Escenario de campaña

Nuevo Mapa de Korn

La Sociedad del Descubrimiento

Alannia
Melerith
Teria
Vaneirin
Norhem
Frolamburgo
Polarquia
Notivoli
Milenia
Eirann
Debiria
Morabia
Isdragen
Siania
Boldak
Colonias Confederadas
Sagres
Samaria
Mahrat
Kian Se
Sohjo
Hamuset
Kilikgronja
Ravkon
Utnao
Malorn
Anak Yigg

Frigsen
Mar Helado
Isdragen
NAVIRA
Bjallheim
Morabia
Mar de Kholodnaya
Eirann
Puerto Verde
Polarquia
Brostaf
Torcat
Mar de Cotorok
Norhem
Skryrie
Frolamburgo
Schwandau
Siania
Pauvik
PYTHIA
Alannia
Vaneirin
Mar de Kelliek
Teria
Milenia
Notivoli
Rocacalva
Landorium
Eloccio
Melerith
Maleris
Mar de Acob
Gliarani
Capul de Raz
Boldak
Mihr
Sekmeth
Hamuset
Mar del Landorium
Ravkon
Krotia
Debiria
Magerion
Mar Inexplorado
Mar de Vapor
Kian Se
Sian Min Yu
Mahaur
Kilikgronja
Nueva Landorium
Taixa
Estrecho de Farwin
Mar del Ojo de Korn
Mar Oriental
Sohjo
Haiku
Mar Icdrum
Surbiria
Terraconia
Utnao
Mahrat
Océano Salvaje
En'xen
Arkeria
Atma
Mar del Atomelo
Colonias Confederadas
Océano de Mali'Bodi
Sagres
Samaria
Roake
Roake
Malorn
Zankara
Mar de Libria
Mar Tempestuoso
Mu
Korak
Yigshiess
EREBO
PORQÜAN
Anak Yigg
AMUNCOT

0 km
500 km
1000 km
2000 km
3000 km

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE 20

Escenario de campaña

CRÉDITOS

Idea original, concepto y desarrollo: David Molla Escudero.
Escrito por: David "Arkerion", Carlos del Valle, Eduardo Fierro, Iker Sainz de la Maza, Miguel Torija, Víctor Valero, Alejandro Yáñez.
Colaboradores: Tamara Bajo, Daniel Cabezas, Sergio Latorre, Víctor López, Cayetana Murillo, Pablo Notivoli, Daniel Rodenas, Pedro Gil "Steinkel". Víctor Eugenio Merino, Tony Rottenapple, Miguel Ángel Moreno, Gabriel García-Soto.
Prólogo: Mike Pondsmith
Agradecimientos especiales: Rafael Amarilla,Pablo Ganter García, José Manuel Palacios, Luis Pérez Martín, Luis Peral, Rodrigo Carmona, Jorge Coto "Tiberio", Fito García, Jesús Rolero, Justo Molina, Pedro Gil "Steinkel" y Aventureros Errantes de la Marca del Este, Holocubierta, Guillermo Fernández, Mystery Games, Sergio Rebollo, Javier Salmerón, Knox & Family, Taller de Nithael Arcangel, Juan Carlos Monroy, Josué Romero, Adri Martín, Steampunk Madrid, Musegames, los participantes y jurados del concurso de microrrelatos y moda Steampunk, y a todos los organizadores de jornadas. Muchas gracias.

Diseño gráfico y maquetación: Javier Jaraba.
Ilustración de portada: A.J. Manzanedo.
Diseño de logo de Jernhest: Manu Sáez.
Diseño de banderas: Equipo Jernhest (en especial Miguel Torija) y JussiKärnä.
Diseño de la hoja de personaje: Javier Jaraba.

Corrección de estilo: José Antonio Valero y equipo Jernhest.
Ilustraciones interiores: Alejandro Lizaur, Jagoba Lekuona, Alejandro F. Giraldo, Borja Pindado, Víctor Guerra, Leticia Morgado, Jennifer Giner, Alba Jaén (Alba Beltane), Luis Miguel Torres, Daniel Cabezas, Pablo Sierra "Crow" , Kostic Dusan.
"Algunas imágenes en este libro tienen derechos de autor propiedad de 123RF Limited y Dreamstime, y están siendo usadas con permiso bajo licencia. Estas imágenes no pueden ser copiadas sin permiso de 123RF Limitedy Dreamstime".
Cartografía: Miguel Torija, Manuel Casado "Epic Maps", Pyromancers.
Música: Luis Reluz (Tyrell Relight Corporation), Grupo Vocal Nuba.

ISBN: 978-84-608-8879-6
Depósito legal: M-22243-2016
Editorial: Producciones Wyvernas
Página web: www.jernhest.es
Más información: http://www.lamarcadeleste.com/ y http://codexdelamarca.com/

Nota sobre la alquimia: en este juego hemos participado cuatro químicos por lo que todos los "fallos" e invenciones sobre la alquimia están hechos intencionadamente queriendo darle un cariz de fantasía no limitándonos a los cánones reales de nuestro mundo.

Prueba de juego: Elena Manso, Sergio López, Mario Jiménez, David Garrido, Luis Miguel, Miguel, Kokuro Enzo, Joaquín Torrecilla, Panchodik Yifu, Alberto Bermudo, Paco, Salomé, Rafa, Soraya, Enrique Vila, Álvaro, Pedro Asunción, Ricardo F. García, Manolo Hernández, Mª Carmen Vera, José A. Carillo, Raúl Galán, Borja, Lisa, Eshatter, Marta Campillo, Marcos Pulpón, Andrés González, Mª Carmen, Alfonso Saavedra "Son Link", Víctor Chicharro, Diego Natalino, Rafa, Mari Carmen Caballero, Germán, Guillermo Fernández, Rexor, Pedro Martínez, Abraham Castro, Patricia González, José Manuel, Antonio Madrigal, Rafael Amarilla, Luis Felipe, Antonio Molina, María José, Javier Fernández, Miguel Ángel, Javier González, Álvaro González, Lukkaem, Justo "Complejo de Master", Gonzalo, Shalem, Rubén López, Antonio Zúñiga, Carlos Coca, Rubén Rueda, Eaven D. R. Redondo, Ignacio Carretero, Juan Ignacio Romo, Alberto Morillo, Diego Pérez, Diego Moral, Víctor Merino, Irene Pérez, Eugenia Medina, Luis Álvaro, Abraham Rivero, Mónica Ayala, Chibi, Alejandra, Jorge, Raúl Ruiz, Joaquín Blanes, Unai Sánchez, Tello Oraa, Javier Izquierdo, José Alejandro Blanes, Isidro Martin, Llubi Casas, Isaac Baro, Joan Cervera, Rafael Domínguez, Isabel Barbudo, Javier Ramírez, Carlos Pineda, Levon Avdalyan, Samuel Isidro Sarrión, Marina Platero, Álvaro Platero, Carlos Serrano, Daniel Caso, Francisco, Domingo, David, Virginia, Fabio Yañez, Pepe Villalba, José Antonio Mora, Alejandro Girona, Rafael Tomás Martínez, Juan Miguel Rodríguez, Frank Ayala "Kyuzo", Óscar Martínez, Isaac J. Cabarnes, Luis Antón, Salva Campoy, José Antonio Serrano, Germán Delgado, Mariya Strahilova, Juan Luis Abril, Marta Brown, Beatriz Vallejos, Pablo Medina, Laura García, Adrián Larios, Andrea Ruiz, Alejandro Mirete, Niko Mirete, Alex Dacosta, Manuel Medina del Valle, Juan Castela, Elena Zamorano, Carlos Medina del Valle, Mª Alejandra Sánchez, José A. Alarico, Mª Dolores Mayoral, Cecilia Jiménez, José Enrique Trabajo, Rubén Astudillo, Eduardo Toledo, Nélida Ballesteros, Sylvia Costigan, Andrea Laguillo, Alberto Sabastian, Guillermo Lindez, Daniel Pastor, Pedro Nithael, Javier Peña, Mikel Villafranca, Max, Carlisle Darthligth, Lucia Vega, Jaime Martín, Manuel Cristo, Belén Palacios, J.María Navarro, Paloma Quintana, Luz María Paredes, Francisco Pérez, Carmen González, Virginia González, Clara María González, Isaac García, Rafael Martínez, Bárbara Sabariego, Alberto Arroyo, Rubén Ovejero, Mauricio G., Adrian Blackmetal, Ángel Áreafriki, Andrés Soto, Fernando Torrijos, Carlos Huertos Kapdorf, Ruth Saborido, Ángela Rivera, Roberto "Roobre", Marcos Sierra Obrero, Silvia Vicente García, Javier Noriega, Ignacio Romo, María Gumiel, Neljarán, José Manuel Ortega, Roberto "Rheovarn" Ortega, Torio LK, Alfredo Gata, Juan Rafael, Clara Polka, Virginia Taokaka, Francisco S., Alberto T., Francisco Rodríguez, Joaquín Fiestas, Adrián Viñas, Santiago Costas, Oscar Gómez, José Leonard, Roberto Filrim, Antonio Axel, Manuel Vanessa, Felipe Pérez, Nicomedes Pérez, Fernando Ñapas, Nicolás Esparza, Jesús Gómez, Guillermo Jakov.

"Dedicado a mi mujer que sin ella nada de esto habría sido posible. A mi hijo Héctor, para que nunca deje de soñar. A mi madre y a mi familia por ayudarme (y soportarme).
En memoria de mi primer master de D&D. Rafa, seguro que sigues haciendo el Cabra con Gygax."

David

"Para todos aquellos que han jugado, juegan y jugarán a rol, disfrutando de cada aventura. Espero que este libro inspire historias increíbles que hagan que la imaginación sea la mejor excusa para juntarse alrededor de una mesa con amigos y pasar momentos únicos."

Edu

"Dedicado a Rafa, David, Miguel, Javi, Txescry y todos aquellos que me hayan dirigido alguna vez. Gracias a todos por tan buenos ratos. Y gracias también a ti Anna, a mis amigos (roleros y no roleros) y a mi familia".

Alex

"Gracias a mi familia y amigos por aguantarme este increíble viaje. En especial, a Tama y Darío, por hacerme ver que todo es posible si uno se esfuerza."

Iker

"Me gustaría dedicárselo a todos aquellos que me han apoyado, o aguantado, durante todo el proceso. Especialmente a mi familia y amigos. En este proyecto dejamos más que simples palabras."

Carlos

"Me gustaría hacer una dedicatoria en especial lo primero a David por brindarme esta fantástica oportunidad de poner música a vuestras aventuras y sobre todo por su enorme paciencia, también quiero dedicárselo a mi mujer y a mi hija Eire que eran mis primeras tester, y por supuesto a mi familia y amigos."

Luis

"Dedicado a mi familia y amigos. También y de manera muy especial a mi futuro hijo Marco y a ti, Marisa, por apoyarme como lo haces cada día."

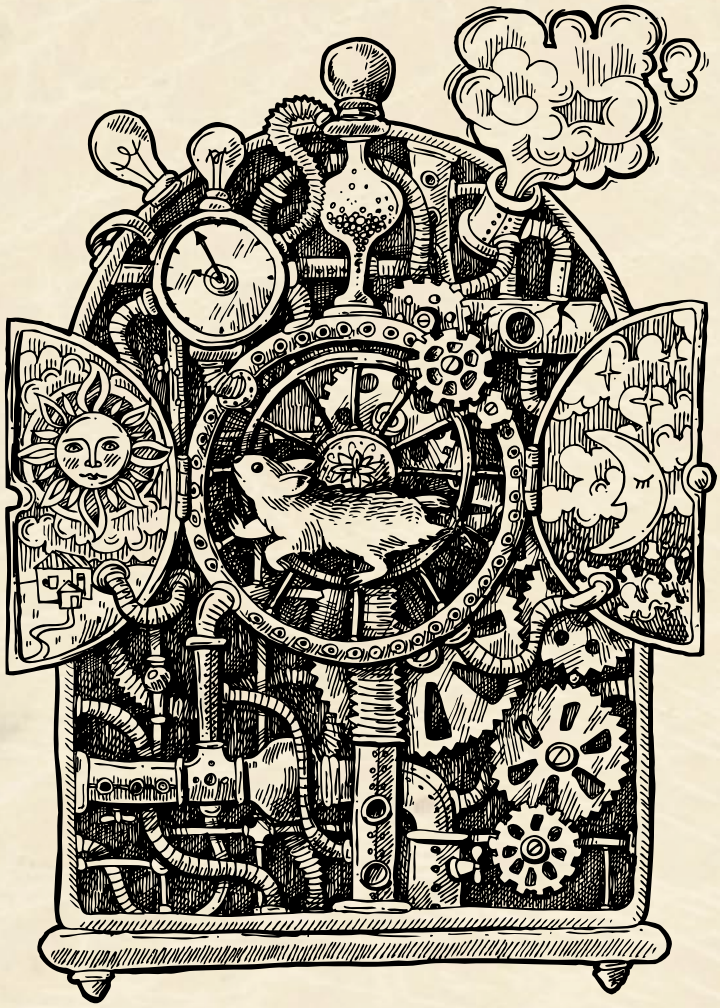
Javi

"Quiero dedicárselo a todos los que me habéis ayudado a llegar hasta aquí, con vuestros consejos, apoyo, mostrándome cuando no tenía razón y alentándome cuando la tenía. Y en especial para ti, lector, para todos aquellos que con un simple libro y la compañía de unos buenos amigos podemos transportarnos a mundos de ensueño y vivir apasionantes aventuras. Esta ha sido una de ellas."

Miguel

"Me gustaría dedicar este libro a las dos personas más importantes de mi vida, por un lado mi mujer Lorena y por otro mi hija Alba. También debo de tener unas palabras para mi familia, que me ha apoyado (y aguantado) durante todo el tiempo que ha durado este proyecto. Además, quiero agradecer a David, la oportunidad que me dio de ser parte de Jernhest y el enorme esfuerzo que ha hecho por coordinarnos a todos. Esta experiencia que hemos compartido, ha sido algo que no podré olvidar y que siempre tendrá un lugar especial en mi recuerdo. Gracias a todos, nos vemos entra magia y vapor en las tierras de Korn."

Víctor



ÍNDICE

LIBRO 1 - PASADO

Prólogo 7
Presentación 9

Capítulo 1. Historia 10
Historia de Korn 10
Indicaciones generales 11
Dioses 12
Arcaicos 14
Evolución tecnológica en Korn 15
Idiomas en Korn 17
Cronología 18

Capítulo 2. Geografía 27
El Mar del Ojo de Korn y el Gran Trueno 28
NAVIRA: Alannia 29
La sociedad alanesa 29
Razas de Alannia 35
El transporte 39
El ejército de Alannia 41
Melerith 47
Teria 52
Vaneirin 58
Landorium 61
Norhem 72
Frolamburgo 78
Polarquia 85
Notivoli 89
Éirann 95
Debiria 101
Morabia 108
Îsdragen 115
Siania 121
Boldak 134
Ravkon 140
PORQÜAN: Colonias Confederadas 145
Malorn 152
Anak Yigg 158
Utnao 164
Sagres 170
Samaria 176
Mahrat 182
Kian Se 188
Sohjo 194
PYTHIA: Hamuset 201
Kilikgronja 207
Mu 212
Erebo 213

LIBRO 2 - PRESENTE

Capítulo 3. Nuevas clases de aventurero 214
Clases de aventurero 214
Nuevas clases de aventurero 216
Ejemplo de creación de personaje 218
Centauro 220
Ciclope 220
Elfo imilbree 221
Elfo eladrel 222
Elfa melnok 223
Enano dorado 224
Enano gris 225
Especialista 226
Gnomo 227
Goblin 228
Hechicero vodun 229
Inquisidor 230
Minotauro 231
Orco 232
Parásito sincrético 233
Pistolero arcano 234
Semienano 235
Yigg-ha 236

Capítulo 4. Habilidades y arquetipos 238
Habilidades 238
Arquetipos 241
Agente de la ley 242
Agente secreto 242
Alquimista 242
Arcanotecnólogo 242
Artista 242
Atleta profesional 242
Aventurero 242
Berserker 242
Buscalíos 243
Cazador 243
Cazarrecompensas 243
Cazatesoros 243
Chamán 243
Comerciante/mercader 243
Corretúneles 243
Criminal 243
Descubridor 244
Detective asesor 244
Diletante 244
Enfermero 244
Espía 244
Forajido 244
Francotirador 244
Guardaespaldas 245
Ingeniero 245
Investigador privado 245
Ladrón de guante blanco 245
Mafioso 245
Mago del metal 245
Mago elementalista 245
Mago salvaje 245
Martillo de arcanos 245
Mecánico 245
Médico 246
Medium 246
Mercenario 246
Militar 246
Noble 246
Oficio 246
Pendenciero 246
Periodista 246
Piloto 246
Pirata (aéreo o marítimo) 247
Pistolero 247
Púgil 247
Recogealmas 247
Revolucionario 247
Roakii 247
Tahúr 247

Capítulo 5. Armas, equipamiento y transporte 248
Dinero en Jernhest 248
El mercado negro y los artículos de segunda mano 249
Utensilios y pertrechos convencionales 250
Equipamiento especializado 251
Artilugios mecánicos y maquinaria industrial 252
Indumentaria 253
Alojamiento 254
Bebida y comida 254
Ocio 254
Servicios 254
Transporte 254
Vehículos y medios de transporte 254
Combustible 255
Vehículos terrestres 255
Embarcaciones 256
Aeronaves 257

Armamento y protección personal 257
Materiales especiales 257
Nuevas armas de Jernhest 258
Armas de fuego 259
Calidad de las armas 259
Modificación y personalización de las armas de fuego ... 259
Armas de fuego arcaicas 260
Armas de fuego modernas 261
Armas de fuego modificadas 263
Armas combinadas 265
Munición 266
Explosivos 266
Protección personal 267
Artillería y armamento pesado 269

Capítulo 6. Reglas avanzadas 270
Reglas opcionales en la creación del personaje 270
Reglas especiales de Jernhest 271
Cobertura, armadura y armas de fuego 275
Implantes y prótesis 276
Terror 279
Encuentros en el aire 279
Combate entre vehículos y persecuciones 281
Hierbas, drogas y venenos 281

Capítulo 7. Magia y alquimia 283
La magia en Korn 283
La Alquimia en Jernhest 289
Conjuros 293

Capítulo 8. Obj. mágicos y arcanotecnológicos .. 300
Objetos mágicos 300
Objetos arcanotecnológicos 303

Capítulo 9. Sociedades y grupos de poder 308
Arpifipis 309
Buscadores de la Verdad 309
Chin Tai 310
Club Mecanista 311
EXAR 312
Hermandad Áurea 312
Inquisición 313
La Espada y la Pluma 314
Niïgem Luuiïn 315
Roakii 315
Silhouettes 316
Sociedad del Descubrimiento 316
Trono Dorado 317
UGP 318
Vire'dorrem 319

Capítulo 10. Bestiario 320
Reglas adicionales 320
Tipos de monstruo 321
Lista de monstruos 321
Ángel nocturno 321
Árbol retorcido 322
Autómata 322
Trabajador 322
Servicio 322
Guardián 322
Babú 323
Bakkuro 323
Banki 324
Barghest 324
Brigón 324
Boca aulladora 325
Byakhee 325
Caballos 326
Concordo 326
Cooshee 327
Devorador de grasa 327
Dragones 328
Marwolaeth Asgellog 328
Dragón Celestial Yu 329
Esfera gnómica de defensa 329
Galara 330
Gigante de engranajes 331
Golem de esencia 331
Golem de jade 332
Ikrau'k 332
Krakamonte 332
Licántropos 333
Hombre cocodrilo 334
Hombre jabalí 334
Hombre oso 334
Hombre rata 334
Hombre tiburón 334
Masa insectoide 334
Mi-go 335
Neandertal 335
Ninfa del agua 335
Ninfa del aire 336
Orgro enxeno 336
Oso rojo de Chenat 337
Pantera tentacular 337
Parásito sincrético 338
Pegaso 338
Segador 338
Skarmaug 339
Troll blanco 339
Troll de dos cabezas 340
Wyvern azul 340
Xorn 340
Yigg-ti 341
Zombie de chatarra 342

LIBRO 3 – FUTURO

Capítulo 11. Aventura: Las entrañas de la máquina 343
1. Introducción 343
2. Un día cualquiera en Landorium 344
3. El periódico 345
4. El contacto 345
5. La reunión 345
6. Buscando información del Cuerpo de Agentes de Landorium 347
7. Estudiando los restos del nóvikov 348
8. Investigando sobre el arma 349
9. Investigando a las bandas de la ciudad ... 350
10. La confesión 354
11. En el distrito Wellington 355
12. La mansión abandonada 355
13. Krosshiel y Nummadur 356
14. Buscando la verdad 357
15. ¿Merece la pena este trabajo? 358
16. Un largo viaje 358
17. Maleris, una ciudad con clase 360
18. Preparativos de la expedición 360
19. Contratando asistentes 360
20. Comenzando el viaje 361
21. Cepasnegras 361
22. Un día de ratas 364
23. Las montañas Rumosas 365
24. En las fauces de la bestia 366
25. Todo puede empeorar 370
26. Un incierto futuro 371

Bibliografía 372
Mecenas 374
Ficha Jernhest 377
Ficha de La Marca 379

PRÓLOGO

Hay muchos mundos de vapor y acero, donde las grandes máquinas cambian la cara de un mundo no tan diferente a nuestra propia historia victoriana. Estos mundos steampunk son los favoritos para los que aman preguntarse cómo sería vivir en un tiempo que debería haber sucedido, pero de alguna manera, simplemente nunca lo hizo.

Pero hay muy pocos juegos que pregunten: "¿Qué pasaría si una revolución tecnológica sucediera en un mundo de alta fantasía?" Hasta ahora, sólo mi propio Castillo de Falkenstein había recorrido ese camino bastante complejo, donde la brujería y la ciencia coexisten lado a lado en difícil alianza. Hasta ahora. Ahora tenemos Jernhest.

Un digno primo y compañero del Castillo, aunque nacido de un más oscuro y menos tecnológico arquetipo de fantasía, Jernhest postula un mundo de almas caídas, donde muchas razas de alta fantasía más clásica—elfos, enanos, humanos y muchos otros—se han vuelto retorcidos y oscuros bajo la influencia de las fuerzas malignas y sus propias historias. Sin embargo, a esta tierra inquieta han llegado nuevas fuerzas; los poderes de vapor, la magia y su combinada hija, la arcanotecnología. ¿Serán estas nuevas fuerzas capaces de salvar este mundo roto, o la conducirán al olvido final? Eso dependerá de ti y de los jugadores que tomarán el escenario en el mundo de tu campaña.

Así que prepárate para lanzar tus Nóvikovs (zeppelines) y preparar tus conjuros, espadas y ciencia steampunk. ¡Jernhest te está esperando!

Mike Pondsmith
Autor de El Castillo de Falkenstein

Balder Olaffsten, tras una caminata de más de dos semanas, ha atravesado las montañas cruzando la Quebrada de la Vergüenza, por donde se retiraron sus antepasados siglos atrás. El viaje merece la pena, hace cientos de años que su pueblo está aislado del resto del mundo y es hora de que los orgullosos ragnason vuelvan a inspirar temor a los débiles pueblos del sur.

Levanta la mano para hacer una señal al resto del grupo. Todo despejado.

Una quincena de ragnason avanza rápidamente por la llanura nevada, ansiosa por encontrar el primer poblado que saquear. Balder sabe que están impacientes. Muchas lunas han pasado desde la última vez que lucharon contra algo que no fuera una bestia u otro miembro del clan. Es el momento, las volvas lo han visto. Balder, hijo de Grimbur, guiará a su pueblo a praderas verdes con abundantes pastos.

Un momento. ¿Qué es eso? Se pregunta Balder. Una línea oscura cruza el paisaje. El grupo se detiene y es Korom hijo de Borimer quien se aproxima con cautela a investigar.

Tras unos minutos, sus compañeros se acercan ya que Korom no parece saber qué es aunque lo está viendo de cerca.

Dos barras de hierro, paralelas e interminables, sobre tablones simétricos, se pierden en el horizonte formando un extraño camino. Korom les indica que se oye algo, como un rugido lejano, si apoyan la oreja contra el frío metal, y así se lo indica a sus compañeros. El grupo saca las armas y se prepara para recibir a la criatura, está lejos aún, pero un ragnason no tiene miedo, no demasiado al menos.

Ahora lo ven. Se acerca velozmente, escupe nieve por la boca y humo azul por la cabeza. Un silbido resuena en sus cabezas cuando se aproxima la bestia. Es grande, muy grande, como un gran gusano aunque se mueve rápido. Balder piensa que la mejor manera de atacar a la bestia es esperar hasta el último momento encima de los tablones y apartarse rodando antes de que les alcance su aliento helado.

La bestia no deja de silbar y aunque empieza a aminorar el ritmo, su velocidad es endiablada.

-Es como cuando carga un mamuth. Ya sabéis lo que hay que hacer, apartaos y arrojad las lanzas -dice Balder.

Los ragnason están más asustados de lo que quieren admitir, la criatura es enorme. Balder nota el nerviosismo y les insta a que mantengan la posición.

-Aún no -les grita.

-Aún no. . . Aún no...¡Ahora!

Rápidamente, todos se echan a un lado y al otro de la bestia. Los ragnason son valientes. Se incorporan con presteza y todos atacan a la criatura.

¿Qué pasa? Sus lanzas y hachas rebotan contra la piel de la criatura. No gime, ni siquiera el silbido resuena ahora, solo un ruido metálico, solo un siseo como cuando echan piedras calientes en agua fría.

-¡Hay gente!, ¡dentro de la criatura hay gente!

-No es una criatura -dice Balder.

Ahora que está al lado de la bestia, ve que en la boca tiene unas grandes palas que echan la nieve a los lados. La cabeza echa humo a través de una chimenea. La gente que está tras esos cristales no han sido engullidos, están sentados aunque hay muchos que se agolpan tras los cristales preguntándose por qué se ha detenido la bestia.

-Es un transporte, es un caballo de hierro -grita Balder.

-Mami, ¿Por qué nos hemos detenido?, ¿Qué están gritando esos señores?

-No lo sé mi vida, dicen algo así como jerest.

-Jernhest señora, dicen jernhest. Esos salvajes han confundido el tren con un caballo de hierro. Ahora siéntense, solo será un momento.

-Muchas gracias Capitán Jakov Nowak. Siéntate mi vida y no mires por la ventana.

La milicia que se encontraba a bordo ya había tomado posiciones.

Balder y sus hombres desenfundan sus espadas esperando que los débiles sureños bajen del extraño caballo.

Korum mira a Balder confundido, no baja nadie pero unos extraños tubos de metal asoman a través de unos agujeros que tiene la bestia en los laterales.

-A mi señal, abran fuego - grita el Capitán Jakov. Pasan unos segundos.

-¡Fuego!

Tras el estruendo que dura apenas un momento, ordena a sus hombres que guarden sus armas y que el tren prosiga su marcha.

Rápidamente, el ferrocarril retoma su marcha alejándose del lugar dejando una estela de humo azul y catorce cuerpos sangrando en la nieve.

Balder aparta el cuerpo de Korum de encima de sí. Con mirada furiosa, alza el puño al cielo clamando venganza a Ragnar, el primer troll.

-¡Esta ofensa no quedará impune! -grita Balder.

Un trueno suena a lo lejos. Balder nota como un mordisco y se lleva la mano al cuello, ve brotar un reguero de sangre. Se sujeta con fuerza el cuello pero le fallan las piernas.

Cae de rodillas y, poco a poco, se desliza sobre la nieve blanca. Lo último que oye es el silbido del jernhest alejándose.

-Tenía razón capitán, había sobrevivido uno.

-Buen disparo cabo, bien hecho.

PRESENTACIÓN

Bienvenido a Jernhest, un escenario de campaña de corte Steam Fantasy (mezcla del mundo Steampunk y la temática fantástica clásica) para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este.

Para aquellos que se introduzcan en este mundo por primera vez, el Steampunk es un subgénero de la ciencia ficción y la fantasía que normalmente muestra máquinas activadas por vapor. Inspirado principalmente en una civilización occidental industrializada, durante el siglo XIX, y a menudo emplazado en una historia alternativa de la Edad Victoriana inglesa o del Salvaje Oeste americano. En estas ucronías, la tecnología depende enormemente del carbón y el vapor (de ahí la palabra Steam) y ha evolucionado de manera diferente a la nuestra. Por supuesto no es lo único que cambia. La moda y las costumbres también se ven afectadas en menor medida, y en el caso de Jernhest, la presencia de monstruos y razas fantásticas da paso a un mundo de infinitas posibilidades.

Respecto a la ambientación puede jugarse a Jernhest con solo este libro, pero al ser un escenario de campaña, es básico que los jugadores tengan a mano (si no lo tienen ya) el Reglamento de Juego de Aventuras en la Marca del Este para consultar reglas y contenido que no hemos querido repetir. El juego está estructurado en tres partes o libros, donde se encontrará todo lo necesario para empezar a jugar. En el libro 1, Pasado, se descubre la historia y la geografía de Korn, el mundo en el que se desarrolla Jernhest. En el Libro 2, Presente, se muestra el sistema de juego con nuevas reglas (opcionales) y otras modificaciones del sistema para este nuevo entorno de campaña fantástico. El libro 3, Futuro (de uso exclusivo para el Narrador), es una fantástica aventura para poder empezar a jugar a Jernhest.

Hay muchas cosas nuevas que descubrir en Jernhest. Los nuevos contenidos incluyen nuevas clases y razas, nuevas habilidades, un completo listado de equipo y conjuros, etc… También hemos creado lo que hemos llamado los arquetipos, que ayudan a caracterizar un poco más nuestro personaje.

Este manual consta en su mayor parte de la descripción de un universo donde el sistema de reglas es más un apoyo al Narrador y a los jugadores que un requisito en sí. De todos modos, recomendamos de nuevo que se utilice la base de reglas de Aventuras en La Marca del Este, aunque si hay algún Narrador que prefiera hacer uso de otro sistema de reglas y aprovechar el universo creado, podría hacerlo.

En un universo Steampunk no puede faltar un fuerte elemento de retrofuturismo, solo que en Jernhest viene aderezado con un componente fantástico importante. Poder vibrar tomando el papel de un tripulante de un pasaje en dirigible que va a ser abordado es interesante, pero lo es mucho más si el atacante es un dragón con implantes arcanotecnológicos.

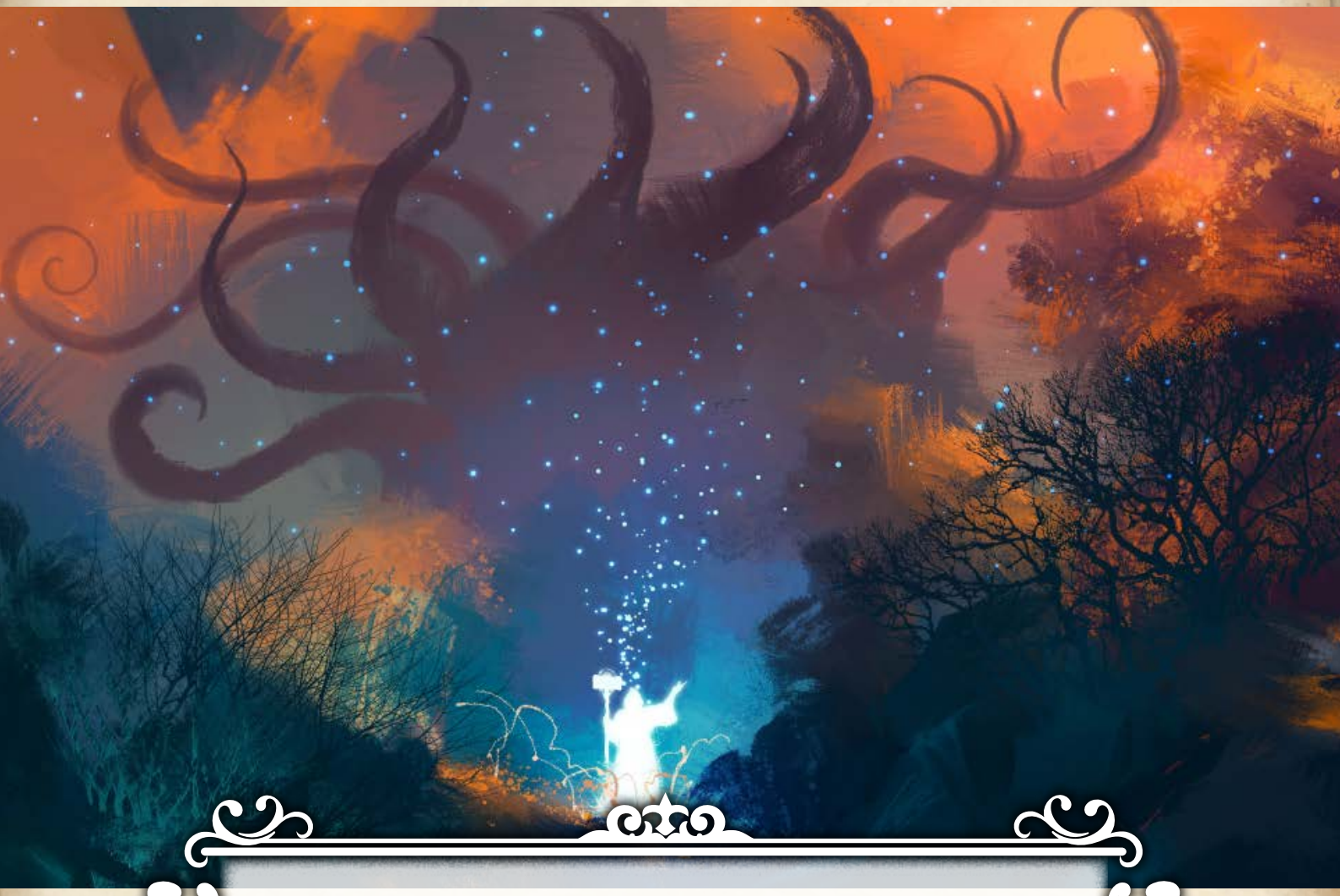
Jernhest ofrece eso y mucho más, abriendo un abanico de múltiples opciones a la hora de ambientar vuestras partidas.

Dispone de regiones en las que desarrollar partidas a la vieja usanza, en las que la fantasía manda y apenas hay componentes steampunk, o por el contrario adentrarse en el centro de Landorium, donde las calles están plagadas de motovapores conducidos por nobles gnomos, refinados elfos con monóculo y cíclopes traídos de tierras lejanas para servir como guardaespaldas de algún ricachón pretencioso.

En Jernhest se podrá vivir todo tipo de aventuras que pueden ir desde jugar al más puro estilo mazmorreo hasta el estilo más interpretativo. Espionaje y traición, investigaciones criminales, conflictos bélicos, exploración de territorios nunca pisados, abordajes de piratas aéreos, resolución de misterios olvidados, tramas políticas, persecuciones en toda clase de vehículos, horribles criaturas que inspiran terror, científicos locos con máquinas extrañas y vapor, mucho vapor…cualquier temática es válida en este universo. Regiones con un encanto y un misterio tan variopintas que atraen a cualquier tipo de jugador y una gran similitud con lugares por todos ya conocidos que facilitarán en gran medida a los jugadores el poder empaparse y meterse de lleno en las partidas rápidamente.

Os damos las gracias encarecidamente por haber confiado en nosotros y esperamos que disfrutéis de las páginas que tenéis ahora mismo entre las manos y de las aventuras que de ellas surgirán. Gracias por fantasear, imaginar y vivir grandes historias con nosotros.

¡Mucho vapor para todos!



1. HISTORIA

HISTORIA DE KORN

Hace casi 1000 años, la belicosa secta de los ragnason, los duros hombres del eterno invierno, adoradores del Troll Negro, fue engañada para desatar el Ragnarök (la caída de los dioses) y acabar con los dioses paganos al sur de la Médula.

Los hombres del hielo lo consiguieron. Lograron resucitar a Ragnar, el Primer Troll…el Troll Negro. Ragnar apareció en el mundo con una ira sin límites y desató el infierno en la tierra. Este infierno llamó la atención de uno de los Arcaicos (de nombre olvidado) y éste a su vez despertó al que dormía en el océano y este otro, al que esperaba dentro de la tierra, y entre los tres a los otros que estaban observando desde fuera…y todos llegaron a Korn con un hambre insaciable. El Ragnarök había comenzado.

Los mismos Dioses de Korn, viendo el terrible peligro que se había desatado, no dudaron. Enviaron a sus avatares, su propia *esencia* convertida en carne, imbuidos con todo su poder. La gente tenía esperanza, sus adorados Dioses los salvarían.

La batalla fue terrible y devastadora.

Algunos dioses, como Lorthan o Molek el Oscuro, apoyaron a los Arcaicos. Semejante acto de traición provocó la ira de sus hermanos y los Dioses Oscuros fueron los primeros en caer.

La guerra se prolongó durante años. Dioses y Arcaicos reclutaron sus ejércitos. Los Dioses tomaron ventaja mientras los hombres y las demás razas del mundo defendían desesperadamente nada más y nada menos que su propia existencia. Las terribles criaturas

que formaban las huestes de los Arcaicos destruían todo a su paso. Arcaicos y Dioses usaron todo su poder. Terribles terremotos, huracanes y maremotos arrasaron el mundo. El fuego lo quemó todo. La misma tierra era arrancada del suelo. Enormes gusanos putrefactos horadaban el suelo provocando cambios irreversibles, cicatrices en el relieve que tardarían siglos en curarse. La geografía del mundo sufrió un golpe devastador que cambió para siempre su forma.

El final de la batalla llegó cuando los últimos dioses que quedaban sacrificaron su propia divinidad y existencia utilizando el resto de su vasto poder para expulsar ¿para siempre? a los Arcaicos.

Y se hizo la oscuridad, y esa oscuridad duró demasiado.

Los lazos de plata se habían roto, expulsado el último primigenio, los dioses desaparecieron de Korn. Los pocos que habían sobrevivido suplicaron una vez más la ayuda de sus amados dioses, pero ya no había nada allí donde siempre habían estado. Estaban solos. Abandonados.

Años de oscuridad sucedieron tras el cataclismo y la desaparición de los dioses. Con las razas esquilmadas en prácticamente todos los pueblos, no había muchas oportunidades para los supervivientes. Sin embargo, poco a poco, los héroes dejaron de luchar en solitario y formaron grupos. Los grupos pasaron a ser comunidades y despacio las comunidades crecieron y formaron ciudades. Con el paso de los siglos las ciudades afines se fueron uniendo y empezaron a surgir los primeros países.

La magia, antaño tan usual y provechosa, era inestable. El mismo tejido del éter (materia primordial) se había alterado irreversiblemente y pocos eran los que se atrevían a probar suerte o conseguían buenos resultados respecto al uso de la magia, que con los años de futilidad pasó a un segundo plano. Sin el poder de la magia, sin la ayuda divina, los pueblos de Korn tuvieron que rehacerse y aprender a valerse por sí mismos. Además, el hecho de no tener que rendir cuentas a un ente superior vigilante (no había pecados que castigar), permitió hacer realidad aquellas nuevas ideas. Se originó una nueva época de desarrollo sin fin.

Y he aquí que hace muy poco apareció Briserdín, con algo que daría un vuelco completo al mundo.

Briserdín fue un gnomo que consiguió extraer una sustancia increíble de unas gemas marinas, las coralinas azules. También logró desarrollar una máquina que era capaz de absorber el éter ambiental. Así movido por su incansable curiosidad, cuando mezcló ambos conceptos, dio con la clave. Había descubierto la *esencia* y cómo mezclarla con el éter de su máquina. De este modo, Briserdín había creado lo que se llamaría más adelante la Arcanotecnología, mezclar magia y ciencia.

INDICACIONES GENERALES

El mundo de Jernhest es relativamente joven ya que renació de sus cenizas hace apenas 1000 años. Tras el Ragnarök, la morfología del mundo cambió radicalmente. Durante los 7 años de guerra el mundo fue devastado por numerosas batallas pero lo peor llegó con el mayor terremoto que jamás haya existido. La colosal sacudida provocó que casi la mitad de la tierra continental se sumergiera bajo las salvajes aguas del mar.

Los años en Korn duran 336 días. Dos lunas recorren la noche kornita, Dialis en ciclos de 28 días y Espelis cada 6 meses. En el último día del año, cuando coinciden la luna Dialis y Espelis con el planeta Molek, ocurre el fenómeno llamado la *Noche de los Lobos**, donde un eclipse deja en semioscuridad todo el planeta durante un día completo, momento en el cual aprovechan las criaturas de la noche para sembrar el terror en Korn.

Según el sistema vanio (de Vaneirin) el año tiene cuatro estaciones principales, cada una con tres meses. Winterion (invierno), la estación del frío y la nieve, contiene los fríos meses de Thrimilmonath (enero), Haligmonath (febrero) y Bermonath (marzo). Sprigan (primavera) está formado por los floridos meses de Lormonath (abril), Ihanmonath (mayo) y Naimimonath (junio). La cálida y seca estación de Sumor (verano) tiene los meses de Kornmonath (julio), Melmonath (agosto) y Bonmonath (septiembre). La taciturna y lluviosa estación de Haerfest (otoño) está formada por Zolmonath (octubre), Gemmonath (noviembre) y Molmonath (diciembre), que es el último mes del año.

Regla especial: durante la Noche de los Lobos todas las criaturas caóticas cuentan como si tuvieran 2DG más de los normales (modificando el ataque, puntos de golpe y tiradas de salvación). Esto es debido a la influencia del planeta Molek y la ausencia del resplandor de Melauro.

ESTACIONES	MESES
Winterion (invierno)	Thrimilmonath (enero)
	Haligmonath (febrero)
	Bermonath (marzo)
Sprigan (primavera)	Lormonath (abril)
	Ihanmonath (mayo)
	Naimimonath (junio)
Sumor (verano)	Kornmonath (julio)
	Melmonath (agosto)
	Bonmonath (septiembre)
Haerfest (otoño)	Zolmonath (octubre)
	Gemmonath (noviembre)
	Molmonath (diciembre)

DIOSES

Tras el Ragnarök el mismo recuerdo de los dioses cayó en el olvido. Solo con el paso de los siglos se ha ido recuperando parte de ese conocimiento. Actualmente no son muchos los dioses que se recuerdan y la mayoría es gracias a la astronomía moderna, cuando fueron bautizando los planetas en honor a los dioses caídos durante el Ragnarök.

La realidad es que apenas se conoce nada de aquellas divinidades. Los nuevos tiempos de exploración y descubrimiento han traído toda una nueva oleada de mitos del pasado hasta la actualidad. El principal problema con el que se han encontrado los estudiosos del pasado ha sido el distinguir entre los dioses, semidioses, arcaicos, grandes héroes y reyes a los que se adoraba en el pasado. La dificultad radica en la escasez de pruebas sobre las que trabajar. Así, cuando aparece un yacimiento en un recóndito paraje y los arqueólogos tienen la suerte de poder estudiarlo antes de que sea expoliado por saqueadores de tumbas, se encuentran con templos que glorifican a poderosas entidades, con grabados, esculturas e incluso, a veces, aún perduran los tapices sobre las paredes después de casi mil años de abandono. Las dificultades en los estudios iconográficos han dado lugar a teorías, a veces contradictorias, en la categorización de dioses, semidioses, héroes, etc. De ahí que no haya unanimidad en la reconstrucción de un pasado religioso común y sean frecuentes las distintas valoraciones aplicadas a las mismas figuras. De tal suerte que la Teogonía y la Historia aparecen envueltas en la confusión. Aunque en algunas zonas de Korn se ha avanzado lo suficiente como para iniciar el esbozo de un mausoleo divino. Así se han aceptado como innegables ciertas divinidades:

Melauro, el Dios Sol: Es uno de los pocos dioses de los que se tiene certeza plena de su existencia. Tanto es así, que sigue siendo una figura influyente en territorios tan importantes como Debiria, donde la inquisición vela secretamente por su regreso. Melauro representa la lucha de la luz contra la oscuridad, por lo que es común encontrar en sus templos braseros donde ardía de manera perenne su fuego. Junto a la diosa Naimiriel, se le considera antagonista del dios Molek el Oscuro. Su representación es la de un gran guerrero armado con una poderosa maza ígnea que

Melauro defendiendo Debiria

cabalga sobre un corcel de fuego siendo su símbolo un sol dorado con un rostro barbudo en su interior.

Naimiriel, la Creadora de Vida: Es la diosa de la creación, madre de todos los elfos y criaturas feéricas, de las cuales procede el resto de las razas conocidas. Adorada por la gran mayoría de elfos, eran las elfas las que transmitían sus enseñanzas. Su doctrina predicaba el respeto a la vida y la naturaleza, siendo la reproducción el mayor legado otorgado a las mujeres. Naimiriel era considerada la Diosa de la creación y bajo el influjo de Melauro, sus fieles combatían a las oscuras hordas de Molek el Oscuro. Era representaba como una mujer élfica de extrema belleza a la que rodeaba y protegía la naturaleza más salvaje, siendo su símbolo un gran roble.

Molek, el Oscuro: Considerado el Dios de la oscuridad y la destrucción, las criaturas primitivas y caóticas lo reverenciaban como su amo y señor. Cruel y despiadado, exigía sacrificios y ofrendas de muerte a sus adoradores. Antagonista de la luz de Melauro y la creación de Naimiriel, se sabe que las batallas entre estas dos facciones arrasaron imperios enteros en los tiempos anteriores al Ragnarök. Era representado por un guerrero de negra armadura aplastando un cráneo siendo su símbolo un casco demoníaco sobre una pila de huesos.

Berem, el de las Dos Caras: Dios de la suerte y el azar. Era adorado por los que tentaban a la fortuna en sus empresas. Prácticamente en todos los territorios civilizados se han encontrado restos que en mayor o menor medida hacen referencia a su influjo sobre la vida de los habitantes primitivos. Era representado como un regio hombre sosteniendo una báscula dorada en la que cada platillo pesaba la buena y la mala fortuna, siendo su símbolo una moneda con dos caras.

Bondor, el Martillo Divino: Es el Dios de la tierra y las profundidades, forjador del mundo y creador material de todo Korn. Adorado principalmente por enanos y otras criaturas terrestres, era representado generalmente como un enano robusto, de poderosas manos y con un enorme martillo dorado siendo su símbolo un martillo emergiendo de la tierra. No se tiene constancia de que tuviera alianzas o enemistades con otros dioses, pero los indicios apuntan a que podría tener conflictos con la Diosa Géminis y sus prácticas mágicas, que irían en contra de la materialidad física.

Géminis, la Magia: La figura de la Diosa Géminis ha sido objeto de mucha controversia y hasta hoy mismo se sigue debatiendo sobre si es una única deidad o son dos las que configuran su ser. Fue la creadora del Éter y la que trajo la magia a Korn. Algunos eruditos mantienen sin embargo, que eran dos hermanas y que mientras una creaba la red de éter que cubría la tierra, la otra enseñaba a los primitivos habitantes de Korn cómo manipularla para conseguir alterar la realidad y realizar los primeros hechizos. Era representada en el pasado como una hermosa mujer de pelo ondulante y ropas vaporosas rodeada de energías místicas, siendo su símbolo un gran libro abierto con dos rostros de mujer con miradas enfrentadas.

Zolmut, el Señor del Cielo: Este es el Dios del Rayo, Señor de los Cielos y Caudillo de las Tempestades. Bajo estos títulos Zolmut era conocido por sus adoradores. Responsable último de las condiciones meteorológicas, se dice que incluso el gran Melauro temía su furia. Sus adoradores lo representaban sentado en un trono de plata con un halo de rayos sobre su cabeza siendo la corona de rayos su símbolo más usado.

Ihanna, la Hacedora: Comúnmente se le relaciona con la agricultura y el paso de las estaciones del año. Era adorada por la mayor parte de agricultores y ganaderos de los territorios salvajes y civilizados. Suponían que adorándola, ella traería las distintas estaciones para que las cosechas fueran productivas. Representada como un ciervo blanco, en algunos lienzos que se han recuperado se le puede ver corriendo por las llanuras mientras trae el cambio de estación.

Lorthan, el Leviatán: Era el Dios que habitaba en Mares y Océanos, señor de las profundidades abisales. Temido por todos, se dice que era un seguidor de los Arcaicos (incluso insinuando que era uno de ellos), y que su traición a los demás divinos pudo decantar la balanza durante el Ragnarök. Sus adoradores ahogaban en sus aguas a las víctimas de sus sacrificios para aplacar su ira. Representado por un humanoide ictíneo armado con un enorme tridente utilizaba como símbolo la mandíbula de un gran tiburón.

Hay restos que indican la posible existencia de más dioses en el periodo anterior al Ragnarök, pero las pruebas son escasas y muchas no tienen posibilidad de ser contrastadas para verificar su autenticidad. Por lo que en la actualidad solo se contabilizan de manera oficial, los anteriormente descritos.

A pesar de ser solo estos nueve dioses los que son conocidos, existen otros tipos de cultos a poderes mayores que quizás tuvieron en algún momento el estatus de deidad o que pretendieron llegar a serlo.

Gronja, la que Todo lo Ve: Reconocida como una deidad menor, se sabe que era adorada por lo cíclopes en los territorios de la actual Kilikgronja. Según las leyendas, la propia Gronja fue la que proveyó a sus hijos de la capacidad de ver el futuro, aunque esto en realidad supuso una maldición. Así mismo, se considera que solo ella podría extirpar dicho estigma de la raza. Representada como una mujer de anchas caderas y pechos generosos, lo más representativo de su aspecto son los tres grandes ojos de color morado que tiene.

Panteón de Dioses de la antigua Hamunra: Dioses como Ra, Horus, Osiris o Set (también conocido como Nyarlathotep), fueron adorados en los territorios que actualmente ocupa Hamuset. Estos dioses, propios de esta región, tenían muchas semejanzas con las grandes divinidades de Korn. Algunos estudiosos que han conseguido analizar los restos encontrados, aseguran que estas figuras son adaptaciones locales de los dioses clásicos. Así, por ejemplo, la deidad Ra y Melauro, serían en esencia el mismo ente. En el Ragnarök una gran guerra entre estos dioses acabó con el sacrificio de la mayor parte de ellos y tras el mismo solo los siervos de Set siguieron adorando a su dios.

Ragnar, el Maldito: Héroe caído en desgracia que retornó a la vida como el Troll Negro, el primer troll. No hay ninguna certeza en cómo se desató el Ragnarök o cómo Ragnar usó el artefacto llamado Bjäll para atraer al primer Arcaico. Este ser maldito y corrompido por los dioses transformó a hordas de isdragos en trolls. Ragnason y trolls infectaban todo a su paso como una enfermedad virulenta. Se cree que el propio Melauro fue quien acabó con la existencia de Ragnar. Es representado como una criatura de rostro desfigurado y su símbolo es un martillo rúnico.

Thulká, la Muerte Roja: Es considerado como uno de los demonios más poderosos del pasado. Fue idolatrado por los habitantes de Mahrat, y su culto de muerte dirigió durante cientos de años toda la región. Es una de las divinidades de las que más representaciones distintas se tienen, desde informes figuras demoníacas a animales bestiales, teniendo todas algo en común, y es un gran ojo rojo sobre la frente. Se sabe con certeza que Thulká, odiaba al resto de divinos y esto hacía que cualquiera que osara actuar en sus dominios se enfrentaba a su terrible furia. Tiene múltiples representaciones aunque la más habitual es un ser demoníaco con pinzas quitinosas.

Yigg, el Dios serpiente: Es el Dios Padre de todos los ofidios. Es adorado por los habitantes de Anak Yigg, quienes fueron creados a su imagen y semejanza. Mitad hombre, mitad serpiente, es de los arcaicos con más presencia en la actualidad. Sus adoradores se reconocen a sí mismos como los hijos de Yigg y tras el Ragnarök seguirán adorándolo hasta el día en que consigan traerlo de nuevo al mundo. Su símbolo es una serpiente enroscada o un ojo de serpiente.

ARCAICOS

Procedentes de lugares donde las reglas no siguen el mismo patrón de nuestro propio universo, estas criaturas viven más allá de cualquier tipo de lógica. Más antiguos que los propios dioses y más antiguos que el propio tiempo. Más concepto que forma física en algunos casos.

Los Arcaicos siempre han existido y siempre existirán. Susurraban en sueños a los hombres, que los adoraban en tiempos remotos, siempre expectantes a la llamada. Una llamada que les permitiera transgredir la realidad para llegar a nuestro mundo.
Mucho se ha especulado al respecto, es posible que habiten en

Capítulo 1: Historia

Antes al morir todo el mundo sabía qué sucedía, los sacerdotes de los diferentes dioses se encargaban de decirlo. Siempre variaba la versión dependiendo de a quien se lo preguntaras pero todos estaban de acuerdo en ciertos aspectos.

Cuando se muere, el alma abandona la carcasa vacía que fue el cuerpo y viaja al plano celestial o al inframundo (dependiendo de a quien adoraras o cómo te hubieses comportado). A veces, ese viaje era solo temporal ya que si el viajero tenía dinero o conocía un sacerdote -de fe afín- suficientemente poderoso podía implorar a los dioses que le devolvieran a la vida y, si no tenían un mal día, podía regresar de entre los muertos.

Nadie dice que fuera justo, ¿por qué los ricos podían regresar a la vida y los pobres no? No intentes buscarle una explicación, yo todavía no puedo explicar por qué los propios dioses fueron los desencadenantes del Ragnarök…¿no lo sabías? Fueron los dioses los que crearon a Ragnar, el Troll Negro y este volcó su ira en despertar a los Arcaicos. Pero ese es otro tema.

Ahora todo ha cambiado. Una vez se muere no hay nada más. Al principio la gente preguntaba a los clérigos, pero ellos no podían dar explicaciones. Nadie les contestaba tampoco a ellos.

Tras los primeros siglos de caos imperaba la ley del "todo está permitido", si nadie miraba, si nadie nos juzgaba se podía hacer lo que quisieras. Había que disfrutar al máximo del tiempo que pasabas aquí. Con el tiempo se dieron cuenta que eso no servía. Aprendieron por las malas por supuesto.

Era cierto que no había vida más allá de esta y que nadie les juzgaría pero, ¿y si regresaban los dioses?, las almas seguían abandonando los cuerpos. Nadie sabía dónde iban, ni arriba ni abajo, eso estaba claro. ¿Se quedaban aquí?, ¿se disipaban en un mudo lamento?...nadie lo sabía. Profetas surgieron, una y otra vez, vaticinando la aparición de algún mesías o el regreso de los dioses pero nunca sucedía nada y la gente no tenía fe (hay una teoría que dice que los dioses existen porque la gente cree en ellos).

Lo que sucedió en Mahrat ahora solo se recuerda como la Venganza de las Ánimas. Parece un hecho aislado en el tiempo, pero no fue el único, solo fue el más grande.

Thulká había muerto (o simplemente, vuelto a Inframundo) pero no su culto. Durante los siglos siguientes llevaron a su máximo exponente la crueldad de los sacrificios…todo en honor a su dios demonio. Todos los pecados que pudieran existir se concentraban en la ciudad de Sumrria (es normal que no te suene, ya no existe). Tras el sacrificio de más de mil niños (es inenarrable lo que hicieron antes con ellos), el alma de millones de muertos no pudieron aceptar tal barbarie y por alguna razón (no se sabe qué clase de poder, algunos dicen que fue por la esencia) pudieron volverse corpóreos (si bien es cierto que la presencia de fantasmas no nos era desconocida, eran casos aislados). Como una ola traslucida la ciudad fue inundada de almas clamando venganza. Ninguna criatura viva escapó de aquel pozo de corrupción. La propia ciudad fue vaporizada.

Eso sirvió de escarmiento, sin duda. No había dioses, pero las almas de los caídos nos custodian. Igual que la naturaleza se abre camino, existe algún tipo de poder que equilibra la balanza.

Existen rumores sobre científicos que están intentando usar esa energía, la energía de los muertos en algún tipo de dispositivo pero no creo que prospere y en el peor de los casos, podría desatarse de forma descontrolada pero eso, es otra historia.

Markus Valley

lugares entre esta existencia y otras siendo comunes a varias realidades aunque se conozcan con diferentes nombres. Cuando llegó la hora, atravesaron océanos de realidad para destruir, subyugar y esclavizar todo a su paso.

Pero he aquí que encontraron algo que no esperaban. Al entrar en la realidad de Korn, estos seres primigenios acostumbrados a calmar su inagotable hambre sin oposición se toparon con que ese mundo tenía unos defensores que no estaban dispuestos a claudicar sin luchar. Los mismos dioses se encarnaron en el mundo para combatir la aniquilación, usando todo su poder e incluso desapareciendo de esta existencia con el fin de protegerlo. Cosa que lograron. Por primera vez en su existencia, los Arcaicos fueron expulsados a sus inconcebibles moradas.

Quiénes fueron estos seres y cómo llegaron a Korn es un enigma, no queda registro alguno sobre cuántos fueron o cómo eran, solo retazos de leyendas e historias contadas apenas en susurros. Quizás los escasos supervivientes así lo quisieron para que nadie les recuerde y pierdan todo poder sobre los hombres…

Por desgracia eso es lo que cree la mayor parte de la gente, la realidad es que aún quedan seguidores o miembros de su prole en Korn, sincréticos como son conocidos. Sociedades formadas por cultistas que buscan la manera de traer a sus señores de nuevo a este mundo. Pero de igual manera, hay un grupo especializado en evitar que eso suceda, la Sociedad EXAR. Es a través de ellos que conocemos el nombre de los más terribles seres que pisaron este mundo. Azathoth, Cthulhu, Lorthan, también conocido como Leviatán o Dagón, Set o Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yigg y Yog-Sothoth.

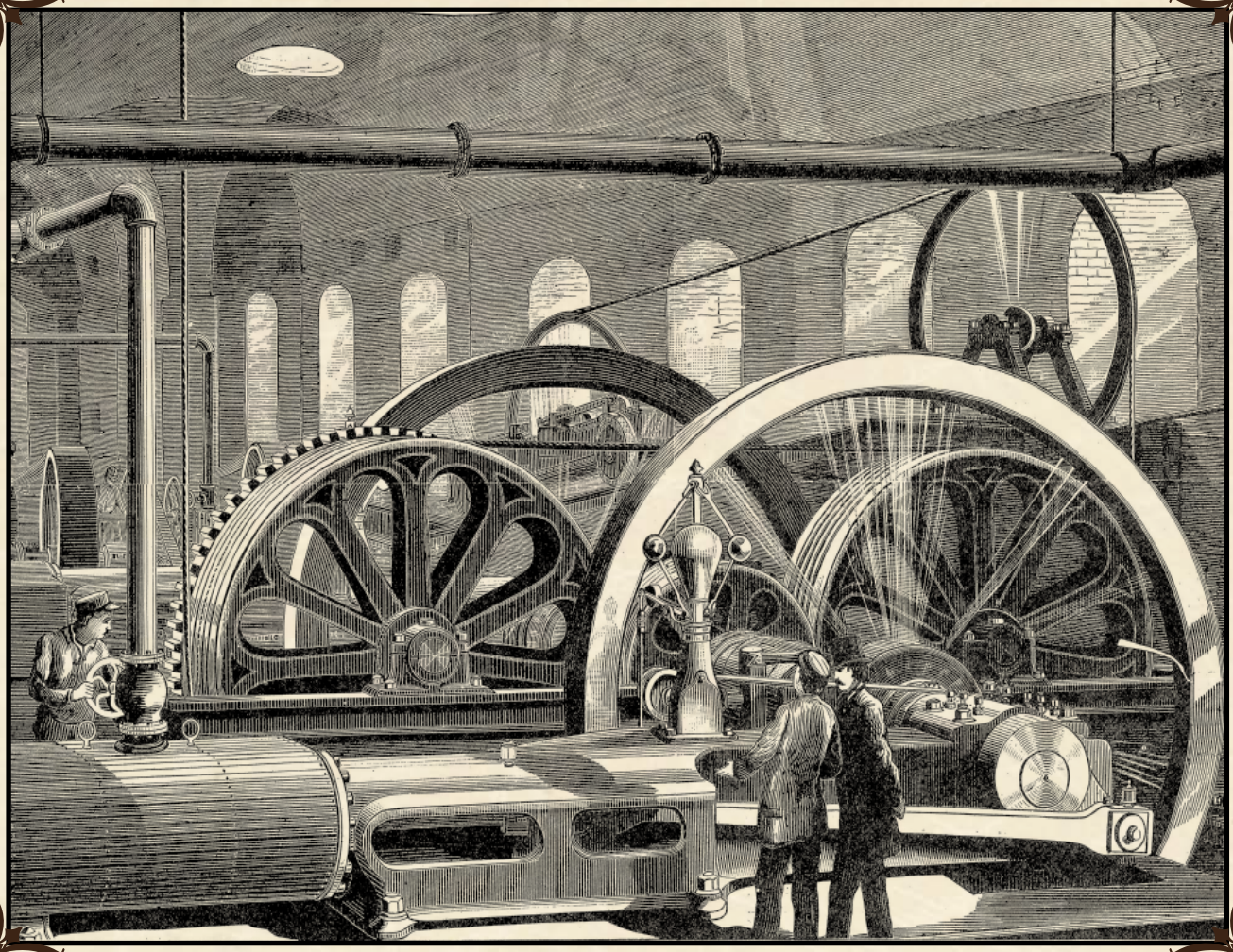
Los miembros de las 7 Puertas o la Sociedad Kraken buscan desesperadamente los vetustos legajos que les permitan contactar con sus señores, antiguos tomos tiempo ya olvidados o destruidos. Solo alguien totalmente enloquecido podría volver a redactar obras tan blasfemas. Y quién sabe qué pasaría ahora que los dioses no están para proteger Korn....

Evolución tecnológica en Korn

Primera Revolución Industrial

A principio del S.IX, la tecnología que predominaba en la mayoría de sociedades de Korn era muy primitiva. Basada en el cultivo de la tierra mediante herramientas elementales. En cuanto a la elaboración de productos, la mayor parte de estos eran elaborados por artesanos que realizaban su producción unidad a unidad, lo que provocaba que toda la fabricación estuviera condicionada a la escasa capacidad de los obreros para realizar más allá de los trabajos encargados.

En el año 865 DR, se produciría un descubrimiento que cambiaría para siempre el concepto global del trabajo manufacturado. Kristyan Barselo, un enano dorado afincado en Roca Calva, observó la gran cantidad de energía que producían las calderas que calentaban



el agua utilizada para limpiar con vapor el metal. Así, hizo una pequeña réplica de una de esas calderas, añadiéndoles un juego de poleas y pistones unidos a un pequeño percutor. Aquel invento, conocido como el "Automartillo Barselo" fue el primero de muchos otros diseños que Kristyan patentó.

Aunque todos los diseños originales habían sido concebidos para trabajar la tierra y facilitar la labor minera, en unos años comenzaron a proliferar los diseños alternativos para el transporte y lo más relevante: las manufacturas. Todo este desarrollo se conoce comúnmente como la Primera Revolución Industrial y sus efectos cambiaron para siempre la concepción del trabajo en Korn.

No se puede decir que fuera un solo sector el que cambiase y arrastrara al resto, sino que fue un cambio global el que se produjo en la sociedad. Por un lado, las producciones agrícolas aumentaron exponencialmente, debido a la velocidad y eficiencia que con la nueva maquinaria se podía trabajar el terreno (como el burro de vapor debirio ahora conocido como mototractor), esto provoco unos excedentes de alimento hasta ahora desconocidos, con su consecuente aumento de la población.

Por otro lado, los talleres artesanales dejaron paso a un nuevo concepto de producción. En la que los artesanos fueron sustituidos por máquinas a vapor, necesitando ahora mano de obra para las novedosas cadenas de montaje. Esto provocó una migración desde las zonas rurales hasta los grandes núcleos de población donde las fábricas estaban establecidas.

El círculo se completaba con la necesidad de metal para elaborar la nueva maquinaria y el auge de las metalurgias que proveían de la materia prima para la elaborada maquinaria. Estas nuevas empresas obtuvieron grandes ganancias y monopolizaron la extracción de mineral, siendo el origen de muchas de las grandes fortunas enanas afincadas en Teria.

Con la Primera Revolución Industrial, el aspecto de la sociedad había cambiado. De una economía rural y artesanal se había pasado a las grandes fábricas y la producción en cadena. Este cambio fue integral y otros sectores, que habían permanecido en principio ajenos a estas transformaciones, se beneficiaron de los avances. Como ejemplo más

representativo, se puede citar el transporte. Los carros propulsados por vapor comenzaron a circular por las calles de las grandes ciudades y estos nuevos sustituyeron a la fuerza motriz tradicional: caballos, velas, remos, etc., haciendo desde entonces el transporte más sencillo.

La última consecuencia de la Primera Revolución Industrial no fue directa sino indirecta. Todos los avances anteriormente citados, provocaron una mayor demanda de artículos y esto generó una oferta mucho mayor. Todo este comercio favoreció la aparición de una nueva clase social hasta ese momento desconocida. Los mercaderes, que antaño eran los propios elaboradores del producto, pasaron a ser meros intermediarios que compraban el género a bajo coste en su lugar de origen para distribuirlo y venderlo al público en general, o para exportarlo a otros territorios a través de las nuevas líneas de transporte. Con el auge de esta clase social y el aumento de poder adquisitivo, la demanda de los nuevos artículos tecnológicos aumentó más aún, alimentando todo el ciclo de producción.

El enorme crecimiento que sufrieron las ciudades debido a la Primera Revolución Industrial fue la semilla de lo que hoy se conoce como Edad Moderna, dando por finalizada la Era Oscura, y configuró la actual distribución demográfica. El cambio tecnológico había comenzado en Korn y ya nada lo podría parar.

Segunda Revolución Industrial

El origen de la Segunda Revolución Industrial tiene una fecha muy significativa y un protagonista destacado. El 21 de junio del 921. Un gnomo llamado Briserdín da a conocer una nueva forma conseguir energía a base de la antigua *esencia* de los dioses.

Tras unos primeros años en los que la noticia pasó desapercibida, en el 924 DR se construye la primera Cámara de Bris. Siendo capaz de recolectar el éter imbuyéndolo en *esencia*, creando el maná.

Este maná, es usado como combustible en las primeras máquinas de arcanotecnología, lo que las hacía mucho más eficientes, rápidas y poderosas que las antiguas máquinas a vapor. Estos diseños tienen un enorme éxito en el mercado y en apenas un año, el gnomo funda la Compañía de Briserdín o "BrisCo" al norte de Landorium, junto al lago Ginax. Esta empresa inicia una gran producción de maquinaria y diseños arcanotecnológicos, monopolizando los avances tecnológicos desde esa fecha. Tal es así, que el gobierno de Vaneirin firma un contrato de exclusividad y colaboración con Briserdín, comprometiéndose a no vender sus diseños a otras naciones a cambio de protección.

Poco se sabe sobre el pasado de Briserdín, hay rumores que lo sitúan como juguetero en Krotia (Ravkon) y que escapó de allí para compartir sus descubrimientos con el resto del mundo. Otra teoría dice que en realidad es un renegado de la Hermandad Áurea, auténtica descubridora de la arcanotecnología, y que lo único que hizo fue robar los diseños y hacerlos públicos. Sea como fuera, la realidad es que su aportación provocó lo que se conoce como la Segunda Revolución Industrial, que permitió utilizar una fuente de energía mucho más poderosa que la generada por las calderas de vapor.

Este nuevo combustible unido a la capacidad creativa de la nueva sociedad, encabezada por los gnomos, llenó el mundo civilizado de nueva maquinaria, vehículos y autómatas movidos por maná. La tecnología más avanzada había llegado y con ella, el límite sólo lo establecía la imaginación.

Idiomas en Korn

La siguiente lista muestra los idiomas oficiales de las naciones habiendo cientos de dialectos regionales no representados.

Navira

ALANNIA: alannés.
Melerith: melirés.
Teria: terano.
Vaneirin: alannés.
Norhem: norteño.
Frolamburgo: frolés.
Polarquia: poquio.
Notivoli: eloquio.
Milenia: alannés.
Éirann: galean.
Debiria: debirio.
Morabia: morab.
Îsdragen: îsdrago.
Siania: sianko.
Boldak: boldako.

Porqüan

Colonias Confederadas
  Surbiria: debirio.
  Terraconia: alannés.
  Roake: debirio y alannés (aunque de manera no oficial se empieza a hablar roakés, una mezcla de ambos aunque con más carga alannesa).
Malorn: debro.
Anak Yigg: yiggrio.
Utnao: folgor.
Sagres: debirio y samarí.
Samaria: samarí.
Mahrat: mahrí.
Kian Se: kianés.
Sohjo: sohjés.

Pythia

Hamuset: pythio.
Kilikgronja: kilion.

Mu: desconocido. En la colonia, alannés.
Ravkon: ravkio.

EREBO: desconocido. En Garzuela, debirio.

NOTA: Todos los alanneses empiezan con su idioma regional más el alannés. Los vanerios tienen un idioma adicional de otro país de Alannia. Todos los personajes conocen una lengua típica de su gremio (Navira, Ravkon) o un pigdin dependiendo de la región donde se han criado (Porqüan, Pythia).

Vanio: antiguo idioma común de la región de Vaneirin del que procede el vanerio (ahora llamado alannés).

Palurdo: idioma propio de los semiorcos. Son supervivientes natos que saben comunicarse en todas las lenguas y en ninguna… no podrán escribir poesía pero pueden pedir cerveza en cualquier idioma.

Pidgin: Son lenguas simplificadas usadas por comunidades que no tienen lenguas comunes entre sí. Estos son antecesores de las lenguas de gremios, mucho más especializadas. No tiene una estructura gramatical estable usando elementos de una y otra región. Los más habituales son el pidgin del comercio, de la guerra, de la caza, de la pesca y de los ladrones.

La lengua de gremios: Es un conjunto de elementos lingüísticos, simbólicos y de expresión corporal utilizado por diferentes gremios o profesiones con el objetivo de estandarizar e internacionalizar las diferentes nomenclaturas, medidas y acciones de los diferentes países.

Los más importantes hoy en día son el código silencioso (usado por criminales), el mecánico (usado por ingenieros y cualquiera de la rama industrial) y el etérico o la lengua de la magia, como comúnmente se le llama, cuya extraordinaria dificultad hace que sólo tras largos años de estudio y práctica pueda uno comprenderla y usarla. Los arcanotecnólogos usan el etérico-mecánico.

Cronología

Como en todas las cronologías, hay un hecho, un acontecimiento de enorme importancia que cambia la historia y a partir del cual los cronistas e historiadores datan los años. Evidentemente en Korn, ese acontecimiento es el Ragnarök, momento a partir del cual hay un claro antes y un después. Es por eso que en Korn se enumeran las fechas según si fueron Antes del Ragnarök (AR) o Después del Ragnarök (DR).

Así pues, en la historia de Korn los cronistas han establecido cuatro épocas o periodos bien diferenciados; la época anterior al Ragnarök (pre-Ragnarök), el mismo Ragnarök (aproximadamente 7 años a partir de la llegada a Korn de los Arcaicos y los años que duró el enfrentamiento), la Era Oscura (aquellos años posteriores al Ragnarök en que Korn estaba sumida en el caos y que duró varios siglos) y la Edad Moderna (en la que la gente de Korn resurgía de la oscuridad y que llega hasta nuestros días). Parte de los antiguos conocimientos se perdieron durante el cataclismo por lo que aunque inicialmente lo mostrado aquí ha sido constatado y se supone veraz, la historia de Korn se está rehaciendo poco a poco y de vez en cuando alguien encuentra o rescata vetustos libros olvidados que logran rellenar los muchos huecos de la historia del mundo.

En Korn, algunos países o lugares tienen su propio calendario. Kian Se data sus años a partir de la irrupción del Emperador Dragón, Hamuset a partir de la llegada de Set (uno de los Arcaicos) y Anak Yigg a partir de la caída y desaparición de su amado dios serpiente Yigg, si bien todos coinciden en sus años con el Ragnarök y el advenimiento de los Arcaicos. A continuación se enumeran muchas de las fechas más importantes de la historia de Korn tal cual se recogen en las crónicas rescatadas y confirmadas por la Sociedad del Descubrimiento.

Siglo IV AR

302 AR El rey enano Jakor Piedebronce de Bromteria llega a un acuerdo con la reina elfa de Melerith, Fanari Nilai, para que el ejército más grande que jamás se haya visto formado por elfos y enanos, marche hasta el Bosque Rojo para recuperar sus antiguos territorios.

Siglo III AR

298-294 AR Tras derrotar a los humanoides (principalmente orcos, goblins y gnolls entre otros) que ocupaban el Bosque Rojo y al poderoso lich Xizzae que los comandaba, Flameoril es fundada. Los elfos se instalan en el Bosque Rojo, los enanos lo hacen en el monte Nuba y se produce un éxodo masivo de humanoides salvajes hacia el oeste.

298-290 AR La antigua Debiria y otras naciones de la región guerrean constantemente contra los humanoides procedentes del sur. Las hordas devotas a Molek se estrellan contra las murallas de Tarnish.

Siglo II AR

Existe un vacío total sobre esta centuria. Es como si alguien o algo se hubiera tomado demasiadas molestias en borrar todo lo concerniente a este periodo. Algunos historiadores se aventuran a presuponer que forma parte de la historia del nacimiento del primer Troll pero no se sostiene el porqué tampoco se tienen datos relevantes de otros países lejanos.

Siglo I AR

21 AR Tenran Sang, el emperador de Kong Sang, proclama la Gran Búsqueda de huevos de dragón con objeto de lograr la inmortalidad.

10 AR Comienza la construcción de la Puerta de los Antiguos en Vaneirin por la sociedad secreta llamada Siete Puertas.

1 AR Xing Chew Dewei un poderoso dragón celestial, mata a toda la corte del emperador Tenran Sang en justa venganza por el asesinato de su cónyuge y la captura de su único huevo. El dragón celestial se autoproclama nuevo Emperador y designa al reino como Kian Se en honor a su hijo nonato. Criará como si fueran suyos los tres huevos de dragón supervivientes a la masacre de Kong Sang.

Capítulo 1: Historia

Siglo I DR

0-7 DR Comienza lo que se conoce con el nombre de Ragnarök, la Caída de los Dioses. Los ragnason recuperan el artefacto llamado "Bjäll" y resucitan al Troll Negro Ragnar. Los Arcaicos son invocados a este mundo trayendo el caos y la destrucción. Comienza la guerra de los Dioses contra los Arcaicos.

Cientos de pequeños meteoritos impactan contra el planeta antes de la llegada de los Arcaicos desatando el caos y la destrucción produciendo el desmembramiento del mundo.

Las tribus de humanoides luchan contra los dioses bajo los auspicios de Molek el Oscuro.

La Puerta de los Antiguos se abre y por ella Shub-Niggurath llega a Korn.

2 DR Molek el Oscuro es destruido sobre la cima del monte Nuba. Su sangre corrompe a los elfos y enanos que quedan expuestos a ella creando a los melnok y duergar. Esa misma noche, ambas razas se abalanzan sobre sus antiguos hermanos, matando o esclavizando a todos aquellos a su alcance. Ese día pasó a conocerse como La Noche de los Gritos. Los melnok y duergar, a pesar de su menor número, sorprenden a los siervos de los arcaicos con emboscadas y asesinatos, logrando resistir alrededor del monte Nuba. Cuando la tierra tiembla y los antiguos territorios de Flameoril quedan casi por completo bajo las aguas, las elfas melnok salen de la montaña y dan caza a los pocos siervos de los arcaicos que siguen con vida.

5 DR La infección causada por el arcaico Shub-Niggurath se extiende desde la Puerta de los Antiguos de Vaneirin hacia el norte. Tras cinco años de intensa lucha, la diosa élfica Naimiriel muere sacrificándose para salvar Éirann.

5-120 DR La muerte de Molek el Oscuro provoca el caos entre los humanoides. Guerras intestinas los dividen, caudillos se alzan y caen constantemente. La incertidumbre sobre su destino provoca que muchos humanoides comiencen a adorar a los dragones supervivientes como sus nuevos dioses. Los humanos y otras razas forman pequeñas ciudades estado que persisten a duras penas en el norte de Malorn.

6 DR Varios sucesos desastrosos desencadenan el mayor terremoto conocido en Korn, el Gran Trueno.

7 DR Acaba el Ragnarök cumpliéndose la profecía, la Caída de los Dioses ha terminado. Los últimos dioses se sacrifican desterrando de Korn al último y más poderoso arcaico cerrando para siempre la conexión con sus planos natales. Comienzan los siglos de oscuridad.

7-800 DR Debido a los efectos de la llegada de los dioses y los arcaicos, las batallas y otros desastres naturales, el pequeño mundo de Korn se convulsiona intentando sobrevivir. Más de 100 años de oscuridad por las cenizas de los volcanes, climatologías extremas y terremotos y maremotos asolan una y otra vez la superficie del planeta. Este periodo es conocido como la Era Oscura, un periodo de falsos profetas, bestias salvajes, el ocaso de la civilización y la lucha por la supervivencia.

9 DR En Siania comienza la Era de la Sierpe, numerosos dragones atacan la región y prácticamente la reducen a cenizas.

14 DR Los i'krauk se hacen con el territorio de Hamunra, pasando a denominarse Hamuset.

17 DR Los duergar abandonan la antigua capital enana en el monte Nuba y comienzan a internarse en la oscuridad. Los varones melnok la ocupan, escapando de sus contrapartidas femeninas.

50 DR En Éirann, Caladriel Menelwe es nombrado Rey del Bosque.

70-100 DR El sistema de clanes se impone en la sociedad Melnok, y todos se hacen llamar como algún demonio pre-ragnarök.

70 DR El archimago melnok Shexeline, junto a varios de sus discípulos, impone el terror entre sus hermanos y funda el primer clan melnok. Tras rebautizar la antigua capital enana como En'Xen, se interna en la cámara del tesoro enano, donde encuentra, escondido en una cámara secreta, el Ars Goetia. Tras leerlo, nombra a su clan Bhael, en honor al señor de los demonios descrito en este.

79 DR En Siania, tras matar a un enorme dragón de cobre anciano, los supervivientes del combate fundan una comunidad que poco a poco acoge a otras bajo su protección y forman lo que hoy en día se conoce como Kazat.

Siglo II DR

100-250 DR Un grupo de chamanes orcos se alza contra las sectas dracónicas. Tras convencer a los jefes tribales sobre la necesidad de dejar de servir a otros, declaran una cruzada salvaje contra estos.

115 DR El envejecimiento de la raza melnok es evidente, Shexeline logra, tras la muerte de varios de sus guerreros, capturar a una elfa de su especie. Tras sufrir varias heridas durante la "negociación", la elfa parte de vuelta a la superficie transmitiendo un acuerdo entre ambos sexos para reproducirse.

120 DR Se empiezan a conocer las propiedades del loto amarillo descubierto recientemente.

122 DR Nace la Leyenda de los Tres Ojos en Hamuset después de que tres cíclopes esclavizados causen estragos entre los i'krauk.

126 DR Una última batalla entre los ángeles y demonios supervivientes se libra en Hatna (al norte de Mahrat, ahora desaparecida). Ambos bandos quedan prácticamente exterminados y sin poder regresar a sus planos, deciden pasar al anonimato actuando desde entonces desde las sombras.

130 DR Enanos duergar y elfos melnok comienzan a comerciar con tecnología y esclavos.

160 DR Los duergar construyen la ciudad móvil conocida como Juggernaut.

SIGLO III DR

212 DR Los elfos y enanos de Éirann se reúnen en secreto y renuevan las promesas de alianza de sus pueblos durante la era de Flameoril.

224 DR Varios terremotos asolan el sur de Pythia hundiendo bajo las aguas la región de Icdrum al sur de Kilikgronja.

250 DR Un pequeño ejército de Onis asola la región norte de Sohjo. Los sohjeses descubren fatalmente que los demonios no se fueron junto con sus espíritus protectores.

263 DR Millones de avispas asesinas asolan la región de Iquelonia, al sur de Sturheim.

272 DR La última pirámide de Hamunra es desmantelada por los esclavos de Hamuset. El rastro de los antiguos dioses o los viejos reyes desaparece de Hamuset aunque bajo las arenas aún se conservan incontables secretos.

280 DR Muere el último dragón de Malorn, una gran sierpe azul. La batalla devasta decenas de kilómetros cuadrados y millares de orcos perecen contra él. Las leyendas de las tribus dicen que ese fue el origen del desierto que se halla en la actual Roake.

SIGLO IV DR

300 DR Con el paso de los siglos eclosionan los tres huevos de dragón a cargo del emperador Yu.

310 DR La ciudad del pecado de Sumrria es destruida por lo que ahora se conoce como la Venganza de las Ánimas. Este suceso marcó un punto de inflexión que terminó por expulsar al Culto de Thulká de Mahrat.

314 DR Muere el último elfo de Melerith que luchó en el Ragnarök. Las nuevas generaciones se sumen en la melancolía.

316 DR En Siania se abate al último dragón plateado, dando por finalizada la Era de la Sierpe. El tráfico de restos de los dragones siankos se convierte en un gran negocio.

325 DR El culto a los ancestros se impone entre los humanoides desterrando para siempre la servidumbre a Molek. Ciertas leyes son creadas por los chamanes para regular el trato entre las tribus. Aun así, las guerras son constantes.

330 DR Se da por terminada la reconstrucción de Meriteria, nuevo nombre del territorio después de la destrucción de Bromteria en el Ragnarök.

360 DR Se elige entre los Seis Sabios a Yamín Yama para ser el primer gobernante de Mahrat.

SIGLO V DR

400-480 DR Un gran caudillo gnoll llamado Colmillopurulento se alza entre las tribus y dirige a estas contra los pocos asentamientos humanos que quedan en Malorn. Aunque finalmente es derrotado, el daño ya está hecho y lentamente los asentamientos humanos desaparecen.

425 DR Un grupo de agricultores humanos, junto con algunos vecinos enanos logran destilar la primera versión del woolk, una bebida alcohólica que se volverá tremendamente popular en Norhem.

441 DR En la Noche de los Lobos muere Darío von Tep. El Iluminado, superviviente del castillo Dalmau instaura la realeza y la Inquisición en Debiria. Poco a poco, los debirios expulsan o destruyen a los aquelarres de brujas que tantos años les han torturado.

445 DR Unos exploradores de Meriteria descubren en las montañas Rumosas la primera veta de plata estelar. El asentamiento es conocido como Cuerno de Mith-ril.

448 DR Borambrok queda totalmente ocupada por las criaturas de la noche, nace Morabia.

450 DR El territorio de Norbiria se independiza de Debiria de forma pacífica. El país a pesar de pedir la unidad no puede hacer frente a una guerra civil.

462 DR Numar Kalaer es derrocado por Ashgan Enur, el cual se proclama nuevo faraón de Hamuset.

466 DR Sacedonia se funda al llegar a un acuerdo los nobles de la región.

490 DR Se produce la masacre de esclavos en Hamuset denominada La Siega del Tirano.

SIGLO VI DR

527 DR En Siania comienza el movimiento extremista conocido como los Merikrov (Sangre de Cobre) liderados por el filósofo Bradislav Kirishiev.

539 DR El movimiento de los Merikrov se empieza a extender por toda Siania cuando se hacen copias del "Dogma de Kirishiev", un manuscrito del propio fundador del movimiento.

540-850 DR Las tribus de Malorn intentan expandir sus territorios por el resto del continente aunque sus fuerzas son repelidas en todos los frentes: al norte Debiria y Utnao, al este los Reyes Hechiceros de Samaria y Anak Yigg al sur.

553 DR Comienza el levantamiento de la sangre en Kazat cuando sus dirigentes matan a Bradislav Kirishiev durante una de sus proclamas.

556 DR El levantamiento de la sangre finaliza con el gobierno de Kazat ahora en manos de los Merikrov.

567 DR De las cenizas de la antigua Sturheim, surge el héroe conocido como Frolán, el Astado. Portando su puñal sagrado, une a las tribus bajo su mando alentando sus corazones para expulsar a las criaturas de nuevo hacia Borambrok.

570 DR La reina Vianka firma un tratado de paz con el gran caudillo Frolán, desde ahora, el límite entre sus territorios será el bosque de Boheme.

575 DR El alquimista enano WaoYao crea la pólvora.

578-580 DR Primeros contactos y alianzas entre el actual Yamin Yama de Mahrat y el Emperador Yu de Kian Se. Este hecho favorece el comercio de especias y sedas entre Mahrat y Kian Se.

580 DR El monje vanerio llamado Graham Strauss que profetizaba el advenimiento de los dioses, muere junto con sus más de mil creyentes esperando que su sacrificio sirviera para traer de vuelta a las divinidades. Con el tiempo se descubre que Graham era un sacerdote de Lorthan el cual honró a su señor con un valioso presente de victimas que se ahogaron bajo las aguas del Ojo.

Siglo VII DR

600 DR El Emperador Dragón Yu Xing Chew Dewei otorga la madurez a sus tres hijos y les obsequia con el mando de una provincia de Kian Se a cada uno.

621 DR Landuin Wellington funda la ciudad de Landorium sobre las ruinas de la antigua ciudad vania llamada Erenium.

637 DR La región conocida como Sturheim pasa a formar un país delimitado y reconocido como Frolamburgo, "La Casa de Frolán".

640 DR El primer Xerenade, o Brujo de la Carne, aparece en Utnao. Utilizando conocimientos del Ars Goetia, magia y diferentes destilados de las criaturas, el Xerenade crea su primer ser híbrido. Pronto muchos melnok acudirán a él para aprender su arte.

643 DR Una gran explosión resuena por todo Korn, durante 1 año el cielo de gran parte de Korn se torna de color negro de nuevo por una gran nube de cenizas.

659-680 DR Guerra Vaneirin-Norbiria. Vaneirin ataca el estado independiente de Norbiria buscando ampliar sus fronteras. La guerra se alarga por las pretensiones territoriales de Melerith y Debiria. Norbiria desaparece absorbido por las tres potencias. Se le conoce como el "tratado de la tarta". Años más tarde este tratado desataría la Guerra del Vino.

Siglo VIII DR

700 DR Los elfos de Éirann salen de su autoexilio y establecen relaciones con los humanos de la isla. Poco después, los enanos les imitan.

714-725 DR La plaga conocida como "Escamas de sal" se propaga por el norte de la actual Alannia. Procedente de las islas del Marino Muerto, causan millones de bajas en todo Navira y parte de Porqüan. Esta enfermedad que cuartea la piel hasta que las venas estallan consiguió ser detenida gracias al doctor y profesor de la universidad de Skryrie, Duncan Eaglesham, al encontrar la cura primero exterminando a las ratas y los gatos y después deteniendo el avance de la descamación aplicando un linimento por toda la piel que protegía de las llamas para acto seguido prenderte fuego. Cuando el fuego se apagaba, la piel volvía a ser normal a excepción de unas marcas en las palmas de las manos.

717 DR La guerra por el control de Vaneirin estalla entre la familia Szapovia y Wellington. Tras varias victorias decisivas en el bando de los Wellington, los Szapovia se ven relegados al norte creando Gelimbor.

730 DR Los Xerenade, ya establecidos entre los diferentes clanes, reciben apoyo de sus jefes de clan para continuar sus experimentos. El primer orgro nace y pronto una nueva raza de guerreros acompaña a los melnok.

Finne Laison se introduce en el bosque de Iarann convirtiéndose en el primer humano que visita el reino élfico y sobrevive para contarlo.

750 DR Finne Laison abandona el bosque y funda la Orden de los Naturistas.

776 DR El 9 de hanmonath (mayo) nace en Gelimbor la sociedad secreta conocida como Vire'dorrem (los Verdaderos Creyentes o simplemente los Creyentes).

787 DR Mardik Walk da con la fórmula que hará rica a su familia, una nueva receta de woolk conocida desde entonces como walk.

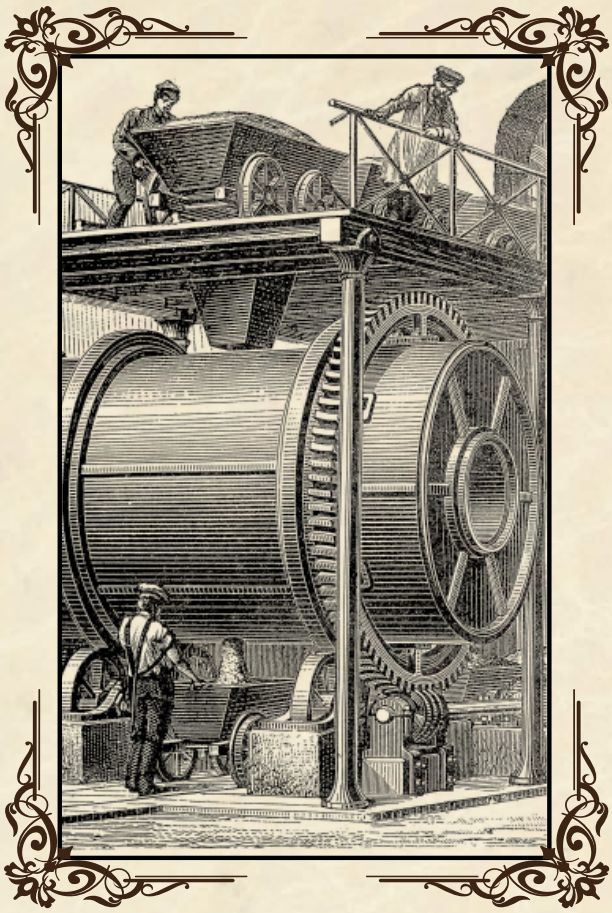
Siglo IX DR

800 DR Tiene lugar el 1er Certamen Deportivo Internacional de Sacedonia donde los mejores deportistas de diversas especialidades tratan de ganar el ansiado Anillo del Campeón, un espectacular anillo de plata estelar.

Debiria comienza la invasión del sur de Melerith para recuperar el territorio que considera suyo, tiene lugar la 1ª Guerra de Lamborsie o la Guerra del Vino como se la conoce. Vaneirin acude en su auxilio aportando hombres y armas para evitar que Debiria conquiste Melerith.

834 DR Embajadores de Debiria traen regalos a los gobernantes de Sacedonia. Comienzan las negociaciones para comprar "pequeñas" parcelas del territorio.

840 DR Debiria declara sus territorios en Sacedonia como una nueva provincia de su creciente reino.



La guerra de Lamborsie llega a un punto muerto. Ante la incapacidad de ganar de cualquiera de los bandos, se establece una tregua entre Melerith y Debiria.

843 DR El loto amarillo se extiende. Llega a Landorium el primer barco kianés con cargamento de loto amarillo procesado. Esta droga se extiende rápidamente por el Puerto y los Canales.

846 DR Debiria intenta la conquista de la hereje isla de Éirann pensando que las criaturas feéricas son una ofensa y un peligro ya que están a un paso de la corrupción y manejan grandes poderes mágicos que no comprenden. Tras las desaparición de cientos de hombres en larann y enormes pérdidas navales frente a las costas de Éirann, Debiria decide replegarse buscando otros objetivos menos problemáticos.

848 DR La tregua entre Debiria y Melerith se rompe y comienza la 2ª Guerra de Lamborsie.

850-919 DR Los inquisidores de Debiria tratan de establecer una colonia duradera en Malorn, pero una y otra vez son repelidos. Las represalias de las tribus en territorio debirio también son detenidas rápidamente.

853 DR Giancarlo Cabraldi reúne a sus abanderados y comienza una revuelta contra Debiria en Sacedonia.

862 DR Lariel Arpifipi y y Nalie Neraliem fundan juntas la organización conocida como Arpifipis.

865 DR Kristyan Barselo crea el Automartillo Barselo en Roca Calva dando origen a la **1ª Revolución Industrial** y finalizando la Era Oscura.

Tiene lugar la Notte Volli, noche en la que la última ciudad debiria en Sacedonia es tomada por sorpresa. Notivoli es fundado como país independiente.

869 DR La 2ª Guerra de Lamborsie acaba, y Debiria es expulsada de casi todos los territorios de Melerith a excepción de una pequeña región. Debiria se repliega una vez más para lamer sus heridas tras años de sucesivas derrotas.

870 DR El arcanotecnólogo gnomo Briserdín Kjeldahl huye de la Hermandad Aurea, encontrando asilo en la misteriosa isla de Ravkon.

887 DR Nace Thalun Gudonov en Sosnaie, al noreste de Kazat.

Primer encuentro entre el emperador Yu y el joven Shogun Shinjo Himura. Primer acuerdo de no agresión entre ambas naciones.

888 DR La Sociedad del Descubrimiento se funda con la intención de proporcionar información veraz sobre el pasado de Korn.

Sohjo prohíbe el consumo de una nueva droga traída de Kian Se.

890 DR La ciudad rodante de Utnao conocida como Juggernaut, deja de estar tirada por esclavos. El descubrimiento de la caldera de vapor por parte de los duergar permite que se mueva por su propia fuerza. Grandes columnas de humo negro empiezan a surgir en diferentes lugares de la isla.

898 DR El melirés Rauní Sangren realiza el primer viaje el globo aerostático.

899 DR La visión de una völva hace que un grupo de îsdragos procedentes de varios clanes se instalen en el punto más al norte del territorio con vistas a cruzar hacia el frío hielo de Frigsen.

SIGLO X DR

900 DR Una serie de terremotos sacuden la isla de Utnao. Las excavaciones duergar provocan el derrumbamiento de cientos de kilómetros de túneles y el consiguiente temblor de la isla. Muchos esclavos aprovechan la sorpresa para huir de En'xen. Por desgracia para ellos son capturados nuevamente por las melnok. Aquellos que son nuevamente esclavizados son los más afortunados.

903 RD Comienzan las grandes revueltas de los Merikrov en Roshlav y Moshviak, que más tarde se propagan al resto de los territorios siankos.

914 DR En Siania, el general Thalun Gudonov es nombrado gobernador en Kazat.

918 DR El vanerio Klaus Buenaforja (enano del hierro) diseña la primera locomotora de vapor pero debido a sus escasos recursos acaba vendiendo la patente. Esta es comprada por Girón Bentz, un enano dorado de Rocacalva que empieza su construcción inmediatamente.

919 DR La empresa Bentz construye la primera locomotora de vapor que realiza el trayecto Landorium-Rocacalva con gran éxito.

920 DR Nace Anna Wellington futura reina de Alannia.

Debiria arremete de nuevo contra Malorn ante la sospecha de un posible ataque en el Estrecho de Farwin a sus barcos pesqueros. Se funda Taixa, la colonia más antigua que persiste en la actualidad. Muchos hombres mueren durante su construcción, pero la fortaleza resultante demuestra ser inexpugnable para las tribus y actúa como cabeza de playa y ejemplo. Los nuevos territorios se bautizan como Surbiria.

921 DR El gnomo Briserdín Kjeldahl descubre el uso de la *esencia* al emplear coralinas azules como combustible en un juguete.

924 DR Briserdín construye la primera Cámara de Bris atrayendo el éter disperso en el ambiente hasta la *esencia* dando origen al maná.

925 DR Briserdín funda la BrisCo. La primera fábrica de producción arcanotecnológica es inaugurada el 11 de kornmonath (julio) en el lago Ginax, a 60km al norte de Landorium.

El alquimista Brahm Gillnor emplea el maná para la creación de un destilado que devuelve la posibilidad de utilizar de nuevo la magia. Comienza la **2ª Revolución Industrial**.

926 DR Michel Delagrass inventa la máquina de audiorrecuerdos. Esta es capaz de grabar sonidos en una esfera de vidrioferro y reproducirlos de nuevo.

927 DR El primer motovapor circula por Landorium. No es producido en masa hasta 3 años más tarde.

930 DR El goblin boldako Laerín Usurpador descubre el gas laerus por accidente. El primer barcoglobo sustentado por dicho gas surca los cielos de Boldak cuatro años después, dando comienzo a la piratería moderna.

931 DR El duque de Glenshawchester crea las actuales reglas del boxeo incluyendo el uso de guantes para evitar lesiones o combates demasiado cortos, la cuenta de seguridad, combates entre categorías de peso similares, etc.

932 DR Se funda Nueva Landorium en Malorn, primer asentamiento permanente de Vaneirin.

933-937 DR Diferentes colonias comienzan a emplazarse rápidamente por Malorn. Melerith, Frolamburgo, Norhem y otras naciones se unen a la carrera expansionista. La esclavitud se impone rápidamente, permitiendo a las naciones humanas centrarse en la guerra mientras los humanoides realizan el trabajo pesado. Las tribus se ven desbordadas y a falta de un caudillo que las unifique ceden terreno a gran velocidad.

935 DR Una Cámara de Bris cae en manos de los melnok a través de sus contactos en el mercado negro de Boldak. Tras estudiarla, se la ceden a los duergar a cambio de un futuro favor.

936 DR Thalun es nombrado krall de Siania cuando por fin aplaca a todos los que se le oponen y los levantamientos terminan, unificando y consolidando todo el territorio.

937 DR Edzen Tsöl (Señor del Desierto) es nombrado Luu Edzen Tsöl (Señor del Aire y el Desierto) en Boldak.

938 DR En un lluvioso día de gemmonath (noviembre) se celebra la boda entre la reina Anna de Vaneirin y el duque Francis Szapovia de Gelimbor. Gelimbor pasa a formar parte de Vaneirin.

939 DR Se forma Alannia, se firma la Geinnerwel (mancomunidad de naciones) uniendo a Vaneirin, Melerith, Teria, Polarquia, Notivoli y Norhem. El canciller Fry Gunther de Frolamburgo rechaza la oferta y se muestra ofendido por semejante tratado. Las colonias de las antiguas naciones que componen Alannia se unifican en un solo territorio bajo el nombre de Terraconia. Los humanos aumentan sus esfuerzos expansionistas. Millares de humanoides escapan hacia el sur de Malorn para evitar ser masacrados.

Los ejércitos de Siania parten hacia Morabia, dando así comienzo la guerra de las Cien Noches. Cuando son rechazados, comienzan la invasión a Frolamburgo para rodear las montañas y atacar desde el sur.

Comienza la construcción del Transianko para unir Magadán con Pauvik.

939-954 DR Guerra sianko-frolesa.

940 DR Frolamburgo capitula ante el vasto ejercito sianko. La adhesión se firma con un acuerdo de matrimonio entre uno de los hijos del kral Thalun y la hija del canciller Fry Gunther. En plena boda, un atentado con bomba mata a parte de las familias de ambos líderes. Los dos líderes salvan milagrosamente la vida, el canciller sin un rasguño pero Gudonov queda en coma. Ambos bandos se acusan del atentado recrudeciéndose la guerra entre ambos países.

941 DR Adhesión de Frolamburgo a la Geinnerwel de Alannia (bajo unas condiciones mucho menos favorables) para hacer frente a la guerra contra Siania. El gran explorador debirio Alonso Rorque dirige una expedición hasta el nacimiento del río Zamona.

943 DR Winston Locke es nombrado Lord Mariscal de Alannia. 1ª Reforma Militar de Alannia: La Reforma Locke.

945 DR El Mul Kar es visto por primera vez en Kilikgronja.

948 DR Una delegación de Éirann se personifica en Landorium y establece una alianza entre ambas naciones aunque rechaza formar parte de la Geinnerwel manteniendo su independencia.

949 DR Shitghshha es elegido nuevo rey de Anak Yigg por la gracia del dios serpiente.

950 DR Un caudillo orco se alza entre las tribus salvajes. Tras reunir docenas de tribus ataca a los ejércitos de avanzadilla de Surbiria y Terraconia, haciéndolos retroceder hasta el Valle de Roake, donde un ejército combinado de Surbiria y Terraconia logra detenerlos. Las fuerzas humanas avanzan no solo sobre el territorio perdido, sino también sobre el de las tribus derrotadas. Un asentamiento es construido en Roake, donde se empieza a negociar el Plan de Reorganización de las Colonias.

951 DR Se establece el Plan de Reorganización Colonial (PRC). El asentamiento de Roake crece exponencialmente y se convierte en la capital de una provincia con su propio nombre, Surbiria y Terraconia son delimitadas en el mapa por el río Zamona y las Colonias Confederadas son oficialmente fundadas.

952 DR Batalla de Erlangen: los ejércitos combinados de Alannia y Frolamburgo rechazan a Siania hasta hacerles retroceder hasta la ciudad frolesa de Erlangen, dividida por la mitad por el río Era. Siania se hace fuerte al otro lado del río, en la mitad este, donde se reagrupa y consigue detener el avance del ejercito alannés.

El vanerio Angus Humbolt crea el primer reglamento del deporte de equipo conocido con el mismo nombre, el Humbolt.

Malorn ataca la frontera de Roake destruyendo la región de Lyx.

953 DR Grandes victorias en el mar del Ojo gracias a los modernos y poderosos ironclad decantan la balanza hacia Alannia.

954 DR Se firma la Paz de las Cenizas en la ciudad destruida de Erlangen. Como parte del tratado, Frolamburgo mantiene la mitad occidental de la ciudad de Erlangen mientras que Siania se quedaría con la parte este de la ciudad, a la que llama Volkzs.

955 DR 2ª reforma militar de Alannia: la reforma Werner-McDuggan. Lord Werner es nombrado ministro de la guerra de Alannia.

El caudillo orco llamado Zargbata tras someter diferentes tribus comienza una nueva campaña de expansión con el fin de unificar a todos los humanoides de Malorn en aras de su supervivencia: Las Naciones Libres son creadas aunque nadie las reconoce como tal siendo Malorn aún el nombre por el que se conoce a la región.

956 DR El almirante sianko Gustav Nóvikov crea el GNV-2, el primer dirigible capaz de permanecer en el aire sin sustentación mágica. En la primera prueba, el 3 de zolmonath (octubre), el dirigible transportó a doce personas, alcanzó una altura de 540 m y recorrió una distancia de 14 km en 35 minutos.

Se finaliza la construcción de la primera base aérea en Norhem, llamada Arthur Hoff en honor a un destacado militar.

958 DR El Nóvikov GNV-2 realiza un viaje de 24 horas, y empieza a despertar el entusiasmo tanto del público como del gobierno sianko.

959 DR Varios intentos por escalar el Zhin Bo fracasan causando la perdida de toda la expedición de la Sociedad del Descubrimiento. Se dice que no fue una avalancha quien acabó con ellos sino una peligrosa criatura llamada Comenieve.

960 DR Debido a que carece de ejército formal, Roake sufre pérdidas intermitentes de sus territorios. Para aumentar el número de tropas disponibles, el 3º presidente de Roake, Fernando de Magerion revoca la esclavitud y logra que los antiguos esclavos se integren en Roake. Las tensiones con Surbiria y Terraconia crecen tras esto.

El primer ferrocarril con una batería de maná alcanza los 180 km/h pero lamentablemente es excesivamente caro.

El descubridor Arthur Gaylin establece una pequeña colonia en la isla de Chorana frente a las costas de Mahrat.

961 DR Thalun Gudonov despierta del coma descubriendo que ahora es más máquina que hombre.

962 DR Comienzo construcción de la fortaleza móvil Bukavac en los astilleros de Magadan.

El visionario ingeniero vanerio Sebastian P. Broker, consigue convencer a su amigo universitario rico Wilson Wisk para colonizar una lágrima de los dioses y fundar la futura ciudad de Milenia.

963-967 DR Guerra Arkerion-Reyes Hechiceros de Samaria. Arkerion comienza la conquista de Samaria ayudado por su ejército de autómatas destruyendo la ciudad de Rod'Kali y la región ocupada de Lyx en Roake (que pasará a formar parte de Sagres).

964 DR Se celebra el primer sorteo de lotería de los Puentes en Landorium. Un año más tarde debido a la popularidad, se extiende a nivel nacional.

El caudillo oni Akuma el Sangriento toma las playas de Kamaramachi y proclama la guerra al Shogun Saito.

967 DR Arkerion derrota a los brujos hechiceros de Samaria, libera a los esclavos, funda el país de Sagres y cede el territorio oriental de la península para refundar Samaria.

968 DR Se produce el incidente Wisk en una fábrica textil de Landorium. Varias familias de trabajadores halfling mueren por intoxicación. Nace el primer sindicato, la Unión de la Gente Pequeña (UGP).

970 DR El hijo de Zargbata es destituido de su puesto por el enorme minotauro llamado Holk tras un desafío por combate. El minotauro es apoyado por gran parte del consejo al creer que el orco se había corrompido por el poder. Varka, el jovencísimo nieto de Zargbata, apoya al nuevo candidato y es designado como líder de la Mano.

971 DR El mototractor debirio conocido como "burro de vapor" es capaz de arar movido por un sistema de oruga.

Conflicto fronterizo entre Kian Se y Sohjo, un barco de pescadores kianeses es atacado y hundido por Sohjo. Tras meses de tensiones el Emperador Yu y el Shogun Saito reafirman su acuerdo de no agresión entre ambos países.

972 DR La expedición de George Mandell culmina con éxito la escalada al Kalindra (8.948m), hasta ahora, la montaña más alta jamás escalada. Fue el único superviviente y regresó como un héroe a Vaneirin.

La alquimista poquia Tanisa Andersen logra crear un aleación metálica enormemente densa de mercurio y plomo llamada azogue.

973 DR Siania ataca Boldak, pero su ataque resulta fallido debido a que algún tipo de defensa hace que las máquinas no funcionen en las cercanías de las islas causando un desastre en la flota sianka.

974 DR El frolés Dr. Freinhurf es contratado por el Shogun Saito para modernizar Sohjo y dar un nuevo enfoque a la guerra con el uso de armas de fuego y maquinaria arcanotecnológica.

Varias colonias alannesas se establecen en la costa noroeste de Mahrat.

975 DR Thalun manda la flota, liderada por el poderoso nóvikov Nacolev-IV al otro lado del mar, a Kian Se y Sohjo. Tras unos meses de guerra, Siania establece colonias en el territorio de Lisk, conquistado a Kian Se, y en Krym, conquistado a Sohjo. Con la flota de nóvikovs guardando las colonias, los ejércitos enemigos no pueden hacer nada para expulsar a los invasores.

El conflicto entre Vaneirin y Teria por el control de la isla flotante de Milenia desata una guerra inesperada y hace temblar los cimientos de la Geinnerwel, la reina Anna decide dar el régimen de Ciudad Libre (debido a diversas presiones de la clase pudiente) a Milenia, pasando a tener un gobierno autónomo e independiente de cualquier nación.

976 DR El capitán Lionel Wilder a cargo del Estrella del Sur encuentra una nueva isla, posiblemente un continente, pero nadie regresa y los intentos de rescate fracasan estrepitosamente.

977 DR El Xerenade Draiculus es considerado el más hábil de los suyos tras mejorar a la especie de los orgros a través de muestras de brigón (consultar Capítulo 10. Bestiario). Los nuevos orgros son más fuertes y resistentes que antes y su lealtad aún más inquebrantable. Rápidamente sustituyen a todos los demás, que son esclavizados sin piedad.

978 DR Varias misiones de rescate financiadas por recursos privados han intentado encontrar la isla de Mu, hasta ahora sin ningún resultado.

979 DR Los hermanos Louis y Leonard Cartwrite de Frankton (Terraconia) realizan las primeras pruebas de un vehículo aéreo denominado aeroplano pero estas resultan un desastre y Louis pasa más de un año en el hospital recuperándose de sus heridas. Estos inventores no son admiradores de la arcanotecnología y a sabiendas que el uso de motores arcanotecnológicos les habrían facilitado el trabajo, estaban convencidos de poder sustentar su aeroplano sin necesidad de conjuros de volar.

980 DR Tiene lugar la 1ª Exposición Universal en Maleris siendo todo un éxito. El objetivo era mostrar los mayores avances tecnológicos de nuestra era. Más de 5 millones de visitantes pasaron por los pabellones situados en el barrio de las Estrellas.

981 DR El capitán pirata melnok Zak'in Brass comete la osadía de asaltar una instalación secreta de los herméticos krotios y robar un prototipo de vehículo subacuático.

982 DR Rumores sobre un monstruo submarino de metal en el mar del Ojo se extienden por todo Korn.

Comienza la construcción en los astilleros de Hafka (Polarquia), el mayor de los buques de recreo jamás imaginado: el Colosso. Este enorme barco surcará tanto las aguas como los cielos de Korn dando nombre a un nuevo concepto, el turismo de lujo.

983 DR Los hermanos Cartwrite retoman sus investigaciones sobre el aeroplano esta vez con la ayuda de la terana Kitty Granhalcón, la cual ya había estado ensayando con planeadores. Los resultados son prometedores.

984 DR J.A. Scotter es elegido 7º presidente de Roake. Entre sus promesas se haya la expansión de Roake hacia el sur.

985 DR El 21 de naimimonath (junio) Ferreol Garzuela de Oscia, a bordo del moderno barcoglobo El Navegante, descubre el continente perdido de Erebo. El archipiélago que descubre es nombrado como las Deseadas y la primera isla donde desembarca es bautizada como Garzuela.

El científico vanerio Walter Difrem anuncia el descubrimiento del Difremio, un mineral que contiene *esencia* liquida pura.

986 DR El dragón rojo Marwolaeth Asgellog, o Pesadilla Roja como lo llaman los siankos exige a Thalun el control del país o será reducido a cenizas.

La bestia de metal conocida como Essergeist destruye varios nóvikovs siankos cerca de la isla de Lytkarino.

El Emperador Yu invoca a los golems de Jade para luchar contra los siankos consiguiendo las primeras victorias en años. Un mal año para Siania.

987 DR Un barco sin tripulación llega a las costas de Sagres. El barco llamado Estrella del Sur desapareció hace 11 años en extrañas circunstancias.

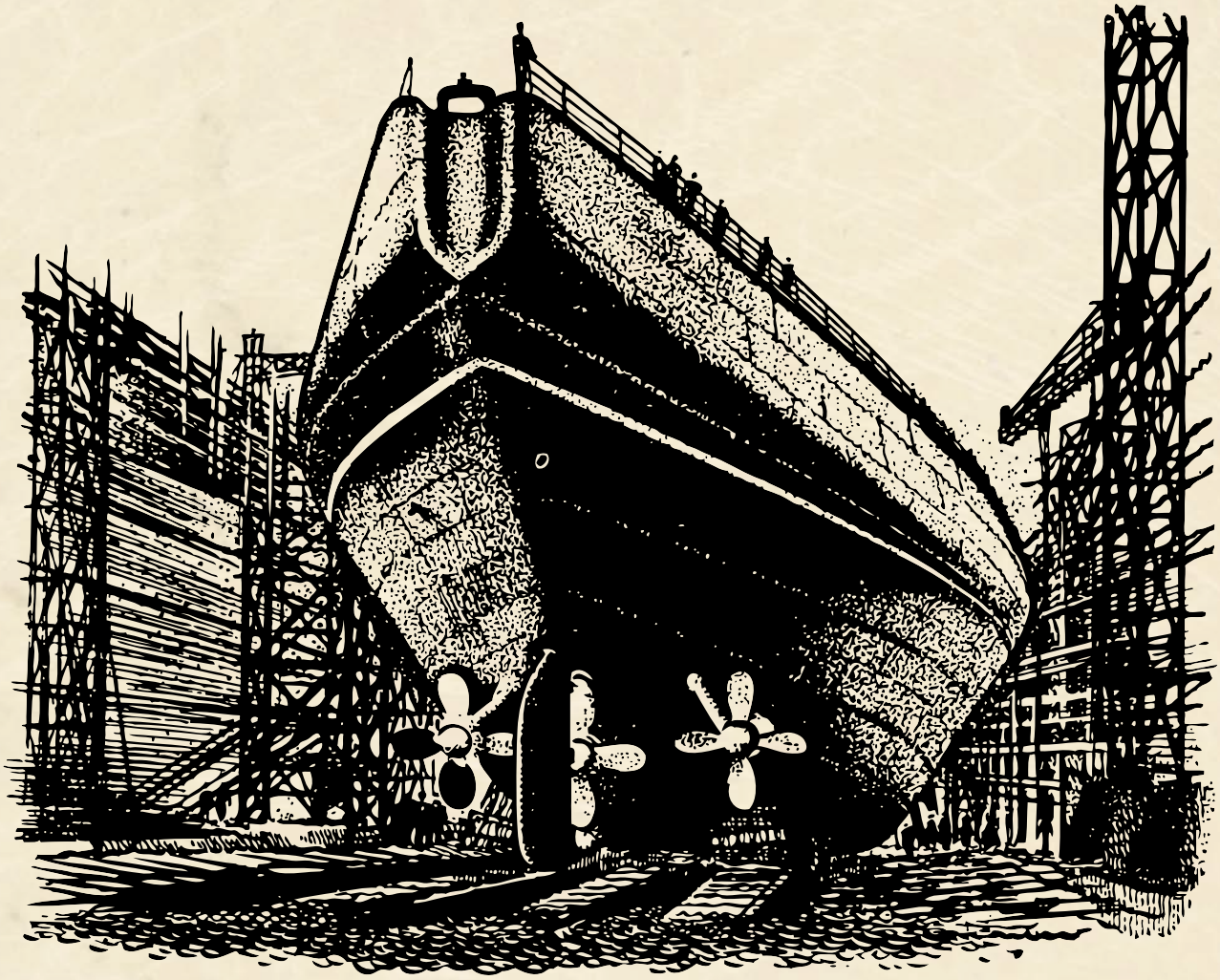
La central de energía roja de Chenat explota, matando a cientos de trabajadores y a miles más de personas en las semanas siguientes debido a las emanaciones altamente nocivas.

Esta vez en solitario, los Cartwrite consiguen que su aeroplano, apodado el Espíritu Cartwrite, realice un vuelo de 12 segundos durante casi 40 metros.

El evolucionólogo Charles Lamarkin parte desde el puerto de Nueva Landorium en el Lancaster, un barcoglobo con el que recorrerá el mundo en busca de evidencias sobre la procedencia de las distintas razas de Korn.

988 DR Un enorme terremoto sacude Roake. En el nacimiento del rio Zamona aparece una enorme hondonada que se adentra kilómetros en el interior de la tierra.

En kornmonath (julio) se va a celebrar el 47º certamen Deportivo Internacional en la ciudad notivolesa de Eloccio donde se reunirán los mayores deportistas de todo el mundo una vez más para demostrar que son los mejores.



2. GEOGRAFÍA

Actualmente hay cuatro continentes principales bien diferenciados y dos grandes islas. El continente de más relevancia es Navira, el continente norte, donde las grandes naciones de Debiria (hogar de la Inquisición), Alannia (centro cultural y tecnológico de Korn), Îsdragen (duras tierras de los ragnason), Morabia (habitada por criaturas de la noche), Siania (bajo el yugo de un régimen militar), Éirann (hogar del espíritu del bosque y las últimas fatas) y Boldak (gobernado por piratas) coexisten en un delicado equilibrio.

Porqüan es el continente sur, más salvaje e inexplorado. Las Colonias Confederadas son un ejemplo de ello, también está Malorn (antiguas tierras de bestias ancestrales), Anak Yigg (tierras de los hombres serpiente), Utnao (donde la corrupción de Molek transformó a elfos y enanos), Sagres (un país relativamente joven y libre), Samaria (antigua selva y ahora una cruel área desértica), Mahrat (tierra de personas tranquilas y pacíficas), Kian Se (cuna del loto amarillo donde gobiernan los dragones) y Sohjo (una isla de fieros guerreros que combaten demonios).

En el Korn oriental, encontramos el pequeño continente de Pythia, con las naciones de Hamuset, antiguo hogar del faraón negro Nyarlathotep donde aún gobierna su estirpe con puño de hierro y Kilikgronja, el hogar de cíclopes y los salinos de piel tostada. En el oeste del mundo y recién descubierto, el enigmático continente de Erebo, del que apenas se sabe nada. Igual de desconocidas son las tierras heladas de Frigsen al noroeste de Navira y los polos helados de Amuncot (en el sur) y el Desconocido (en el norte) aún por explorar.

Las dos grandes islas de Korn son Mu, en la esquina sureste del mundo, una isla maldita donde pocos se atreven a posar sus pies y Ravkon, una isla habitada por gente misteriosa y poco sociable, situada justo en el centro del Mar del Ojo de Korn.

Las masas de agua salada más importantes son el océano Salvaje al oeste, el mar central interior llamado el Mar del Ojo de Korn y el océano oriental o de Mali'bodi. También son importantes el Mar del Norte, el Mar del Vapor al oeste de Debiria, el Mar Tempestuoso al sureste, el Mar de Gotorok al noreste de Alannia, el Mar Oriental entre Boldak y Porqüan y el Mar del Infortunio que separa Phytia de Porqüan.

El Mar del Ojo de Korn y el Gran Trueno

Existe un mar interior siendo con diferencia el más grande de Korn. Este mar interior separa los continentes de Navira y Porqüan y se une al océano Salvaje en su extremo occidental por el estrecho de Farwin, con el Mar del Infortunio en su extremo oriental por el canal de Kaz y al sur con el Mar de Librin por el estrecho de Yukai.

El Mar del Ojo, como se le conoce coloquialmente, cubre una extensión de unos 14.000.000 km^2. Tiene una longitud de Este a Oeste de 4.500 km. y una anchura máxima de 5.500 km. En general poco profundo (2.000 m de media), el Ojo alcanza una profundidad máxima de más de 7.000 m. frente a la costa oeste de Ravkon (este dato es aproximado).

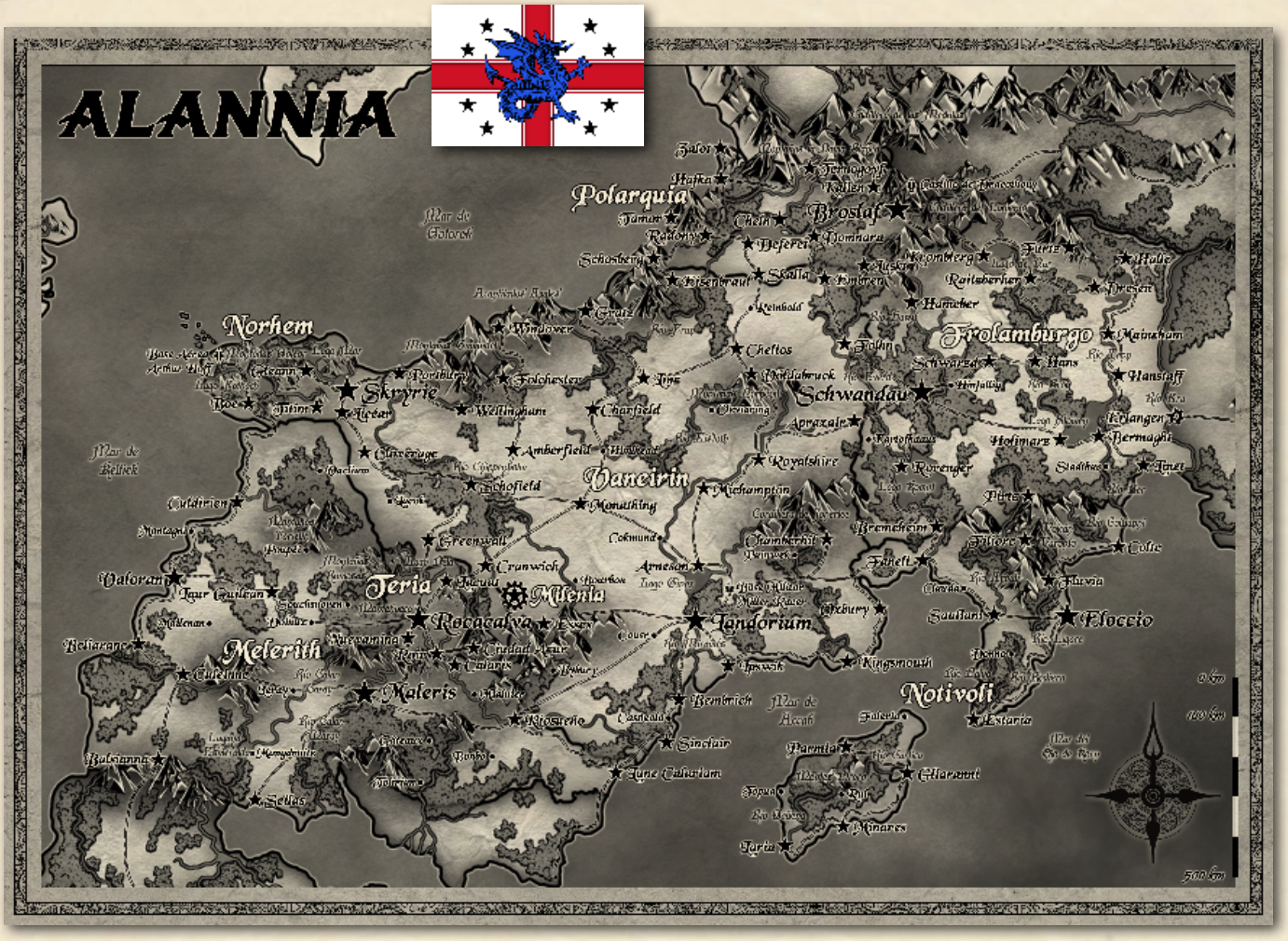
El nombre del mar interior y que también da nombre al planeta es algo que inquieta en cierta medida a las buenas gentes de Korn desde hace eones. Quién o qué es Korn se desconoce. Hay muchas teorías a cada cual más disparatada. Desde el nombre de un antiguo dios que murió creando en su caída el mar interior siglos antes del Ragnarök, un ritual hecho por brujas siendo las lágrimas de millones de inocentes las que llenaron el mar, hasta un objeto legendario llamado la "Marmita de Korn" que era capaz de crear agua y que fueron incapaces de detener a tiempo.

Antiguamente era un pequeño mar interior conocido como el Mar de Korn, lo cual cambió drásticamente cuando llegó el Ragnarök, aumentando su tamaño de forma desmesurada y hundiendo bajo sus aguas países enteros. Esto fue debido, según los arqueólogos y geólogos actuales, a la suma de varios acontecimientos relevantes. En primer lugar la lluvia de plata, que es como se conoce a la llegada de meteoritos de plata estelar atraídos por el advenimiento de un gran Arcaico, en segundo la muerte de uno o varios Dioses y Arcaicos sobre Korn y por último los túneles horadados por cientos de criaturas gusanoides de nombre olvidado que, aunque se ha especulado mucho, no se sabe por qué se vieron atraídos a las cercanías de la actual Ravkon. Puede que fuera por solo una o varias de estas catástrofes pero se desencadenó un terremoto conocido como el Gran Trueno, ya que las gentes de Korn pensaron que era un suceso climatológico, lo cual estaba muy lejos de la verdad.

Se intuye que el epicentro fue en medio del mar interior, aunque no se tienen datos fiables debido a la imposibilidad de investigar cerca de la isla de Ravkon. Lo que sí se sabe es que la isla aumentó de tamaño y que la gran falla, que atraviesa la región, se desplazó provocando el mayor terremoto conocido en la historia de Korn. Este terremoto se saldría de la escala actual confeccionada por el geólogo enano Arawar Tierraseca, conocida como la Escala Arawar. El Gran Trueno se estima que tuvo una duración de cerca de 10 minutos provocando un maremoto de más de 12 horas, siendo desastroso en todas las regiones costeras, suceso al que siguió la subida de las aguas cientos de metros, anegando grandes porciones de tierra en todo Korn y aniquilando prácticamente a toda la población mundial.

Este trágico suceso no fue el final de Korn. Hubo supervivientes en las regiones más elevadas y algunos afortunados pudieron salvarse gracias a sortilegios o inventos alocados. Tras ese acontecimiento se dio la última batalla entre Dioses y Arcaicos desapareciendo ambos del mundo. A partir de ahí, siglos de oscuridad y lento desarrollo nos han llevado a este momento actual en la historia.

En la actualidad el Mar del Ojo es la mayor fuente de vida y prosperidad para los países a los que baña sus costas. El Mar del Ojo de Korn es un océano rico en pesca, de aguas templadas y tranquilas que, a excepción de la zona cercana a Ravkon donde son comunes las tormentas y en los estrechos, es recorrido de punta a punta por los nuevos y grandes barcos modernos…siempre y cuando eviten a los piratas de Utnao u otros peligros similares.



Gobernante: Reina Anna Wellington.
Capital: Landorium (3.500.000 habitantes).
Población: 48.500.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Monarquía.
Razas: Humanos (59%), medianos (10%), elfos (9%), enanos (8%), semielfos (7%), gnomos (4%), semienanos (2%), otras (1%).
Nivel tecnológico-arcano: 8/8.
Aliados: Éirann, Colonias Confederadas, Mahrat, Kian Se, Sagres.
Enemigos: Debiria, Utnao, Boldak, Siania.

Alannia es una hermosa discrepancia en este mundo competitivo. Es el único país formado por otros países. Nunca estará mejor utilizada la frase de "la unión hace la fuerza".

En el año 938 DR, Frolamburgo no podía detener el avance incesante de la gran Siania. En el oeste, Debiria recuperaba parte de su poder perdido y si Vaneirin no quería verse envuelta en una guerra a gran escala en ambos flancos, tenía que actuar rápidamente. La reina Anna Wellington tenía que afianzarse en el poder y tuvo que hacer concesiones más allá de lo reseñable en los libros de historia. Se tragó su orgullo y se desposó con el duque de Gelimbor, Francis Szapovia, absorbiendo Gelimbor dentro de Vaneirin. Con esta jugada, los países adyacentes encontraron la estabilidad que buscaban en un reino más fuerte y juraron lealtad a Vaneirin. Las buenas relaciones de la casa de los Wellington con el marqués de Damme propiciaron que estas dos fuesen las primeras naciones en firmar un tratado de unión y la consiguiente fundación de Alannia, que rápidamente atrapó al resto de sus vecinos, exceptuando Frolamburgo que aun pensaba que podía poner fin a la guerra, bajo su círculo de influencias. Finalmente la reina Anna conseguiría cumplir su objetivo: unificar todos los territorios en el 941 DR con la inclusión de Frolamburgo. Se forma la Geinnerwel, cuya traducción del vanio significa, Mancomunidad o Bienestar Común. Todos los países que se acojan a la geinnerwel entrarán bajo el protectorado de Vaneirin. La unión de estos países forma Alannia (que significa, Anna la grande). Tras la jugada de Vaneirin, Siania fijó sus ojos en Kian Se y Debiria en sus colonias del sur. Poco a poco el imperialismo vanerio se extendió por Korn.

La sociedad alannesa

La sociedad alannesa es tan rígida que todas sus normas y convenciones sociales forman un complejo compendio de actuaciones que hace que los habitantes de tan orgullosa nación tengan un comportamiento tan semejante que los identifica de una

manera indiscutible, dando así lugar a una sociedad tremendamente homogénea, dentro de la variabilidad social.

Nobles o plebeyos, ricos o pobres, urbanitas o habitantes del campo, hombres o mujeres o sencillamente humanos o no; las diferencias entre cada habitante suele incluirlos en unas u otras clases sociales. Estas clases sociales son estrictas y las relaciones entre ellas y con las demás suelen ser descritas en grandes tratados sobre las relaciones sociales y educación. Sin embargo no debe malinterpretarse la existencia de las clases sociales con un hermetismo absoluto entre ellas. Pues incluso en una sociedad de grandes diferencias sociales, ninguna clase puede sobrevivir sin las demás.

La alta sociedad

Compuesta por los ricos y poderosos, la alta sociedad es un grupo pequeño pero complejo. Tal vez el más complejo de todos. Para las clases menos pudientes, los miembros de la aristocracia parecen llevar una vida de lujo y despreocupación envidiable, pero nada más lejos de la realidad. Cientos de normas de comportamiento, cortesía, etiqueta y honor controlan sus relaciones y salirse de ellas conlleva una gran vergüenza personal y familiar.

La clase baja

En contrapunto con la minoría aristocrática se halla la gran mayoría de la clase baja, dividida en dos grandes grupos, según donde residan: urbanitas y campesinos. Independientemente de su clasificación, cualquier persona en esta clase social vive bajo duras condiciones: inanición, violencia y condiciones infrahumanas de trabajo. Pocos sobreviven mas allá de los treinta y cinco años y los que lo hacen es con grandes enfermedades.

Iletrados, la mayoría no saben contar más allá de sus dedos, ni tienen interés en aprenderlo. Necesitan todo el tiempo posible para trabajar en las fábricas o campos por sueldos irrisorios que gastarse en alcohol durante el día de descanso impuesto por ley. La edad mínima para trabajar es de 14 años y hasta esa edad la mayoría de los niños suelen vagar por la calle en grandes grupos aprovechando la ausencia de sus padres.

La clase media

Con el auge de las universidades y, posteriormente, la arcanotecnología, una nueva clase social se ha alzado. La conocida como clase media, o clase de especialistas. Tiene todavía un porcentaje de población muy pequeño, pero creciente. El avance científico y la exploración de los continentes provocaron la mayor necesidad de gente formada capaz de realizar trabajos más complejos. Historiadores, ingenieros, arcanotecnólogos o geógrafos son parte de la nueva generación de especialistas necesarios para la sociedad.

Los bailes

Actualmente, los bailes son el principal evento social que reúne a más miembros de la alta sociedad y, por supuesto, el quién es quién se decide según los invitados que acudan. No ser invitado por alguien de tu círculo demuestra su desprecio, pero igualmente rechazar la invitación es una grave ofensa hacia el anfitrión. Por razones obvias, cuando una causa mayor impide que el invitado o un familiar asistan al baile existen varios mecanismos para evitar malentendidos y que ambas partes vean su nombre protegido, uno de los cuales es asegurarse de invitar al otro a la próxima fiesta.

La mayor parte del tiempo, los invitados podrán conversar con los demás libremente, pudiendo las parejas separarse y establecer conversaciones privadas con quienes gusten. Formar grandes grupos o monopolizar a otro invitado es considerado de mala educación, incluso si es su propia pareja. Grandes negocios y alianzas familiares se han forjado en estos ambientes aunque, por supuesto, hasta los nobles disfrutan de los chismorreos y las historias escabrosas sobre otros conocidos, tal vez, incluso más que nadie.

Por supuesto como su nombre indica, este tipo de fiesta tiene una pista de baile permanente, donde los invitados pueden disfrutar de la música siguiendo los complicados pasos de tan sofisticados bailes. Por supuesto saber bailar es una habilidad muy apreciada en la alta sociedad y a menudo se utiliza para cortejar a otro hombre o mujer soltera. Aunque originariamente estaba mal visto que dos hombres o dos mujeres bailasen juntos, la inclusión de los elfos en la

alta sociedad de Melerith introdujo varios bailes propios de la bella raza donde no hay roles asignados a uno u otro sexo.

Las sociedades de caballeros y damas

Más conocidos como clubs, las sociedades privadas de Caballeros nacieron en Vaneirin. Destinados a ser un lugar donde los varones de alta sociedad y de cualquier raza pudieran relacionarse en privado sin ser vigilados por sus esposas, para así poder cerrar tratos en ambientes más cómodos. Los clubs tuvieron un éxito abrumador. La pertenencia a estos solo podía ser a través de invitación de un miembro anterior y debía ser ratificado por los demás miembros.

Poco después del ascenso al trono de la reina Anna, se fundó el primer club de damas siguiendo el modelo masculino. Pese a que ningún miembro de un sexo puede entrar en el club del otro, ambos tipos son más parecidos de lo que creen sus miembros. En ambos se cierran grandes tratos empresariales entre sus miembros, se cotillea sobre aquellos que no son miembros y se realizan todo tipo de rituales sociales privados para remarcar su diferencia con otros clubs.

La clase baja se ríe a menudo de los aristócratas y sus clubs, mofándose y satirizando lo que puede ocurrir en ellos. Un dicho popular también señala que en opinión del vulgo, la única diferencia entre un club de Caballeros y uno de Damas reside en lo que hay bajo la ropa.

La moda alannesa

Al igual que la música, las sociedades de caballeros o las universidades, la moda de Alannia forma parte integral de la cultura de esta gran nación. La ropa juega un papel clave en la sociedad, más allá de abrigar o embellecer a una persona, su forma de vestir puede indicar rápidamente su clase social.

Clase Alta
La ropa de la clase alta suele seguir una moda muy determinada, que puede cambiar de tanto en tanto, pero de forma mucho menos llamativa que en otras clases. Nadie se arriesgaría a hacer el ridículo vistiendo algo que sus congéneres considerasen inapropiado.

Clase media
Como le ocurre con la mayoría de las normas sociales, la clase media parece haber encontrado su propio lugar en la moda alannesa.

Inspirada en la moda de la alta sociedad, los hombres y mujeres que componen la clase media han sabido adoptar parte de la forma de vestir de la clase baja, más relajada que la de sus ricos congéneres. La ropa está principalmente compuesta de algodón, un producto que se ha abaratado enormemente con la aparición de las fábricas. El cuero ha sido relegado exclusivamente a los zapatos, mientras que la seda empieza a obtener más popularidad a medida que se abarata.

Una de las últimas incorporaciones han sido las gafas de piloto tan populares entre los conductores de motovapores o barcoglobos.

Clase Baja
La clase baja no dispone de una variedad de ropa envidiable, muchos no tienen siquiera más que lo puesto. Sin embargo existe un denominador común en su forma de vestir, independientemente de que sea hombre o mujer quien lleve la ropa. El hollín de las fábricas lo mancha todo y los remiendos son tan habituales que ya nadie se fija en ellos.

La elección del aventurero
Korn no es un mundo sencillo ni pacífico. Con el desarrollo de la tecnología y las universidades, parte de la población de uno u otro

escalón social puede verse inmerso en un viaje a tierras desconocidas por uno u otro motivo. Por esta razón, empresas, universidades y algún modisto de la alta clase han diseñado ropa para cualquier ocasión.

En la ropa usada suele primar la comodidad sobre la elegancia, aunque no por ello se lleva ropa de mal aspecto. Sobre todo si se pertenece a la clase alta. Cuando los viajeros se mueven por las ciudades, la ropa debe ser capaz de camuflarlos por las diferentes zonas y por ello todas las prendas son similares a la que cualquier otro habitante de esa zona vista. Sin embargo, cualquier ojo atento observaría algunas diferencias. Por ejemplo, las faldas de las mujeres suelen tener una abertura disimulada por la que poder introducir y extraer objetos en una bolsa secreta. Los abrigos de los hombres comúnmente disponen de gran cantidad de bolsillos en su interior. Sombreros, pantalones, bolsos... todos pueden ser modificados en cualquier momento.

Los duelos

A veces, a pesar de todas las normas de educación y de la sensatez de una u otra persona, se comete una afrenta al honor de un individuo. Según el nivel de esta, a veces un simple comentario mordaz recordando la posición puede desacreditar al que comete la infracción a ojos de los demás, pero cuando el tamaño del insulto excede lo aceptable, es normal que se produzca un duelo.

Un duelo es la respuesta más normal entre la alta sociedad a un insulto personal y está fuertemente regulada para evitar los excesos. Un desafío no debe lanzarse nunca a la ligera, puesto que a veces puede tener graves consecuencias. Los duelos están regulados por ley de tal manera que no puedan producirse trampas.

El desafiado tiene derecho a elegir el tipo de duelo: espadas, pistolas, puños o incluso habilidad; y el objetivo de este: primera sangre o muerte, principalmente. Esta capacidad de elección es la razón por la que los duelos no son lanzados tan frecuentemente.

Todos los nobles de Alannia recuerdan al difunto Sir Calhert, quién retó a un señor enano, rival de negocios, a desafío. No se recuerda muy bien los motivos de este, pero sí que la prueba era ver qué negocio amasaba más dinero en un año, perdiendo la cabeza el derrotado. Por supuesto el negocio del señor enano estaba en su auge antes incluso del desafío, pero aun así utilizo sus influencias para impedir que Sir Calhert pudiera siquiera pensar en ganar. Sir Calhert no solo perdió su cabeza, sino que su familia terminó en la ruina y nunca pudo volver a alzarse. Un recordatorio a todos los nobles sobre la paciencia y la venganza que un enano puede llegar a mostrar para zanjar un agravio.

Las universidades

La necesidad de una gran cantidad de nuevos especialistas fomentó la creación de lugares específicos para impartir el conocimiento necesario a gran escala. Los viejos métodos de enseñanza de maestro y aprendiz no suplían la carencia de expertos y pronto los grandes empresarios buscaron una solución. Aunque existían universidades antes, estas eran muy elitistas y caras, por lo que a cambio de donaciones de grandes cantidades de dinero, las universidades abrirían sus puertas a gente menos adinerada.

Los estudios se dividen en diferentes especialidades de mayor o menos duración según su complejidad. Divididas en materias específicas y profesores dedicados tanto a sus materias como a la investigación. Por una módica cantidad al año, cualquier estudiante graduado en una universidad puede acceder a los recursos de esta a la hora de investigar un tema, lo que permite a la universidad mejorar sus fondos de investigación y a los antiguos alumnos obtener nueva información.

El saber no pertenece a ninguna raza, como suelen decir en las universidades, por lo que es usual encontrar docentes de todas las razas e incluso algún conserje halfling.

Los colegios profesionales

La desaparición de los trabajos tradicionales y la aparición de las nuevas especialidades conllevó otro cambio. Los gremios se transformaron en Colegios Profesionales.

Un colegio, como el de medicina, permite una nueva defensa de sus trabajadores o colegiados. En su seno se regularizan las competencias y obligaciones de sus profesionales, se les defiende

ante la ley, siempre que sea por motivos profesionales, o se establecen las comisiones que todo miembro debe cobrar. Los colegios han cobrado, poco a poco, más importancia en la sociedad alannesa, rivalizando en peso con muchas empresas y manteniendo su estatus a través de la colaboración con el estado y la corona.

Los enfrentamientos entre empresas, colegios y universidades, que ven sus actividades comprometidas dentro del sistema, es feroz y los sobornos, amenazas e incluso ocasionales muertes son el precio por estar en uno de los tres pilares de la economía alannesa.

Las fábricas

Trabajar en una fábrica no es nada envidiable: jornadas de trabajo maratonianas, condiciones insalubres y un sueldo que apenas llega para subsistir. Al contrario que en las clases altas, la mayoría de trabajadores suelen ser varones, pues una vez se casan, las mujeres quedan casi relegadas exclusivamente a tener hijos y limpiar la casa. No quiere decir que las mujeres no puedan trabajar en las fábricas, sino que solo lo hacen cuando aún son jóvenes o las que valoran su independencia más que nada. Cualquier hombre que aprecie su salud, tiene cuidado con estas mujeres, pues han aprendido a vivir en un mundo de hombres y son más duras de lo que cualquiera pensaría de ellas.

Los barrios obreros cercanos a las fábricas ofrecen un aspecto uniforme por toda la nación, un color negro y una capa de hollín que lo cubre todo, incluido a sus habitantes. Gigantescas chimeneas expulsan continuamente un chorro de humo, ruidos infernales atraviesan sus paredes y ocasionales incendios provocan autenticas catástrofes en los barrios periféricos. A pesar de todo esto, las fábricas son el corazón de las ciudades y cada vez más y más gente abandona el campo para trabajar en ellas.

Los pubs

Si los ricos tienen clubs, los pobres tienen pubs. Al terminar cada jornada de trabajo, miles de trabajadores abandonan las fábricas para ir a su lugar favorito, donde podrán ahogar sus penas con alcohol, cantar a pleno pulmón y tener alguna pelea ocasional. La mayoría de los obreros de fábrica suelen pasar más tiempo en los pubs que en sus casas y si no fuera por sus mujeres, quienes esconden parte del dinero, o administran las fichas de cooperativas de estos para poder comprar comida, no se acordarían ni tan siquiera de comer.

Los dardos y las cartas son el pasatiempo favorito en estos locales, tras el alcohol por supuesto. En algunos existen auténticas competiciones entre los lugareños y las apuestas son frecuentes. Un hombre o mujer con especial habilidad será laureado como campeón por sus compañeros y a menudo podrá beber gratis durante toda una noche. Apenas hay momentos felices para los obreros y estos utilizan cualquier excusa para celebrarlos por todo lo alto.

Crimen y castigo

Donde hay alcohol, apuestas y pobreza; no tarda en imponerse la delincuencia. Todas las ciudades de Alannia poseen sus propias redes criminales, a veces varias enfrentadas en la misma ciudad, según su tamaño, y no hay mucha gente que se les enfrente. Aunque existen cuerpos de guardia en todas las ciudades, los barrios obreros son considerados casi como territorio salvaje, viendo guardias muy pocas veces y siendo estos peores que los criminales que les pagan el sobresueldo. Mientras el jefe de una organización mantenga a los suyos fuera de los barrios ricos, sabe que no debe temer represalias.

Apuestas sobre humbolt o boxeo, prestamos, drogas y prostitución son los pilares básicos del crimen en las ciudades. Mujeres de diferentes edades y casi desnudas pueden observarse en las calles de la ciudad a cualquier hora del día. Sus proxenetas reparten su tarea como vendedores de diferentes drogas y grupos de enormes humanoides entran en los diferentes locales para asegurarse de cobrar por protección.

El crimen no se restringe, obviamente, a los barrios obreros. Zonas con mejor calidad de vida reciben un tratamiento diferente. Las prostitutas se introducen en burdeles, el loto amarillo se vende a escondidas y los castigos a quien tratara de engañar a un señor del crimen son solucionados en silencio.

Hoy en día las cárceles están masificadas y buscan un sistema alternativo, siendo el destierro a Terraconia la opción más extendida. Si se vuelve a capturar al reo expatriado antes de cumplir su condena en suelo alannés se le duplica la condena. Si reincide su destino es la horca.

Cada país tiene sus propias leyes sobre las ejecuciones siendo la guillotina muy apreciada en Melerith o el fusilamiento en Frolamburgo. La horca es el sistema de ajusticiamiento más extendido de ámbito público siendo exclusivamente a puerta cerrada en Polarquia.

El ocio

Por primera vez existe no solo una clase social con dinero y tiempo libre como la aristocracia, sino que esta nueva clase se encuentra espoleada por el deseo desbordado. Envidiando la vida acomodada de la nobleza y los grandes empresarios, la clase media ha puesto su mira en el máximo disfrute de su tiempo libre.

La lectura, el teatro, los picnics o los grandes paseos por parques son frecuentes para estas personas, que ahorran parte de sus beneficios en espera de recibir vacaciones, un logro de los colegios profesionales que les permite disponer de 20 días al año completamente libres, además de cualquier día libre que les correspondan por fiesta nacional, gremial o decreto real. Los especialistas aprovechan estos periodos para viajar a ciudades o territorios lejanos, donde cambiar de aires, disfrutar de

museos o practicar actividades nuevas como el esquiar en Frolamburgo o visitar zoológicos con extrañas especies extranjeras.

Mensajería y comunicación

Antes del Ragnarök se sabe que el método más usado era el transporte del correo a través de mensajeros, incluso existían pequeñas empresas nacionales de reparto. La mensajería mágica era otra posibilidad muy popular aunque más cara y exclusiva.

Cuando llegó el Ragnarök todo eso se terminó. Con el paso de los siglos se retomó poco a poco el transporte de mensajes y paquetería a través de buhoneros, viajantes o mercaderes que viajaban de ciudad en ciudad. Esto siguió más o menos igual hasta la 1ª revolución industrial.

Durante el siglo X el servicio postal sufrió la mayor revolución hasta fecha. Gracias al ferrocarril se mejoraron y acortaron los tiempos de entrega. La creación de los sellos de franqueo abarató el servicio siendo un intento de recuperar el terreno perdido por la empresa imilbree Avelssis, la cual se hacía cargo de la mayor parte de la mensajería en Navira. Después llegarían los motovapores, los nóvikovs y barcoglobos agilizando aún más las entregas.

La arcanotecnología supuso la segunda revolución regresando la mensajería mágica (de nuevo, extremadamente cara aunque mucho más fiable), los audiorrecuerdos, y el último invento, pequeños autómatas con un globo de laerus que llevan mensajes rápidamente de un lado a otro de la ciudad.

Los deportes

Independientemente de la clase social o raza, algo que siempre une a todos los ciudadanos de una sociedad es el deporte, y Alannia no puede ser menos. Existen muchos deportes diferentes, con mayor o menos afición dependiendo de la provincia de Alannia en la que uno se encuentre, sin embargo hay varios considerados mayoritarios.

El principal de ellos es el humbolt, un juego creado en 952 DR por el landoriano Angus Humbolt y que es considerado el juego de moda. El objetivo es introducir una pequeña esfera metálica en la portería del rival tantas veces como se pueda. Lo interesante de esta pelota (o humbolt) es que gracias a un complejo mecanismo, se va cargando de energía a medida que se van realizando pases. Una vez que esta golpea el suelo o una pared, toda esa energía se descarga de golpe, haciendo que esta rebote de forma salvaje. Se dice que con diez pases, que deben ser realizados en el campo rival, no hay nadie en Korn capaz de detenerla.

El campo se divide en 4 zonas: la zona de defensa, la zona de control, la zona de avance y la zona de ataque; siendo la zona de ataque de un equipo la de defensa de otro. En él, dos equipos de 10 jugadores se disputan el control del humbolt. Las reglas impiden que se pueda cargar la esfera o que esta pueda ser lanzada a portería desde fuera de la zona de ataque, lo que obliga a un gran número de pases antes de intentar anotar.

Una zona especial del campo es el denominado Ojo de Korn. Un círculo en el centro del campo, abarcando parte de la zona de control

y avance de cada equipo, donde al inicio de cada tiempo o después de que un equipo anote, se deja caer el humbolt. Cualquier jugador puede ponerse alrededor del Ojo de Korn mientras se encuentre en su zona de control, excepto tras anotar un punto lo que permite al equipo anotador colocar un número cualquiera de jugadores en su zona de avance, pero solo un jugador de cada equipo puede introducirse en su interior para apoderarse del esférico.

No existe ningún jugador dedicado exclusivamente a proteger su propia portería, aunque algunos equipos prefieren hacerlo de esa manera. Por último indicar que los placajes están permitidos durante el partido, por lo que los jugadores suelen llevar protecciones que eviten sus lesiones.

Además del humbolt, otros deportes muy practicados son los relacionados con el invierno. Ya que varias regiones disponen de abundantes montañas o se sitúan tan al norte que en invierno quedan bajo un manto de nieve. El esquí o el patinaje, por poner ejemplos son muy practicados. La prueba de "El Último Superviviente" se realiza en mitad de invierno, en la provincia de Polarquia. En ella los participantes deben realizar una carrera, dividida en diferentes etapas, a lo largo de esta provincia. Desde una carrera de velocidad, hasta la escalada o natación en aguas heladas, pasando por pruebas de tiro o sencillamente maratones por el bosque. La última jornada termina con una prueba de esquí de fondo y suele estar repleta de curiosos esperando a ver al hombre, o mujer, más duro de Alannia. El primer premio consta de una enorme remuneración además de un homenaje nacional en la misma Landorium.

Por supuesto, también debe mencionarse el boxeo, una actividad deportiva típica de Norhem que, poco a poco, gana adeptos por toda Alannia. Las clases aristocráticas del sur, por su parte, suelen preferir la hípica, al considerarse un deporte más noble y adecuado.

Razas de Alannia

Los Enanos

Pocos que hubiesen conocido a los enanos antes de que todo se viniese abajo hubieran esperado lo bien que se han adaptado al nuevo orden. Para ser una raza testaruda y poco propensa a los cambios bruscos, han conseguido mantener el ritmo de los humanos.

Ninguna raza conoce tan bien los metales, la siderurgia y el trabajo duro como un enano. La mayoría de los supervivientes abandonaron las ruinas de sus antiguos hogares en las montañas para buscar cobijo junto a los humanos ofreciendo sus servicios como compensación. Pero a medida que el tiempo pasaba, los enanos acumulaban más y más dinero, empezando a montar sus propios negocios y con la llegada de las fábricas se hicieron rápidamente con muchas de ellas. Rara es la fábrica que no tiene un enano en su nómina ya sea como obrero, los denominados Enanos del Hierro, o simplemente como dueños de estas, los Enanos Dorados.

La raza ha mantenido parte de su cultura en estos tiempos, y se organiza aún por clanes. Cada clan actúa de forma similar a los Colegios Profesionales, pero difiere sus normas sobre sus miembros, independientemente de la posición social que ocupen. Los enanos a menudo, presentan un frente común cuando se discuten leyes o normas que pueden afectarles, delegando su representación a un consejo de clanes en cada ciudad.

Los enanos pueden encontrarse en cualquier estrato social, estando las familias más importantes en la clase alta. Siendo la norma que los enanos dorados se encuentran en la clase alta y los del hierro en la baja. La clase media es tal vez el único punto donde un enano dorado y uno del hierro pueden coincidir, aunque sus objetivos suelen ser diferentes. Un enano del hierro de clase media optará normalmente por estudiar lo relacionado con la ingeniería mientras que uno dorado suele enfocarse más a técnicas comerciales o publicitarias.

Los clanes enanos suelen vivir en sus propios barrios, viviendo más alejados de la zona industrial cuanto más dinero se posea. Ambos tipos de enanos viven por separado dentro de estas zonas y rara vez se relacionan, estando prohibida, moralmente, la mezcla entre ambos tipos de enanos.

Los elfos Imilbree

La bella raza ha tenido una adaptación muy distinta a la enana. Cuando los enanos prefieren vivir juntos en las grandes ciudades, formando casi pequeñas ciudades propias, los elfos prefieren el campo y los bosques. Todavía están apegados a la naturaleza y los elfos urbanitas son una minoría.

Los elfos suelen vivir en pequeñas comunidades, exceptuando Melerith, donde existen comunidades mucho más grandes, y generalmente apartadas de las ciudades, sucias, atestadas y malolientes. Los elfos han sabido mantener parte de su antigua cultura, aquella apegada a la naturaleza, pero han sabido adaptarse a los nuevos tiempos. La mayoría de los elfos viven del campo, formando cooperativas. Especializados en productos de lujo, como el vino élfico, han sabido montar un sistema para adquirir todo el dinero que necesitan, comprando tierras y algunas máquinas que les facilitan el trabajo.

Sin embargo muchos elfos abandonan estas comunidades para relacionarse en mayor medida con los humanos. El arte parece ser algo innato en la raza y actores, escultores, modistos y todo tipo de artistas élficos son comunes en las ciudades. Estos elfos urbanitas suelen ser jóvenes y contar con el respaldo económico de sus familias y sus comunidades. Ningún elfo que se precie dejaría a sus hijos trabajar en las fábricas por lo que prefieren mantenerlos mientras persiguen sus sueños. Aunque muchos podrían ganarse la vida fácilmente con sus obras, muy apreciadas por la clase media y alta, la mayoría derrochan el dinero tan pronto como les llega. Para ser una raza muy longeva, en las ciudades han descubierto un modo de vida bohemio y soñador. Es común verles, día tras día, en pubs y establecimientos de todo tipo, escapando de las preocupaciones del mundo en un vaso de vino y los brazos de un nuevo amante. Esta actitud ha provocado la aparición de un gran número de semielfos, principalmente entre las mujeres de clase baja.

Sobre la gente pequeña (los halfling)

En toda sociedad siempre hay alguien por debajo del resto, y en Alannia, estos son los halfling. El tren del progreso no solo no les cogió, sino que parece haberles arrollado. Se podría decir sin casi duda que no existe halfling que no pertenezca a la clase obrera. Traídos casi por la fuerza para trabajar, viven hacinados en viviendas ya que cobran la mitad que un humano y no pueden sobrevivir por su cuenta. Aquellos afortunados que consiguen escapar de las fábricas trabajan irremediablemente para

Wilson Wisk era un importante productor de tejidos industriales, tapices y telas de piel que tenía su fábrica en un barrio periférico de Landorium. Como en la mayoría de las fábricas de Alannia, el grueso de la mano de obra estaba formado por halflings que trabajaban a destajo y en pésimas condiciones. Familias enteras vivían en el mismo lugar donde trabajaban y un desafortunado accidente de gases de productos tóxicos acabó con la mayoría de las familias que trabajaban en la fábrica de Wisk.

Según Wisk sólo hubo un par de familias "afectadas". Según los mismos supervivientes de la tragedia, murieron 193 halflings, niños y ancianos incluidos. El caso llegó a la opinión pública y los halflings despertaron (al menos alguno de ellos). Se produjeron casos aislados de protestas y altercados de halflings en fábricas, minas y campos y salieron a la luz otros casos en los que los halflings habían muerto en situaciones parecidas. Algunos defensores de los halflings clamaron justicia y por los derechos de la Gente Pequeña y tuvieron lugar las primeras y tímidas asambleas de trabajadores halflings.

La crueldad del caso Wisk, la presión popular y las cada vez más frecuentes y largas quejas de los halflings que paralizaban la producción, obligaron al gobierno a dictar una nueva serie de "medidas" con el fin de contentar a la opinión pública. Pero pronto se vio que esas medidas eran realmente papel mojado. Las medidas más importantes pasaban por reducir el número de horas de trabajo (sin tener días libres, por supuesto) o el derecho a recibir un salario (irrisorio y paupérrimo) y algunos comerciantes y productores cumplieron las normas, pero no así la gran mayoría de los negocios.

Fue entonces cuando se creó en Landorium la UGP, o Unión de la Gente Pequeña. Muchos halflings jóvenes más vivos o rebeldes que sus congéneres, formaron un grupo que "supervisaba" no solo que se cumplieran las nuevas normas, sino también que los halflings trabajadores y sus familias trabajaran y vivieran con un mínimo de seguridad. Pronto la UGP se había convertido en algo más que una "molestia" para los empresarios que explotaban a halflings. Les hicieron perder mucho dinero pues bajaba la producción y se veían obligados a "pagar" a sus empleados.

Y fue entonces cuando los empresarios protestaron. Hablaron de los muchos años en los que habían dado un "hogar" a los halflings y de que nunca nadie les había pagado por ello. Muchos dijeron que sin la ayuda de los humanos o los enanos, los halflings podrían haber desparecido tras el Ragnarök, y que ellos nunca se lo habían agradecido. Dijeron que la UGP exigía cosas que no habían sido parte de las nuevas medidas tomadas por el gobierno. Hablaron de amenazas y coacciones por parte de la UGP, y de que eso estaba afectando al negocio y a la riqueza del país, y el gobierno de Alannia optó por disolver la UGP. Cometiendo un grave error...

La disolución de la UGP enfureció a los halflings y algunos de sus miembros optaron por no rendirse y por seguir con la UGP en la clandestinidad, a sabiendas de que se jugaban cuantiosas multas o incluso la cárcel. Al primer incidente o enfrentamiento con sangre que hubo entre las fuerzas de la ley de Alannia y halflings que pertenecían (o no) a la UGP, ésta se volvió mucho más radical y pasó de encabezar protestas y organizar huelgas, a directamente sabotear o destruir minas, plantas de producción o medios de transporte.

En este momento, la UGP es el enemigo interior número uno para el gobierno de Alannia. La escalada de violencia entre el gobierno y la UGP ha ido en aumento hasta el punto de que la UGP es considerada como una agrupación terrorista de asesinos y cualquier halfling considerado ligado a la UGP es encarcelado sin juicio. Para un Unionista halfling declarado y probado como tal, la ley dicta la pena capital (la horca).

organizaciones criminales que los usan para robar o simplemente como ejemplo de lo que ocurre si les traicionas.

Tras el Ragnarök, los halflings se convirtieron en gente miserable y pesimista. Perdieron su orgullo como raza y se vieron a sí mismos demasiado vulnerables. Y cometieron el error de fiarse de los humanos, que habían sido los que mejor parados salieron tras la hecatombe. Pensaron que los humanos les ayudarían, y sí que lo hicieron, pero a cambio de un alto precio. Los humanos usaron las hábiles y pequeñas manos de los halflings para reconstruir su civilización a cambio de protección. Pero ése intercambio de favores se convirtió en norma, la norma se convirtió en abuso, y el abuso, en esclavitud.

Aunque originalmente los halfling tenían sus propias comunidades dispersas por todo Alannia, estas han ido desapareciendo en los tiempos recientes. Sus comunidades, de tipo rural, eran pobres pero autosuficientes. Sin embargo, su naturaleza despreocupada les costó caro. Tras una hábil maniobra política, los empresarios de Alannia consiguieron comprar o expropiar la mayoría de tierras de esta raza, bajo el pretexto de grandes yacimientos de carbón bajo ellas. Los halfling, viéndose de repente sin tierras ni hogares tuvieron que emigrar a las ciudades. La clase media los vio como indigentes o incluso ladrones y pronto los únicos que les aceptaron, aunque con reticencias, fueron los obreros y los grupos criminales.

Tras la prohibición del trabajo infantil, aquellos por debajo de los 14 años, los halfling se han convertido en sus claros sustitutos. Limpian chimeneas, se introducen en el interior de grandes maquinas cuando estas se atascan y trabajan en túneles donde ningún hombre o mujer podrían siquiera entrar. Los accidentes graves son muy comunes en ese tipo de trabajos por lo que no es raro ver a muchos

halfling tullidos. Sin embargo eso no impide que al día siguiente un nuevo halfling ocupe el lugar abandonado por su congénere herido o muerto. Ni que los empresarios dediquen siquiera un pensamiento a estos.

Debido a la necesidad de las familias Halfling de mantener a sus parientes incapaces de trabajar, niños o tullidos por igual, a menudo se endeudan con sus propios empleadores, que les buscan trabajos adicionales para cubrir "costes". Aquellos incapaces de operar maquinas aprendían a vender periódicos donde pudiesen o rápidamente eran captados como carteristas para las bandas. Es interesante ver como en las bandas suelen recibir un mejor trato que en las empresas, aunque no por ello están bien tratados. En muchas, se les acoge como pobres descarriados, incluso para sus estándares, a los que se les trata de forma paternalista y la violencia que se ejerce sobre ellos es, en su opinión, para disciplinarlos. Hasta qué sucedió el caso Wisk y la fundación de la UGP, el sindicato conocido como la Unión de la Gente Pequeña y su gradual transformación en grupo terrorista.

En el otro lado, la UGP no duda en asesinar a todo aquel que explote a los halflings y ha llegado incluso a atentar con explosivos lugares públicos si el gobierno dictaba alguna norma o ley que perjudicaba a los halflings.

Los Gnomos

Cuando uno piensa en gnomos, piensa en unos pequeños seres simpáticos, dinámicos y muy listos. Y no distaría mucho de lo que eran los gnomos de Korn. Un gnomo antes vivía en su propio y caótico mundo y fabricaba o inventaba cosas, que funcionaban o no, y las regalaba a otros desinteresadamente mientras ya pensaba en lo siguiente que crear o probar. Ahora, cuando un gnomo inventa o fábrica algo, no duda en usarlo en beneficio propio o venderlo al mejor postor. Los gnomos se han vuelto ariscos, desconfiados, egoístas y hasta incluso pendencieros. Por supuesto no todos son así, pero la gran mayoría desconfía en el trato con desconocidos pues han sido engañados muchas veces.

Actualmente los gnomos viven separados unos de otros y se han convertido por méritos propios o mediante sus invenciones en una de las razas más importantes de Korn. Los gnomos comercian, venden o arreglan sus máquinas y mecanismos a precios desorbitados porque saben que no hay nadie como ellos para arreglar la maquinaria, y al fin y al cabo, Briserdín, el gran inventor y genio, el padre de la ingeniería y la investigación que creó la base de la industria moderna, era un gnomo.

Es la raza que mejor se ha adaptado a la sociedad humana y es muy frecuente encontrar gnomos allá donde haya una comunidad de humanos. El principal problema al que se enfrentan los gnomos es que son muy pocos. Fueron muy mermados por el Ragnarök y si ya entonces era complicado encontrar hembras gnomas, ahora lo es todavía más.

Por eso en una situación en la que haya una hembra gnoma y un gnomo, el gnomo se subordinará a la gnoma que será la que de manera natural se haga cargo de la situación. La única persona que un gnomo respeta más que a sí mismo es una gnoma. No se puede decir que los gnomos tengan una sociedad matriarcal, ya que no suele haber comunidades gnómicas reconocidas, pero sí que es cierto que donde haya una gnoma en un grupo de gnomos será ella la que tome la palabra y las decisiones que afecten al grupo.

A pesar de mantener una buena relación con los humanos, esta relación dista mucho de ser cordial. De hecho, los gnomos no suelen mantener, por regla general, una relación amistosa con casi nadie. Su círculo íntimo es muy cerrado y se limita a su familia más directa. Con el resto de la gente se muestran desconfiados y hasta agresivos si se les planta cara. Son impulsivos y tercos y una vez toman una decisión siguen hasta el final aunque sepan que es errónea. Esta terquedad y autoengaño muchas veces les lleva por el mal camino. Muchos gnomos pierden sus negocios o se empeñan en fabricar cosas que no tienen acogida o no valen para la sociedad. Otros muchos directamente acuden al mercado negro o se juntan con criminales. Los gnomos son famosos por vender muchos de sus artículos en el mercado negro y en los bajos fondos y la mayoría de las veces el material que tienen dista mucho de ser bueno, es algo que antes jamás hubieran hecho, pero ahora les prima más el hecho de conseguir dinero fácil o el ganarse la vida aunque sea timando a sus compradores.

Las tecnologías y las armas de fuego les proporcionan la fuerza necesaria que no les da su pequeño cuerpo. Muchos se autoimplantan brazos o piernas mecanizados o usan piezas arcanotecnológicas. Los gnomos son una de las razas, junto con los humanos, que más gustan de usar arcanotecnología o implantes en su cuerpo y no es raro encontrar un gnomo con alguna parte de su cuerpo modificada. Los grandes empresarios y gnomos con una buena situación social además suelen tener contratada una guardia privada o llevan guardaespaldas autómatas.

Otras Razas

El tratamiento que tienen por la mayoría de la sociedad es similar: desconfianza total. La población general de la nación cree que son primitivas e inferiores, aunque nunca se lo dirían a un cíclope o un minotauro a la cara, e incluso a veces las sitúan por debajo de los halfling. El hecho observado, incluso en las universidades, es que han sido los humanos, apoyados por elfos, enanos y gnomos los que han levantado la sociedad moderna y eso para muchos, lo significa todo.

Los miembros de estas razas, ya sean orcos, gnolls, cíclopes o cualquier otro suelen trabajar como matones, mercenarios o guardaespaldas

aunque algunos han encontrado sitios en circos y el mundo del espectáculo bizarro. Se les trata con condescendencia ya que no es culpa suya ser inferior a otras razas, aunque algunos grupos minoritarios de "expertos" tratan de demostrar que a pesar de no ser tan inteligentes como los humanos, merecen ser respetados y educados.

Una situación especial tienen los mestizos, cuya existencia es aceptada hasta cierto punto por todos. Aunque aceptados a regañadientes, y por supuesto mejor vistos los semielfos que, por ejemplo, los semiorcos, estos mestizos no suelen tener un futuro muy prometedor. Raros son aquellos que se observan en la clase media, estando destinados la mayoría de ellos a la clase baja. Aquellos que nacen de un miembro de la clase alta suelen ser enviados a las Colonias Confederadas con su progenitor femenino para evitar escándalos innecesarios. Una de las pocas excepciones es la de los semienanos en Norhem, cuyos miembros llevan generaciones organizándose en clanes. Aunque siguen viéndose como algo extraño, los semienanos son bastante orgullosos y no toleran que se les que se les menosprecie por su sangre, acudiendo a su fuerza cuando alguien lo hace.

El transporte

El mundo de Korn es demasiado grande como para que una persona pueda visitarlo fácilmente por sus propios medios, pero por suerte, sus habitantes no se han rendido ante las distancias y usando su ingenio han encontrado formas de viajar grandes distancias en poco tiempo.

Caballos, carros y carruajes

Los medios de transporte más antiguos de Korn, se basan en la propia fuerza de los animales. Ya sea subidos a lomos de estos o por tracción, los caballos, y en menor medida otros animales, han llevado a la gente a su destino durante milenios. Aunque en la actualidad aún se siguen usando, ya sea en regiones más atrasadas tecnológicamente, como símbolo de estatus o simplemente por amor al animal en cuestión, incluso estos medios se han modernizado.

Gracias a la tecnología con los caballos mecánicos, y últimamente a la arcanotecnología, autómatas con forma animal se pueden ver tirando de carruajes nobiliarios. Aun así, estos son poco frecuentes debido a su coste de mantenimiento y otras alternativas.

Biciclo

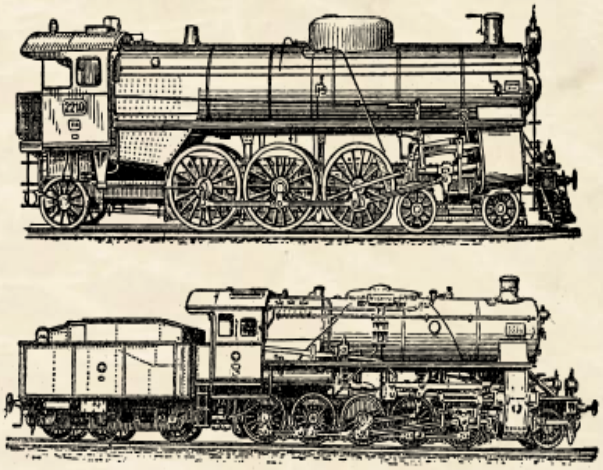
Un invento bastante moderno, el biciclo es un medio de transporte barato y eficaz. Aunque aún depende de las piernas del propio usuario, el inteligente diseño de este permite maximizar las distancias recorridas con el mínimo esfuerzo.

La esbelta forma del biciclo es una visión común en las grandes ciudades de Alannia, donde sus usuarios dan placenteros paseos por ellas.

Trenes y jernhest

Tras el descubrimiento de la locomotora de vapor, el transporte de grupos de personas y mercancías a grandes distancias por tierra sufrió una gran revolución. Siguiendo el camino trazado por unas vías previamente construidas, la locomotora y los vagones que esta arrastra recorren vastas distancias en poco tiempo.

Los trenes conocidos como jernhest (gracias a un malentendido con los îsdragos) son una maravilla de la ingeniería solo por detrás de los últimos barcoglobos o nóvikovs. Colosales trenes que pueden presentar varias plantas, los modelos más antiguos, presentes sobre todo en Vaneirin, contaban solo con dos plantas, mientras que el más impresionante, conocido como el Transianko, posee 4 de ellas, y una anchura muy superior a la de un tren convencional, recorren



las vías a velocidades de vértigo, ofreciendo seguridad y confort a todos sus pasajeros. Algunos incluso han sido mejorados mediante arcanotecnología, dotándoles de más velocidad, capacidad de carga, escudos ignífugos, blindaje o capacidad de vuelo.

En la actualidad apenas hay un centenar de líneas de jernhest en funcionamiento, mientras que nuevas rutas surgen por todo Korn. La más importante de estas nuevas rutas será la que una la costa este de Terraconia con la costa oeste de Taixa, pero sufre constantes retrasos debido a los sabotajes. Es conocida como Jernhest 66.

MOTOVAPOR

A pesar de no ser aún demasiado comunes, nada representa más a un miembro de la clase media que el Motovapor. Estos temperamentales vehículos con motores de vapor ruedan por las calles de las grandes ciudades de Alannia alcanzando asombrosas velocidades como los 40 km/h. No es de extrañar que muchos movimientos sociales se alcen en contra de estos vehículos pidiendo restricciones a la velocidad con la que pueden circular o un sistema de reglas que les impida hacer todo lo que quieran.

Estos vehículos poseen una pequeña caldera en la parte trasera donde se introduce el carbón que proporciona el calor suficiente para moverlos. Decenas de modelos inundan las calles y ya ha llegado a oídos de muchos la existencia de carreras ilegales en algunas zonas de las ciudades usando *esencia* como combustible para alcanzar (o incluso superar) los 100 km/h.

Con el auge de este vehículo, varias fábricas han empezado a diseñar vehículos exclusivos, creando un concepto nuevo: La Marca. Vehículos de la fábrica Jesmith compiten en seguridad frente a los ultrarrápidos Novis originarios de Notivoli, capaces de alcanzar durante varios segundos los 50 km/h.

BARCOS

El barco es un medio de transporte antiguo y eficaz. Ha llevado a los habitantes de Korn y sus mercancías a largas distancias con fiabilidad durante milenios y grandes flotas de navíos militares han luchado por la supremacía de los mares.

En la actualidad, como en casi todos los medios de transporte, se desplazan usando calderas de vapor que han liberado a los marineros y sus capitanes de los caprichos del viento y las corrientes. Incluso en la calma más profunda, los nuevos barcos se desplazan con seguridad y constancia. La evolución tecnológica también se puede ver en sus cascos de metal, que refuerzan enormemente la durabilidad del navío ante las inclemencias del tiempo y del combate. Los Ironclads, como se conoce a los más modernos buques blindados, son una fuerza a temer por los piratas y flotas enemigas.

GLOBOS, NÓVIKOVS Y BARCOGLOBOS

Una vez dominados el mar y la tierra, los habitantes de Korn pusieron la vista en el cielo. Las criaturas voladoras con tamaño suficiente para transportar a una persona sobre ellos, como por ejemplo los wyverns, no son extremadamente abundantes, y a menudo, sí extremadamente peligrosos.

El primer avance en este proceso fueron los globos aerostáticos. Cestas de mimbre que eran elevadas del suelo por el aire caliente que una estufa generaba bajo un globo atado a estas. Aunque el globo podía ascender por los aires, el control de sus tripulantes sobre este era mínimo y dependían enormemente de las corrientes de aire.

Los nóvikovs, diseñados por un ingeniero sianko del mismo nombre, solucionaron este problema. Usando globos aun más grandes rellenos primero de nitrógeno y en la actualidad de gas laerus, mucho menos peligroso, grandes carlingas de duralio son elevadas

al cielo. En su interior una serie de motores mueven unas hélices que permiten navegar los cielos como si de un barco de vapor se tratase.

El barcoglobo es el culmen del ingenio mortal. Gracias al gas laerus y a motores de última generación, son aeronaves mucho más rápidas y maniobrables que los nóvikovs. El nombre viene de su forma, que al contrario que las cabinas de sus predecesores siankos, no están cerradas y presentan cubiertas idénticas a los barcos que surcan las olas del mar. Los barcoglobos que usan *esencia* son extremadamente caros y tener uno es un gran orgullo y entre todos destaca el barcoglobo de lujo vanerio el Galante. No hay método más rápido y avanzado de surcar el mundo que un barcoglobo.

El Galante

El ejército de Alannia

Introducción

El ejército alannés, aunque joven, es una fuerza a tener en cuenta en Korn, respetada incluso por la militarista Siania, quien la ve como su igual, o incluso, entre susurros, su superior. Bien adiestrado, armado y siempre innovando, las diferentes naciones que componen Alannia aportan su grano de arena y conocimientos a este. Sin embargo, muchas cosas sucedieron desde sus inicios, cuando los diferentes ejércitos tuvieron que aprender a luchar unidos y a organizarse de la misma manera.

Muchos historiadores militares recuerdan en la Academia de Oficiales como en lugares como Melerith o Norhem, el ejército estaba formado mayormente por levas, al contrario que otros ejércitos completamente profesionales como los de Frolamburgo o Vaneirin.

La fundación

Durante la unificación los oficiales de alto rango del ejército se enfrentaron a un gran dilema. Como debía organizarse el nuevo ejército teniendo en cuenta los diferentes orígenes de las tropas. Además, pronto se añadiría un enfoque político, mientras cada nación trataba de posicionar a sus oficiales por encima de los de sus vecinos.

La 1ª reforma militar: La reforma Locke

A pesar de todo, mientras las tropas de Alannia luchaban una y otra vez en el campo de batalla, un general de Vaneirin llamado Winston Locke consiguió, a través de sus influencias y el apoyo de la Reina, ser nombrado el primer Lord Mariscal de Alannia, quedando bajo su control todos los ejércitos alanneses y el deber de reorganizarlos.

Utilizando como base el ejército de su nación, dividió todos los ejércitos en tres grandes grupos: Los regimientos de Infantería, los regimientos de Caballería y los regimientos de Artillería. Paralelamente a estos, debido a las peculiaridades anteriores del resto de naciones, se creó un cuarto grupo denominado: Regimientos Especializados. Estos regimientos estaban formados por unidades con un entrenamiento, equipo o número tan dispar del resto que no podían formar regimientos propios. Entre estos regimientos se encontraban por ejemplo las unidades de Elfos Imilbree que luchaban junto a los nobles de Melerith, los geist de Frolamburgo o las tropas Alpinas de Polarquia. A todos estos grupos se les asignó tareas determinadas y se los diseminó por toda Alannia.

Para asegurarse oficiales de su agrado a su alrededor, el Lord Mariscal otorgó control directo de los ascensos a los oficiales de campo, los que podrían a su vez ascender a aquellos militares de su interés para que formasen cúpulas de mando totalmente leales a su superior. Esta medida se demostraría rápidamente como un gran error. La corrupción se instauró a todos los niveles y simples soldados recién llegados, pero con un fuerte respaldo económico alcanzaban mandos intermedios sin apenas terminar su formación.

La Reforma Locke se mantuvo estable hasta el final de la última guerra con Debiria, cuando la inexperiencia de los oficiales al mando casi provoca una derrota de la cual Alannia podría no haberse recuperado nunca.

La 2ª reforma: La reforma Werner-McDuggan

Tras el fin de las hostilidades con Siania, Lord Werner un influyente político de Teria convenció a la reina para que le nombrase ministro de la guerra y le permitiese arreglar los desperfectos que sus antecesores habían provocado. Alzando al Coronel McDuggan, quién es considerado por los historiadores Alanneses como la única razón

por la que Alannia no fue derrotada en la guerra, hasta el puesto de Lord Mariscal, comenzó la titánica tarea que llevaría a la reforma cuyo nombre se debe a ambos hombres.

La primera decisión de estos fue solucionar la mayor lacra del ejército alannés: los oficiales. Se arrebató a los oficiales sus poderes sobre el ascenso de sus compañeros. A partir de ese momento se haría a través de un sistema de promociones, servicios distinguidos, estudios o méritos de batalla. Sin embargo esto no solucionaba la presencia de oficiales ineptos en los altos puesto y debido a que estos hombres habían pagado por su posición, reclamaban una indemnización a la corona si les expulsaban del ejército o les degradaban. Esto conllevó, en resumidas cuentas, a que el ministro de guerra tuviese que, literalmente, comprar el ejército alannés de mano de sus propios oficiales.

También se fundarían tres escuelas en Alannia. La escuela de Oficiales en Vaneirin, la Escuela de Artillería en Frolamburgo y la Escuela de Ingeniería en Teria. A pesar que ingenieros y artilleros pertenecen al mismo regimiento militar, sus labores son tan diferentes que ambas escuelas fueron necesarias. Mientras los artilleros aprenden el uso de sus piezas de artillería y son seleccionados de entre los nuevos reclutas del ejército, los ingenieros acceden directamente por un examen y son encargados del desarrollo armamentístico del ejército y de la supervisión en la construcción de carreteras, líneas ferroviarias o fortalezas, por poner algunos ejemplos, por toda Alannia.

Debido a los compromisos sociales de los oficiales, al ser invitado a menudo por la alta sociedad a fiestas y bailes, o a las elevadas tasas de la Escuela de Oficiales, los miembros de estos rangos proceden normalmente de clases adineradas o de familias de clase media que empeñan sus ahorros en el porvenir de sus hijos. Esto ha creado un problema reciente de elitismo en el ejército, en el que los oficiales miran por encima del hombro a sus soldados considerándoles poco más que piezas sacrificables en la batalla.

La última parte de la reforma, y tal vez la que más ampollas levantó en muchos estamentos de la sociedad, fue la inclusión de la mujer en el ejército. A pesar de su escaso número, sobre todo entre los soldados rasos, las instalaciones militares ya están preparadas para ellas y el número de oficiales de ese sexo crece con fuerza a medida que muchos miembros de la alta sociedad ven en esa carrera la oportunidad de librarse de hijas rebeldes.

Esta reforma aún está presente en Alannia y solo un futuro conflicto podrá demostrar si estos cambios han sido o no para mejor.

Uniformidad y armamento

En sus orígenes, como pasó con todo en el ejército, los uniformes y armamentos eran de lo más variado. Durante la primera reforma, se estableció el azul de los uniformes de Vaneirin como el oficial del ejército, exceptuando las unidades de los Regimientos Especializados, a los que aun hoy en día se les permite llevar sus propios colores e insignias.

El armamento, a su vez, ha sufrido una gran evolución durante la historia del ejército alannés. Ahora es más homogéneo y ha evolucionado de manera notable gracias a los avances arcanotecnológicos llevados a cabo.

Armada alannesa

Independiente a la organización de los ejércitos alanneses, la Armada de esta nación apenas fue modificada durante las reformas. Pese a estar bajo control del Ministerio de Guerra, los capitanes y almirantes mantuvieron con orgullo su independencia. Acostumbrados a largos periodos sin órdenes de políticos, las tripulaciones, en gran parte, estuvieron a salvo de la corrupción.

Posiblemente, es entre los oficiales de la Armada donde la presencia de las mujeres ha sido más cuestionada. Desde siempre se ha considerado que el mar es un lugar de hombres y que las mujeres solo traen problemas, por lo que la resistencia a su presencia es mayor.

La presencia de mujeres en marinería es casi inexistente y al igual que con los oficiales navales, no suelen ser bien recibidas.

Tras la aparición de los barcos de vapor y la munición explosiva, la necesidad de mejorar las tecnologías relacionadas con el mar se hizo primordial para mantener el dominio de este. Pronto un nuevo tipo de barco surgió de los astilleros militares, los Ironclad. Empujados por la fuerza del vapor, estos barcos pueden desplazarse con independencia de los vientos y su resistencia a los incendios mejora sus resultados en las batallas navales. La rápida evolución tecnológica y armamentística de Alannia provoca que, a menudo, los barcos recién salidos de astilleros estén ya obsoletos y nuevos modelos estén siendo ya desarrollados en otro lugar. Armamento como los torpedos se han hecho ya indispensables en la batalla por el mar y las cargas de profundidad la única defensa eficaz frente a los enormes monstruos marinos que en ocasiones suben a la superficie.

Debido a su situación estratégica, los astilleros alanneses se encuentran en Vaneirin, ya sea en la costa Este o en la Oeste, donde se sitúan las principales flotas, a excepción de la destinada a las colonias en Nueva Landorium, cuya principal actividad es proteger las rutas marítimas de estas con la metrópoli y la nación de Sagres.

La armada aérea

Hace poco que se han conquistado los cielos de Korn pero eso no significa que no esté plagado ya de naves. Cuando el primer ingeniero

Mapa Industrial y Militar
de Navira y Porqiian
988 D.R.
Transianko
Jernhest 66
Puerto
Puerto Aéreo
Zona Industrial
Base Militar Terrestre
Base Militar Marítima
Base Militar Aérea
Central de Energía Térmica
Central de Energía Roja
Central de Esencia
Zona de Conflicto
0 km
500 km
1000 km
2000 km

fletó el primer nóvikov en Siania, la carrera por el dominio de las nubes comenzó. Los primeros modelos eran muy frágiles y sufrían a menudo las inclemencias del tiempo, además el riesgo de incendios era enorme y la mínima chispa podía provocar un infarto incluso en el capitán más valiente. Con el tiempo la tecnología ha conseguido solucionar muchos de estos problemas y lo que los ingenieros militares no han sabido solucionar, lo han adoptado de la aeronáutica civil, donde la compañía comercial Lorean-Henson ha realizado grandes avances a medida que expandía su dominio comercial de los cielos.

Mayormente la flota Alannesa está compuesta por dos modelos de nóvikov, los ligeros o clase Maleris, en honor a la capital de Melerith, y los pesados o clase Schwandau, como la capital de Frolamburgo. Los primeros, de menor tamaño se enfocan en la velocidad para explorar el cielo y buscar amenazas. Por su parte, los modelos de la clase Schwandau apuestan por la durabilidad y la potencia de fuego. Con la inclusión de la arcanotecnología en las naves, una nueva clase de naves está haciendo su aparición. Existe un prototipo experimental llamada clase Landorium cuyo nuevo tipo de propulsión es alto secreto.

La gran cantidad de nóvikovs que pueblan los cielos se ha logrado en parte gracias a la presencia de las denominadas: Fortalezas del Aire. Tras el Ragnarök, trozos de tierra se elevaron en el aire y a pesar de los siglos aún continúan ahí. Las mayores de estas son utilizadas por todas las Fuerzas Armadas del mundo como bases para sus fuerzas aéreas, donde puede ofrecerse mantenimiento y despliegue de estas flotas. Fuertemente armadas, atacar una fortaleza aérea es una maniobra arriesgada y a menudo sangrienta, pero son consideradas como puntos estratégicos fundamentales por todas las naciones que las poseen.

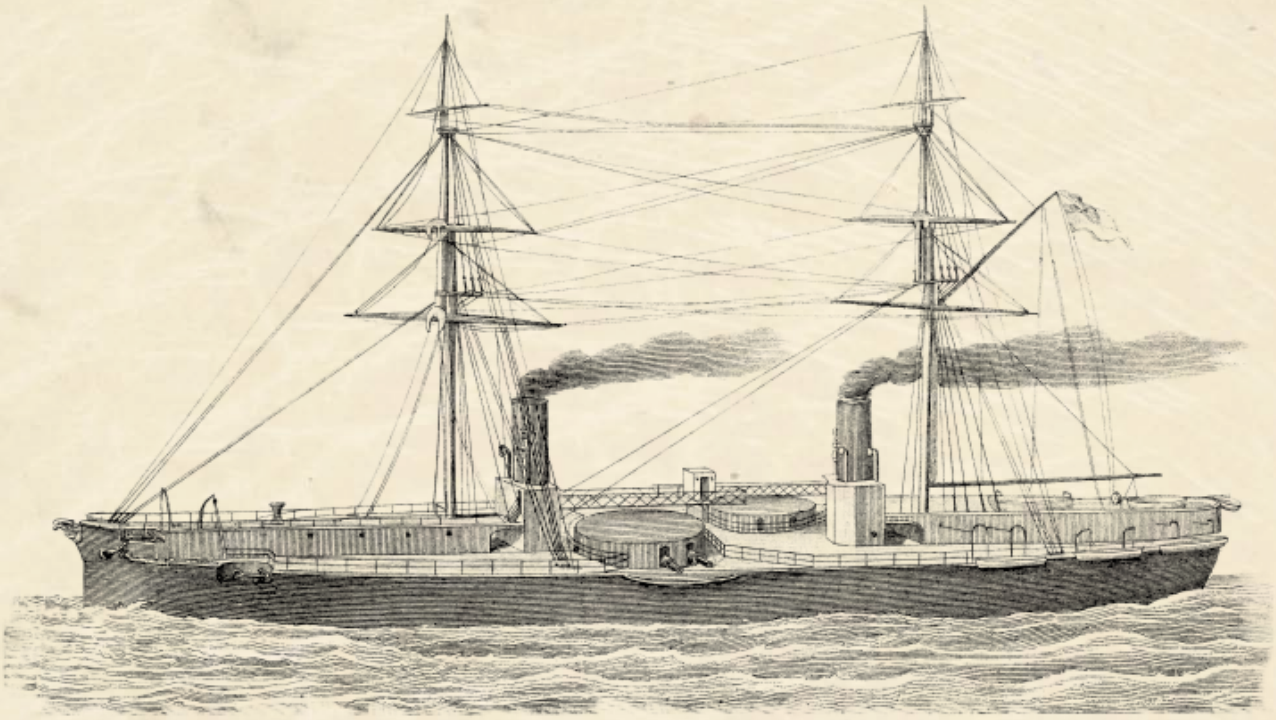
La Armada aérea está formada, tal vez, por los más arriesgados y temerarios oficiales y marineros de la nación. Aunque su estructura está basada en la armada normal, la presencia de ingenieros es mucho mayor y parece ser una especialidad que atrae a muchos gnomos en relación con el resto de razas. Es la rama más progresista de todas las fuerzas armadas y apenas existe distinción de raza y sexo entre sus miembros, más unidos que otras fuerzas debido a su amor al aire, o quizás por algún tipo de locura colectiva como se comenta en muchos pubs alanneses.

Por supuesto, al igual que con sus contrapartidas marítimas, las naves y fortalezas corren el riesgo de ser abordadas por sus rivales. Arpones, ganchos y otros artilugios son usados para este tipo de maniobras, pero no ha sido hasta hace poco que un nuevo tipo de unidad se ha unido a la armada aérea: la Brigada Cóndor V, infantería especializada en asaltar naves enemigas usando jet-packs. Estas unidades se especializan en el combate a corta distancia donde su carencia de armadura no supone gran problema.

Los Regimientos Especializados

Como se ha indicado anteriormente, existen regimientos cuyas funciones se salen de la norma. Mientras que en la brigada Cóndor son escasos debido a lo novedoso de su trabajo, la mayoría de los regimientos especializados lo son por falta de presupuesto, recursos o necesidad.

Los Draikin son una unidad de pequeño tamaño y origen vanerio. Estos jinetes de Wyvern realizan tareas muy variadas, desde la exploración al combate con pequeños nóvikovs, y están supeditados al Mando de la Armada Aérea. Para asegurar el control sobre estas bestias, los veterinarios militares de Vaneirin las someten a un



Barcoglobo Imperio

proceso similar a la lobotomía, aunque no tan radical como para impedirles ser útiles en combate.

Los Zapadores de Hierro son una unidad de Frolamburgo formada en gran parte por arcanotecnólogos y los soldados que les escoltan. Protegidos por armaduras arcanotecnológicas y usando armamento de última generación, estos hombres cumplen la función de abrir camino a los ejércitos de Alannia incluso bajo el más intenso fuego enemigo, o el de obstruir el paso del enemigo incluso en las situaciones más extremas. La guardia de élite del Marqués, la Guardia Púrpura es un regimiento formado exclusivamente por elfos Imilbree. Aunque los elfos pueden optar por entrar en cualquier rama militar alannesa, la mayoría lo hacen en este regimiento que remonta su existencia a los tiempos en los que Melerith era independiente. Los Oppilos son un pequeño regimiento de doscientos elfos, especializados en actuar en pequeños grupos que ofrecen escolta a oficiales de alto rango o son destacados para ofrecer seguridad en edificios de importancia estratégica, donde sus agudos sentidos son bienvenidos.

El Regimiento Alpino, procedente de Polarquia está formado por gente acostumbrada a vivir en las montañas. Principalmente humanos y enanos, estos soldados aseguran las montañas fronterizas y cazan a cualquier grupo de bandidos que trate de esconderse en cualquiera de las cordilleras alannesas.

No todos los peligros de Alannia vienen a través de las fronteras, a veces el enemigo ataca desde lugares insospechados. Desde monstruos marinos y criaturas anfibias a intentos organizados de introducir espías, el mar es un lugar lleno de peligros. Los buzos de Notivoli fueron fundados hace diez años para impedir el avance de esos peligros. Equipados con pesadas armaduras, estos soldados avanzan por el fondo del mar como si de la misma superficie se tratase. Equipados con equipo avanzado e incluso armamento y equipo arcanotecnológico, estos guerreros luchan una guerra silenciosa.

En los últimos años un nuevo tipo de artillería está siendo construida en las fábricas de Frolamburgo. Aplicando los más modernos motores de

vapor, un nuevo vehículo de combate se prepara para los campos de batallas. Los Carros de Artillería Móvil, o unidades CAM forjan un nuevo concepto de guerra. Las CAM son capaces de desplazarse rápidamente entre diferentes posiciones para depositar su apoyo en cualquier lugar del campo de batalla, mientras que su blindaje les proporciona la resistencia suficiente para aguantar cualquier tipo de arma ligera.

El ejército colonial

Debido a los amplios territorios Alanneses en Porqüan, fronterizos con las Colonias de Roake y Surbiria, el Ministerio de Guerra estableció un ejército estable y dependiente de Alannia. Los ciudadanos de las Colonias están obligados a servir en el ejército colonial como soldados. Los oficiales de este ejército provienen siempre de la metrópoli, para impedir cualquier afiliación personal con las colonias y mantener la lealtad de los mandos.

Una visión común en este ejército, y similar a la que se observa en las tropas coloniales de Debiria, es ver como grupos de esclavos siguen a sus dueños durante el entrenamiento e incluso a la batalla. Su rol no es el de soldadesca, si no el de apoyo. Enfermeros, cocineros, mayordomos o incluso algunas hembras usadas como desahogos ocasionales por los soldados, decenas o incluso cientos de esclavos según el tamaño del ejército esperan en los campamentos, preparándolos para el regreso de sus amos.

La esencia en combate

La sección de Magia y Ciencia del ejército alannés está formada exclusivamente por magos y arcanotecnólogos de toda la nación. Su trabajo es el más variado de todos, desde ofrecer apoyo a unidades a trabajar en Investigación y Desarrollo. También son conocidas unidades completas formadas por usuarios de *esencia* cuyo papel puede variar entre batalla y batalla gracias a su versatilidad: Aunque su despliegue es raro, debido al excesivo coste de la *esencia* que requieren, sus resultados son incuestionables. Hasta ahora mantenidos en secreto, estas unidades se han puesto a prueba contra pequeñas tribus de Malorn, o grupos de bandidos que se escondían de las autoridades en la propia nación.

Sin embargo, la mayor parte del tiempo, estos expertos de lo arcano y lo mundano trabajan en centros secretos desarrollando nuevas armas y arcanotecnologías que faciliten la victoria de sus hermanos de armas. Municiones con componentes mágicos como las bombas Araña, que cubren una amplia zona alrededor del impacto con una sustancia pegajosa para inmovilizar al enemigo o como las Atemorizantes, capaces de crear el pánico entre los enemigos para provocar una huida en masa.

Gobernante: Marqués Fran'eril de Damme.
Capital (y población): Maleris (1.000.000).
Población: 12.000.000.
Tipo de gobierno: Marquesado (como representante de la Monarquía alannesa).
Razas: Humanos (43%), enanos (2%), elfos (22%), gnomos (2%), medianos (10%), semielfos (20%).
Idioma: Melirés.
Comida y bebida típica nacional: Fgrômegí (queso fermentado) y miaxín (vino espumoso de Tamen).
Olor típico: Rosas y vino.
Nivel tecnológico/arcano: 5/4.
Importaciones: Mercurio, gemas, loto amarillo, marfil, plomo.
Exportaciones: Aluminio, caballos, cereales, frutas, ganado, madera, piedra, tejidos, vino.

HISTORIA

PASADO

Esta nación es considerada por muchos historiadores como la nación más antigua de Korn. Documentos hallados en diversas bibliotecas y ruinas datan la nación varios siglos, si no milenios antes del Ragnarök. Existen diversas teorías sobre el origen de Melerith: una la considera como la primera gran nación élfica pre-Ragnarök, desde donde los grandes reyes élficos gobernaban sus extensos territorios; otra dice que este honor le corresponde a Flameoril y que Melerith fue fundada cuando los enanos y elfos de este territorio fueron expulsados, por primera vez, por un poderoso lich. Sea cual sea el verdadero origen de esta nación, su mejor momento ya ha pasado.

Tras el Ragnarök, los elfos se encontraron en una situación insostenible. Su conexión inherente a la magia había desaparecido, sus dioses habían muerto y sus reinos estaban en escombros. La apatía campaba entre sus miembros, separados de sus hermanos de Éirann (como se llamaría la isla-nación en un futuro) y sin saber nada del funesto destino del reino de Flameoril, los elfos perdieron la esperanza de vivir. Pasarían siglos durante los cuales los humanos, y en menor medida otras razas, aumentarían drásticamente en número, talando bosques y aumentando el tamaño de sus urbes sin que los elfos prestaran apenas atención a estos. Finalmente, nuevas generaciones de elfos, nacidos ya en el nuevo Korn reaccionaron. Ya no tenían poder suficiente para expulsar a las razas de su territorio, pero su elocuencia y dotes diplomáticas cubrían estas necesidades. Poco a poco, la nobleza elfa volvía a reclamar sus tierras, y sus riquezas aumentaron a través de los impuestos. Una parte importante de los bosques fue considerado espacio protegido, ya que los elfos mantenían sus poblaciones aparte, en su interior.

En el año 832 D.R., el reino de Debiria, durante su auge expansionista, conquistó parte del territorio que pasó a considerarse una nueva provincia al igual que ocurriría poco después con los territorios conquistados en la futura Notivoli. Solo gracias al apoyo de Vaneirin, Melerith consiguió sobrevivir y mantener su independencia. Melerith no poseía un gran ejército, y estaba completamente formado por humanos y otras razas, a las que sus inexpertos oficiales elfos despreciaban y sacrificaban sin dudar si eso les permitía escapar mientras. Esta guerra fue conocida como la guerra de Lamborsie.

La mayor parte de su nobleza murió o se refugió en otras naciones, abandonando a su pueblo y en la práctica, condenándole. De entre los que quedaron, destaca la figura del, en aquella época, joven marqués de Damme, quién, con apenas 130 años, heredó el marquesado tras la muerte de su padre. El marqués decidió aprovechar la tregua entre la alianza Melerith-Vaneirin y el ejército debirio, incapaz de conseguir una gran victoria, para dar refugio en su hacienda a todos los elfos y humanos de las tierras conquistadas que lograsen escapar y usó sus vastos recursos para proporcionarles sustento. Por desgracia, pronto los ánimos empezaron a caldearse, cuando los refugiados comenzaron a culpar a los elfos de aprovecharse de los demás y exigir a los humanos luchar mientras ellos permanecían seguros en sus casas. Muchos elfos, principalmente aquellos más ancianos, protestaron y pidieron al marqués que expulsase a esos desagradecidos que acampaban en sus tierras, sin embargo el joven noble comenzó a pensar que tal vez los humanos tenían razón. Entre los elfos aún existía la tradición de practicar con el arco y la espada impuesta en los antiguos tiempos, pero mientras la mayoría pensaban en ella como una simple tradición o un entretenimiento menor, útil para templar la energía de los jóvenes elfos demasiado apasionados, el marqués vio un pequeño ejército en potencia.

El joven elfo reunió a muchos elfos de baja cuna que habían visto arder sus casas y con habilidad encendió la llama de la venganza en sus corazones. Les explicó que los humanos solos no podrían detener indefinidamente a los debirios, y menos recuperar el terreno perdido, por lo que les tocaría a ellos hacerlo. Aprovechando la larga tregua, el marqués reclutó cada vez más elfos para su causa, quienes entrenaban sin descanso junto a los refugiados humanos, hasta que la mayoría de ellos alcanzaron una destreza marcial solo recordada en leyendas. Aquellos elfos cuyas habilidades diplomáticas sobresalían viajaban por todo Melerith, ocupada o no, buscando apoyos y reclutando a tantos elfos, y no elfos, como podían. Cuando finalmente la tregua terminó ocho años después, el ejercito debirio avanzo sobre las tierras del marqués, ya que sus espías habían descubierto que este entrenaba un pequeño ejército en sus tierras. Menospreciando a los, hasta ese momento, complacientes elfos, los debirios sufrieron la mayor derrota de su historia. Aunque muchos expertos dudan de la imparcialidad de los documentos meleritas sobre la guerra, incluso los debirios recogen esta batalla bajo el nombre de la "Derrota de la Hacienda de Damme". Esta victoria era todo lo que las gentes de Melerith necesitaba, la moral de las tropas subió y pronto, aprovechando el conocimiento del terreno y su natural agilidad, los elfos tendieron emboscadas por todo el país, mientras el resto del ejercito reclamaba lentamente su hogar. La guerra, conocida como la 2ª guerra de Lamborsie, aún duraría décadas y se declararía terminada en el año 869 D.R. Las tensiones fronterizas entre Debiria y Melerith no cesaron y por ello, cuando la reina Anna Wellington unificó Vaneirin y proclamó su intención de unir a todos sus vecinos en una sola nación, los meleritas negociaron rápidamente con ella.

La inclusión de Melerith en Alannia, la primera de muchas, supuso primero un alivió diplomático, ya que la unión de fuerzas militares y los problemas que parecían tener los debirios para mantener sus territorios conquistados en el resto del continente, la convertían en un territorio menos apetitoso. Por otra parte, el beneficio comercial de esta tierra fue mayor que nunca, ya que sus productos se extendieron rápidamente por todas las naciones a medida que estas se unían a Alannia y sus embajadores engatusaban a la aristocracia. La cultura melerita se extendió fácilmente por toda la alta sociedad de Alannia, con alguna que otra adaptación, y aunque los elfos son una minoría en esta clase, comparada con todos los humanos presentes, han sabido abrir un hueco en tan cerrado grupo.

PRESENTE

Melerith parece estar bastante contenta con su actual situación, disfrutando de una paz que hace mucho que no disfrutaban, de una economía prospera y de un aire más puro que el resto de Alannia.

Para la mayoría de los meleritas, la Geinnerwel solo ha traído ventajas, ya que cuentan con el apoyo del resto de naciones frente a Debiria además de ser socios comerciales fieles, por ello la mayoría de los habitantes de la nación se sienten orgullosos de pertenecer a Alannia y la defienden con entusiasmo.

FUTURO

El marqués de Damme, al igual que muchos miembros de la aristocracia imilbree tiene interés en aumentar el contacto con sus lejanos primos de Éirann, tanto a nivel comercial como político, y se cree que la Reina Anna en persona le pidió que tratase de ganarse a los eladrel para la causa alannesa.

Por último, el marqués también tiene interés en demostrar la veracidad, o no, sobre la procedencia de unos elfos de piel negra como la noche que saquean los mares, ya que los rumores indican que son descendientes del antiguo reino de Flameoril.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La guerra con Debiria provocó la muerte de la mayoría de la nobleza élfica, dejando a muy pocos de ellos con títulos. En la actualidad, la mayor parte de los miembros de la alta sociedad son grandes terratenientes, humanos o elfos, cuyo papel, o el de sus antepasados, destacó en la guerra. El marqués era ante todo un hombre previsor, y se aseguró de recompensar a sus hombres independientemente de la raza, evitando que una vez terminase la guerra con Debiria, los humanos quisiesen tomar el poder por la fuerza. Melerith está gobernada por el propio marqués, aunque delega gran parte de su trabajo a representantes comarcales y alcaldes, quedando él como un mero supervisor y consejero.

A efectos de su relación con Alannia, el marqués es el máximo representante de la nación y es quien elige al embajador en Landorium. El marqués es conocido también por procesar una gran amistad con la reina Anna, a quien pide y otorga consejos a menudo. Fue también él, quien ofreció el control de los Oppilos a la casa de Wellington como muestra de amistad.

Organización Militar

Melerith es famosa a nivel militar por sus unidades montadas y por poseer la mayor cantidad de elfos entre sus filas.

Su unidad más famosa son obviamente los Opilos, la antigua guardia personal del marqués y ahora bajo órdenes directas de la reina Anna. Por supuesto, a cambio de esto, el marqués dispone de cuatro de ellos, cedidos a su vez por la reina.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

Situada al sur de Alannia, Melerith es la frontera natural entre Debiria y la Geinnerwel. El clima es más suave que en el resto de Alannia y eso se nota tanto en sus habitantes como en la propia nación. Su tamaño solo se ve empequeñecido por Vaneirin, y su extremo norte permite mantener una relación cercana con Éirann.

La flora es bastante variada, como suele ocurrir en los países de gran tamaño. La presencia de frondosos bosques, habitados en muchos casos por pequeñas comunidades élficas, es común en todo el territorio así como la de grandes extensiones de cultivo o floridos prados para la ganadería. Las viñas de uvas Tamen son tal vez las más conocidas de este territorio y suelen encontrarse en pequeñas huertas, en el interior de los bosques élficos. Es de estas uvas de donde sale el vino más famoso de Melerith, el Tamen espumoso, una bebida que, según los pocos afortunados capaces de permitirse la compra de una botella, es la bebida de los antiguos dioses…o es lo que se dice. La realidad es que ha llevado siglos conseguir un híbrido de melocotón y uva factible para elaborar un buen vino.

Melerith es considerado por el resto de naciones como la despensa de Alannia. Posee una floreciente y rentable agricultura, que en nada desmerece a su no menos famosa cabaña, dotada de una producción impresionante y en la que tienen cabida las explotaciones ganaderas más diversas.

Digna de mención es también su importante industria pesquera, animada por multitud de puertos que diariamente aportan su notable riqueza marina. Esta dedicación centrada en el sector productivo primario, ha traído sobre los habitantes de Melerith la consideración de pueblerinos analfabetos, valoración del todo injusta por ser una parte fundamental de los cimientos de la nación de naciones al poder producir una gran cantidad de comida.

Al sur del país, puede hallarse la Laguna Esmeralda, un lago que nace de la unión del río Calan Maray con uno de sus principales afluentes. Este lago es llamado así por el característico color de sus aguas, similar al de la piedra preciosa que le da su nombre. Su origen es incierto, aunque según las leyendas, una enorme bola de fuego cayó del cielo sobre el río y el consecuente impacto creó la laguna. Los restos de este meteorito aún se hallan bajo las aguas, dando ese extraño color al agua.

Localizaciones de importancia

Separados por una cordillera, Melerith y Debiria solo tienen un único camino viable entre ellos: un extenso valle fuertemente fortificado por ambas naciones. Aunque muchos auguran que la introducción de novikovs en la maquinaria de guerra, dejará estas fortificaciones completamente obsoletas, el nuevo entramado de fortalezas meleritas, construidas con la ayuda de ingenieros terios y froleses es una maravilla de la carrera armamentística, ya que la primera línea de fortalezas similar a un muro permite a las tropas estacionadas en una segunda línea desplazarse fácilmente de unas a otras para flanquear al enemigo.

La ciudad de Maleris, capital de Melerith, destila un aire especial, tranquilo comparado con la bulliciosa Landorium. Por sus calles empedradas se ven carrozas tiradas por bellos caballos que cruzan las majestuosas avenidas. Un rápido vistazo permite observar una gran variedad de razas, entre las que destacan el elevado número de elfos y sus mestizos que se ven por las aceras.

La ciudad de Maleris está diseñada a partir de círculos concéntricos atravesados por el río Calan Maray, siendo el palacio de las Estrellas, desde donde oficialmente el Marqués de Damme gobierna, el centro de la ciudad. Junto a este se halla la Isla Universitaria de Naimiriel, un antiguo complejo de templos élficos reconvertidos en un lugar de conocimiento y cultura para todos aquellos que pueden pagar sus altas tarifas. El barrio del Roble Dorado, situado en el círculo interior de la ciudad es la zona más rica y está habitado completamente por elfos. Esto es así debido a que ningún elfo permitiría vender una de esas propiedades ancestrales a cualquier raza considerada inferior, lo que basicamente significa cualquier raza no élfica. Cerca de este barrio, está la Plaza del Sol, donde todos los días músicos elfos de todo Alannia tocan su música a los diferentes ciudadanos allí congregados. Reseñable tambíen es el nuevo estadio de los Halcones de Maleris a las afueras de la ciudad, así como las bodegas de vino Malerisita, donde se produce el vino más caro e importante de la capital melerita.

En el pequeño pueblo de Mailenan se halla la residencia personal del Marques de Damme, donde pasa la mayor parte del tiempo. Fue en su hacienda familiar de Mailenan donde organizó la resistencia contra los Debirios y fue a petición suya el que el pueblo se mantuviese como entonces, evitando que la capital de Melerith se desplazase desde su lugar original en Maleris, como algunos consejeros le pedían.

Riosueño es un pequeño pueblo vitícola donde se produce el famoso vino negro tan apreciado en Maleris. Aunque no es por eso por lo que es más famoso Riosueño, y es que en las riberas del río crecen unos frutos llamados *sangredulce* con los que se prepara el elixir Lagrimas Oscuras, un tónico reconstituyente capaz de aliviar todo tipo de trastornos. Su dueño, el industrial Melmok Elmoranden se ha hecho enormemente famoso y gracias a él el pueblo disfruta de un repentino despunte. Lo más peculiar es que alardea de crear el elixir a partir de una fórmula secreta y quien consiga reproducirla heredará todo su imperio. No han sido pocos los que han intentado replicarla.

Economía

Como cabría esperar de un territorio con tantos pastos y extensiones agrícolas, la economía de Melerith se basa principalmente en la alimentación. Cereales, carnes, frutas y casi cualquier tipo de alimento es producido o recolectado en este territorio y luego exportado al resto de Alannia, Éirann o Debiria.

A pesar de esto, una cantidad importante de dinero entra en las arcas de la región gracias a artículos de lujo fabricados por la gran cantidad de artistas presentes en la región. El marqués, así como la mayoría de los Imilbree y tal vez, por contagio, el resto de aristocracia de la región, es amante del arte y la moda, por lo que es habitual el mecenazgo de artistas en la región. En este sentido, las relaciones con Notivoli son muy cercanas, ya que una gran parte de estos artistas provienen de esta región y compiten en calidad con los artistas autóctonos de Melerith.

Cultura, ocio y costumbres

Los meleritas son gente alegre y festiva. Es habitual ver a sus ciudadanos cantando o silbando mientras trabajan la tierra. Aprovechan cualquier oportunidad para pasear por el campo y celebrar cualquier ocasión.

La clase alta disfruta no solo de los bailes, que han exportado a toda Alannia, sino también de los paseos en globo o a caballo,

mientras que las clases menos adineradas prefieren las meriendas bajo el cielo, enseñando a sus hijos a volar cometas o simplemente disfrutando de los frutos de su tierra.

Mientras muchos de los países alanneses proceden a urbanizar sus territorios rápidamente, los habitantes de Melerith, tal vez influidos por los imilbree, tratan de mantener un mayor equilibrio estético y natural. Las ciudades poseen grandes parques y avenidas repletas de árboles y jardines. Flores y otras plantas pueden observarse por todas las fachadas y los edificios tienden a ser menos angulosos que en otras regiones.

La concentración de semielfos en Melerith es mayor que en cualquier otra parte de Alannia, y posiblemente de Korn. Esto es debido sobre todo al comportamiento de los jóvenes elfos, quienes aprovechan su apariencia y oratoria para cortejar a las mujeres de aldeas cercanas, y en más de una ocasión, cuando la familia humana puede demostrar qué imilbree es el causante, el padre suele tener que dejar una gran suma de dinero para ocultar el desliz. Este comportamiento es más habitual entre los elfos que entre sus homólogas femeninas, aunque aquellas que lo hacen suelen ser más cuidadosas. Las imilbree suelen ser quienes manejan los negocios de la familia, ya que en su opinión si no mantienen la correa corta sus parejas pasarían más tiempo en la cama de alguna aldeana que en las suyas propias.

Los Halcones de Melerith son un equipo de Humbolt muy orgulloso de su historia. Formado mayoritariamente por elfos, basan su estrategia en la velocidad y son conocidos también por su comportamiento altivo en el campo.

Personajes Relevantes

Marqués Fran'eril de Damme (elfo Imilbree/político 10): El legítimo gobernante de Melerith, organizó no solo a los ejércitos que lucharían contra Debiria, sino todo el sistema de gobierno y leyes de la nación tras terminar la guerra. Humilde y sincero, los elfos ven en él a un gobernante digno de compararse con aquellos del pasado. Por su parte, los humanos lo ven como una figura más cercana que el elfo medio y que defendió sus intereses a pesar de ser razas diferentes. Gran aficionado a las fiestas, aquellas que se organizan en el Palacio de las Estrellas eclipsan incluso a las de la propia reina Wellington.

Coronel Flemariel Lagarde (Elfo Imilbree/Opilo 12): El jefe de la guardia personal del Marqués de Damme, es considerado un guerrero sin igual. Su maestría con la espada, el arco y el rifle solo es superada por su capacidad para leer las intenciones de todos aquellos a su alrededor. Arrogante más allá de lo normal en un elfo, ha seguido al Marqués desde la guerra de Lamborsie.

Hans "Halfling" Lorine (humano/atleta 4): Hans es un humano que desde pequeño ya era de pequeña constitución. Tanto es así que fue apodado Halfling por sus amigos ya que apenas era más alto que estos. Aunque muchos lo considerarían un problema, Hans ha hecho de su debilidad su fuerza y es el mejor jinete de carreras de todo Alannia.

Calain Caliere (elfo imilbree/mercader 8): Calain es una elfa de avanzada edad, con, supuestamente, más de 500 años, esta elfa ha vivido más tribulaciones que la mayoría de los elfos con vida. Dueña de la bodega más importante de Melerith, el vino espumoso de Tamen que produce es el más preciado y caro del mundo. Los rumores sobre su persona dicen que ha cultivado amistades con individuos de todo tipo y calaña. También se murmura que tal vez tenga más poder en Maleris que su propio alcalde.

Tramas y Rumores

-Algunos aristócratas humanos planean dar un golpe de estado, apoyados por espías debirios, en un intento de expulsar a los elfos del poder.

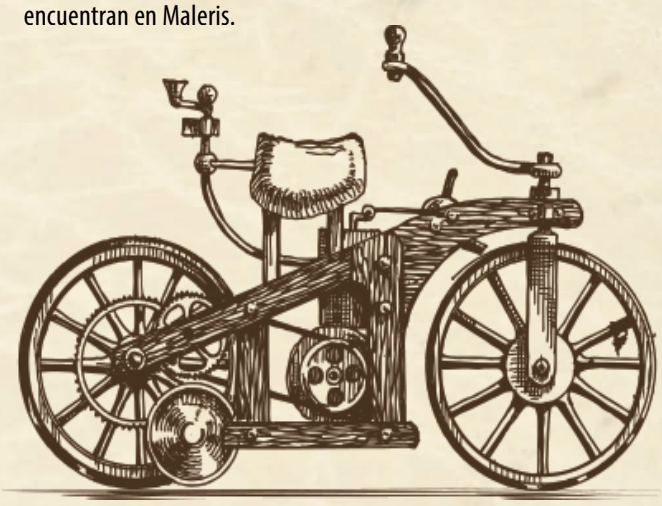
-Se planea una expedición militar a la isla de Utnao, de donde se cree proviene un grupo de piratas que saquean el mar interior.

-Los opilos aún mantienen su lealtad al marqués, y actúan como espías en el ejército y la corte para él.

-Las malas lenguas dicen que el marqués y la reina Anna mantuvieron una relación sentimental antes de que esta se casara.

-Varios pueblos de Melerith cercanos a Lune Calariam se han visto recientemente afectados por una plaga similar a la del año 714 D.R. conocida como "escamas de sal", la plaga original causó millones de muertos por todo el país.

-Los melireses son conocidos por su refinamiento y delicadeza en la cocina, se dice que son los mejores chefs y el oficio de restaurador es muy apreciado. Los mejores restaurantes con más aspas de oro (otorgadas por el prestigioso periódico el Clarín) se encuentran en Maleris.



Gobernante: Gromgenm Auro.
Capital (y población): Rocacalva (64.000).
Población: 500.000.
Tipo de gobierno: Oligarquía.
Razas: Enanos (30% dorados y 40% de hierro), humanos (18%), medianos (7%), elfos (2%), semiorcos (1%), otras razas (1%).
Idioma: Terano.
Comida típica y bebida nacional: Ghorat'magronen (carne magra con chocolate y cerveza) y schwartitzer (cerveza negra de baja fermentación).
Olor típico: Metal y grasa.
Nivel tecnológico/arcano: 7/1.
Importaciones: Tejidos, mercenarios, loto amarillo, ballenas, marfil, caballos, magia.
Exportaciones: Oro, industria, tecnología.

HISTORIA

PASADO

La historia de Teria se remonta a muchos siglos atrás. Antiguamente, llamada Bromteria, era ya una zona ocupada por los enanos. Esto era debido a que la gran montaña que dominaba aquellas tierras, era extremadamente rica en minerales, especialmente hierro y carbón.

Ya en aquella época los enanos comerciaban con el mineral y poseían un ejército formidablemente equipado, gracias a los beneficios que sacaban de dicho comercio y al propio uso del mineral. Con el paso de los años, la montaña fue horadada más y más, adentrándose profundamente en su interior. Las galerías que se iban formando eran acondicionadas para albergar almacenes, plantaciones de hongos, bodegas y demás lugares de uso para los enanos. Los artefactos rúnicos de los que su dios los proveyó, les ayudó a ser una nación fuerte y próspera.

El Ragnarök tuvo un terrible impacto para los enanos de Bromteria. La guerra, los movimientos sísmicos y las terribles pérdidas que sufrieron durante este periodo, les hizo empezar prácticamente desde cero. Las galerías del interior de la montaña habían quedado sepultadas y la misma montaña había cambiado su forma al elevarse de la tierra y perder parte de la zona más alta. Los enanos reconstruyeron sus hogares en la base de la montaña con ayuda de otras razas que también habían perdido sus hogares y comenzaron las labores de excavación de nuevo. Llamarón a su nuevo hogar Meriteria.

La magia rúnica ya no era efectiva. Ninguno de los artefactos imbuidos por la magia rúnica tenía ya ningún poder, así que muchos de ellos fueron destruidos para aprovechar el material del que estaban hechos, aunque algunos de los que habían sido más poderosos, como los gólems, fueron almacenados.

Tras años de excavaciones, las antiguas galerías que no habían sido destruidas totalmente fueron restauradas, se crearon otras y se siguió excavando la montaña que ahora disponía de nuevo terreno para la minería. Hubo algunas sorpresas. Más hierro había surgido de la tierra y volvía a ser abundante pero, en las zonas ricas en dicho mineral, aparecían criaturas que nunca antes habían estado en la montaña. Bestias de enorme tamaño que vivían bajo tierra.

Más adelante, se darían cuenta de que la razón de esas extrañas mutaciones era la *esencia*.

Los enanos dorados y los de hierro han sido familias diferentes desde tiempos anteriores al Ragnarök. Los primeros han liderado a los segundos a lo largo de los siglos, han demostrado su habilidad para amasar dinero e influencia mejor y más rápido que sus otros congéneres. Así, poco a poco, los enanos dorados fueron recuperando su posición y su riqueza. No obstante los enanos de hierro han demostrado ser más hábiles en labores de construcción. Con el paso de los años estas dos familias fueron volviéndose cada vez más reservadas hasta el punto que hoy en día rara vez se mezclan entre ellas.

Los ingenieros enanos, casi tan buenos como los gnomos, avanzaban en sus estudios y en las aplicaciones de los mismos. Trabajaban juntos para crear magníficos artefactos de ingeniería que ayudaban en las labores de minería, aplicaciones armamentísticas y otros artefactos de uso común. Cuando en el año 921 se descubrió la *esencia* y, posteriormente, cómo sintetizarla y darle uso, hubo una gran escisión en la relación entre enanos y gnomos. Los gnomos comenzaron a aplicar ese nuevo poder en creaciones arcanotecnológicas que combinaban tecnología y magia, mientras los enanos fueron reacios a "malgastar" la tan apreciada *esencia* de tal modo. Los enanos se negaron a seguir proveyendo de *esencia* y los gnomos decidieron abandonar Meriteria.

Tras años de recuperación de la riqueza, comercio y la construcción de una de las mayores maravillas jamás vista, la ciudad de Rocacalva, Meriteria se anexiona a Alannia, tomando finalmente el nombre de Teria. Inmediatamente después, Teria se convierte en el banco de Alannia. Ya que los clanes de enanos dorados llevan siglos demostrando con creces que son extremadamente hábiles multiplicando las riquezas, pasan a hacerse cargo de las finanzas de todos los países que componen Alannia, almacenando la mayor parte de su oro en las cámaras acorazadas del interior de la montaña de Rocacalva. Algunos de los antiguos almacenes, bodegas y demás dependencias del interior de la montaña pasan a ser las cámaras acorazadas más seguras de todo Korn. Posteriormente Vaneirin quedará endeudada con Teria debido a los cuantiosos préstamos solicitados para sufragar sus guerras. Tras la anexión, también se unen los mecanismos de movimiento de los engranajes de la capital, creando la mayor maravilla tecnológica jamás vista.

Rocacalva, la capital, es una de las mayores maravillas del mundo. Compuesta por tres piezas: Villatuerca, Villaengranaje y Meriteria, en honor al antiguo nombre. Las dos primeras secciones son dos ciudades en sí mismas, con forma de enormes engranajes encajados el uno al lado del otro. El enorme eje de metal y piedra de cada sección se adentra decenas de metros bajo el suelo y llega a los motores situados en el interior de la montaña. En la parte en la que se unen los dos enormes discos está situado Meriteria, un engranaje mucho más pequeño pero más robusto que es el responsable mayoritario de que la ciudad vaya girando. En su superficie se encuentra situada una compleja estación de tren que hace que todas las zonas de la ciudad estén comunicadas a pesar de cambiar día a día. Enormes sistemas motores accionados mediante vapor de agua hacen que las dos ciudades giren un diente cada 24 horas. De estos motores, los más potentes van unidos a Meriteria, pieza responsable en mayor medida de dicho giro. Esto hace que cada día el centro neurálgico sea totalmente diferente, dando la oportunidad a los turistas de disfrutar de una composición diferente cada día que pasan en Teria. Los diferentes distritos van rotando en su cercanía al centro de la ciudad, donde se unen Villatuerca y Villaengranaje y esto hace que las diferentes familias de enanos tengan las mismas oportunidades de explotar el turismo, la compraventa de mercancías, el ocio, etc.

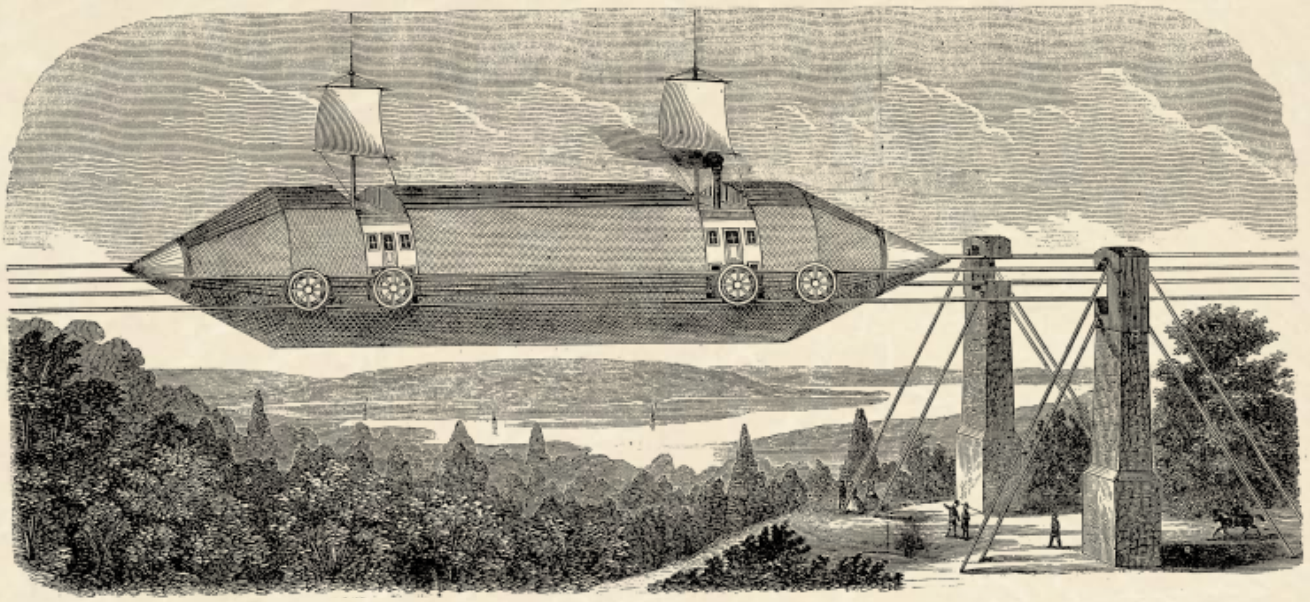
Tras la anexión de Teria a Alannia, las familias de enanos decidieron que las cámaras del tesoro debían ser aún más seguras, por lo que añadieron un sistema de puertas y paredes corredizas que se mueve al mismo tiempo que la capital, es decir, una vez cada 24h. Este sistema bloquea ciertas cámaras y rutas, haciendo una fortaleza inexpugnable diferente cada día. Solo alguien que conozca dicha rotación puede acceder sin perderse o quedar atrapado entre las diferentes cámaras.

En Teria no existe la pobreza. Ningún mendigo, huérfano desatendido o vagabundo están permitidos. La unidad de control ciudadana (UCC) cuida bien de ello. Las familias de enanos dorados que componen el gobierno tienen riquezas desde hace varios siglos, y no han desaprovechado la oportunidad de aumentarlas. Al ser el banco de Alannia, los enanos se dieron cuenta de que podían custodiar el dinero de otros países a cambio de una comisión, hacer préstamos, y todo tipo de operaciones monetarias y sacaron mucho provecho de ello. Los bancos de Teria son los más seguros de Korn. El aumento del capital dio lugar al surgimiento de otros negocios de lujo como casinos, balnearios, prostíbulos de la más alta categoría…

Si bien es cierto que desde la anexión a Alannia, Teria ha prosperado mucho también han tenido que cambiar su forma de hacer las cosas, pasando de un comercio de minerales a la explotación del turismo y del propio movimiento monetario. A pesar de que las cantidades de mineral almacenado bajo tierra parecían interminables no fue así. No se sabe a cuánto ascienden las reservas de Teria, pero desde hace años ya no se comercia con las materias primas con las que se comerciaba antaño, ahora es Teria la que compra minerales, carbón, gemas, metales, *esencia*… La oferta ahora son bancos, casinos y turismo de lujo.

PRESENTE

En el presente Teria goza de cierta estabilidad. El ansia de algunas familias de enanos por seguir construyendo y expansionándose les mantiene ocupados. El dinero se mueve y atrae más dinero en una vorágine de transacciones y actividades de compraventa.



El distanciamiento entre gnomos y enanos aún sigue siendo latente, pero ya no hay acciones especialmente perniciosas de unos contra otros.

La existencia de un ejército propio, no supeditado al de Alannia da mucha seguridad y estabilidad con respecto a posibles conflictos que puedan surgir en los años próximos. El dinero de la nación estará a buen recaudo pase lo que pase.

FUTURO

Teria se encuentra en un lugar muy cómodo actualmente. Su riqueza crece día a día y no tienen conflictos con ningún otro país. Sus planes de futuro, si todo sigue como hasta ahora, es ampliar la capital para poder albergar al creciente número de ciudadanos y turistas.

Parece ser que un conflicto que tiene altas posibilidades de desatarse en los años venideros tiene que ver con la conflictiva ciudad de Milenia. Hubo muchos problemas en el pasado y es muy posible que se reaviven en un futuro próximo si los gobernantes de Milenia siguen con su nefasta gestión de los recursos de la "lágrima de los dioses".

ESTRUCTURA POLÍTICA

El gobierno de Teria está controlado por una oligarquía compuesta por los representantes de las familias más poderosas de enanos dorados. Ellos controlan absolutamente todos los movimientos que se realicen en su territorio y si bien están bajo una supuesta supeditación a Alannia, la deuda de la capital con Teria les otorga mucha libertad. Aun así las relaciones son muy buenas y tanto Teria como el resto de Alannia se benefician del mutuo acuerdo. El control está prácticamente blindado por las familias de enanos dorados, los cuales no dejarán que nadie más que ellos dirija el país, y ciertamente no lo están haciendo nada mal, aunque haya algunas familias de enanos de hierro que no piensen de la misma forma.

En las diferentes ciudades hay un representante de una familia de enanos, normalmente la más poderosa, que hace las funciones de alcalde. Incluso en algunas de las ciudades más lejanas a la capital ese puesto está ocupado por un miembro de una familia de enanos de hierro, no obstante ha de responder ante las familias de enanos dorados.

ORGANIZACIÓN MILITAR

La existencia de una riqueza tan enorme, propia y ajena, obliga a disponer de una seguridad excepcional. El ejército de Teria es el más especializado de todo Korn. No existe ejército regular como tal, Alannia cubre ese aspecto, sin embargo los enanos no pueden permitirse ninguna brecha en la salvaguarda.

La UCC (Unidad de Control Ciudadano) se encarga de la seguridad y bienestar ciudadano. Es un organismo ligado al ejército terio y gestionado por el mismo. Se trata de una unidad de enanos con pesadas armaduras, montados en zancadores especiales de cuatro patas. Esto les permite andar por zonas mucho más escarpadas que los zancadores estándar. Mucha de la escoria de la sociedad intenta ocultarse en las cámaras subterráneas, a las que los zancadores convencionales no podrían acceder.

Por último los cielos de Teria están custodiados por las llamadas "Lunas de Teria", pequeñas lágrimas de los dioses, trozos de tierra flotantes, equipadas con motores que les permite moverlas a su antojo. Estas lunas de Teria vigilan constantemente los cielos rotando en rutas predeterminadas y continuas. Además cuentan con patrullas de enanos "Fragmentos de lava", unidades de élite embutidos en armaduras pesadas a las que van acopladas unos retrocohetes especiales creados por los ingenieros de Teria. Las armaduras cuentan con poderosos guantes armados, equipados con algunos hechizos de combate. Además los retrocohetes poseen

unos propulsores más robustos y potentes, pero de vuelo mucho más corto, lo que los hace muy estables. Los Fragmentos de lava se tiran de las lunas y amortiguan su caída en terreno firme con sus robustos propulsores. También pueden realizar saltos enormes, pero no pueden permanecer en el aire mucho tiempo.

Todas estas tropas tan especializadas conforman el ejército privado de Teria, privilegio único y necesario para mantener la riqueza de Alannia a salvo de cualquier contratiempo. Los enanos dorados no han llegado a donde están por ser descuidados y permisivos.

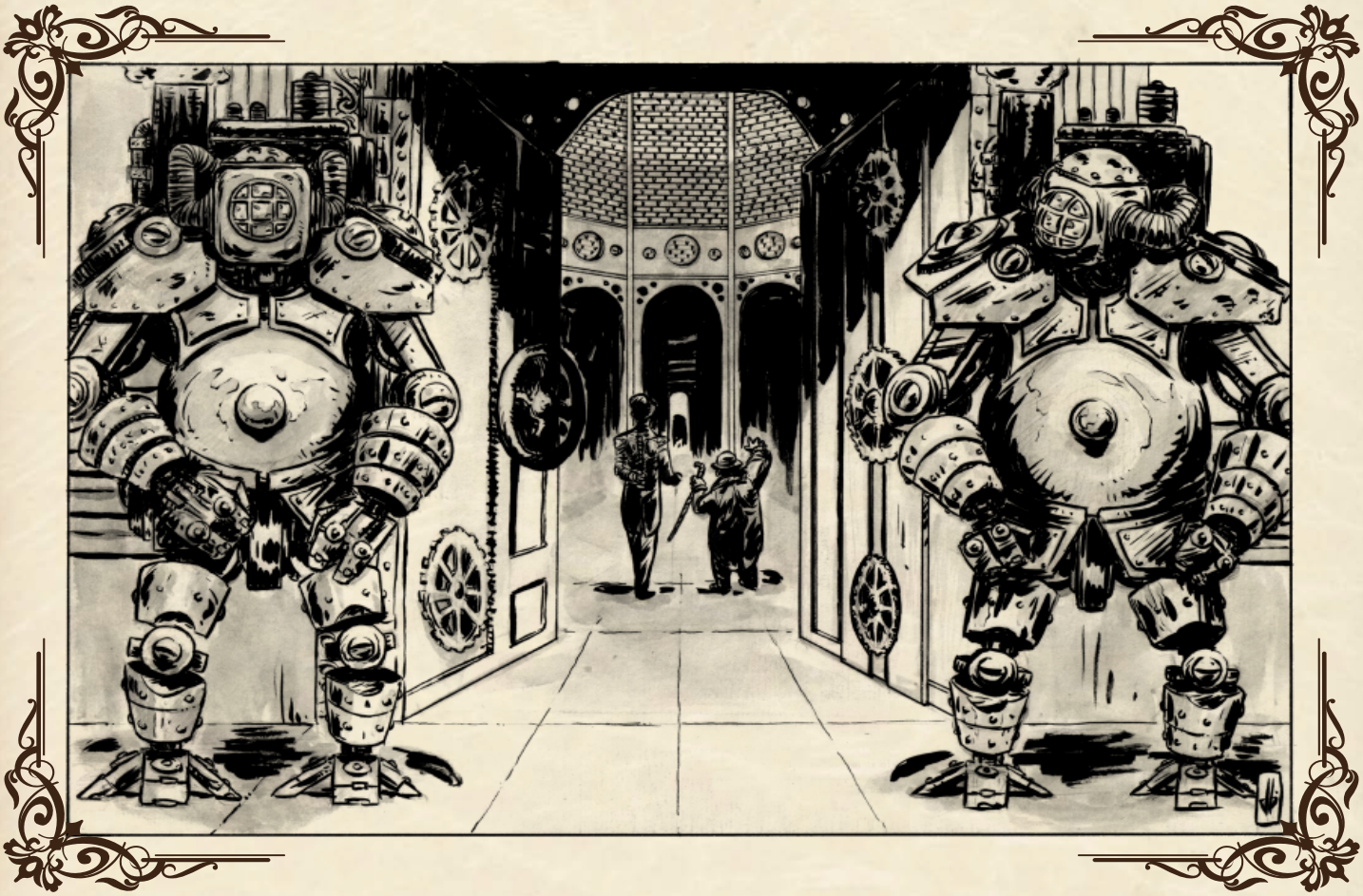
Si a pesar de todos sus esfuerzos no fuera suficiente, tienen un preacuerdo con la Legión Roja de Arkerion de Sagres para el apoyo de tropas de mercenarios.

Geografía, clima, flora y fauna

La geografía de Teria es bastante peculiar pero no por tener lugares bellos. Todas o casi todas las montañas han sido horadadas a lo largo de los siglos por los enanos en busca de minerales y últimamente la preciada *esencia*. Los ríos han sido desviados de sus cauces en numerosas ocasiones y los bosques han sido esquilmados hasta su casi desaparición. Aun así las formaciones montañosas Montehueco y montaña Azur conservan algo de su majestuosidad.

El último bosque, fue bautizado así precisamente porque lo es. Poco faltó para que los enanos acabasen con el último de sus árboles, pero un golpe de razón pareció invadirles y se dieron cuenta a tiempo de que acabar con todo rastro de zonas boscosas no era beneficioso para el país. Hoy en día, compran la madera que necesitan, que no es poca, a otras naciones y el último bosque se recupera favorablemente; aunque todos saben que es solo cuestión de tiempo que los enanos se arrepientan y acaben arrancando hasta el último árbol si descubren que hay otro recurso más valioso.

El clima de Teria ha cambiado bastante con el paso de los años. La brutal recolección de recursos ha hecho que se pasara de un clima de interior a uno mucho más cálido y seco. Hoy en día, debido a la recuperación en cierta medida de la zona boscosa de Teria, tanto la humedad como las lluvias han aumentado y la temperatura ha vuelto a descender algunos grados. Tal vez podría haber descendido más pero la alta contaminación también empieza a notarse. Apenas quedan zonas montañosas en las que hay nieve y el caudal de los ríos ha descendido. La flora se ha visto muy perjudicada por los cambios climáticos y algunas especies vegetales han desaparecido para siempre, solo las especies más fuertes sobreviven en la actualidad. La zona del último bosque está viviendo una lenta recuperación pero es con creces la zona más rica en vegetación, tanto en cantidad de especies como en tamaño. Algunas de las especies autóctonas de árboles y plantas que



estuvieron al borde de desaparecer vuelven a florecer en esa zona. Fuera del último bosque, el terreno es más árido, llegando a ser casi desértico en ciertos puntos. Solamente las especies de arbustos más fuertes y algunos raquíticos y solitarios árboles sobreviven. Entre estas especies vegetales algunas han evolucionado para intentar sobrevivir y se han vuelto carnívoras. Se han visto nuevas especies que han reducido los medios para hacer la fotosíntesis y desarrollado sistemas para recolectar insectos, otras plantas e incluso pequeños animales.

Al igual que la flora la fauna se ha visto muy perjudicada. Solo animales adaptados a la vida en zonas áridas han sobrevivido y solamente en el último bosque aún se conservan especies autóctonas de Teria. Los animales también han evolucionado hacia especies más pequeñas y depredadoras o parásitas, pues las criaturas más grandes necesitan demasiados recursos o se ven incapaces de obtenerlos debido a otros motivos como la imposibilidad de esconderse para cazar al no haber apenas vegetación.

Localizaciones de importancia

La capital es el lugar de máxima relevancia en Teria. Rocacalva es el centro neurálgico donde está acumulada toda la riqueza del país y parte de la riqueza de muchos otros países de Alannia. Compuesta por tres sectores, Villatuerca y Villaengranaje, unidos el uno al otro en un punto llamado Meriteria, el centro de la ciudad. Los dos gigantescos engranajes rotan cada día a la misma hora, pero el lugar donde se unen es una pieza mucho menor que sirve de refuerzo para lograr el movimiento. Ese pequeño distrito es Meriteria, el cual permanece siempre en el mismo lugar, aunque gira sobre sí mismo con los movimientos de los dos sectores. El Meriteria se encuentran la mayoría de las sedes de los bancos, incluido el Banco Nacional, el mayor y más seguro de todos. Además es donde se encuentra la estación central de trenes, la estación Thomas Shodor, que va distribuyendo los trenes a los distintos lugares de los otros dos distritos. Al girar cada día se acoplan las vías de tal forma que los trenes sigan llevando a sus pasajeros a sus destinos correctos a pesar de que los lugares hayan cambiado de sitio.

La montaña majestuosa, que da sombra a Rocacalva, esconde un corazón de piedra, hierro y vapor de una complejidad y belleza singulares. En su interior se encuentran la mayoría de las grades cámaras y de los bancos (aunque hay algunas mucho menores en la ciudad para mayor comodidad). Un entramado de galerías, pasillos y enormes puertas acorazadas que van moviéndose al mismo tiempo que los engranajes de la ciudad. También se conservan algunos de los almacenes antiguos y unas pocas viviendas, la mayoría de los operarios y mineros que siguen con su trabajo en la montaña.

Milenia es otro de los lugares más reseñables que podemos encontrar en Teria. Antaño una de esas rocas flotantes llamadas "lágrimas de los dioses", fue explorada y abandonada al no descubrir los recursos naturales que se esperaban hallar en ella (tras no pocos problemas). Años después, tras haber sido ocupada por los dos hombres con más poder de la isla voladora en la actualidad, se descubrió la existencia de la *esencia* y de gas laerus en la *lágrima*, recursos desconocidos hasta el momento. Se produjo un conflicto entre Teria y Vaneirin las cuales reclamaron la isla voladora como suya. El enfrentamiento llegó hasta cotas muy altas, con miles de muertos en los enfrentamientos por su posesión. Finalmente se llegó a un acuerdo, por el cual, la lágrima de los dioses sería un país independiente a 1500 metros de altura. Desde entonces, ambas naciones intentan aprovecharse de Milenia de otro modo. Comenzando un comercio muy activo con ella y efectuando movimientos diplomáticos de acercamiento con su gobernante. Teria construye una base permanente a los pies de Milenia, llamada "la sombra de Milenia" que se trata de un mecanismo para facilitar el comercio con la ciudad, sobretodo el movimiento de mercancías. También se monta un mercado permanente en la misma sombra.

En la actualidad, la extracción indiscriminada de gas laerus por parte de la empresa de Wilson Wisk, está haciendo que Milenia descienda. Lo cual podría desembocar en una catástrofe si no se para a tiempo. El descenso de la ciudad de momento ha permanecido oculto para Vaneirin, pero Teria tiene conocimiento de ello, al haber tenido que realizar reparaciones en los mecanismos de la sombra por las fluctuaciones de altura de la ciudad volante.

Economía

Teria es el país más rico de Korn. Su riqueza ha ido creciendo a lo largo de los siglos gracias a la facilidad de los enanos para extraer recursos de la tierra y multiplicarlos. Aunque, hoy en día, no se sabe con certeza cuan mermadas estarán las reservas de Teria, lo que es indudable es que ya no serían necesarias, pues sus enormes ingresos son debidos al turismo de lujo, el flujo de dinero mediante operaciones bancarias y su discreción.

Un factor determinante para haber obtenido esta riqueza y el abrumador avance tecnológico fue la maniobra realizada con el descubrimiento de la *esencia*. Cuando en el año 921 se descubre la existencia de la *esencia*, su uso y el medio para detectarla, Teria acude a sus numerosas zonas de escombro. En ellas descubre que la mayoría de labores de extracción ya han sido realizadas, pues los escombros resultantes de la búsqueda de otros minerales son mucho más fáciles de filtrar que la roca viva. Efectivamente, en ellos encuentran gran parte de las reservas de *esencia* de Teria. Antes de que otras naciones se den cuenta de ello, compran los escombros de algunos de sus vecinos y extraen la *esencia* contenida en ellos. La mayoría es almacenada y empiezan los movimientos de compraventa. Debido al poderío económico de Teria, no tan alto como el actual, pero nada despreciable, se hacen con grandes cantidades de *esencia* antes de que su precio se estandarice y asiente, llegando a cotas altísimas de valor. En la actualidad, ese valor es aún mayor, si cabe, y nadie

conoce con exactitud cuan llenas de *esencia* están las arcas de Teria. El caso es que siguen comprando toda la *esencia* que pueden pero hace años que no venden ni una sola gota.

El principal motor actual de la economía son las transacciones monetarias y las inversiones junto con la compraventa de todo tipo de productos, principalmente materias primas.

Los bancos de Teria ofrecen préstamos a corto y largo plazo tanto a naciones enteras como a particulares. Los impagos o retrasos de dichos préstamos por parte de otras naciones se resuelven de la manera más diplomática posible, ampliando plazos, imponiendo multas, etc, sin embargo los impagos de los ciudadanos de Teria se resuelven mediante los Recaudadores. Los recaudadores son un grupo de personas al servicio de los bancos terios. Son una organización privada que ofrece un servicio de recuperación de fondos y pago de deudas. Sus componentes son muy discretos y serios y son muy temidos por los morosos. Intentan que los problemas que les son encomendados se resuelvan de una forma pacífica y discreta, pero si surgen problemas, recurren a otros métodos más drásticos y no tienen ningún tipo de piedad. Un moroso que se niegue a pagar su deuda reiteradamente puede perder todas sus posesiones, bienes, los de su familia cercana y si aún así no paga es muy posible que pierda su vida.

Escapar del país no frena la persecución de los recaudadores, los cuales tienen permisos especiales para actuar en otros países con presencia en los bancos de Teria. Más allá de esos límites, los recaudadores no tienen plena libertad de actuación.

CULTURA, OCIO Y COSTUMBRES

Las costumbres de Teria difieren un poco de las del resto de Alannia debido a la cantidad de enanos y a la peculiaridad del lugar donde se encuentran.

La clase alta son los enanos dorados, cuyas familias controlan el país y son las más ricas de todas. Son extremadamente reacios a mezclarse con otro tipo de enanos y mucho menos con distintos tipos de razas, por lo que sus costumbres y formas de pensar siguen siendo las mismas que las de sus ancestros y no parece que vayan a cambiar en mucho tiempo. Los enanos de hierro ocupan el proletariado en su mayoría, con familias de diverso nivel de riqueza y poder, siempre un peldaño (o dos) por debajo de los enanos dorados. Medianos y humanos son las demás razas mayoritarias habitando en Teria.

Debido al flujo continuo de turistas no es raro que Teria sea una de los países más cosmopolitas, en particular Rocacalva. Si bien es cierto que muchos barrios son de propiedad exclusiva de los enanos, hay muchas zonas que albergan todo tipo de ciudadanos, con sus diferentes costumbres.

Prácticamente se puede encontrar de todo en Teria, con la excepción de lo que para los enanos dorados son parásitos de la sociedad: pobres, vagabundos, huérfanos y cualquier persona sin poder económico suficiente es expulsada del territorio. Como método de disuasión para los indeseables, los precios son los más elevados de toda Alannia, al igual que los sueldos. La UCC ronda por todos los barrios comprobando los papeles de los ciudadanos sospechosos.

Es necesaria una acreditación temporal entregada a los turistas en las fronteras o una identificación como ciudadano de Teria para poder permanecer en el país. Aunque no existe prácticamente delincuencia las leyes terias son muy duras y las penas máximas pueden llegar a la condena a muerte.

PERSONALIDADES RELEVANTES

Gromgenm Auro (enano dorado/noble 10): Director del banco central de Teria y representante vocal de la cámara de gobierno. Uno de los enanos dorados más poderosos y ricos de Teria. Es el impulsor de algunas de las medidas comerciales y de finanzas más lucrativas para el país y aprobadas por la cámara. Extrañamente no es partidario de la ampliación de la capital, el mayor afán de la mayoría de los enanos dorados de Teria.

Yanpes Ferstin (gnomo/arcanotecnólogo 9): Arcanotecnólogo de talento inusual. Su ingenio solamente es empañado por su locura, probablemente fruto de su enorme inteligencia. Un inadaptado que vive para sus inventos. Se le atribuyen muchas de las ideas que otros ingenieros han sacado a la luz. Su incapacidad social hace que no haya triunfado enormemente en su campo, pero quienes le conocen saben que el día que encuentre un buen asesor/representante/mujer que le ayude en las gestiones con el resto del mundo, dará a Teria sus mejores creaciones.

TRAMAS Y RUMORES

- Al parecer Teria cuenta con una de las mayores reservas de *esencia* de todo Korn, almacenada en algún lugar secreto de las profundidades de la montaña de Rocacalva.

- Hay rumores que hablan de que los enanos de Teria están locos, y que no han dejado de internarse en las profundidades de la tierra en busca de más recursos. También se habla de su ansia de expansión, y de que están realizando los planos de un nuevo sector que se uniría a Villatuerca y Villaengranaje.

Gobernante: Reina Anna Wellington.
Capital (y población): Landorium (3.500.000 habitantes).
Población: 16.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Monarquía.
Razas: Humanos (61%), elfos (8%), enanos (8%), medianos (14%), semielfos (2%), semienanos (2%), otros (1%).
Idioma: Alannés.
Comida y bebida típicas nacionales: Pastel de riñones y té de verdelima.
Olor típico: Suspach (guisante azul de olor y sabor dulzón) y vapor.
Nivel tecnológico/arcano: 7/8.
Importaciones: Esclavos, gemas, loto amarillo, mercenarios, marfil, oro.
Exportaciones: Armas, *esencia*, industria, magia, tecnología.

HISTORIA

PASADO

Aunque actualmente Vaneirin es considerada la piedra angular sobre la que se cimienta Alannia, no siempre fue así. Los propios historiadores de la nación hacen referencia a un pasado más oscuro que continuó hasta la mismísima escisión de Vaneirin y Gelimbor y que acabaría con la llegada de la reina Anna Wellington y su mayor logro: la fundación de la Geinnerwel, o mancomunidad en el antiguo idioma vanio.

Los documentos históricos recuperados por la Sociedad del Descubrimiento describen una nación basada en un férreo control político por parte de la monarquía y sus nobles vasallos, a través del miedo y la ley. La casa de los Szapovia, de donde el propio Rey Consorte de la reina Anna desciende, gobernaba en aquellos tiempos. Aunque las leyendas hablan de un pasado de magia negra, sacrificios y otras barbaridades, los historiadores han explicado que esto, aunque ocurría, no era lo normal.

Vaneirin era un reino poderoso organizado bajo un régimen feudal. Sus gobernantes eran duros y fríos y se aseguraban que las leyes se cumpliesen, aunque rara vez estas se hacían pensando en beneficio de los humildes habitantes de la nación, cuya máxima prioridad era lograr conseguir comida suficiente para sus familias y tratar de no enfermar. Los documentos también recogen una gran variedad de mapas, mostrando el continuo cambio de fronteras que se producía cuando algún noble lograba separarse de la corona, por poco tiempo, o las guerras con sus vecinos las modificaban. De entre todas las casas ilustres de esa época, los documentos referidos destacan a las dos únicas que han sobrevivido hasta hoy en día: la casa de Szapovia y la de los Wellington. Mientras que la primera era, la casa real original de Vaneirin, los Wellington pertenecían a una casa menor cuyas fronteras lindaban con la antigua nación élfica de Melerith.

Décadas antes del Ragnarök, explican en las universidades, los continuos matrimonios de conveniencia entre los nobles llevó a la coronación del rey Willhem Szapovia. El rey, según recogen documentos de esa época, tenía una salud muy frágil. Y tras el Año de la Lluvia (un periodo de aproximadamente un año durante el cual se dice que nunca paró de llover), su hijo recién nacido tuvo que ser

coronado. Un poderoso hechicero, cuyo nombre no se ha conseguido descubrir, se convirtió en su regente y gobernó con puño de hierro.

MILENIA

En un pasado no muy lejano Milenia simplemente era una lágrima de los dioses más, una gigantesca roca flotando sobre la frontera entre Teria y Vaneirin. Las Lágrimas de los Dioses son grandes porciones de terreno arrancadas del suelo durante el Ragnarök. En un principio se pensaba que estas enormes parcelas de tierra flotaban mediante la magia. Una vez que se crearon los primeros globos aerostáticos, algún piloto intrépido contaba como había logrado posarse sobre la tierra virgen de la lágrima si bien una pequeña población de wyverns que habitaba la isla flotante por aquel entonces dificultaba su exploración.

A raíz del descubrimiento y desarrollo de la arcanotecnología, el visionario ingeniero vanerio Sebastian P. Broker, también conocido como "El Constructor", consiguió convencer a su amigo universitario rico Wilson Wisk en la década de los 60 para colonizar la isla y fundar un lugar a su imagen y semejanza. A principios del 962, los amigos gastaron una auténtica fortuna en material, infraestructuras, logística y una compañía armada para ocuparse de los wyverns, con la loca idea de empezar la construcción de la ciudad de Milenia. Ejércitos de obreros, mecánicos e ingenieros fueron contratados para lo que fue una empresa sin precedentes. En apenas 15 años, Milenia había pasado de ser una enorme roca voladora de terreno yermo y virgen en una gran ciudad de edificios y calles empedradas.

Lo que pretendía ser el sueño de unos jóvenes emprendedores se convirtió más tarde en una pesadilla una vez se descubrieron los grandes yacimientos de gas laerus y esencia impregnada en la roca de la isla. Teria y Vaneirin reclamaron al unísono la propiedad de la isla flotante. Teria reclamaba Milenia por encontrarse teóricamente en su territorio mientras que Vaneirin reclamaba Milenia debido a que habían sido ciudadanos vanerios (principalmente) los que habían colonizado la isla y también consideraban que una parte estaba en su territorio. El conflicto político terminó en un enfrentamiento armado entre los dos países con cientos de muertos que hizo que la misma reina Anna tomara cartas en el asunto. Como Milenia hacía peligrar la estabilidad de la Geinnerwel (el tratado de mancomunidad de Alannia), la reina decidió en el 975 DR dar el régimen de Ciudad Libre a Milenia, pasando a tener un gobierno autónomo e independiente de cualquier nación (siempre que sobrepase los 2000m de altura).

El Año de la Lluvia provocó enfermedades y muerte. Gran parte de los campesinos del reino, e incluso muchos nobles perecieron. Las revueltas de campesinos eran continuas, muchos nobles trataban de hacerse con más poder y los nigromantes y bandidos parecían abundar por todas partes. Los sacerdotes de Vaneirin profetizaban grandes miserias para los años próximos y la falta de un rey provocaba el caos. Ante todo esto, el regente hizo llamar a tropas mercenarias de diferentes naciones para mantener a la nobleza a raya; sin embargo esto provocó un impensado aumento de impuestos para evitar la bancarrota y tuvo el efecto contrario.

Según recogen algunos documentos privados de esa época, el regente desesperado cayó bajo el influjo de algunas sectas que adoraban a los Arcaicos, estableciendo leyes aun más crueles que las anteriores y proporcionando a las sectas más sacrificios humanos bajo la coartada de ejecutar traidores, herejes y delincuentes de baja ralea. Muchos historiadores afirman que, en Vaneirin, la importancia de estas sectas para atraer a los Arcaicos fue mayor de lo que se cree y que las ruinas conocidas como Las Puertas de los Antiguos fueron un punto de entrada para que estos seres llegaran a Korn.

Se desconoce, por falta de documentos, lo que ocurrió durante el Ragnarök en Vaneirin e incluso los primeros siglos tras este están envueltos en misterio. Los primeros documentos hallados muestran un reino desmembrado en el que los diferentes nobles luchan entre ellos por el trono. Exceptuando la casa de los Wellington y los Szapovia, como ya se indicó, las antiguas familias ilustres fueron sustituidas por otras de nuevo cuño, cuyos nombres indican que descendían, en gran parte, de los propios ejércitos mercenarios traídos en los siglos pasados.

No sería hasta el año 500 DR de esta era que las diferentes casas nobiliarias empezaran a caer bajo el influjo de las dos viejas familias. Vaneirin quedaría dividida en dos regiones, dependiendo de la afiliación de una u otra casa, lo que suponía escaramuzas menores en las fronteras. Y así, mientras las diferentes naciones de sus alrededores se organizaban, en Vaneirin los bandos contendientes se contentaban con mantenerse mutuamente a raya. Finalmente, en el 717 DR la guerra estalló y tras una serie de victorias, los Wellington se apoderaron de gran parte de los territorios de Vaneirin, mientras que la casa Szapovia se declaraba independiente y fundaba el territorio conocido como Gelimbor. Esto no habría durado demasiado si no hubiera sido por Debiria, ya que su ambición sobre Melerith obligó a Vaneirin a enviar a sus tropas en apoyo de sus vecinos sureños, con los que habían forjado un pacto defensivo.

La situación de Vaneirin no cambiaría hasta el 938 DR, cuando su majestad la reina Anna, habiendo cumplido 18 años, se desposó, tras largas negociaciones, con el duque Francis de Gelimbor y unificó finalmente el reino. Las buenas relaciones de la casa de los Wellington con el marqués de Damme propició que estas dos fuesen las primeras naciones en firmar un tratado de unión y la consiguiente fundación de Alannia, que rápidamente atrapó al resto de sus

vecinos, exceptuando Frolamburgo, bajo su círculo de influencias. Finalmente la reina Anna conseguiría cumplir su objetivo: unificar todos los territorios en el 953 DR Con la inclusión de Frolamburgo.

PRESENTE

En la actualidad la reina Anna tiene 60 años y sigue reinando con gran energía. Por ahora, nadie espera que vaya a abdicar en favor de su hija Emma. Con Vaneirin convertida en el centro político de Alannia y las tensiones con sus vecinos creciendo, la reina no parece estar dispuesta a dejar su trono hasta que todo quede atado y bien atado para su hija.

La heredera, fruto de un embarazo tardío y ya casi inesperado, tiene 20 años. La princesa Emma todavía no ha sido desposada y muchos pretendientes juegan sus cartas en busca de tan ansiada mano. El futuro de Vaneirin, y por tanto de Alannia, aún debe decidirse, no solo en el trono, sino también en las relaciones con sus vecinos.

FUTURO

El principal problema que afronta Vaneirin es mantener unidas las provincias alannesas. La reina es una hábil política que ha sacrificado su vida a esta causa y no parece que vaya a descender su interés ni dedicación por mantener unido su reino.

El actual primer ministro está tratando de convencer a la reina de la necesidad de subir los impuestos a la clase media en un intento de paliar la deuda que Vaneirin ha contraído con Teria a lo largo de los años y que otorga un gran poder a esa nación sobre el resto. Por otra parte, debido a los antiguos lazos entre la casa Wellington y los elfos, que se remontan a tiempos anteriores al Ragnarök, la reina y sus embajadores tratan de aumentar su contacto con Éirann y con las comunidades élficas y enanas de Éirann, en un intento de atraerlas bajo la bandera de Alannia.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La nación de Vaneirin está gobernada por la reina Anna, quien comparte sus obligaciones para con Vaneirin junto a las que tiene con Alannia. Para ayudarla en su tarea, Vaneirin posee dos cámaras de gobierno. La primera, conocida como la Cámara Noble, la forman los diferentes representantes de las casas nobiliarias que han llegado hasta hoy, quienes tienen la potestad de crear o modificar leyes según las necesidades del país. La segunda cámara, la Cámara de Ciudadanía, está formada por representantes de cada principal población de país, donde los ciudadanos eligen a un número de políticos cuyo objetivo es controlar las leyes promulgadas por la Cámara Nobiliaria.

Finalmente el gobierno, con la Reina a la cabeza, dispone de una serie de ministros de confianza para la familia Wellington cuya función es mantener todo en orden. El primer ministro, encargado de administrar los esfuerzos de sus compañeros, y que solo responde ante la Reina y la Cámara Noble, es Saúl Markus, un hombre de complexión fuerte y gran ambición.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Como toda nación alannesa, el ejército de Vaneirin está supeditado al de la Geinnerwel y se organiza según los mismos parámetros. Cabe destacar que Vaneirin posee los principales astilleros de Alannia en ambas costas, donde están atracadas sus dos principales flotas. Además, debido a la densidad de wyverns viviendo en las Lágrimas de los Dioses de esos territorios, los Draikin, la unidad aérea más famosa de Alannia, está emplazada allí.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FAUNA Y FLORA

Vaneirin es la nación más grande de Alannia y además de su posición estratégica en el centro de la Geinerwell, sus costas se encuentran bañadas por las aguas del Mar del Ojo de Korn y el Mar del Gotorok. Debido a su tamaño el clima puede variar enormemente entre un lugar y otro, siendo más templado en las costas y más extremo en el interior. Los inviernos suelen ser fríos pero no tan duros como en Norhem, y la lluvia es habitual una buena parte del año. Aun así, los veranos suelen ser cálidos aunque sin llegar a ser asfixiantes y es una temporada muy recomendada para realizar actividades exteriores o alejarse de las ciudades.

La flora es muy variada, presentando un amplio abanico, asimilable por supuesto a la propia extensión del país. Aunque debido a la industrialización de estos tiempos los bosques se han visto fuertemente mermados, muchos están protegidos, al hallarse en tierra de adinerados nobles o por pertenecer a los territorios que rodean un importante campus universitario.

En cuanto a la fauna, destaca la amplia presencia de wyvern azules, la variante local de Vaneirin, en la región, muy valorados en el ejército pero también como mascotas para los adinerados. Por desgracia, ya que los wyvern son muy agresivos, pocos pueden permitirse tenerlos, y cuando lo hacen suele ser después de pasar un proceso similar al que los ejemplares militares sufren.

Los Acantilados Azules, presentes al norte del país, es una región donde los wyvern azules abundan en gran número. A pesar de que usualmente se alimentan de fauna marina, a veces tratan, con mayor o menor éxito, de añadir carne de pescadores o pastores a su dieta. Estos acantilados presentan un color azulado debido a la gran cantidad de azurita en su superficie, que incluso ha afectado al aspecto de la piel de los wyvern, dándole el nombre por el que son conocidos.

Aunque en menor número que Norhem, las Lágrimas de los Dioses son bastante comunes en Vaneirin. Algunos creen que debido a la presencia de la Puerta de los Antiguos, que trajo al menos a uno de ellos hasta estas tierras, provocando batallas de escalas titánicas.

Localizaciones de importancia

Las ruinas conocidas como la Puerta de los Antiguos datan de una época directamente anterior al Ragnarök. Construida por el regente de Vaneirin en aquellos tiempos y guiado por las sectas a los Arcaicos, presenta los efectos de una gran batalla, posiblemente entre los dioses y los arcaicos. Esto se observa no solo en los cráteres que presenta la tierra o las Lágrimas de los Dioses que la sobrevuelan, sino en la *esencia* que impregna el lugar. Las enormes construcciones apenas muestran pruebas de erosión y poca gente se aventura en ellas ya que existen muchas leyendas oscuras a su alrededor.

La fábrica de Brisco, una maravilla arquitectónica donde diariamente se realizan milagros de la arcanotecnología se sitúa junto al lago Ginax, el cual ha sufrido enormemente los residuos de esta fábrica. Cualquiera que beba de estas aguas se ve rápidamente afectado por todo tipo de males, algunos antinaturales, y extrañas deformaciones son habituales en los animales de la zona.

Al sur de Landorium se encuentra Bembrich una pequeña población que aumentó masivamente de población al instalarse en ella la segunda universidad más importante de Alannia. Solo superada en algunos aspectos por la propia Complum Summun.

Landorium

Landorium tiene humo, mucho humo. Humo amarillento, mortecino, que sale de los fumaderos de loto amarillo del Distrito Mediano. Humo negro de cientos de hornos y fábricas donde se producen infinidad de productos de todas clases. Humo azul por la creación de cachivaches de *esencia*. Humo blanco en forma de niebla que empapa los gabanes de los nobles señores que recorren las sucias calles de la ciudad buscando un poco de afecto para comprar...y, por supuesto, Landorium tiene vapor, mucho vapor.

Landorium es ese jugoso cóctel que resulta de mezclar genios criminales con genios inventores, fulanas con grandes señores, aventureros afamados con obreros explotados, y también humanos con cualquiera de las otras razas de Korn. Landorium es ese lugar donde cualquier cosa es posible, donde tienen cabida los sueños más placenteros pero también las peores pesadillas, donde uno puede encontrar cualquier cosa y, sin embargo, estar completamente perdido. Landorium es 100% Jernhest.

La vida en la gran ciudad

Muchos se refieren a Landorium como la Rosa de Alannia, y muchos dicen que la Rosa nunca se marchitará. Landorium ha sobrevivido a varias guerras, plagas de ratas, epidemias, algún que otro incendio y dos desbordamientos del río Merimés. No solo ha sobrevivido sino que se ha convertido en una gran maquinaria incesante de la que uno puede sacar un buen provecho o, por el contrario, acaba siendo pisado y estrujado sin remedio. Landorium puede darte la vida o consumirte hasta los huesos, como dice el dicho landoriano: "Todo está en ti."

Cientos de fábricas, negocios, tabernas, casas de apuestas, hoteles, burdeles...Landorium nunca se detiene. Es uno de los lugares más industrializados del mundo y produce y oferta gran cantidad de productos y negocios. Landorium es el centro mercantil de Korn donde operan la mayor parte de las grandes compañías internacionales.

Landorium es un lugar de grandes contrastes donde los grandes nobles y hombres de negocios viven en opulentas mansiones, protegidas por una seguridad privada; apenas a cientos de metros de calles sucias de casas ruinosas, donde viven arracimados cientos de putas y explotados trabajadores halfling. Por supuesto, esto conlleva que en Landorium haya mucha marginalidad y criminalidad. La prostitución empieza a ser un problema para las autoridades por los atracos y la transmisión de enfermedades sexuales. Docenas de adictos fumadores de loto amarillo deambulan como muertos vivientes y el Distrito Mediano, Pequeño Korn y algunas zonas de Chemney son lugares en los que es mejor no perderse solo o de noche.

Estructura política

Landorium está gobernada, en última instancia, por el Gran Alcalde. El Gran Alcalde es la figura de máxima autoridad de la ciudad. Tras el Gran Alcalde, se encargan de la mayoría de los asuntos de la ciudad los Alguaciles de Distrito, uno por cada distrito a excepción del distrito Imperial, cuya máxima autoridad y no dependiente de el Gran Alcalde es el Chambelán de la Reina.

Los embajadores de las naciones de Alannia tienen también gran autoridad en Landorium, si bien todos deben responder ante el Gran Alcalde o el Chambelán de la Reina.

El Cuerpo de Agentes de Landorium

La fuerza de la ley en Landorium es el Cuerpo de Agentes de Landorium. El Cuerpo de Agentes tiene unos 2.500 agentes en nómina aproximadamente y, aunque tiene agentes de diversas razas y culturas, en su mayoría son hombres de Vaneirin.

La Casa de la Ley es el mayor acuartelamiento del Cuerpo y se encuentra en el distrito burócrata de Alannia, en Landorium Norte. El Cuerpo de Agentes tiene jurisdicción en toda Landorium excepto en el distrito Imperial, donde se hace cargo la Guardia de la Reina. También es complicado ver agentes de Landorium en el distrito

Mediano, pues El Enjambre, la mafia halfling, dicta y aplica sus propias leyes.

El representante más alto de la ley es Elmer Birrell, el Primer Agente, que solo responde ante el Gran Alcalde. Los segundos agentes llevan cada uno un distrito y los terceros, los diferentes barrios de cada distrito. El siguiente grado son los agentes y el grado más bajo del cuerpo son los Patrulleros que, fundamentalmente, son los que velan por la seguridad de Landorium en sus calles.

Geografía y urbanismo

Landorium es la capital de Vaneirin y también de Alannia. Situada en el sureste de Vaneirin a 50 km de la costa del Mar del Ojo de Korn, es también la ciudad más grande y poblada de todo Korn. El centro urbano está habitado aproximadamente por tres millones y medio de habitantes más otro millón de personas que ocupan las barriadas de la periferia.

Landorium es, sin duda alguna, una de las ciudades más bellas e sorprendentes de Korn. Sus impresionantes edificios y avenidas, los palacios y jardines y muchos prodigios arquitectónicos hacen de Landorium una de las ciudades más visitadas de todo Korn. Ocupa unos 426.000 metros cuadrados divididos en dos zonas separadas por el río Merimés que la atraviesa de noroeste a sureste. El río Merimés mide 240 metros en su parte más ancha a su paso por la ciudad y 88 en su parte más estrecha. Landorium Norte se divide a sí mismo en cuatro distritos más, mientras que Landorium Sur se divide en otros tres distritos.

Para cruzar de lado a lado, antaño había un buen número de barcazas y plataformas flotantes remolcadas por animales. Aunque todavía mucha gente lo hace en ferri, hace tiempo que se construyeron grandes puentes (auténticas maravillas de la ingeniería como son el puente de Conhill y el puente de Vaneirin) para cruzar el río Merimés. Los puentes elevadores son unos puentes mecanizados que pueden dividirse en dos y pueden levantar ésas partes para permitir el paso de grandes barcos. Hay dos grandes puentes elevadores por los que pueden circular incluso los motovapores y carros más pesados, uno es el puente elevadizo de la Reina y otro, el Gran Puente Mecánico Wisk, que se encuentra en proceso de construcción y que es un gigantesco puente elevador que permitirá llevar el ferrocarril hasta la nueva Estación Mercantil en Landorium Sur.

SORTEO DE LOTERÍA DE LOS PUENTES

Debido a las grandes deudas contraídas con Teria por las guerras que mantenía Vaneirin, las reconstrucciones de los puentes de Conhill y Vaneirin ya duraban varios años. Aldous Corazónfuerte, un devoto del dios Berem, tuvo la idea de crear un sorteo que ayudara a financiar las obras de dichos puentes para que fueran exclusivamente de la ciudad, no como el puente de Wisk que cobra un peaje por usarlo. La idea fue del agrado del chambelán Hefner y del Gran Alcalde Jameson. Desde entonces dada la popularidad y la buena acogida que tuvo, se celebra una vez al año el sorteo de lotería de los puentes, en el solsticio de sumor (verano), el 21 de naimimonath (junio). Los décimos cuestan 1 ₽ y el premio es de 10.000 ₽ recaudando la ciudad el 40% de lo conseguido. La mano inocente que saca los números premiados son niños de los hospicios que por lo menos un día al año, comen caliente. Se ha intentado automatizar pero se conserva la tradición de usar a los niños por caridad.

Landorium norte

Landorium Norte es la zona más cuidada y nueva de la ciudad. Ahí encontramos los barrios de los nobles de Vaneirin y de la gente adinerada de la ciudad. También los edificios administrativos y gubernamentales así como la residencia de la Reina Anna.

Distrito Imperial

El distrito Imperial corresponde a la residencia de la Reina y la corte. Es fundamentalmente un gran recinto cerrado situado en la zona alta de Landorium. Casi todo el distrito es ocupado por las dependencias reales como son los edificios principales del palacio de la Casa de la Reina, el Embarcadero Real o los Jardines Imperiales. En el Distrito Imperial la seguridad corre a cargo del ejército, en este caso, a cargo de la Guardia de la Reina.

Distrito Wellington

El distrito Wellington es el distrito noble de Landorium y recibe el nombre por el apellido insigne del regente actual. En la zona podemos encontrar calles perfectamente empedradas e iluminadas con bellas mansiones y jardines, casas señoriales y algún que otro acuartelamiento del Cuerpo de Agentes. Aunque la zona no está cerrada al público, sí que existe un control de acceso en las calles por las que se puede entrar al recinto, y es probable que un agente no deje entrar a quien no esté debidamente identificado o no tenga una causa justificada para entrar.

Distrito del Galante

El distrito del Galante es el distrito comercial de Landorium. Multitud de tiendas y almacenes abarrotan las calles de este distrito. Las calles están divididas por género y sus nombres indican que podemos encontrar en ellas. Tómense como ejemplo la Calle de las Gemas, la Calle del Abalorio, la Calle del Mueble, la Calle de las Armas, la Calle del Pescado, etc. Aparte del Cuerpo de Agentes, es común encontrar compañías de seguridad privada y mercenarios custodiando sus calles y almacenes. Desde aquí parten innumerables productos manufacturados a todo Korn.

Distrito de Alannia

El distrito de Alannia es el distrito burócrata de Landorium. Es la zona donde se encuentran los edificios ministeriales y donde casi todas las naciones tienen su embajada y su casa de cultura. Alannia es una nación de naciones y se necesita mucho papeleo y mucho funcionario para que todo se coordine correctamente. Aparte, tienen también su sede en este distrito las grandes compañías internacionales y grandes bancos tales como el Trono Dorado, la Brisco, la Corporación Wilson Wisk, la Legión Roja, la Compañía de Maquinaria y Armamento, etc...

Landorium sur

Landorium Sur es la zona más vieja y deteriorada de la ciudad. También es la más humilde y en donde vive la mayor parte de la población nativa de la ciudad y la clase trabajadora. Se divide en:

Los Canales

Los Canales es el distrito más grande de Landorium y en el que vive más gente. Un millón de seres censados y probablemente otro millón como población flotante. Todas razas y condiciones se arraciman en Los Canales. Para moverte por Los Canales, lo mejor es tener tu propia embarcación, aunque el gran número actual empieza a ser un problema para el tráfico, también se puede tomar un barcotaxi, teniendo un poco de cuidado porque hay muchos ilegales y no todos tienen buenas intenciones.

A su vez esté distrito se divide en dos zonas a saber:

El distrito Mediano

El distrito Mediano es el lugar donde residen los numerosos y pequeños halfling. El aspecto del Distrito Mediano no dista mucho de ser como el de una sucia y gris colmena: pequeños edificios de madera, piedra y yeso, piso sobre piso, pegados unos a otros; calles pequeñas, puertas pequeñas... El distrito Mediano está casi exclusivamente hecho por y para la Gente Pequeña. Es peligroso si es de noche y uno no es un halfling, pues el Cuerpo de Agentes de la ciudad apenas circula por allí.

Pequeño Korn

En Pequeño Korn podemos encontrar todo tipo de razas y culturas. Aquí vienen a parar la mayoría de inmigrantes que acuden a Landorium en busca de futuro. Minotauros y elfos, samarís y kianeses, Pequeño Korn es un hervidero de personas, olores y vestimentas. No es tan peligroso como el distrito Mediano, pero Pequeño Korn tiene una buena oferta de mercado negro y productos ilegales.

La banda Marcuso lucha por conseguir el preciado loto amarillo de Kian Se

Chemney

Chemney o como todos dicen el "distrito del pueblo" es el barrio donde vive la mayor parte de trabajadores, obreros y asalariados de Landorium. Es un barrio residencial, medianamente limpio e iluminado, siendo el barrio más tranquilo y seguro de Landorium Sur. También aquí se encuentran la mayoría de los negocios artesanales y pequeñas fábricas familiares de Landorium.

Puerto de Landorium

El puerto de Landorium es el distrito desde el cual se distribuye y llega la mayor parte de los productos que salen y entran de Landorium, Vaneirin y Alannia. El río Merimés es navegable por barcos y gran cantidad de barcazas de transporte, pesqueros y barcos de ocio llegan por él hasta el puerto de Landorium, el puerto no marítimo más grande de Korn. También es la zona de mercados y el lugar donde se encuentra la estación de las Cuatro Damas que es donde atracan barcoglobos y dirigibles de todo el mundo.

Economía

La economía de Vaneirin se centra en el comercio, tanto con sus naciones vecinas como con las Colonias Confederadas o incluso Sagres o Éirann. Su gran abundancia de puertos, su inmensa flota de transportes comerciales, tanto aéreos como marítimos, y su posición privilegiada en el centro de Alannia, que la convierte en un paso obligado para el transporte ferroviario, explican su importancia. A pesar de ello, la Reina ha apoyado fuertemente la industrialización de la región para poder competir con sus vecinos y diversificar sus ingresos.

Cultura, ocio y costumbres

La cultura de Vaneirin es quizás la más imitada de Alannia. Muchos de sus usos y costumbres han impregnado al resto de la Geinnerwel, aunque la alta sociedad ha adoptado muchos aspectos de su contrapartida melerita, como por ejemplo los bailes, o la baja sociedad con los pubs, originales de Norhem. Todo el mundo en

Alannia está de acuerdo, a pesar de que no lo admitirían en público, en que los habitantes de Vaneirin son los que han establecido el modelo común de cultura. Algunos dirían que tal vez son los más monótonos y grises, ya que les faltan las peculiaridades de otros territorios. Por supuesto, esto no es cierto, ya que también tienen sus propias costumbres como tomarse un descanso de sus quehaceres a media tarde para tomar un aperitivo o su afición por las carreras de caballos.

La clase alta disfruta de un pasatiempo clásico como es la caza del garuth, una bestia reptiliana con cuernos caprinos y extraños tentáculos en la espalda.. Esta especie es actualmente criada en cautividad, ya que su agresividad hace que los pocos ejemplares salvajes sean una amenaza para los pueblos de la región. Es habitual reunirse con un grupo de amigos en los extensos terrenos que rodean la propiedad de uno ellos y soltar al animal, que será perseguido por perros especialmente adiestrados que indicarán la presencia de la presa a sus dueños. Aquel que pueda cazar al animal suele ser felicitado por sus compañeros por su audacia y la piel del garuth pasará a utilizarse para forrar unas nuevas botas de caza.

El Humbolt es, con mucho, el deporte más seguido de Vaneirin, y el público suele enloquecer en sus partidos. Los Wyverns de Landorium son el equipo más seguido y el que más competiciones ha ganado en la historia de este deporte. Sin embargo, la Rosa Negra de Landorium, un equipo más modesto y con pocos trofeos tiene una fuerte y fiel afición, incluido miembros de otras partes de Alannia. Su esfuerzo constante inspira a su afición a apoyarlo contra viento y marea, y sus enfrentamientos con los Wyverns son siempre muy tensos.

Personajes Relevantes

Reina Anna Wellington III (maga/noble 15): La reina entre las reinas, así podríamos definir el carácter y la intensa vida de su majestad Anna Wellington.

Ya desde su infancia supo que su vida no sería fácil. Muchos proyectos políticos dependían de ella. De este modo pasó casi todos sus días entre embajadores, políticos, historiadores, consejeros… que querían hacer de ella la perfecta reina. Incluso la obligaron a estudiar magia, muy en boga en ese momento.

Al final consiguieron que la pequeña Anna tuviera un carácter regio, frío, serio y ambicioso. Pero lo que no sabían es que en el fondo de su corazón se había guardado una pequeña parte para sí misma. Allí es donde podía estar tranquila, feliz, donde jugaba y soñaba con casarse con su príncipe azul.

Pero como lo primero era el reinado tuvo que tomar una difícil decisión política. Tras duras y largas jornadas de negociaciones concluyeron que lo mejor para la nación era que la reina Anna debía casarse con el duque Francis Szapavia de Gelimbor. Esto supuso un gran dolor para la reina ya que tuvo que renunciar al gran amor secreto de su vida. Con este matrimonio pactado se conseguía por fin la tan ansiada unificación del reino.

Fruto de este enlace nació una niña, Emma. Tardó mucho en llegar ya que se rumoreaba sobre la supuesta esterilidad del duque. Sin embargo nadie se atrevió nunca reconocer que la descendencia real fue consecuencia de un adulterio.

Actualmente la reina sigue en el poder con mano firme y decidida a seguir gobernando.

Briserdín Kjeldalh (gnomo/arcanotecnólogo 14): Briserdín llegó a Ravkon huyendo con secretos robados a la Sociedad Aurea (o eso dicen ellos), el Gran Traidor como se le conoce. Simplemente pensaba que sus inventos debían compartirse ya que su madre le enseñó que tenemos que irnos de este mundo mejorándolo en la medida de lo posible, y él no estaba dispuesto a seguir trabajando con sus déspotas hermanos. Era uno los raros extranjeros que se podía ver en las calles de Krotia. Un gnomo con muchas ideas pero con pocos recursos por lo que trabajaba en el taller de juguetes mecánicos de un krotio pudiente.

Pasaba muchas tardes en el taller, le gustaba crear pequeños muñecos que se movían al darles cuerda, puede que esa soltura al manejar pequeñas herramientas fue la que le proporcionó más de una alabanza al tallar fragmentos de coralina azul. Las coralinas azules las importan desde las ciudades costeras de Notivoli, los jóvenes más intrépidos apuestan por quien aguanta más tiempo bajo el agua y puede coger más coralinas. No son muy valiosas ya que no es una piedra preciosa, parecían simples cochas azules o coral fosilizado. Bris las usaba como decoración en algunos juguetes, sobre todo para hacer ojos.

Muchas veces se pregunta si podría hacer que sus juguetes hicieran algo más que ir hacia adelante y hacia atrás. Había escuchado historias sobre criaturas que recibían órdenes de sus amos pero solo los grandes magos o los obstinados enanos eran capaces de dar vida a lo inanimado. Y no fue sino el caprichoso destino que le hizo coger por error una coralina en vez de un trozo de carbón para alimentar la caldera de un mono mecánico.

A partir de ahí, duros años de investigación le llevaron a descubrir el secreto de las coralinas y como obtener más procedente de diferentes lugares del mundo (no se supo lo de la *esencia* de los dioses hasta más adelante). Usarla como combustible y atrapar el éter en la *esencia* para que los magos pudiesen volver a usar conjuros fue el hallazgo que cambió el mundo para siempre.

La arcanotecnología había llegado dando comienzo a la 2ª revolución industrial. Minas de *esencia* horadaron el planeta, cientos de gnomos y humanos dieron forma a maquinas antes imposibles. Enanos y elfos rechazaron este nuevo campo de estudio (sobre todo porque ninguno de ellos era capaz de asimilarlo con fluidez).

Cómo consiguió escapar de la isla, es un misterio. Se dice que tuvo ayuda de alguien cercano a los príncipes y eso no ha gustado en absoluto ya que reclamaban el descubrimiento y la patente como suya. Tras fundar la BrisCo y hacer púbico su descubrimiento sufrió varios intentos de asesinato por lo que ahora siempre va fuertemente escoltado y ataviado con los últimos dispositivos capaces de salvarle la vida.

Sherlock Holmes (viajero de las estrellas/detective asesor 10): Ningún otro personaje hay tan reconocible y notorio como el que aquí nos ocupa. En verdad, podría decirse que nuestro hombre representa como pocos los valores e idiosincrasia propios de Landorium, considerando que en su persona se encarnan las virtudes y defectos de una sociedad tecnificada, avanzada empero permeada por tradiciones centenarias, algunas inicuas a su manera, al menos a ojos de sus enemigos, que no son pocos. Y en verdad, si hubiera de medirse la valía del individuo por aquellos a los que arrostra y tiene por contrarios, no habría par que pudiera compararse con Sherlock Holmes en todo el mundo explorado.

Nacido como William Sherlock Scott Holmes en una pequeña hacienda en North Riding, a pocas leguas de la ciudad, el joven Holmes se demostró como un crío espabilado y despierto, de vivo genio y carácter vehemente, que fue templándose según recibía sus primeras lecciones en un severo internado. Ya alcanzada la adolescencia, Holmes comenzaría sus estudios en los más prestigiosos liceos científicos y artísticos de Landorium, destacando por pericia en las artes pugilísticas y marciales, en especial la esgrima, así como el dominio de diversas lenguas, habladas y escritas.

Aunque su carrera distaría de ser regular, en parte por sus volubles afanes y actitud displicente, el joven Holmes cursaría estudios de especialización académica en diversos campos de la ciencia, como la alquimia y las artes arcanas, filosofía, musicología y mecánica aplicada.

Una vez concluida su preparación y con el ánimo resuelto, no sin esquivar los problemas propios de la edad, y atemperar aún más su ya de por sí volcánico carácter, Holmes se establecería en la ciudad, alquilando un cuartucho en la calle Montague, ya dedicado de pleno a su vocación de detective asesor. Fue entonces cuando comenzaría a colaborar con la policía, resolviendo no pocos casos, que incrementarían su experiencia e innatas dotes para la criminología aplicada. También, de igual modo, mejoraría sus dotes

como luchador, pues en no pocas ocasiones hubo de vérselas con criminales y delincuentes de la más vil calaña.

Aun con todo lo que suponía de agitación esta vida de peligros, Holmes seguiría cultivando su intelecto y aumentando la lista de saberes, ya nutrida, que haría por mejorar sus habilidades. Leyó y escribió mucho, y aprendió el arte del teatro y el disfraz, tornándose en un maestro capaz de engañar al más sagaz observador.

Nuestro investigador se trasladaría de la calle Montague a un apartamento en el número 221B de la calle Baker, dónde aún se le puede encontrar. Poco después, conocería al doctor Watson, un médico militar licenciado del servicio por heridas de guerra, que se convertiría en el más fiel compañero y amigo de nuestro detective, aunando fuerzas y aportando el sentido común propio del hombre cabal y educado que Watson era, que servía, dicho sea de paso, como refreno a muchas de las ansias y vicios de nuestro inquieto Sherlock.

Junto al doctor, y en algunas ocasiones en solitario, el mundo conocería a una de las más asombrosas parejas de investigadores policiales de todos los tiempos, resolviendo docenas de casos de dificultada inusitada, para pavor de los delictuosos rufianes de aquí y acullá.

Chambelán Sir Lardeal Calarian (elfo/noble 14): El joven elfo Lardeal luchó contra los invasores, junto a su amigo el Marqués de Damme durante la guerra contra Debiria. Compañeros de muchas aventuras y fiestas, el propio Marqués apoyó su candidatura para ser el primer embajador de Melerith ante Alannia, de donde, tras sus grandes servicios a la Geinnerwel fue promovido a Chambelán de la propia reina, después de ser nombrado caballero. Su palabra tiene un gran peso sobre las decisiones de la Reina y la propia Alannia y es conocido como un gran orador y político.

Cuando el descubrimiento de la *esencia* permitió el regreso de la magia, Lardeal aprovechó su fortuna e influencias para recibir clases de magia que le permitieran recuperar el poder que antaño poseía su raza. Actualmente es uno de los pocos elfos con conocimientos de magia en toda Alannia y su poder es algo a tener en cuenta. En otros tiempos, anteriores al Ragnarök, podría haber sido uno de los magos más poderosos de Korn.

En la actualidad, el propio Lardeal es el centro de muchas maniobras políticas promovidas por el Marqués de Damme, quien pretende prometerle con la princesa Emma, para afianzar el poder de Melerith. Por otra parte, están aquellos que quieren desacreditarle para imponer sus propios candidatos. Por supuesto, nadie ha preguntado a Lardeal o a la propia princesa sobre sus deseos.

Lardeal es el perfecto ejemplo de la expresión: mente sana en cuerpo sano. Compatibiliza sus deberes como chambelán con sus estudios de magia y con el entrenamiento físico al que los Oppilos suelen someterse a menudo. Aunque su puesto ha propiciado que centre su vida, todavía posee el mismo encanto que tenía en su juventud, cuando competía con el marqués por el corazón de cualquier dama descuidada. Y que no duda usar con su siguiente objetivo, la princesa Emma Welington.

Embajadora de Norhem, Doña Calista de Rokha (semienana/pugil 7): Para doña Calista de Rokha, lo más duro de ser embajadora es no poder ver a sus nietos y bisnietos tanto como le gustaría. Algo que compensa gracias al Walk, e incluso hace ligeramente soportable que el resto de personal diplomático la llame, cariñosamente, "Cal". A pesar de que nadie puede asegurar haber presenciado ninguno de sus combates, se rumorea que Calista, siendo joven, se dedicó al pugilismo de manera profesional participando, incluso, en peleas ilegales muy lucrativas, en las que se formó un nombre como "Cal". Hay quien dice que el sobrenombre de "Cal" fue invención de su primer rival, que la llamó así de manera despectiva, haciendo referencia a leyendas antiguas acerca de un pueblo de guerreros, que nombraba "Khal" al más grande entre ellos.

Amiga personal de Munfred Airsling, fue elegida por el dirigente de Norhem ante la cámara debido a que en su opinión, reflejaba todo lo que un norteño era. Y también por su tozudez a perder un enfrentamiento, aunque fuese dialéctico.

Con ojos ancianos pero brillantes, se suele rascar su torcida nariz con movimientos nerviosos. Sus brazos son extraordinariamente fuertes para su edad. Cariñosa y protectora con los suyos, sobre todo con los más jóvenes, es dura e intransigente con los mentirosos. Suele portar una petaca de Walk, de donde bebe sorbos a menudo. Doña Calista tiene una presencia formidable, y un carácter fuerte, eso no quiere decir, por supuesto, que sea una persona con la que no se pueda hablar. Cuando alguien le pregunta cuál es su trabajo como embajadora le gusta bromear; "he venido a embajar y a diplomaticar".

Embajador de Frolamburgo, Willhem Klaus (luchador/militar 10): Willhem es ante todo un patriota de su país. Descendiente de una familia militar, su padre era oficial del ejército durante la guerra con Siania y, para desgracia de su familia, murió durante los últimos estertores de la guerra. Willhem por supuesto, siguió su ejemplo.
Como miembro de una familia adinerada y de tradición militar, el joven oficial realizó un ascenso meteórico en el escalafón llegando a general con apenas treinta y cinco años. Su lealtad a su nación se ha visto recompensada en multitud de ocasiones, siendo la última de éstas el ser nombrado embajador de su nación ante el resto de Alannia. Aquellos que no le conocen podrían pensar que es debido nuevamente a las conexiones políticas de su familia, pero aquellos que le conocen saben que su afilada mente es más que apta para la tarea.

Grande y fuerte serían las dos primeras cualidades que cualquiera destacaría de Willhem, seguido de su abundante y cuidado bigote, el cual acaricia siempre que medita sobre algo. Parco en palabras y directo al grano, este antiguo soldado impone respeto entre amigos y enemigos. Respeta, ante todo, la honradez y a aquellos que actúan en vez de hablar.

Embajador de Polarquia, Lotgo Bjopib Aasic (enano del hierro/buscalios 7): Como alguien como Lotgo, que ha pasado toda su vida buscando pelea, ha llegado a embajador de su propia nación es algo que nadie entiende. Su cuerpo lleno de cicatrices es claro testimonio de su amor por las peleas y resolver todos sus conflictos por la fuerza, si es posible. Entre sus principales dones tampoco destaca una inteligencia superior a la media, o incluso igual a esta. Muchos creen que gran parte de sus logros como embajador se debe a una mezcla de intimidación física y alcohol

Lleno de cicatrices y moratones, Lotgo suele sin embargo vestir de forma impecable, con un enorme sombrero de copa para suplir su altura cuando trata con humanos o elfos. Suele portar a todas partes sus armas, una porra y un martillo con el que se asegura que todo el mundo le tome en serio. Muchas veces, cuando trata de meditar sobre algo, lo hace observando un reloj con extrañas runas dibujadas en él.

A menudo viaja lejos de Vaneirin, buscando respuestas a una extraña herencia donada por su padre y que según Lotgo puede cambiar las tornas en cuanto al peso político de su nación sobre el resto.

Embajador de Notivoli, Alessandro Vesta (ladrón/espía 12): Nacido en la pequeña ciudad de Finnia, sus padres fueron unos nobles de alta alcurnia en esa ciudad y al ser hijo único tuvo la suerte de poder acceder a unos notables estudios de diplomático, tanto en su ciudad natal, como en Oxbury, en el reino de Vaneirin. A la vuelta a su hogar, sus circunstancias familiares y económicas cambiaron drásticamente. Sus padres habían perdido todo su dinero y habían perdido el poco poder que ostentaban, quedando relegados a ser meros asalariados del dirigente de la ciudad.

Alessandro pasó años ascendiendo en la escala social de Eloccio, donde llegó sin hacer ostentación de su nobleza. Gracias a sus estudios e ingenio logró fundar una exitosa empresa que ocultaba sus verdaderos negocios en la clandestinidad. El ascenso de Alessandro había sido tal que, con la llegada del nuevo presidente Pregolo Statiori, vislumbró la oportunidad de meterse en política. Siempre dando consejos y sirviéndose de las informaciones que le llegan de su otro negocio, va guiando al presidente hacía sus propios intereses, actuando en la sombra.

Alessandro es un hombre que físicamente no destaca demasiado, no es muy alto y tampoco es hombre que se pueda considerar musculado, aunque si se encuentra en forma, sobre todo para la edad que tiene. Los rasgos de su cara son bastante atractivos, su pelo ya es más gris que negro y posee una cuidada y canosa barba. De profundos ojos negros, su mirada puede intimidar, más aun que sus palabras.

Embajadora de Melerith, Kaeruel (elfa imilbree/noble 6): Kaeruel es hija de un humano, un ladrón de poca monta llamada Paul Marrow y de una aristócrata menor elfa llamada Sylvanna. Ha heredado los atributos físicos de un elfo pero la curiosidad y el deseo aventurero de un humano. Aunque su padre murió poco después de conocer a Sylvana, fue suficiente para engendrar una hija. Con el tiempo Sylvanna ascendió al puesto de embajadora por sus méritos tanto estratégicos, como económicos y se dedico a la educación de su hija, en las artes políticas y en las militares.

La muerte a manos de un extraño grupo humano de su madre, ha centrado a Kaeruel en el gobierno. Incluso, ha aceptado los cortejos de un noble elfo, atraído por su extraordinaria belleza. Como nueva embajadora, en sustitución de su madre, ha comenzado la investigación sobre el asesinato de Sylvanna, aunque de momento sin mucho éxito.

Kaurael ha heredado la belleza física de su madre. Un largo y cuidadísimo pelo rojo, una tez albina que resalta aún más el cabello

y unos rasgos achinados y redondeados. Sus ojos rojos muestran deseo de aprender y curiosidad. Sus orejas son puntiagudas aunque adornadas con finos pendientes de plata.

Suele vestir ropas cómodas y de viaje, aunque sus telas suelen ser caras, de color marrón u oscuro. Muchos dicen que su forma de vestir es más de aventurero que de una poderosa dama.

Embajador de Teria, Belkarin Henson (enano dorado/comerciante 5): El embajador de Teria ante el resto de Alannia comenzó su carrera como un simple ayudante de dirección en la empresa familiar. Sus dotes naturales con los números le hicieron ascender rápidamente en el departamento de contabilidad, el cual terminó dirigiendo, cuando el anterior director del departamento se jubiló. Aunque era feliz en su puesto, no dudó en renunciar a él cuando el banco más importante del país decidió contratarlo, primero para su departamento de contabilidad y finalmente para dirigir su principal sucursal en Vaneirin.

Dirigir esta sucursal no solo supone un trabajo importante en referencia a la cantidad de dinero que mueve el banco, sino que también convierte a su director en una de las personas más influyentes de esa nación. Cientos de aristócratas y grandes empresarios pedían citas diariamente con él y era invitado constantemente a fiestas en el propio palacio de Landorium, donde muchos negocios se cerraban entre bambalinas. Su influencia era tal, que finalmente fue ascendido a embajador de toda Teria, algo que para muchos significa que caer en desgracia ante él, es buscarse la ruina.

Belkarin es un enano dorado algo más pequeño de la media. Su pelo rubio se recoge en una coleta y su barba está perfectamente arreglada. Cubierto de caros adornos de oro y diamantes, es el mismo ejemplo de la opulencia. Incluso su brazo izquierdo, sustituido por un arcano-implante, está recubierto de oro. Nunca nadie le ha visto sonreír si no es contando dinero o pensando en futuras ganancias comerciales.

Embajador de Terraconia, Josh Andre Murphy (bardo/agente secreto 9): El actual embajador de Terraconia fue elegido entre los representantes de esta provincia ante la Cámara de Comercio de las Colonias Confederas. Hábil con las palabras, y, a menudo, poseedor de información confidencial de otros representantes, Josh Andre Murphy fue promovido a embajador por el gobernador de Terraconia por sus servicios prestados.

Aunque pocos dentro de la organización lo saben, el embajador es miembro de la Pluma y la Espada y fue esta quién puso al agente primero dentro del séquito de un representante de la Cámara y después como un representante hecho y derecho. El continuo contacto con los representante de Surbiria era una fuente de información demasiado importante para ser desaprovechada por el servicio secreto alannés, que además, obtenía información adicional concerniente a la independiente Roake. Ahora, como embajador en Vaneirin, el trabajo del agente Murphy ya no es obtener información sobre Debiria, si no asegurarse que la lealtad de otros embajadores y altos miembros de la política alannesa sea tan real como ellos mismos sugieren, a la vez que proporciona a Terraconia todos sus esfuerzos políticos.

Josh Andre Murphy se mantiene en forma a pesar de su cada vez mayor edad. Con toda su experiencia a sus espaldas, este hombre parece irradiar un aura de confianza en sí mismo. Inteligente e inquisitivo, posee una lengua de plata y cuando mira a sus interlocutores parece ver más alla de sus fachadas. Cuando necesita que otro haga algo por él, no duda en indicar sutilmente que algunos secretos pueden dejar de serlo con gran facilidad.

Embajador de Vaneirin, Peter Castland (especialista/descubridor 8): Afamado miembro de la Sociedad del Descubrimiento, Peter Castland es famoso por sus extensos estudios sobre el pasado de esta nación y su papel durante el Ragnarök. Durante su larga carrera visitó prácticamente todas las localizaciones de importancia del país y tuvo que sortear todo tipo de trabas burocráticas y políticas, lo que le hizo un experto en la administración pública de la nación.

Cuando llegó la hora de elegir un embajador de Alannia de la propia Vaneirin, muchos pensaron que sería elegido un miembro de la corte de la Reina Anna. Sin embargo, para evitar favoritismo o inclinar demasiado la balanza de poder, la Reina decidió que debía ser alguien ajeno a su corte. Nadie sabe muy bien cómo, el nombre de Peter Castland salió a relucir, pero tras una entrevista personal con él, la propia Reina lo eligió como representante de su propia nación.

Peter hace tiempo que dejo de ser joven y su cuerpo empieza a notar la presión de la edad. Apoyado en un sencillo bastón de madera, regalado por su mujer, camina con paso lento, pero seguro, y suele hacer comentarios sobre la prisa que parece tener todo el mundo. Tranquilo y paciente, suele permanecer callado durante gran parte de las reuniones, dejando que sus interlocutores se cansen de hablar antes de responderles. Sus amigos de toda la vida comentan que parece haberle cogido gusto a su nueva labor, ya que le permite conseguir información para sus estudios de fuentes externas.

Lucrezzia Briganti (ladrona/espía 3): De cara a la galería, Lucrezzia es la viuda del exembajador de Notivoli en Landorium. Una bella y joven mujer que superó la muerte de su joven marido con una entereza y un coraje impropios de su edad. Un mujer altruista, generosa, amable, que ofrece un cuidado especial a los desfavorecidos, una mujer muy querida por todo el mundo, mucho más que la propia reina Anna. Lucrezzia es la dama del pueblo.

En la realidad, Lucrezzia Briganti planeó la muerte de su marido y de paso se hizo con el liderazgo de la temible banda Marcuso con una mezcla de seducción, valentía temeraria y diplomacia. Lucrezzia tiene una ambición sin límites y desea hacerse con todo. Su posición le ofrece la oportunidad de enterarse de información privilegiada para poder planear los mejores golpes para la banda (y para ella misma) y no duda en quitarse de en medio a todo aquel que considera mínimamente un estorbo.

Madame Edén (semielfa/espía 7): Madame Edén dirige la Casa de las Cien Flores, el mayor prostíbulo de Korn. Antigua prostituta, es una semielfa de gran belleza y enorme poder de seducción. Dicen que consiguió el burdel de manos del mismo Primer Ministro. Madame Edén consigue información muy jugosa por medio de sus Flores y sabe muy bien cómo usarla en beneficio propio. Según los cotilleos mantiene un romance platónico con el Susurro.

Wilson Wisk (especialista/mercader 10): Wilson Wisk es el hombre más rico del planeta. Hijo de familia noble vaneria, Wisk siempre tuvo un don innato para los negocios. Ya de joven, mostró un infalible olfato para cazar los chanchullos más beneficiosos. Wisk veía los negocios antes incluso de que existieran, de hecho él inventó algunos de esos negocios. Fue el primero en importar y exportar moda, e incluso de crearla a gran escala. Creó de la nada, junto a su amigo Sebastian P. Broker, la asombrosa ciudad de Milenia. Apostó fuerte por los barcoglobos, motovapores y otros aparatos que la gente pensaba no servirían para nada. Wisk siempre ha conseguido lo que quería, o bien pagando por ello cantidades que nadie más podía o bien chantajeando, sobornando personalidades y políticos, incluso cometiendo crímenes terribles. Wisk es un tiburón económico sin parangón y ha expandido su imperio mercantil por todo Korn.

Cecily Cogsworth (especialista/historiadora 3): Es una humana de avanzada edad pero de corazón inagotable. Profesora de historia en la universidad de Bembrich, es una descubridora y arqueóloga consumada. Aspira a dirigir el Museo de la Vida pero sus teorías y métodos poco ortodoxos hacen que pase poco tiempo en Landorium lo que haría incompatible el cargo con su vida de aventurera. Viajera incansable de gustos caros.

Maese Dorf (especialista/mercader 10): A pesar de su fama, nadie parece conocer su nombre de pila. Dorf llegó a Boldak en un barco de contrabando de loto amarillo para trabajar como intermediario, pero pronto estableció su propio negocio de empeños. No fue hasta que un pirata trató de venderle un objeto proveniente de Hamuset que su vida cambió. Tras sobrevivir al ataque de unos agentes de Set, Dorf decidió dedicar su vida a vengarse de ellos. Usando el comercio como arma, se dedicó a ahogar económicamente a todos aquellos miembros del culto que descubría, hasta que, sin saberlo, solo EXAR le mantenía con vida.

Dorf había sido monitorizado por agentes de EXAR desde hacia tiempo y cuando se le juzgó apto, fue aceptado entre sus filas. En la actualidad, lidera una de las operaciones más importantes de EXAR contra los Arcaicos, centrada en Set y utiliza sus contactos con los piratas de Boldak para mover a sus agentes encubiertos.

Las canas que se dejan ver en su pelo y barba atestiguan la larga vida de este comerciante. Sus enfrentamientos con los agentes de Set le han hecho tener que reemplazar una de sus piernas y uno de sus ojos por arcano-implantes de la mejor calidad, proporcionados por la propia EXAR y que utiliza para ganarse el respeto de los piratas aéreos. Siempre de buen humor, solo se pone serio cuando se habla de grandes sumas de dinero, donde su naturaleza le lleva a regatear todo al mejor precio.

Janine Harrowds (halfling/revolucionaria 6): Janine es tal vez la más agresiva de entre todos los militantes de la UGP. Se unió al sindicato poco después de ser fundado, cuando su marido murió en un accidente en la fábrica donde trabajaba. Su trabajo se solía limitar a repartir comida a otros miembros durante las manifestaciones con una gran sonrisa, hasta que durante una de ellas su hijo mayor murió por la represión policial. Como consecuencia de ello, Janine comenzó a estar en la cabecera de éstas y posteriormente, cuando el sindicato fue prohibido y sus integrantes perseguidos como delincuentes, pasó a la clandestinidad. Fue un tiempo terrible para los halflings y otros tres de sus hijos murieron en las fábricas, ya fuese trabajando en ellas o atentando contra ellas.

Capítulo 2: Geografía Navira

En la actualidad Janine dirige las operaciones de la UGP en Frolamburgo, siguiendo las indicaciones del líder de ésta y es responsable directa de la mayoría de atentados que se han producido en la capital. La recompensa por su captura es más de lo que muchos podrían soñar, pero ningún halfling que se digne de ello la traicionaría.

Janine es una halfling de mediana edad. Su pelo está recogido en un práctico moño y suele vestir prendas cómodas, por si algún día la policía se acerca mucho a ella. Sus ojos suelen reflejar una enorme tristeza, aunque esto puede cambiar rápidamente por el mayor de los odios cuando planea un atentado o ve la injusticia a la que está sometida su gente. Nadie la ha visto sonreír desde hace años, ni siquiera el único hijo que le queda.

Glim Garrick "Nacetierra" (gnomo/arcanotecnólogo 8): Gran aventurero y comerciante, Glim fue uno de los fundadores de la Hermandad Áurea junto con su mujer Daila, conocida como la "Brújula" de la sociedad. A pesar que la hermandad está liderada por un consejo de mujeres, Glim ocupa un cargo de gran importancia, no solo por su papel en la fundación si no por la confianza depositada por su mujer en él. En su juventud conoció personalmente a Briserdín, con quién llego a compartir laboratorio, y se tomó muy mal la traición de éste hacia el sueño de la supremacía gnómica. En la actualidad, Glim viaja por toda Alannia buscando nuevos reclutas para la hermandad y consiguiendo financiación para los intereses de ésta, por lo que se ha hecho un nombre entre la comunidad arcanotecnológica del país.

Glim es un gnomo muy hablador, incluso para los estándares gnómicos y suele comportarse de forma irritantemente amistosa con todos los que le caen mal. Varias partes de su cuerpo han sido reemplazadas por arcanoimplantes de su propio diseño, aunque muchos creen que su característica más llamativa son sus verdes ojos, que parecen analizar todo lo que pasa por delante de ellos

TRAMAS Y RUMORES

- La niebla azul que sube ocasionalmente del río Merimés en Landorium es conocida como puré de suspach, una planta leguminosa del norte que tiene un fruto azul oscuro muy dulce. Más de un accidente causa esta misteriosa niebla de la que dicen que procede del aliento de alguna horrenda criatura agonizante.Las ruinas de Las Puertas de los Antiguos es un lugar donde se realizan extraños rituales y sacrificios que están plagadas de fantasmas y otros horrores.

- El pretendiente con más opciones a contraer nupcias con la princesa Emma es Lardeal Calarian, el chambelán de la reina. Algo no deseado por muchos dado su ascendencia élfica y aunque la reina ve con buenos ojos los servicios del chambelán a lo largo de estos años aun no se ha pronunciado al respecto probablemente temiendo una posible inestabilidad en el reino.

- La reina Anna está gravemente enferma, pero su posición la obliga a seguir trabajando para no mostrar debilidad. Todas sus apariciones públicas son gracias a su doble, la gran actriz Mariel Lawhill que sustituye a la Reina desde hace más de un año.

- Extraños ruidos provienen de las alcantarillas bajo Landorium. La plaga de chatarreros empieza a ser un problema.

- La Banda Marcuso, la principal organización criminal de Alanniam ha comprado a muchos de los políticos de Vaneirin para quedar impunes de sus delitos.

- Recientemente, insólitas muertes salpican la ciudad de Oxbury. Los fallecidos presentan un aspecto demacrado y su piel parece cuarteada, como si no se hubiesen alimentado durante semanas, a pesar que en muchas ocasiones la victima de este extraño efecto presentaba el día anterior una salud de hierro.

- Cerca del lago Ginax, en las alcantarillas que unen la fábrica de Brisco con la ciudad de Arneson, se han visto extrañas figuras humanoides moverse por ellas y dejar un rastro de excrementos a su paso. Aunque algunos creen que son trolls que se han refugiado en las alcantarillas, otros piensan que tal vez puedan ser criaturas mágicas nacidas de los restos que la fábrica de Brisco echa en las alcantarillas.

Gobernante: Gobernador Munfred Airsling.
Capital (y población): Skryrie (350.000).
Población: 2.000.000.
Tipo de gobierno: Monarquía constitucional supeditada a Alannia.
Razas: humanos (41%), semienanos (18%), enanos (15%), elfos (7%), halflings (5%), semiorcos (3%), semielfos (7%), gnomos (2%), otros (2%).
Idioma: Norteño (derivado del alannés, es decir, del antiguo vanio).
Comida típica y bebida nacional: Collane (tripas y trozos de carne de conejo y cabra cocidos en sangre) y walk (bebida alcohólica de kamille).
Olor típico: Kamille.
Nivel tecnológico/arcano: 6/4.
Importaciones: *Esencia*, gemas, loto amarillo, mercurio, oro, plomo.
Exportaciones: Aceite de ballena, ganado, gas laerus, pesca, piedra, walk.

HISTORIA

PASADO

Antes del Ragnarök la tierra que ahora conforma Norhem estaba unida a Éirann e Îsdragen. Con los cambios demográficos sufridos la zona quedó ocupada por una mezcla de nativos humanos, enanos e îsdragos.

Las guerras continuaron entre îsdragos y los enanos, aliados con los humanos nativos, ya que este último bando culpaba a todos por ragnason como causantes directos del Ragnarök.

A los pocos años, enanos y humanos terminaron por reducir el último rastro de îsdragos en el territorio. Tras la victoria, algunos enanos decidieron partir de nuevo a Éirann, su antiguo hogar, sin saber qué se iban a encontrar. Los humanos ayudaron a sus compañeros de armas a fabricar naves para su viaje. Algunos enanos que, tras años de guerras, habían perdido todo decidieron quedarse.

Con el paso del tiempo se formó un gobierno humano, ya que la población enana era significativamente menor, aunque se nombró a un representante de esta raza como mano derecha del rey.

NACE NORHEM Y SUS HABITANTES, LOS NORTEÑOS.

Para entonces, pocos enanos han permanecido sin mezclarse con los humanos. De los que lo han hecho surgen los semienanos que a lo largo de los años van creciendo en número. Hay facciones de humanos que no ven bien la mezcla racial, aunque no la rechazan, por lo que ineludiblemente, los semienanos van siendo relegados a un nuevo estatus social.

Los enanos puros son mucho mejor vistos y muy apreciados por su destreza en la construcción y el trabajo de metal y piedra. Los semienanos se reparten como mano de obra de enanos o humanos en sus diferentes tareas: agricultura, ganadería, fábricas, pesca…

En el año 425 DR un grupo de agricultores humanos, junto con algunos vecinos enanos lograron destilar la primera versión del Woolk, bebida elaborada a partir de la planta de Kamille, una especie de arbusto con el que se solían hacer infusiones y que crece fácilmente en el clima norteño.

Poco a poco, fueron mejorándolo, desarrollando así un tipo de licor que pueden variar tanto en graduación, como en dulzor o color. Las bebidas más suaves tienen una graduación parecida a la cerveza, las más fuertes pueden llegar a los 60º de alcohol.

El nuevo producto alcanzó merecida fama entre los norteños y fue ganando adeptos día a día. El cultivo de kamille se tornó en algo muy lucrativo, pero fue su transformación, la elaboración de woolk, lo que conoció un impulso inusitado.

Las familias más ricas fueron abandonando el trabajo duro, que quedó relegado a sus servidores, mientras que éstas se iban asentando en las poblaciones de más al interior. Con el tiempo, la pequeña población de Skryrie, la capital, se fue quedando pequeña y se fundaron nuevas ciudades. La capital a su vez creció hasta convertirse en una enorme ciudad en la que la industria del woolk era, y es, la principal fuente de ingresos.

Comenzó a estratificarse la sociedad con la aparición de una nueva clase social casi sin recursos. Conformada por humanos y semienanos que se dedicaban a cultivo, pesca y cría de animales, quedaron establecidos al norte, junto a la costa. Y algunos clanes enanos que se dedicaron a trabajar en las canteras de piedra y en la construcción.

Los dueños de las destilerías y cultivos de kamille se aposentaron en las ciudades más importantes, lo que supuso una capitalización de estas urbes, que se vieron transformadas en depositarias de la mayor parte de las riquezas de Norhem.

Hace dos siglos una plaga, propagada por las ratas provenientes de la isla del Marino Muerto, causó estragos en todo el continente, en especial por el norte de lo que en un futuro sería Alannia. El doctor y profesor de la universidad de Skryrie, Duncan Eaglesham, dio con el remedio para la plaga conocida con el nombre de "escamas de sal", ya que cuarteaba la piel hasta que las venas estallaban. El descubrimiento de cómo curar la enfermedad fue propiciado por en el aquel entonces gobernador Guiles Pieldeceniza quien, en la capital, aisló a los enfermos y les prendió fuego. El doctor vio el efecto que el fuego producía en los enfermos y descubrió que era la clave. Desarrolló un linimento que se aplicaba por toda la piel protegiéndote de las llamas y acto seguido te prendían fuego. Cuando el fuego se apagaba, la piel volvía a ser normal a excepción de unas marcas en las palmas de las manos.

En el año 787 DR, Mardik Walk dio con la fórmula que haría rica a su familia: una nueva receta de woolk exquisita. La nueva versión se popularizó enseguida y el antiguo woolk renovó tanto su receta como su elaboración gracias al señor Walk, tanto es así que la bebida pasó a llamarse popularmente con el apellido de su creador "walk". La bebida traspasó las fronteras de Norhem, iniciándose un proceso exportador jamás conocido, posiblemente el responsable del crecimiento económico urbano y rural, pues tanto la industria como la agricultura y otros sectores subsidiarios conocieron un gran empuje.

Cuando Norhem se unió a Alannia en el 938, comenzó la construcción de la base militar aérea del imperio, que fue se instalada en las islas flotantes y costa del norte.

El estado impuso un impuesto bastante alto sobre el famoso licor, pero el negocio era tan lucrativo que los empresarios lo acataron sin demasiadas protestas, por miedo a su prohibición.

Se finalizó la construcción de la base aérea y con la posterior llegada de los dirigibles sin magia, la base aérea de Alannia se convirtió en una auténtica joya dentro del dispositivo militar del país.

PRESENTE

En la actualidad Norhem es un lugar tranquilo para vivir si uno se dedica a disfrutar de la tranquilidad y paisajes del norte, o un lugar donde el walk, los negocios y los combates de boxeo pueden mantener a una persona ocupada durante años.

Una de las características más reseñables es la diferencia social entre norte y sur. En el norte, donde las plantaciones de kamille se extienden lindando con ríos y lagos, la vida es más humilde. En cambio en el sur, donde las grandes ciudades bullen día y noche, se disfruta de un nivel de vida mucho mayor. Así pues, los "paletos" del norte, como llaman a los habitantes de las aldeas los ciudadanos del sur, son vistos con cierto desprecio por mucha de la gente más pudiente de Norhem.

Aun así, no hay enfrentamientos de ningún tipo entre norte y sur, y Norhem puede presumir de ser una de las naciones más pacíficas de todo Korn…fuera de un cuadrilátero claro. El arte del pugilismo es muy apreciado en todo Norhem, desde tiempos muy lejanos, pero actualmente se ha creado un lucrativo negocio alrededor de los combates de boxeo. Se han creado reglas para estandarizar tanto normas del combate como categorías y ser un campeón reconocido aporta mucha fama y riquezas. Tanto es así, que muchos granjeros del norte intentan probar suerte en las ciudades combatiendo con otros púgiles.

Un poco fuera de lugar, o más bien desubicada, se encuentra la gente que vive y trabaja alrededor de la base aérea construida hace pocos años. Gran parte de la culpa probablemente se deba a que, por razones obvias, fue ubicada en el norte de la nación, en las lágrimas de los dioses. Esto hace que la mayoría de trabajadores, foráneos, se ven obligados a vivir lejos de las grandes ciudades, sin la protección y seguridad adecuadas, lo cual genera ocasionalmente altercados en los poblados cercanos, altercados que no parecen interesar a las autoridades competentes que, constantemente hacen dejación de sus funciones. Ha habido incontables quejas formales presentadas por los humildes trabajadores del norte al actual gobernador, el cual, por el momento no parece reaccionar de forma eficiente a ojos de los demandantes.

FUTURO

El futuro de la nación parece muy prometedor, pues los negocios no paran de crecer. Las fortunas aumentan y se crean nuevos

empresarios cada vez más deprisa. Una ventaja añadida es la proliferación de nuevos negocios que no giran en torno al walk y que se dirigen a mercados en ciernes. Además, la reciente ubicación de la base aérea alannesa en tierras norteñas ha empezado a darle cierto peso a Norhem en toda Alannia, aspecto que sin duda será potenciado en la medida de lo posible.

Estructura política

Norhem es una nación con un gobierno supeditado a la reina de Alannia. El actual gobernador es Munfred Airsling. El gobernador cuenta con una cámara de diez senadores que representan tanto las diferentes razas como los diferentes estratos sociales, o al menos se jactan de ello, que son elegidos por el pueblo cada cinco años en listas abiertas. El puesto de gobernador puede cambiar, si todos los miembros de la cámara así lo deciden, por decisión unánime, sin tener que esperar a unas nuevas elecciones que se celebran cada seis años.

Al parecer, el actual gobernador está siendo bien aceptado y parece que va a llegar a su sexto año de mandato sin escándalos reseñables.

Organización militar

En Norhem no existe ejército como tal, ya que desde la anexión con Alannia está centralizado y gestionado por la reina. Sin embargo existe una milicia gestionada por el propio gobierno de Norhem. Dicha milicia es más bien pobre en comparación con las de otras naciones; pero, dado que principalmente se dedica a labores sociales y de protección civil, cumple su tarea a la perfección. Esto no quita que tenga sus meses de formación y que entre sus filas haya aguerridos soldados que no le tengan nada que envidiar a los de otros países en cuanto a coraje y decisión.

Además, en las ciudades de mayor tamaño, existe un cuerpo no especializado de vigilantes urbanos, gestionado por los alcaides de cada ciudad denominados Guantes. Se trata de expugilistas con cierta fama ya retirados o que no han llegado a cumplir su sueño en su mayoría, que están encargados de la seguridad ciudadana. En realidad cualquiera puede ingresar en los Guantes si posee conocimientos en defensa personal tras una formación de seis meses, aunque es considerado más bien un trabajo de pre retirada. Pero, a pesar de no estar demasiado bien pagado, goza de la simpatía de la mayoría de los ciudadanos.

Geografía. Clima. Flora y fauna

La zona norte y oeste son zonas rocosas pegadas a un embravecido mar. La pesca en barco en esas costas es prácticamente imposible, no por la existencia de excesivas formaciones rocosas sino por la fuerza de la corriente marina. Sin embargo, la recolección de crustáceos rinde importantes beneficios en este lugar. Toda la zona norte está habitada por norteños trabajadores, agricultores, pescadores y ganaderos. A medida que se avanza hacia el interior, el terreno se suaviza hasta convertirse prácticamente en llanura, con la excepción del monte Ilar. Dispone de lagos y dos ríos provenientes de las montañas que se encuentran sobre todo al sur y este.

En la zona sureste se encuentra la capital Skryrie, una gran ciudad llena de gente y con una variedad racial importante. El nivel arcanotecnológico aquí es más alto pero sobretodo el tecnológico es el que destaca. En la capital habita el gobernador que asesorado por una cámara dirige el país.

Existen otras dos ciudades cercanas a la capital: Licéar y Titim, donde la mayoría de los habitantes son trabajadores de las destilerías de Walk.

El clima en Norhem es un clima húmedo tendente al frío, con inviernos duros y veranos no excesivamente calurosos. Aunque no es tan duro como en zonas más al norte, las tierras más cercanas al mar sufren lluvias y temperaturas bajas desde otoño hasta mediados de primavera. También son duras las condiciones en zonas de montaña. Debido a esto, los norteños son gente curtida y que soporta bien las bajas temperaturas que no llegan a ser polares, o más bien los norteños de la zona más septentrional, puesto que en las grandes ciudades las temperaturas son mucho más suaves por la frenética actividad industrial y la concentración de edificaciones.

La flora está condicionada por el clima, como no puede ser de otro modo. Así pues, encontramos bosques de fuertes árboles de hoja perenne. El más frondoso y de mayor tamaño es el bosque de Luth, situado en la zona suroeste, flanqueando el gran lago Fathach. Otras zonas boscosas de menor tamaño rodean el lago Mor y solamente en la zona centro y sur se puede ver una zona menos poblada de vegetación. En ella se sitúa la capital y otras ciudades de importancia. La planta más característica de todo Norhem es sin duda la kamille. Un arbusto fuerte que se da en toda la extensión del húmedo país. El cultivo de variedades selectas o injertadas de kamille ocupa gran parte de la superficie habitable de Norhem pero aun así se pueden ver ejemplares salvajes por todos lados. Estos crecen sin problemas tanto cerca de lagos y ríos como a cierta altura en las montañas. Su olor es característico de Norhem y la riqueza de este país proviene de esta emblemática planta. De este modo no es de extrañar que todos los norteños tengan un gran aprecio por ella.

Al igual que la flora, la fauna de Norhem está muy condicionada por su clima y geografía. Conejos, cabras y pavos son los animales más usados en las granjas y han de ser protegidos de los zorros, lobos, águilas y osos que los asedian continuamente. Otras variedades menos comunes de depredadores tampoco son extrañas para los norteños de campo.

Tanto los ríos como la costa son muy ricos en pescado pero las fuertes corrientes marinas impiden que se pueda realizar una labor de pesca cómoda en las costas. Debido a ello es mucho más común la recolección de crustáceos y moluscos, y su cultivo, como ya dijimos.
Norhem es un lugar realmente hermoso. Su geografía cuenta con lugares de ensueño en los que la vista se pierde tanto como la mente en su inmensa belleza. Lagos, bosques, llanuras, montañas, valles y

acantilados conforman los cuadros del día a día combinando el verde y el azul en armonía con los grises y marrones.

Aunque todo Norhem cuenta con lugares de gran belleza, las zonas más particulares se concentran en la zona más al oeste del país. El bosque de Luth, el lago Fathach y las montañas Goleor se apiñan en esa zona como muestras más sobresalientes de belleza paisajística.

También al este, pero más al norte, se encuentran las lágrimas de los dioses pertenecientes a Norhem. Varias de ellas están ocupadas por la base aérea de Alannia situada en la costa noroeste, muy cerca de las islas flotantes. Las islas ocupadas han perdido gran parte de su belleza por obra de la mano del hombre, pero las que aún se mantienen sin modificar conservan todo su atractivo.

Localizaciones de importancia

Sin duda la zona más importante de todo Norhem es su capital Skryrie. Es la zona más poblada y más avanzada tecnológicamente. También la más cosmopolita, más industrializada, con más actividades de recreo…en resumen, el lugar más emblemático. Los dueños de las mayores fortunas del país residen aquí. Los norteños de campo se sienten más fuera de lugar que en otras ciudades, pero también disponen de más oportunidades que en ninguna otra parte. Por sus calles se puede ver gente de todo tipo aunque predomina la clase alta. Conserva grandes casas señoriales y amplias zonas de corte clásico. Posee algunos de los castillos más bellos de Alannia y el palacio del gobernador es también muy reconocido por su arquitectura. Posee un pequeño puerto que da al lago, el cual tiene el mismo nombre que la capital, y sus aguas se adentran algunos metros en la ciudad creando unos evocadores canales por los que se puede pasear en barca.

Hay muy pocas zonas de cultivo de kamille, más concentradas en la zona norte del país.

Seguramente estamos ante la ciudad donde hay un mayor rechazo hacia los semienanos, por lo que se concentran en mayor número en otras zonas del país.

Aun con todo, es una ciudad digna de visitar que prácticamente mantiene su actividad durante todo el día, aunque todos tienen que descansar en algún momento. La delincuencia y la pobreza no son excesivamente altas y la corrupción o bien es muy baja o se mantiene muy discreta pues no hay problemas notorios de ese tipo. Otras ciudades menos pobladas como Boe, Licéar, Titim y Gleann ofrecen otro tipo de atractivos y están más orientadas a la industria y a la vida más tranquila. Por supuesto, también tienen recursos a la hora de divertirse pero digamos que prima más el trabajo que el aparentar o el amasar más y más riquezas con las finanzas.

La zona norte está plagada de pueblos y aldeas dedicadas al cultivo de kamille, así como a la ganadería, pesca, industria maderera... Podríamos decir que del norte sale la mayoría de la materia prima de todo el país.

Por último, no podemos dejar de nombrar la base aérea del ejército alannés, situada en la costa noroeste, al lado de las lágrimas de los dioses. La base tiene ocupadas tres de las islas voladoras y se encuentra en una zona privilegiada por su belleza pero apartada de los núcleos de población. Este factor hace que los reclutas rara vez puedan visitar la ciudad por lo que se han dado algunos casos de quejas en las aldeas más cercanas debido al mal comportamiento de los reclutas más jóvenes y los más frustrados.

A raíz de la construcción de la base en ese punto una población llamada Versa creció rápidamente. En ella la oferta es variada, desde prostitución, hasta drogas, bebida…algunos de los habitantes de Versa se muestran tremendamente indignados por el comportamiento salvaje de algunos reclutas mientras otros, por el contrario, están ganando bastante dinero ofreciendo sus servicios.

Economía

Norhem no dispone de grandes recursos naturales. Quitando ganadería, pesca, agricultura y alguna que otra mina de hierro y cantera, tiene que comprar la mayoría de las demás materias primas. Dispone de depósitos de *esencia*, generalmente propiedad del gobierno, y alguna que otra mina particular (como la de la familia Walk); pero no es especialmente rica en *esencia*. Disponen de una buena producción de madera y en ocasiones llegan a exportarla pero no es un bien que aporte demasiado dinero en comparación con otros.

Su principal producción es la del popular licor derivado de la planta de la kamille. El walk da mucho dinero al país. La cantidad de bebida exportada es enorme y el gobierno también saca una buena tajada debido a los altos impuestos. A pesar de que la industria avanza rápidamente en Norhem y se abren nuevas vías de producción de dinero, en la actualidad el motor económico del país es sin duda el walk.

También obtiene dinero de los derechos de los famosos combates de boxeo. Algunos aficionados de otros lugares cercanos se desplazan para disfrutar de los mejores combates en directo y como no puede ser de otra manera el gobierno también obtiene dinero de los impuestos. En Norhem el boxeo supera en afición al humbolt.

Cultura, ocio y costumbres

En Norhem conviven tres razas bien diferenciadas, humanos, que conforman la mayoría de la población, enanos, y semienanos. Los semienanos están aceptados y bien vistos por la mayoría de la sociedad aunque bien es cierto que se ve con mejores ojos a los enanos y humanos de pura raza.

Los enanos conforman clanes familiares y se dedican mayoritariamente a la industria de la construcción y del walk. Algunos de estos clanes, han amasado grandes fortunas por la modernización tecnológica que han importado a Norhem, modernizando principalmente sectores como la construcción.

Los semienanos también forman clanes aunque de una manera menos cerrada que sus congéneres. En un mismo clan pueden solaparse varias familias de distinta procedencia, siendo generalmente más numerosos.

Como les está vetado acceder a puestos relevantes en la sociedad, componen una de las manos de obra más eficiente de toda Alannia. Su complexión y fortaleza les hace óptimos para el trabajo físico y lo desempeñan con gran habilidad.

Se pueden encontrar semienanos con sueldos bastante correctos en fábricas, plantaciones, granjas y todo tipo de industria.

Tiempo atrás los semienanos solían vestir con una prenda muy característica llamada madow. Una túnica larga ceñida por un cinturón. Debido a la popularidad de dicha prenda entre los semienanos, se les comenzó a llamar madows, costumbre que se ha conservado hasta la fecha. La utilización de esa prenda por parte de los semienanos ha dejado paso a prendas más modernas en las ciudades, pero no así en las zonas más rurales, donde los madows siguen siendo sus prendas habituales.

En las ciudades las normas y costumbres sociales son las típicas de Alannia con la excepción de los duelos de honor. En Norhem, el pugilismo es considerado un noble arte desde tiempos inmemoriales por lo que la introducción de los duelos de honor se ha "especializado" un poco más que en otras partes.

En muchas ocasiones se concierta el combate de dos púgiles especialmente conocidos sin una ofensa real, sino más bien simulada. La posesión de un campeón da mucho prestigio a una casa o a un clan y es muy popular el que se celebren este tipo de combates más bien como espectáculo.

También se puede combatir de manera profesional en veladas nocturnas en las que se consume walk y se habla de negocios. Un púgil habilidoso que cuente con un buen representante puede amasar grandes fortunas.

Lógicamente, en ciertos lugares, el ansia de sangre es más fuerte que la razón y se preparan peleas ilegales en las que las normas y reglas son mucho más "permisivas" que en los combates oficiales. En estos combates se suele mover bastante dinero en apuestas y se pueden ver ciertos enfrentamientos bastante peculiares, que de otro modo serían ilegales, como pueden ser un "dos contra uno" (ese uno

suele ser un minotauro o un cíclope), peleas con púgiles de razas, tamaños y pesos muy diferentes o un "amos del ring", en la que varios luchadores pelean entre sí, todos contra todos, hasta que solo uno de ellos queda en pie.

Personajes Relevantes

Munfred Airsling (especialista/político 5): Es el actual gobernador de Norhem. Hombre antaño poderoso debido a su patrimonio y sus contactos fue elegido gobernador de la nación por su buen hacer. Bajo su mandato se han conseguido algunos logros pero nada especialmente destacable. Actualmente su fortuna ha mermado así como sus contactos, aunque sigue siendo un hombre influyente. Habría sido un gran gobernador si su problema con el walk no le hubiese hecho quedar como un hombre mediocre.

Will Caperbound (semienano/militar 4): Soldado de las milicias conocido por su valor. Will es un soldado ejemplar en un ejército que se le queda corto. Sus conocimientos en estrategia y armamento son superiores a los de cualquier soldado que se haya visto nunca en las milicias. Fue alistado por su padre para asegurarle un futuro lejos del duro trabajo en el campo. Sus aspiraciones son ascender lo máximo posible y llegar a salir de la milicia de Norhem para alistarse en el ejército de Alannia.

Éladan Walk (luchador/mercader 6): Actual cabeza de familia de la conocida y próspera familia Walk. Un hombre apuesto e inteligente que no solo ha mantenido el patrimonio de la familia sino que lo ha aumentado considerablemente. Hombre influyente donde los haya y el soltero de oro en la nación. Actualmente parece que sus intereses se han trasladado a la política y es probable que pueda llegar a ser el nuevo gobernador.

Jarrek Nolan (luchador/púgil 10): Uno de los más grandes y populares luchadores de Norhem. Ahora retirado forma parte de los Guantes, la unidad de protección ciudadana. Es un personaje muy querido por el pueblo y aún hoy en día ostenta algunos records como el del KO más rápido y el de mayor racha de combates manteniendo el título de campeón.

Tramas y Rumores

-Desde hace siglos existe la leyenda sobre una misteriosa y enorme criatura habita el lago Fathach anterior al propio Ragnarök. De momento, las únicas pruebas son algunas cabezas de ganado desaparecidas y las declaraciones de algunos norteños asustados, pero esta teoría tomo fuerza cuando desapareció un barco de recreo con más de 50 personas. El "*Enano Borracho*" era una barcaza dedicada exclusivamente a dar paseos por el lago con la esperanza de ver a la enorme (y supuestamente inofensiva) criatura conocida como Llofeinngor o Llofein como se la conoce coloquialmente.

-Se dice que Munfred Airsling, el actual gobernador, es muy aficionado al walk, puede que demasiado y eso está haciendo que Eladan Walk, el actual cabecilla de la adinerada familia Walk, esté ganando muchos votos en su camino a la toma del puesto de gobernador.

-Se rumorea que los problemas causados en Versa y otras poblaciones vecinas y los "oídos sordos" que el gobierno está haciendo a dichas quejas están provocando que un grupo de asociados de las poblaciones afectadas estén planeando tomar medidas drásticas para solucionar dicho problema.

-Hay habladurías que dicen que los "Guantes", o una fracción de los mismos, pueden estar metidos en asuntos de peleas y apuestas ilegales.

-Hay quien asegura que en la terrible plaga de las escamas de sal no todos los enfermos fueron quemados o curados y que algunos aún viven en las alcantarillas de la capital, aunque parece ser poco probable.

EL COLIBRÍ

Una docena de arpones cruzaron el aire, atravesando las nubes primero, y luego las gruesas planchas de metal oxidado del casco de estribor. El "Colibrí" zozobró y se escoró hacia un lado, mientras los cables prensiles se tensaban y lo acercaban al bajel atacante inexorablemente.

Es cierto que la cosa no pintaba bien, pero Willomina tenía un espíritu intrépido y se negaba a rendirse, plantaría batalla hasta el final. Después de todo, aquella no era una aeronave cualquiera, era el legendario "Colibrí" y ella su capitana.

Willomina Reindhart nunca había sido atrapada, ni abordada en todos sus años al mando del buque, y no estaba dispuesta a hacer concesiones en ese aspecto, más aún cuando entre la carga de su bodega, en un lugar oculto y discreto se encontraba el Reloj del Apocalipsis, el artefacto más destructivo e infame que ningún arcanotecnólogo hubiera podido concebir.

Willomina ojeó al pesado acorazado rojo y negro a través de los cristales de la cabina de mando, ciertamente "El Orgullo de Veroslav" tenía un aspecto imponente y amenazador. Superada en armamento y hombres le quedaban pocas opciones.

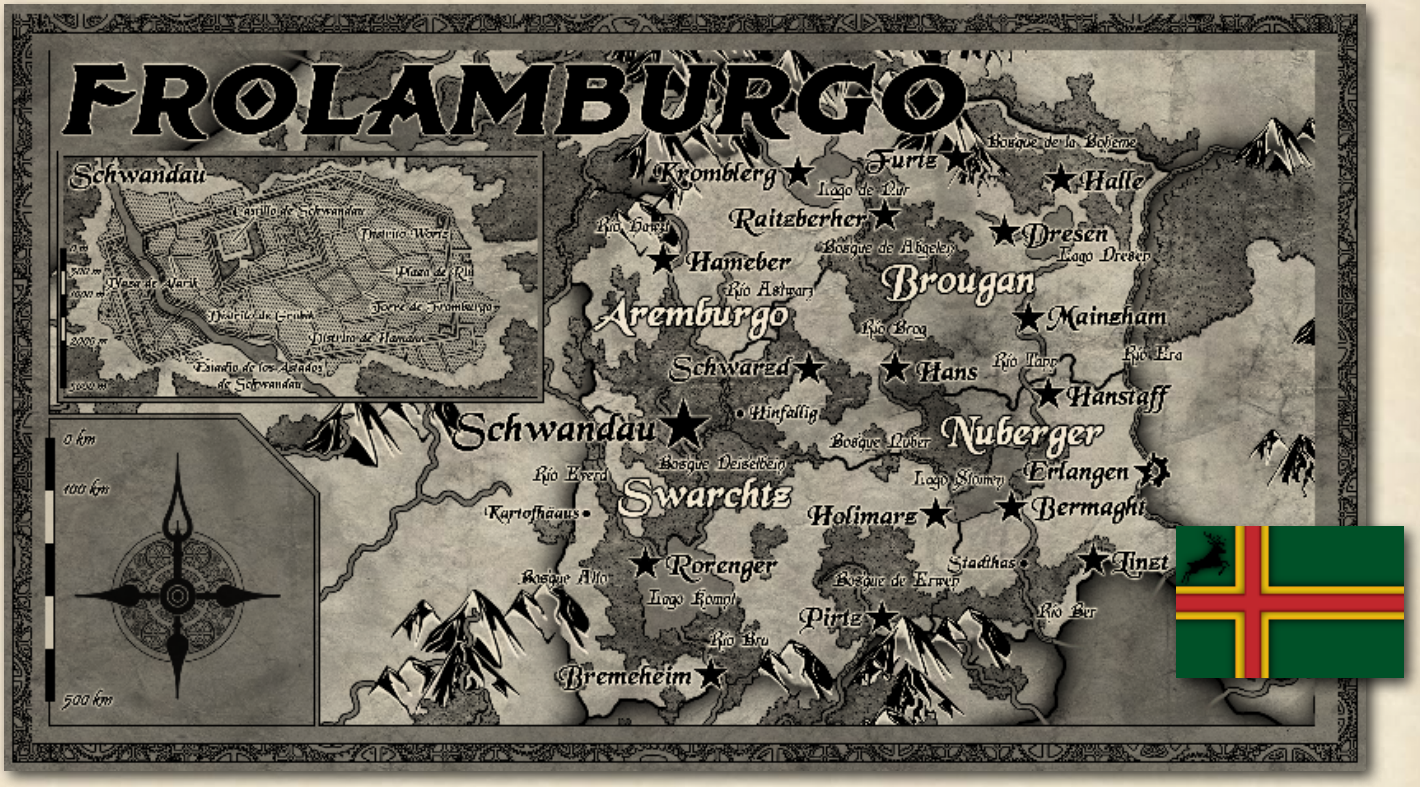
Una balconada extensible emergió súbitamente del monstruoso vientre metálico del acorazado atacante, donde una veintena de húsares, armados con los temibles fusiles kovanov, se preparaban para el inminente combate.

El tiempo se le acababa al "Colibrí". Con un rápido movimiento de timón en un alarde de audacia, la pequeña nave giro rauda sobre su lado escorado y embistió al mastodonte metálico que la asediaba, chocando con él de forma estrepitosa.

Algunas planchas de metal se soltaron del "Orgullo de Veroslav", y cayeron sobre la balconada o directamente al vacío, junto con más de la mitad de los húsares. El resto de soldados quedaban heridos o habían perdido sus armas en el violento choque, ya no representaban una amenaza.

El "Colibrí" había perdido parte de su fuselaje izquierdo en el envite, pero con la maniobra los arpones se habían soltado y ahora era libre. Las tornas se habían vuelto momentáneamente a favor de la capitana, aunque Willomina sabía que el "Colibrí" nunca podría hacer frente de igual a igual, al acorazado.

Willomina detuvo en seco los motores de vapor de la aeronave, y dejo que el mascaron de proa del "Colibrí" se inclinara unos grados hacia delante encarando tierra, acto seguido descendió con una velocidad vertiginosa, para acabar perdiéndose entre un espeso cúmulo de nubes, dejando atrás el peligro.



Gobernante: Canciller Fry Ghunter.
Capital (y población): Schwandau (1.500.000 habitantes).
Población: 12.500.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: República militar.
Razas: Humanos (65%), elfos (8%), enanos (8%), gnomos (7%), halflings (4%), semielfos (4%), semiorcos (1%), otras (3%).
Idioma: Frolés.
Comida y bebida típica nacional: Gewindegang (carne de ciervo con especias, salsa de yogur y patatas asadas) y cerveza Würgen (de sabor dulce y color oro viejo).
Olor típico: Madera y cuero curtido.
Nivel tecnológico/arcano: 7/3.
Importaciones: Gas laerus, gemas, loto amarillo, magia, tabaco.
Exportaciones: Armas, cerveza, hierro, madera, pieles.

HISTORIA

PASADO

Antes del Ragnarök, Frolamburgo ocupaba la región antaño conocida como Sturheim. Sturheim nunca llegó a ser un reino propiamente dicho sino más bien era un territorio ocupado por frías montañas escarpadas y frondosos bosques, donde habitaban diferentes pueblos separados unos de otros sobreviviendo al frío, a las criaturas y bestias de los bosques y a las belicosas tribus de la región de Siania.

Los antecesores froleses eran gentes muy capaces, duros supervivientes, recolectores y cazadores que habían logrado resistir frente los innumerables peligros que los acechaban. Los pueblos más fuertes incluso crearon pequeñas fortificaciones o modestas ciudades amuralladas. Sturheim se apañaba bastante bien con su modo de vida hasta que llegó la Hecatombe.

A pesar de que la zona fue algo más afortunada (respecto a los terremotos, incendios y otras catástrofes naturales) que las demás partes del continente por la titánica lucha divina, sí que sufrieron las consecuencias del Ragnarök y la infausta desaparición de los dioses. Tras unos siglos de dura lucha, de la montañosa y gélida Borambrok, la antigua tierra de los enanos, terribles criaturas nunca vistas antes, descendieron hasta los bosques de Sturheim. Las tribus más alejadas y expuestas en el norte del territorio poco pudieron hacer frente a la brutalidad de aquellos aterradores seres. La mayoría de los habitantes del bosque que lograron sobrevivir tuvieron que huir hasta los pueblos más grandes y mejor preparados. Eran leyendas populares, las historias sobre criaturas no vivas, bestias que se alimentaban de la carne y la sangre de los vivos. Desafortunadamente, en Sturheim descubrieron que los mitos eran ciertamente muy reales.

Aquellos se conocen como los Años Oscuros. Años en los que los antiguos froleses se escondían acorralados tras murallas de piedra y madera esperando la noche con temor. Y he aquí que en el año 567 DR llegó un héroe. Un hombre surgido de la misma Sturheim, un guerrero puro y dorado que portaba la luz con él. Era Frolán, el Astado. Según cuentan las crónicas, Frolán dio esperanza a los corazones de los hombres y poco a poco, solo con su férrea voluntad y su legendario puñal hecho con un asta de ciervo sagrado, Frolán

mataba a las bestias y unificaba bajo su liderazgo a los pueblos que encontraba.

Borambrok había pasado a llamarse Morabia tras la conquista de la bella y cruel reina vampira Vianka von Tep, que había logrado echar a los enanos. Vianka acordó un delicado tratado con el nuevo Gran Caudillo Frolán (fue el título que eligió), los súbditos de la Reina Vampira nunca viajarían más allá del bosque de la Boheme a cambio de que Frolán crease el límite de su reino en el final de dicho bosque.

Al sur y al oeste, los antiguos reinos de Vaneirin, Gelimbor y Sacedonia estaban sumidos en el caos y en continuas guerras nobiliarias por el poder de la zona. Los belicosos siankios también parecían haber calmado sus ansias guerreras, y así, paso a paso, con mucho esfuerzo y sacrificio, Frolán terminó de unir y delimitar el territorio, formando una nueva y fuerte nación bajo el nombre de Frolamburgo "La Casa de Frolán".

PRESENTE

En los siglos venideros Frolamburgo terminó de formarse como una nación independiente, bajo el legado de la Casa de Frolán. Los descendientes de Frolán crearon las Landas, o divisiones territoriales, cuyos jefes eran los miembros de las antiguas familias de Sturheim. Durante cientos de años, Frolamburgo logró salvaguardar su propia identidad y autonomía, incluso hasta cuando se formó Alannia, la nación de naciones, en el 938 DR tras el matrimonio político de la reina Anna de Vaneirin con el duque Francis de Gelimbor.

Los antiguos reinos de Siankia habían pasado a ser la unificada Siania, pero el espíritu guerrero de sus gentes no había menguado un ápice. En el año 940, el nuevo dirigente sianko, el temible kral Thalun Gudonov, el Unificador, un tirano combativo, supremacista e intolerante con la naturaleza mágica y divina, rodeó las inaccesibles montañas Nochny Priyuv (Refugio de la Noche) y se adentró con su vasto ejército de hierro y acero en tierras frolesas. A pesar de tener un ejército numeroso y preparado, Frolamburgo no pudo hacer frente al impresionante ejército sianko y capitula en apenas dos meses.

Thalun, como recompensa por la pronta rendición y la anexión casi inmediata de Frolamburgo, acuerda el matrimonio de su segundo hijo Gustav con la única hija del káiser (emperador) Fry Gunter, la joven dama Kamilla. Los acuerdos y planes de las dos naciones se ven frustrados por un atentado con explosivos en el mismo día de la boda. La explosión en el gran salón del castillo de Schwandau acaba matando a docenas de personas. Debido a una oportuna indigestión, el canciller Gunther se libra de la explosión, no así la esposa del Canciller, la inocente Kamilla y gran parte del gabinete de estado de gobierno. Por la parte sianka, mueren varios mandos militares, el embajador y la mayoría de la familia del kral, a excepción del propio kral Thalun (que casi pierde la vida) y su pequeña hija Katerina.

El terrible incidente desató el caos y la locura en ambas naciones. Siania acusa al mismo estado frolés del ataque ya que el Canciller había sobrevivido, argumentando que puede haber sido orquestado por la reina Anna de Alannia y el traidor Fry Gunther. Como sea, Siania ordena a sus ejércitos arrasar Frolamburgo poniéndose en marcha la pavorosa maquinaria de guerra sianka.

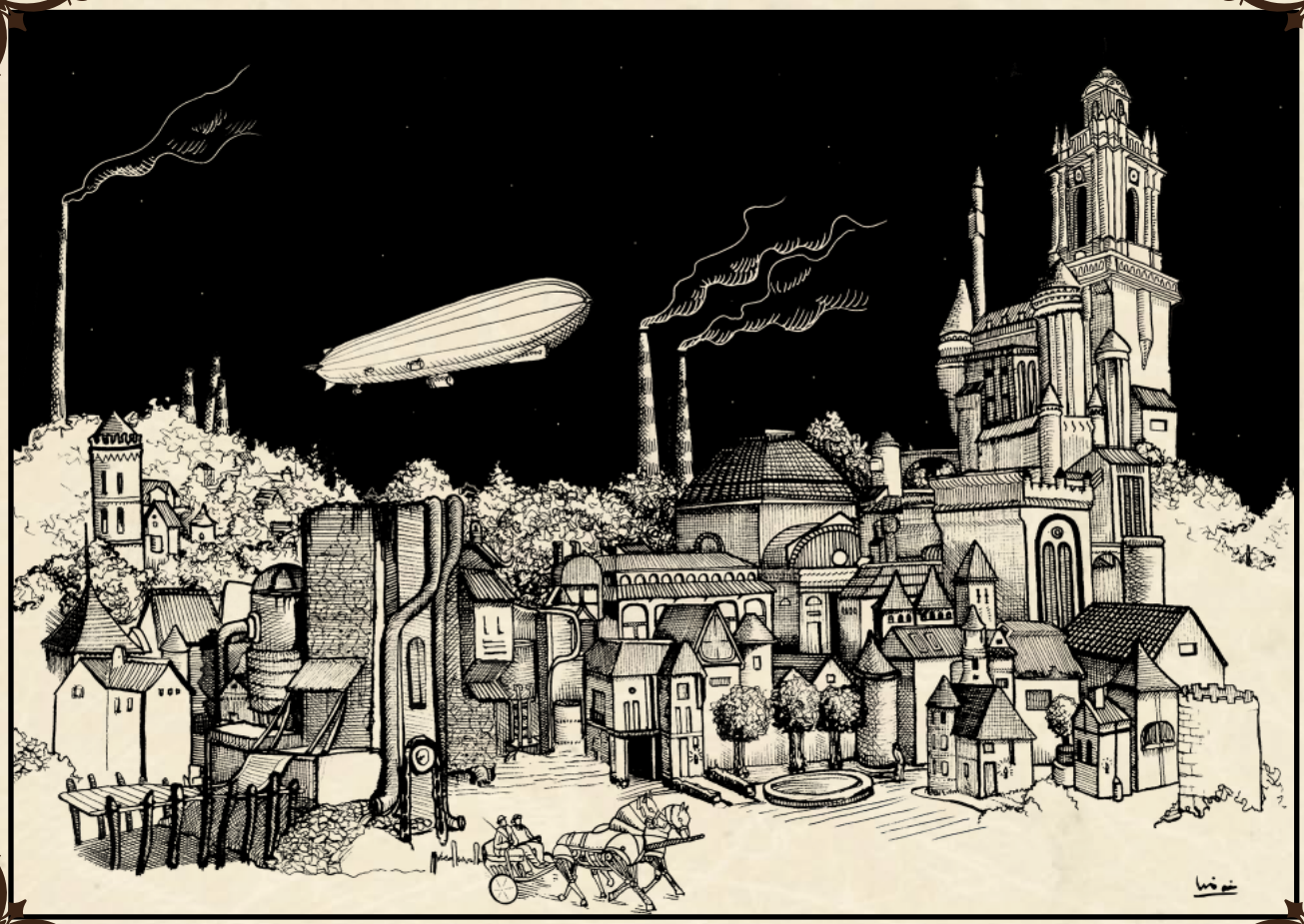
Fry Gunther loco de furia arma hasta el último de sus froleses, pero las tropas siankas ya están dentro de sus fronteras, por lo que no tiene más remedio que pedir la ayuda de la reina Anna aceptando la total adhesión a la Geinnerwel, la mancomunidad de naciones de Alannia. La unión de las tropas frolesas y alannesas detiene el avance sianko y se desata un frente que durará 14 largos años.

En el 952 la frontera se lleva hasta la ciudad de Erlangen separada por el río Era, tras dos años de combate infructuoso por parte de las dos potencias, se declara un armisticio y se firma el Tratado de Paz de Erlangen, también conocido como el Tratado de las Cenizas, ya que Erlangen fue arrasada hasta los cimientos. Como parte del tratado, Frolamburgo (ahora ya parte de Alannia) mantiene la mitad oeste de la ciudad de Erlangen que separa el río Era, mientras que Siania se quedaría con la parte este de la ciudad, a la que llama Volkzs y el resto de territorios conquistados hasta esa ciudad. Frolamburgo aprovecha muchos kilómetros de vía del ferrocarril transianko construido para abastecer a las tropas siankas que ahora queda en su territorio y la continúa hacia Landorium. Las vías cruzan el río Era y aunque el tren se utiliza para un mínimo comercio entre los dos países, ambos mantienen unas fuertes medidas de seguridad, temiendo que el tratado de paz se rompa.

FUTURO

La anexión de Frolamburgo a Alannia le proporcionó la seguridad necesaria para fortalecerse frente a Siania. Sin embargo, el paso de los años ha vuelto al canciller Fry Gunther una persona llena de amargura y odio y nunca ha podido olvidar su terrible pérdida. También siempre había sido una persona ambiciosa y su pérdida de poder en pro de la reina Anna y la constante amenaza sianka le ha hecho guardar rencor por igual a ambas partes. Así que, por un lado, no tiene más remedio que aceptar estar subyugado a Alannia pero, por otro, no tiene más que deseos de hacerles pagar a todos los brutales crímenes contra él y su pueblo.

El canciller se ha dejado aconsejar por personalidades que no están bien vistas por su pueblo. De hecho, Gunther ha gastado grandes cantidades de dinero en una sociedad secreta llamada Stygia, que pasa por ser una orden que se dedica a investigar sucesos extraños concernientes al mundo antiguo, de la magia y los dioses, y podríamos decir "competidora" de la Sociedad del Descubrimiento. Fry Gunther desea hacerse con un poder que no tengan los demás para cambiar las reglas del juego, si bien, todavía espera un golpe de suerte. Si al



final consiguen dicho poder, nada podrá frenar Frolamburgo y por fin se pondrá en marcha un plan que solo el canciller conoce y por el que está dispuesto a sacrificar a toda Frolamburgo si hace falta

El canciller observa con interés el nuevo frente de Siania en Kian Se y fuerza a Alannia a unirse al imperio oriental para derrotar a Gudonov de una vez por todas y lograr su ansiada venganza. Cómo ocuparse de la reina Anna es un asunto que ya pensará más adelante. O no.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Desde los tiempos de Frolán, la sociedad de Frolamburgo siempre ha estado altamente jerarquizada. El káiser, ahora simplemente canciller, es la máxima autoridad política y militar del país, y aunque sea una República bien podría decirse que el sistema de gobierno de Frolamburgo podría ser un Régimen militar o una Dictadura.

Aunque estén supeditadas en última instancia a la cancillería, cada landa, o división provincial, tiene sus propias leyes y son gobernadas por un Lander. Por debajo de los landers están los altos mandos militares que hacen tanto trabajo político como militar siendo común que las grandes familias nobles sean todas grandes familias militares, que han ascendido socialmente por destacar o hacer un buen papel en el campo de batalla.

ECONOMÍA

Al formar parte de la Geinnerwel, Frolamburgo comparte la misma moneda y tasas que el resto de países de Alannia. Frolamburgo es un país sobretodo exportador, y goza de una buena salud económica y social. Su industria maderera es la más importante de Alannia y el oficio de curtidor es uno de los más usuales y fructíferos del país, de ahí que se diga que huele a tanino al estar cerca de un frolés.

Aunque sus muebles y pieles sean de excelente calidad y muy demandadas, su producto estrella sin duda alguna es la cerveza. Frolamburgo tiene una gran cantidad de destilerías y tipos de cerveza, siendo la sabrosa Würgen la cerveza más famosa y bebida del mundo entero. El acontecimiento del año es cuando la landa de Brougan celebra el Würfest. Tras pasar la ***noche de los lobos*** (en thrimilmonath), son 4 días de celebración continua donde se bebe más cerveza que en todo Alannia en 1 año (o eso se cuenta).

ORGANIZACIÓN MILITAR

A pesar de la debacle del Ragnarök, todas las antiguas ciudades amuralladas en el interior de sus grandes bosques se mantuvieron incólumes y han sobrevivido a todas las guerras acaecidas. Las pequeñas fortificaciones se han convertido en enormes castillos o ciudadelas defensivas de altas y gruesas murallas llenas de eficientes baterías antiaéreas. Las fortalezas frolesas han ido evolucionando al mismo tiempo que la sociedad y aunque puedan tener cientos de años, los castillos de Frolamburgo tienen los últimos adelantos militares y arcanotecnológicos y constituyen, por ello, el recurso más valioso del país frente a futuras guerras.

El ejército está compuesto de caballería en su inmensa mayoría. Son excelentes jinetes y cargan con decisión y disciplina.

La Waldengeist es la compañía de cazadores creados con la intención de combatir las temibles criaturas que habitan en el bosque de la Boheme desde tiempos antiguos. Los *geist* pasan por ser probablemente unos de los más famosos cazadores de monstruos, junto con los cazadores de skarmaug de Sagres y Samaria. También son los zapadores que se encargan de las emboscadas y escaramuzas. Es la élite de Frolamburgo y es necesario superar un riguroso entrenamiento donde se desarrollan varias facetas como la inteligencia, la astucia, el instinto o el valor.

La Grilitzgein es una compañía de caballería mecanizada que usa además pequeños zancadores modificados para moverse por todo tipo de terrenos especializada en golpes rápidos y potentes. Los froleses también son expertos en los asedios (sobre todo en su defensa) y en ingeniería de guerra, y han construido una compleja red de túneles, fortificaciones subterráneas zanjas y trincheras reforzadas en gran parte del norte y este del país.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FLORA Y FAUNA

Frolamburgo está situado en el centro norte del continente de Navira. Es un país casi completamente continental, pues solo posee una pequeña franja costera al sureste del país que da a parar al mar interior y comprende unos 280.000 km^2 , limitando al norte con Morabia y parte con Polarquia, al oeste con Vaneirin, al este con Siania y al sur con Notivoli. Es un país sin demasiados accidentes geográficos con predominio de terreno boscoso. Las únicas montañas dignas de mención son las abruptas montañas que hacen frontera natural al norte con Morabia. Las pocas zonas elevadas que tiene en el interior son pequeños montes boscosos, donde se encuentran las ciudades-castillo frolesas. Bastantes ríos de pequeña dimensión surcan sus tierras. Muchos de ellos nacen en Vaneirin o en lagos subterráneos. El más importante de todos, por su valor estratégico es el río Era, que divide la ciudad Erlangen en dos y sirve de frontera natural con Siania. Sí tienen, en cambio, más importancia para los froleses sus cuatro grandes lagos, el Roren en Schwarchtz, el lago Krom en Aremburgo, el lago de Dresen en Brougan y el lago Stomen en Nuberger, los cuales sirven de lugar de recreo y son el destino vacacional preferido del país.

La climatología en el norte es de inviernos fríos (-15 a 0 grados) y veranos frescos y lluviosos. Más al sur, el tiempo es más templado e inestable con tormentas frecuentes habiendo días soleados en los que llueve y baja la temperatura en apenas minutos.

Los bosques froleses están generosamente habitados por multitud de animales característicos de los bosques templados, siendo los ciervos los animales más cazados (y reverenciados) por los froleses.

Un caso aparte es el bosque de la Boheme. Un bosque muy cerrado donde sus árboles parecen querer evitar la luz. Un bosque lúgubre, perennemente neblinoso y húmedo donde crecen plantas sin color y árboles raquíticos y retorcidos. Huargos, osos negros, cuervos, murciélagos vampiro y otro tipo de temibles criaturas sobreviven en la oscuridad del bosque, y pocos son los que se adentran en él por voluntad propia.

Exceptuando el bosque de la Boheme, en el cual nadie se aventura a cortar un solo árbol (ni siquiera para leña), en los demás bosques froleses se encuentra una enorme cantidad de buena madera. Nogales, castaños, pinos, robles o abedules y otros árboles pueblan sus bosques y muchos son los que acuden a Frolamburgo a ver el llamado "Otoño de los Colores", un espectáculo natural de colores ocres amarillos y rojos. Es también una costumbre frolesa adornar sus casas con la flor blanca de la acacia muy plantada en todo el país.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Nuberger, Schwarchtz, Aremburgo y Brougan son las cuatros landas que componen Frolamburgo y cada una de las landas tiene una ciudad-fortaleza como capital. Frolamburgo tiene castillos, ciudadelas y fortificaciones subterráneas por doquier, si bien las capitales de landa son, cada una a su diferente manera, maravillas arquitectónicas y urbanísticas. .

SCHWANDAU

Situada al oeste del país cerca de la frontera con Vaneirin y también conocida como la Ciudad Castillo, Schwandau es la capital de la Landa de Schwarcht y también del país. Es sede de gobierno, la ciudad frolesa más grande y con más habitantes y en su extremo occidental está atravesada por el gran río Werle. Esta enorme ciudad amurallada pasa por ser una gran ciudad fortaleza que surge como un puño del corazón del bosque.

La ciudad gira en torno al Castillo de Schwandau, la residencia de invierno del canciller. Una enorme y preciosa construcción defensiva de altas y picudas almenas que parece sacada de un cuento, obra del famoso arquitecto frolés Augustus Rodens. El castillo es un fastuoso conjunto de torres y muros construidos sobre un gran peñasco rocoso, por lo que la fortaleza se sitúa aproximadamente a unos 40 metros sobre el suelo y fue recientemente reconstruido como consecuencia del terrible atentado que sufrió en el 940.

El resto de la ciudad se ha ido expandiendo a partir de este centro neurálgico y una gran cantidad de vías y calles perfectamente adoquinadas parten desde el castillo hacia el interior del bosque hasta conformar la ciudad que es ahora, una extensa superficie urbana y moderna que se divide en varios distritos. Schwandau tiene una bonita arquitectura clásica que combina como en ningún otro sitio la madera, la piedra, el hierro y el ladrillos y tiene también muchos edificios de renombre como la torre de Fromburgo, una colosal torre cuadrada de ladrillo, la plaza de Alarik con sus fantásticos juegos de fuentes musicales y el gran estadio de su equipo de Humbolt, los Astados de Schwandau.

Para ser una ciudad eminentemente defensiva y fortificada, Schwandau tiene una extraña belleza en su austera arquitectura y si uno ve la ciudad castillo desde el cielo puede tener la sensación de estar viendo una gigantesca plancha de piedra rodeada de árboles y lagos.

Tras el brutal atentado, la Cancillería ha sido remodelada. Mantiene su estructura de ciudadela defensiva pero a la que se le ha dado un nuevo aire de modernidad y pragmatismo. Suele ser la residencia del canciller durante gran parte del año, a excepción del verano que el canciller suele marchar hasta Klomblerg.

MAINZHAM

También conocida como la ciudad de los Siete Anillos, Mainzham es el primer baluarte defensivo en la parte oriental del país. Capital de la landa de Brougan, es la ciudadela más antigua y fortificada de Frolamburgo, y puede que de Alannia. Fue reconstruida tras el Ragnarök y ha visto pasar cientos de años tras sus murallas.

Partiendo de un núcleo central donde se encuentra el baluarte defensivo y cuartel general de las tropas frolesas, el Domo de Piedra, conforme la ciudad crecía volvía a amurallarse, de modo que la ciudad se ha cerrado y fortificado en 6 ocasiones más, por lo que tiene siete anillos concéntricos de muralla de piedra alrededor. En Mainzham viven unas 200.000 personas de las cuales al menos el 60% viven por y para la guerra.

El Domo de Piedra es una torre búnker de piedra de tamaño colosal construida hace cientos de años en madera y más tarde fortificada con ladrillo y posteriormente con piedra. Mide 80 metros de alto por unos 60 metros de diámetro y jamás fue conquistada. Actualmente es una perfecta defensa antiaérea y es el lugar de residencia del mariscal von Graft, el general de campo del ejército de Frolamburgo.

ERLANGEN

Erlangen era una bella ciudad separada por el río Era. Fue arrasada como consecuencia de ser un frente de batalla durante años. Ahora la parte occidental es frolesa y la parte oriental es sianka y recibe el nombre de Volkzs. Si la tensión fuera un puente, ese sería el de Erlangen. El puente por el que circula (no siempre) el tren transianko está fuertemente protegido y vigilado en las dos orillas y a pesar de que se mantienen ciertos "acuerdos" económicos, ambos países no permiten la entrada o salida por el puente, aunque muchos son los tránsfugos (sobre todo elfos y otras razas no humanas) que luchan por llegar a Alannia.

CULTURA, OCIO Y COSTUMBRES

A pesar de ser una sociedad altamente militarizada, los gobernantes froleses están muy concienciados respecto al bienestar de sus ciudadanos. Los mandos son honestos y sinceros con sus conciudadanos y se legisla según el consenso y con el visto bueno del pueblo, aunque un gobernante tenga la potestad de imponer su ley. Además, todo el mundo en Frolamburgo es consciente de los peligros que les rodean y cada uno acepta su papel en la sociedad, a sabiendas de que se encuentran siempre en el ojo del huracán político internacional. Por decirlo así, los froleses viven tranquilos, pero siempre con un ojo (o los dos) puesto en Siania y Morabia.

Los froleses suelen tener una constitución fuerte y pueden parecer rudos, aunque realmente poseen un fuerte espíritu cívico y comunitario y están muy apegados a sus bosques, de manera que respetan fuertemente su entorno. Aunque son educados y hospitalarios nunca ayudarán o verán con buenos ojos tratar con siankos y tampoco es que se muestren muy amigables con el resto de alanneses. Suelen ser tranquilos y sosegados y poco dados a las fiestas, si bien, cuando beben, se convierten en personas festivas y alegres, sobre todo en la Würfest.

A los froleses les encanta la pesca, la caza, disfrutar del calor del hogar junto a la familia, las regatas y el Humbolt. Pero si hay una afición que resalta por encima de otras, son los balnearios. Desde hace siglos, los froleses son fans de las aguas termales, debido a los efectos medicinales que les atribuyen. La mayor concentración de termas se da en el norte del país, siendo las más famosas las termas de Crallaheim[1] en Furtz, donde cientos de elementales de agua hacen las delicias de sus usuarios.

[1]*Tras disfrutar 1h en las termas se recuperan todos los estados perjudiciales (no mágicos) que se tuvieran.*

PERSONAJES RELEVANTES

Canciller Fry Gunther Güllich (luchador/militar 9): Fry siempre ha considerado su nación como la más poderosa de Korn y por ello, cuando sufrió la derrota contra Siania, tuvo que cambiar de parecer. La anexión a Alannia la acordó solo para darse un pequeño respiro contra las ofensivas siankas y para poder invertir ese tiempo adicional en la investigación y desarrollo de nuevas armas capaces de devolver a Frolamburgo todo su esplendor. También se encarga de mover los hilos necesarios para que tampoco se inmiscuyan otras naciones en sus investigaciones, que estarían prohibidas por usar técnicas poco ortodoxas. De joven, siempre ha encabezado las cargas en el ejército y siempre estaba en los puntos más complicados, donde animaba a sus hombres a darlo todo. Cuando tomó la corona de káiser de su padre, hizo de ese día la fiesta nacional para que los froleses vieran cuanto ama a su gran nación.

Gilbert Mhöll (explorador/cazador 10): Jefe del destacamento Geist, conocido por ser capaz de desaparecer como un fantasma. Gilbert ha sido capaz de aniquilar, él solo, a patrullas siankas que se adentraban en los bosques de Frolamburgo sin ningún tipo de cuidado. Se encarga personalmente del entrenamiento de todos los nuevos reclutas y si alguno no cumple sus estándares, lo expulsa. Si cualquier de sus hombres hace algún ruido en alguna misión, aparte de un buen sermón, tendrá que hacer horas extra de entrenamiento. Se ha ganado una gran reputación y es la razón de que todas las naciones de Alannia le quieran para entrenar a sus grupos especiales. Él se niega porque para poder ser realmente un geist hay que pasar ciertas pruebas en el bosque de la Boheme y solo un verdadero frolés puede intentarlo. Modesto y respetuoso se ha ganado la confianza de todo su destacamento y de los grandes líderes del país.

TRAMAS Y RUMORES

- Extraños asesinatos están ocurriendo en la ciudad de Linzt. Estatuas de piedra que, posteriormente son reconocidas como los ricos de la ciudad, están apareciendo por diferentes lugares, tanto en tabernas como en dormitorios y nadie sabe el porqué de estas terribles muertes.

- Según las fuentes de inteligencia la mayoría de los túneles y bunkers del subsuelo del este del país están comunicados entre sí y empiezan en Mainzham y llegan hasta Linzt

- La fábrica de cerveza Brug, pagará una gran suma por conocer los misterios de la inigualable cerveza de Würgen. Pero si en cientos de años no se ha conocido, quizás sea una tarea imposible.

- En las aldeas de los bosques de Aremburgo están despareciendo niños cada cinco días y no se sabe absolutamente nada. Ni siquiera la waldengeist ha encontrado pistas de los niños perdidos.

- La tensión en Erlangen está a punto de estallar. Siania acusa a Frolamburgo de planear o ayudar, en la huida del país, a criminales y fugitivos siankos y ha redoblado los efectivos militares en la zona.

- Uno de los ayudantes del mariscal Von Gratz ha sido acusado de espionaje y se teme que haya más infiltrados dentro del mando del ejército frolés.

- El humbolista Niklas Dietrich empieza a forjarse una leyenda como uno de los mejores humbolistas de la historia. Según los periódicos, los Wyverns de Alannia pretenden pagar una auténtica fortuna por hacerse con sus servicios, pero Dietrich ha dejado claro que nunca dejará los Astados de Frolamburgo.

- Los historiadores de la universidad de Swandau piensan que Frolán podría haber sido un ángel o un avatar de Melauro al igual que el Iluminado de Debiria.

Gobernante: Vaivoda Aglaya Drakkothory.
Capital (y población): Broslaf (100.000).
Población: 2.500.000.
Tipo de gobierno: Ducado bajo la corona de Alannia.
Razas: Humanos (80%), enanos (15%), gnomos (2%), halflings (2%), otras (1%).
Idioma: Poquio.
Comida y bebida típica nacional: Arenque en salmuera y vodka de frutos rojos.
Olor típico: Pescado y mar.
Nivel tecnológico/arcano: 2/1.
Importaciones: Armas, cobre, especias, mercurio, tecnología.
Exportaciones: Aceite de ballena, barcos, carbón, pesca.

HISTORIA

PASADO

De antes del Ragnarök solo restan pequeñas leyendas que se transmiten oralmente de generación en generación, frente a los fuegos del hogar de cada aldea. Algunas ancianas se centran en aspectos más tenebrosos, pero todas ellas coinciden en la exuberante belleza de sus tierras repletas de vida. Esa etapa de enorme riqueza vio su fin cuando los Dioses y los Arcaicos se destruyeron entre sí, sumiendo el mundo en una etapa de densa oscuridad, gobernada por el miedo y la incertidumbre.

Sabiendo que la única manera de sobrevivir era permanecer unidos y fuertes, los habitantes de Polarquia fueron creando pequeñas aldeas, enclavadas en zonas donde resultaba fácil abastecerse gracias a los recursos naturales. Además, los núcleos de población se encuentran a poca distancia, llenan los márgenes de los ríos y la costa, y es fácil acceder a pie a las aldeas colindantes. Con el tiempo se comenzó a entablar contacto con otras regiones. Sin embargo, mientras la región sur (Liboria) evolucionaba y desarrollaba su tecnología, el norte se mantuvo impermeable a las nuevas influencias. Liboria no consiguió convencer a las demás regiones para que se unieran al progreso, ya que las zonas del norte preferían vivir ancladas en sus tradiciones, y consideran pomposa la sociedad sureña.

PRESENTE

Actualmente, la Voz es Aglaya Drakkothory, gobernante de la región de Innisaria, limítrofe con Morabia, y es conocida por su belleza, su frialdad y su crueldad para con los transgresores de la ley en sus tierras. Ha habido murmullos tabernarios que aseguraban que Aglaya está maldita porque su linaje está entroncado con la realeza de Morabia. Los murmuradores suelen dejar de serlo. Verdad o mentira, pierden la lengua, cuando no, la vida, más pronto que tarde.

Aglaya quiere dejar las cosas tal cual están entre las provincias pero también desea que cesen las disputas culturales, ya que todos forman un único país y deben permanecer unidos ante cualquier eventualidad. Por ejemplo, ha decidido que a la hora de hacer las pruebas de acceso al ejército, se mezclen los candidatos y se unifiquen los criterios de evaluación para conseguir un ejército unido y leal. También está invirtiendo en las infraestructuras de todas las regiones para fomentar el comercio y el turismo tanto interior como exterior y que Polarquia

deje de verse como algo viejo a los ojos de toda Alannia. Es más, se está construyendo actualmente, en los astilleros de Hafka, el mayor de los buques de recreo jamás imaginado: el "*COLOSSO*". Este enorme barco surcará tanto las aguas como los cielos de Korn y será el comienzo de una nueva etapa para el mundo entero.

FUTURO

Los planes de Polarquia entran por ser el mayor rincón turístico de Alannia y ser la mayor productora de buques de todo el imperio y por fin conseguir ser tratados como iguales. También, la vaivoda desea personalmente conseguir más poder político para poder estar más cerca de la reina Anna pero nadie sabe el porqué, aunque nadie se atreve a preguntar, por supuesto.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Cada zona de Polarquia está gobernada por un duque (llamados vaivoda en Innisaria o con otros títulos nobiliarios dependiendo de la región). La característica fundamental de estos gobiernos es que el noble encargado de una zona es autóctono de la misma, hecho que le confiere un mayor conocimiento de la región para poder gobernar adecuadamente. Entre todos los duques se escoge a uno que será el portavoz de Polarquia. Esta "Voz" luchará por los intereses del país en las reuniones de gobernantes de Alannia donde se deciden los asuntos estatales. Todos los duques son escogidos por línea sucesoria en cada región. A su vez, cada pueblo o ciudad tiene su alguacil. Este es nombrado por el gobernador y se mantiene en su puesto hasta que el gobernador lo destituye. Hay alguaciles cuya familia sigue ostentando este título desde hace siglos.

ECONOMÍA

En el norte la mayoría de la población se gana la vida en el mar y en la tierra con el duro trabajo, mientras que en el sur, ser comerciante es la manera más habitual de subsistir. No hay gran variedad laboral en Polarquia, por lo que aquellos que tienen más inquietudes optan por salir del país en busca de otros trabajos. Al formar parte de Alannia, los aranceles y los precios hacen que la economía se mueva. Lo único destacable es la exportación de pescado y barcos, que da cierta popularidad al país.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Cada región tiene su pequeña milicia, entrenándose una vez por semana tanto en tierra como en el mar. Se especializan sobre todo en operaciones de montaña ya que viven cerca de una desde que nacen, por ello son conocidos como los mejores escaladores de Alannia y posiblemente de Korn. Actualmente Aglaya está creando un cuerpo militar mejor entrenado y equipado que las milicias, en el que se haga carrera y siempre esté activo. Aún no es un ejército regular como tal, ya que forman parte de Alannia, pero con el paso del tiempo podrán tener una fuerza considerable.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FLORA Y FAUNA

Polarquia se encuentra en el noreste de Alannia y está enclavada entre varias cordilleras. Cada una de las cadenas montañosas, bautizadas por los lugareños con nombres sugestivos. Así encontramos La Sierra de la Dama Blanca, llamada de esta forma porque, cuando cae la nieve, la forma recuerda a la de una mujer protegiéndose del frío con una capa, ejerciendo de frontera natural entre Îsdragen y Alannia o la cordillera del Lamento, en el este, que defiende las tierras de Polarquia de los oscuros territorios de Morabia.

La Dama Blanca es considerada la cordillera más majestuosa de Alannia por sus colores y formas. En su ladera sur cientos de cavernas naturales contrastan con los hermosos lagos que hay en sus faldas gobernados por majestuosos bosques y habitados por una bella fauna.

Aproximadamente un tercio del territorio de Polarquia está ocupado por bosques, en su mayor parte roble, tilo, haya y otros árboles de hoja caduca en las tierras y montañas.

Abundan animales como lobos, liebres, zorros, ciervos y jabalíes. También patos, garzas, grullas y cigüeñas son muy frecuentes en esta región, mientras que en la parte montañosa abundan animales como las cabras y osos, siendo estos el mayor peligro que se encuentran en las montañas.

El clima en el norte es frío y montañoso mientras que en el sur es continental, caracterizándose por una gran variabilidad durante todo el año, habiendo grandes diferencias de temperaturas durante las temporadas estivales.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

La región del norte, Morcan, tiene como capital la ciudad costera de Zalot. Allí siempre hay bastante movimiento de barcos que vuelven de faenar para llenar las lonjas de pescado fresco. Su ambiente es como el de cualquier puerto, pero a gran escala, y al tener las tabernas alejadas del núcleo de población, suele haber pocos disturbios.

Innisaria es la región donde se encuentra la actual capital de Polarquia, Broslaf. Esta ciudad está construida en las faldas de la montaña Negra, el lugar más alto de la cordillera del Lamento. Es una ciudad fría y alpina, de casas picudas y calles apenas empedradas donde los motovapores son reemplazados por trineos mecanizados. Allí el estilo de vida es bastante diferente al del resto de las provincias por las duras inclemencias atmosféricas y por salvajes bestias que habitan en esos parajes. Eso sí, los mejores luchadores del país provienen de Broslaf y de sus aldeas.

Liboria ya es conocida como la región más rica y con más mercaderes de Polarquia. En su capital, Skalia, todo se puede conseguir pagando el precio necesario. Toda la ciudad sigue la moda de Landorium e incluso hay quien se atreve a probar con nuevas tendencias de otras naciones más exóticas.

El lago de Jandrin, en la parte norte de Polarquia es considerado el lago más bonito de Alannia debido a la diversidad de su fauna y a sus claras aguas provenientes de la sierra de la Dama Blanca. Es aquí donde la nobleza del sur pasa largas temporadas en sus casas de verano y donde los jóvenes empiezan a usar sus cañas de pescar.

La playa de Vain también se encuentra entre las mejor cuidadas de Alannia y está llena siempre de turistas y artistas todo el año. Conocida también por su gastronomía marina, es el lugar ideal para pasar unos días fuera del mundo civilizado y descansar en sus blancas playas.

El castillo Drakkothory es el castillo más tenebroso que se conoce y el que más leyendas y mitos tiene en toda Alannia. Al estar cerca de Morabia siempre se le ha considerado oscuro y malvado como sus ocupantes, pero nada más lejos de la realidad. Es un majestuoso castillo rodeado de escarpadas montañas y la primera defensa a la que se enfrentara las malvadas criaturas de Morabia.

Cultura, ocio y costumbres

Las pequeñas aldeas que componen la región están habitadas, en su mayoría, por granjeros y pescadores. Estas aldeas, de pobres recursos, se agrupan por zonas a lo largo de toda la provincia. Es destacable su forma de encarar la vida y la diferencia dependiendo de la región: por ejemplo, en el norte de Polarquia la hospitalidad es el máximo valor, mientras que en el sur lo más admirable es medrar económicamente gracias al propio esfuerzo. La parte sur de la región, al lindar con la sociedad de Vaneirin, ha podido desarrollar su veta tecnológica y ha cultivado su gusto por el lujo. Estas diferencias culturales han devenido en cierta rivalidad entre norte, de corte más tradicional, y sur, más alejado de las costumbres primigenias.

Hay una gran diferencia entre las costumbres del norte y las del sur. En el norte, los habitantes están acostumbrados a trabajar en la hostilidad del mar y del monte desde una temprana juventud, y eso les confiere una gran rudeza. Lo más importante es sacar adelante a la familia y mostrar hospitalidad a los invitados. Por

ello, todos sus esfuerzos se centran en la manutención de los más allegados. También es fundamental la figura de los ancianos, ya que la experiencia propia de la edad se respeta con veneración, y por ello la palabra del patriarca o de la matriarca de la familia se considera sagrada.

Por otra parte, en el sur, la figura preponderante dentro de la jerarquía familiar viene dada por el poder económico. Cuanto mayor es la riqueza de alguien, más poder ostenta, y por ello el trabajo se dirige a ese fin: en el sur, el ideal de vida es acumular riqueza para conseguir que otros trabajen para ti y poder dedicarte a disfrutar de los placeres y lujos terrenales. Esta gran diferencia entre la forma de entender la vida entre norte y sur genera no pocas rencillas y trifulcas en las tabernas que salpican toda Polarquia. Los norteños consideran a los sureños vacuos y pomposos, mientras que los sureños se consideran superiores ya que ellos han desarrollado el arte y han avanzado tecnológicamente.

Las fiestas nacionales se rigen por las estaciones: hay grandes celebraciones en épocas de cosecha y, en las zonas de costa, cuando los navíos que han sufrido en alta mar atracan por fin en tierra firme. En Polarquia hay una actividad que destaca siempre en periodos de invierno. Los lugareños se colocan dos largos tablones de madera bajo los pies y los atan con dos fuertes cordeles y, ayudados de dos palos punzantes para dirigir la trayectoria, se deslizan por las laderas de las montañas nevadas. La gravedad hace que el deslizamiento pueda llegar a alcanzar gran velocidad y, de hecho, se celebran competiciones todos los años en la fiesta de la Dama Blanca. Otra actividad de ocio es la de la pesca en los ríos. Hay competiciones todo el año y el secreto de los cebos que se usan para capturar el mayor pez es celosamente guardado por cada familia.

PERSONAJES RELEVANTES

Vaivoda Aglaya Drakkothory (maga/noble 8) Hermosa, fría e inteligente son los adjetivos que describen a la perfección a Aglaya. Desde su tierna infancia ha estado en contacto con la aristocracia de Morabia debido a sus lazos familiares y por ello aprendió el arte de seducir y manipular. Cuando tuvo edad suficiente, empezó a extender su red de espionaje e influencia consiguiendo en poco tiempo llegar a ser vaivoda. Fue en ese momento cuando Innisaria empezó a brillar sobre las demás provincias. No fue raro que fuera elegida como Voz de Polarquia al morir, en extrañas circunstancias, la anterior Voz del consejo. Se dicen muchas cosas sobre ella, pero las malas nunca suelen durar más de un par de días. Muchos creen que es solo una noble indefensa que se esconde en su castillo, pero aprendió magia de sus parientes de Morabia y quien comete el error de subestimarla acaba con una muerte rápida, en el mejor de los casos.

Ahab Ponsky (explorador/cazador 5): Este pescador con más de dos metros de altura y de tez morena ha recorrido las aguas de todos los mares conocidos y ha pescado todo tipo de criaturas marinas. Siempre se une a todas las expediciones extrañas y vuelve con vida. No suele ser muy hablador porque está pendiente de las aguas en todo momento, a fin de no ser sorprendido por cualquier ser marino. Si se necesita a un marinero con experiencia, no hay nadie más capacitado en Polarquia.

Tanisa Andersen "Tani" (especialista/alquimista 6): Casada con el científico David Squire, director del Museo de la Vida de Landorium, Tani lleva una vida muy ajetreada en su tierra natal tras el descubrimiento de un nuevo compuesto al que llamó azogue (una aleación de mercurio y acero). Exsocia de Walter Difrem decidió emprender una carrera en solitario debido a la arrogancia de este. Ahora vive entre simposios, congresos y certámenes a caballo entre Landorium y Broslaf siempre buscando la manera de hacer más fácil la vida a la gente.

TRAMAS Y RUMORES

- Se cree que el Gran Vin (el pescado más esquivo de todos) se encuentra en el lago Grinsa. Aquel que logre pescarlo ganaría una sustanciosa recompensa y el título de mejor pescador de Polarquia.

- Cada vez más infames criaturas entran por la cordillera del Lamento y los Drakkothory no hacen nada para impedirlo o hacen oídos sordos por alguna razón.

- "El Narval" ha desaparecido con un cargamento que no se conoce. Zarpó de Zalot y se perdió la comunicación al día siguiente sin conocer su paradero. Se cree que están implicados en esta desaparición los piratas de las islas del Marino Muerto.

- Los Salmones de Broslaf tienen numerosos aficionados que reclaman un nuevo delantero estrella. Quien pase las pruebas ganará fama y fortuna a cambio de jugar en el equipo de humbolt hasta su cese por edad o por lesión.

Gobernante: Pregolo Statiori.
Capital (y población): Eloccio y Gliarani (420.000 y 200.000 habitantes respectivamente).
Población: 3.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: República.
Razas: Humanos (64%), halflings (18%), enanos (10%), gnomos (4%), semielfos (1%), elfos (1%), semiorcos (1%), otras razas (1%).
Idioma: Eloquio.
Comida y bebida típica nacional: Lasantona (masa de pan con salchichas, queso y tomate) y citrillo (licor de flor de azahar).
Olor típico: Albahaca y pino.
Nivel tecnológico/arcano: 6/5
Importaciones: Aceite de ballena, aluminio, arte, cobre, vidrioferro, plata, tabaco, especias, loto amarillo, oro.
Exportaciones: Aceite, arte, *esencia*, tejidos, pesca, mármol rosa, sal.

HISTORIA

PASADO

En un principio, la región de Notivoli era conocida como Sacedonia. Aunque no se guarda ninguna mención a este territorio antes del Ragnarök. Hace ya un siglo, mientras Debiria luchaba en Melerith, los nobles e inquisidores de ese país comenzaron a expandir su influencia sobre Sacedonia, sin duda alguna, una posición táctica para Debiria, puesto que le permitía acercarse a uno de sus enemigos: Vaneirin, que apoyaba a las tropas meleritas en la lucha, estando Landorium, su capital, en las mismas aguas que bañaban las costas de Sacedonia.

Al principio, la vida para las gentes de Sacedonia fue rica, puesto que los debirios traían presentes a los reyes y señores a cambio de tierras para establecerse. Así comenzó su expansión y de esta forma sucedió que, mientras se enriquecían unos con el dinero debirio, otros se empobrecían y perdían sus tierras a manos de éstos. Fue entonces que, en el año 853 D.R., viendo la miseria de su pueblo, un viejo general ya retirado del servicio, llamado Giancarlo Cabraldi, reunió a sus abanderados y con el apoyo nuevamente de Vaneirin, comenzó la conquista de lo que antaño había sido su hogar.

Los primeros ataques pillaron por sorpresa a las defensas debirias, que se vinieron abajo, pues no esperaban una agresión tan contundente. Si a esto le sumamos el descontento de la gente por el gobierno debirio, entenderemos el comienzo de una revolución en el país. Por cada pueblo liberado, por cada ciudad rescatada y por cada castillo tomado, más fuerza ganaba esta revolución. Y a cada paso que daba, el ejercito invasor crecía, puesto que no faltaban voluntarios que engrosasen sus filas rapidamente.

Los debirios, se replegaron rápidamente hacia el sur de la península y se refugiaron en sus grandes castillos, en los que pudieron repeler el ataque de sus enemigos mientras se ponían en contacto con su madre patria. Entonces llegaron los largos asedios que duraron años y años esperando la aparición de las levas del sur que nunca comparecieron, pues estaban ocupadas en Melerith. Las noticias de las revueltas de los países del sur y de las dificultades que pasaban los debirios combatiendo, enardecieron el corazón de los revolucionarios que redoblaron sus esfuerzos, conquistando, uno por uno, los castillos restantes.

Tras más de 10 años, lograron imponerse echando a los debirios de la península. Pero la contienda no había acabado ahí. Los debirios, orgullosos luchadores, se habían retirado a la isla de Contio, donde se encontraba el castillo más grande levantado fuera de Debiria. El colosal castillo estaba situado en la ciudad de Minares y pertenecía al duque Julián Henríquez de Castroviejo, general de las fuerzas de Debiria.

El ataque por mar era imposible, puesto que el castillo disponía de grandes cañones que se encargaban de mandar al fondo del mar cualquier amenaza de carácter naval. Tampoco se querían arriesgar con asediar el castillo porque, al margen de estar muy bien preparado para resistir este tipo de asaltos, los rebeldes no podían permitirse el lujo de estar otros tantos años asediando. Esta vez seguro que Debiria sí podría mandar refuerzos y entonces supondría el fin de la revolución en Contio.

Fue entonces, cuando al General Cabraldi y a sus capitanes, se les ocurrió el siguiente plan: los debirios, tras la conquista, tenían por costumbre celebrar un tradicional baile de máscaras y conociendo la próxima visita de un alto cargo de Debiria, aprovecharían la fiesta en su honor para infiltrar a cinco de los mejores hombres de Cabraldi, haciéndose pasar por la escolta disfrazada de un rico mercader de estas tierras.

Y así fue. Los cinco valientes murieron pero consiguieron su objetivo. Uno de ellos era el capitán Paolo Diceci, conocido por ser un gran espadachín. Fue este quien, en combate singular, consiguió matar al duque Julián María pero resultó mortalmente herido en la contienda. Hoy en día, todavía se rememoran estos sucesos y se cantan canciones que resuenan en todos los países de Alannia acerca de estos cinco valientes. Una vez eliminado el duque, comenzaron las deserciones y luchas internas, que fueron aprovechadas por los atacantes para acabar con cualquier asomo de resistencia.

Sacedonia paso a llamarse Notivoli, "Notte Volli" (la "noche querida"), en homenaje a los cinco valientes que dieron su vida por la reconquista de su patria puesto que ese suceso fue la llave para la victoria de los "notis" sobre Debiria.

Después de la guerra, hubo un periodo de tensión en la zona puesto que había que decidir quien se pondría al frente de la nación. Lo que hacía complicada esta situación era que antes de la conquista de Debiria el territorio estaba dividido en regiones independientes y ahora cada señor deseaba recuperar sus tierras, y esto podía desembocar en una guerra civil que el país no se podía permitir.

Apareció entonces la figura de Philippe di Mocca, uno de los grandes librepensadores que inició e impulsó las revueltas contra los debirios, y que apoyado por el reino de Vaneirin se instaló como primer presidente de la república de Notivoli.

Di Mocca era conocido por ser un hombre justo y templado, además de ser un magnífico orador. De esta forma consiguió convencer a los señores para unificar el territorio. Lo único que cambiaba es que las tierras nobles ya no serían señoríos sino provincias y los señores se convertían en gobernadores, supeditados al presidente de la república. Tras la anexión a Alannia en el 939, Di Mocca, a su vez, se plegaba ante los alanneses, quiénes habían prestado un gran apoyo a los notis el siglo anterior.

PRESENTE

En la actualidad, Notivoli es considerado un lugar donde la cultura es de máxima importancia, y rivaliza en ello con Melerith. Sin embargo, frente a los actores y músicos que provienen de la provincia vecina, Notivoli presume de grandes arquitectos, modistos o pintores.

Por otro lado, existe en la isla de Contio un sentimiento de enfrentamiento con sus vecinos peninsulares, lo que ha provocado que muchos gobernadores de la isla promuevan la independencia y fundación de un nuevo país en Alannia.

Es importante destacar el poder que empiezan a acumular ciertas organizaciones criminales, gracias a chantajes, sobornos y otros medios más tenebrosos. Estas organizaciones influyen radicalmente en la política del país y comienzan a extenderse a otras partes de Alannia, como la banda Marcuso, originaria de Landorium y bastante presente en Contio.

FUTURO

El actual presidente de la república, Pregolo Statiori, negocia con la Reina Anna la concesión de mayores privilegios de comercio para poder abrir nuevas rutas con Sohjo y Sagres que requieren una mayor planificación y protección frente a los piratas.

Además, una de sus principales metas en política interna es la de evitar una escisión unilateral de Contio, que podría acabar dividiendo su país en dos, o incluso terminar de nuevo bajo la esfera de influencia debiria.

ESTRUCTURA POLÍTICA

En cuanto a la distribución política, cada 4 años en Notivoli existen elecciones a la presidencia de la república, que comparte su poder con el senado, formado por representantes de los gobernadores locales.

Respecto a las provincias, en un principio, los gobernadores eran elegidos por descendencia ya que el carácter señorial seguía muy marcado en la política, pero a medida que se incrementaba la población, la educación y el nivel tecnológico del país, esta diferenciación se fue reduciendo, hasta que por un decreto ley,

bastante reciente, se abolió la herencia del puesto de gobernador por línea de sangre y se impuso una ley para que la gente pudiera elegir a sus propios gobernadores.

Una de las rarezas de Notivoli es la presencia de 2 capitales: una administrativa: Eloccio, donde se situa el senado y el presidente, y otra económica: Gliarani, situadas en la península y en la isla de Contio respectivamente.

Aparte de esto, Notivoli está sujeto a las leyes que se dicten en Alannia, lo que implica que la reina tiene poderes totales para deponer a un presidente cuando lo crea oportuno, siempre y cuando no sea por intereses personales. Esto fue una herramienta creada por Di Mocca para impedir que tiranos u hombres sin escrúpulos coparan el poder y deshicieran sus logros.

Organización Militar

Notivoli suministra principalmente infantería a los ejercitos de Alannia, siendo el territorio donde se situa el grueso de la armada oriental de la Geinnerwel, tanto al oeste de la isla de Contio, protegiendo el estrecho que separa a Notivoli de Vaneirin y Melerith, como al este de la península, en la capital: Eloccio. Desde donde protegen las rutas comerciales alannesas hacia las Colonias Confederadas, Mahrat o Kian Se y vigilan la flota sianka.

Famosos son también los buzos de Notivoli, soldados, equipados con enormes y pesados trajes submarinos que les permiten caminar por las poco profundas aguas del estrecho Sacedonio. Esta unidad, fue originalmente entrenada para evitar el contrabando que existía entre Landorium y Notivoli, cuyas redes criminales consiguieron transportar durante años la mercancía bajo el agua. Sin embargo en los últimos tiempos esta unidad se ha potenciado debido a extraños sucesos bajo las aguas y avistamientos de criaturas desconocidas.

Geografía. Clima. Fauna y Flora

En el territorio peninsular podemos encontrar dos macizos montañosos, uno al norte que sirve de frontera natural con Frolamburgo, y otro que cruza la península de norte a sur. De estos dos macizos nacen varios ríos, pero el más importante es el río Ligare, que es navegable lo que implica una notable ventaja

para el comercio entre ciudades con puertos fluviales. También cabe destacar las grandes praderas del sur, muy útiles para pasto y plantaciones de cereales.

Junto al volcán Varonto se haya Filiore cuyo suelo se aprovecha para el cultivo de Amapolas de Fuego, una planta que solo nace en las laderas del volcán y que es muy valorada en toda Alannia por sus vivos colores, que recuerdan al fuego que le da su nombre. Esta ciudad se alza en una gran colina, y a pesar de que está expuesta a las erupciones, sus ciudadanos parecen tratar al volcán como un viejo cascarrabias.

La isla de Contio es muy boscosa, ideal para la manufactura de barcos. Su capital, Gliaranni, se encuentra en la mitad de la ínsula y es uno de los puertos marítimos, tanto pesquero como militar, más importantes del país y del reino de Alannia.

Debido a su situación geográfica, Notivoli tiene diferentes climas que pasan de los duros inviernos del norte montañoso a la suave temperatura durante todo el año de la isla de Contio.

Es importante señalar también el estrecho Sacedonio, llamado así por la antigua nación de Notivoli, antes de la conquista debiria. Este estrecho, protegido fuertemente por la armada alannesa permite un comercio seguro y extenso con Vaneirin y Melerith.

Los buzos de la armada alannesa encontraron una enorme cueva bajo las aguas del estrecho Sacedonio. La cueva es tan grande que ha permitido establecer un puesto avanzado para ellos, donde almacenar equipo y provisiones en caso de invasión externa. Sin embargo, lo más llamativo de ello es que tras hundirse aun más en la tierra, hay una cueva de cristal, surcada por un rio de lava subterráneo que, gracias a las columnas de cristal de la cueva, iluminan todo el recinto de un cálido color dorado. Para poder suministrar oxigeno a las instalaciones, la Armada construyó un enorme pilar que conecta con la superficie, y está disfrazada como si de una boya se tratase.

Localizaciones de importancia

Eloccio

Es la capital de Notivoli y ha sido practicamente reconstruida en 10 años. El anterior presidente de la república organizó un plan de reconstrucción que derribó gran parte de los edificios antiguos, salvo aquellos considerados monumentos al pasado, y ha reconstruido la ciudad siguiendo un nuevo plano y un aspecto más cuidado.

El Palacio del Senado es un edificio formado casi por completo de mármol rosa y madera de roble, diseñada por el gran Lionio de Glattia, no tiene rival y es considerado el edificio más bello de Alannia, y también el más caro. Frente a él, al otro lado de la Plaza del General Gribaldi se halla la propia residencia del presidente de la república.

Merecen ser también comentados tanto el Gran Mercado, donde pueden hallarse todo tipo de objetos y alimentos procedentes de todo Korn, como la Escuela de arte Falco Graccio, de donde surgieron muchos de los arquitectos que reconstruyeron la ciudad. Eloccio es también la sede de los Potros de Eloccio, el equipo de humbolt más famoso del país.

La ciudad es defendida por los soldados establecidos en la base naval Verssoti, situada en el puerto norte de la ciudad. Debido a la forma característica de los puertos, estos son conocidos vulgarmente como Las Pinzas.

Gliaranni

Capital económica de Notivoli, su importancia fue en auge a medida que el comercio de ultramar aumentaba. Tras la expansión de la ciudad sobre el propio mar, durante un periodo de años conocidos en la ciudad como el Gran Engaño, la cantidad de almacenes, fábricas y amarraderos presentes no tienen rival en todo el mundo conocido. En el centro de esta expansión se hallaba a su vez un puerto aéreo construido para el comercio con barcoglobos y novikovs..

Por su parte, en tierra pueden observarse edificios históricos con varios siglos de antigüedad, como el Museo de Arte Sacedonio o la Universidad de Estudios Marinos de Contio.

El antiguo muelle de la ciudad se ha visto reducido a un sistema de barcazas que conectan la parte construida sobre el mar con aquella en tierra firme. Por último, a las afueras de la ciudad está presente el estadio de los Tiburones de Gliaranni, el principal rival de los Potros de Eloccio, y cuyos enfretamientos suelen acabar con grandes peleas entre sus aficionados.

Estaria

Esta ciudad posee una pequeña flota de barcos cuyo cometido es proteger el estrecho entre la península y la isla de Contio. En ella, además se haya la escuela de Buzos de Notivoli, el regimiento especializado más famoso de la región.

Economía

La expulsión del ejército debirio del país originó un cambio de pensamiento en las personas. Los nuevos aires de libertad brindaron a los habitantes de Notivoli la oportunidad de expresarse ante el mundo y se generó una gran cantidad de artistas, músicos (bardos), pintores, escultores. Uno de los productos más cotizados de Notivoli es el mármol rosa, utilizado no solo por la exquisitez de los escultores más refinados, si no también para los bellos edificios notis. Los arquitectos

notis pueden ser los mejores y más cotizados del mundo por la introducción del concepto de cúpula en la estructura de los edificios.

Podemos encontrar grandes mercaderes de telas que actúan como mecenas de artistas y músicos y que sustentan con sus lujosas telas a los mejores modistos, que a su vez confeccionan los trajes más hermosos y caros de todo Korn. No habrá noble que no tenga en su armario un Parmiasano, una prenda tipica de Parmia que causa furor por toda Alannia.

Por otra parte, la producción agrícola no abastece la demanda alimentaria de la población, y es especialmente escasa en la rama ganadera, por lo que sus buenas relaciones con Merelith suele incluir un gran mercado de alimentos.

Por supuesto, su posición es extremadamente importante para el comercio de Alannia con Mahrat y Kian se. Notivoli obtiene grandes beneficios de la compra, y posterior venta al resto de Alannia, de productos exóticos.

Cultura, Ocio y Costumbres

Los habitantes de Notivoli son bastante espontáneos y extrovertidos, tal vez debido a la antigua opresión debiria. Suelen ser además gente culta que disfruta de las obras de teatro, los museos de arte y la música y no es extraño que intenten cultivar algún arte ellos mismos.

La alta sociedad de éste país disfruta enormemente la vida náutica. La presencia de muchos veleros y otras naves pequeñas para placer personal es muy abundante entre las clases superiores y donde en otros países celebran comidas en verdes praderas, estos lo hacen al mecer de las olas. Además, la inclusión de calderas de vapor en algunos de estos navíos ha propiciado el auge de un deporte de competición marítima que cada día gana más fama.

Sin embargo, aunque desde fuera parece una sociedad perfecta, los notis son gente capaz de mantener feudos durante generaciones, y muchas familias odian a otras por injurias, reales o no, cometidas hace generaciones. El honor es extremadamente importante para ellos y son tal vez la nación alannesa en el que más duelos se producen.

Notivoli es también el lugar de donde han surgido o se han establecido las mayores redes criminales de Alannia y que lentamente se han extendido por toda la Geinnerwel. Estos grupos tienen un gran poder, y muchos gobernadores y fuerzas de seguridad están bajo su control de forma directa o indirecta. Estas redes están altamente jerarquizadas, estando los principales puestos en poder de una sola familia. El patriarca o la matriarca de la familia, conocido generalmente como el Don o Donna, organizan todas las operaciones, delegando habitualmente parte de sus responsabilidades en la familia directa. Alrededor de esta familia, se agrupa el resto de miembros de la organización, desde matones a prestamistas. A veces, familias completas suelen trabajar juntas en estos puestos, en un extraño concepto de especialización.

Una vez al año, conmemorando la hazaña de los cinco héroes de Notivoli, se celebran por todo el país los famosos bailes de máscaras que terminan con fuegos artificiales. A menudo, gran parte de la aristocracia alannesa visita el país ese día para celebrar espectaculares fiestas aprovechando el anonimato de las máscaras.

A pesar de todo, todavía existe gente que apoya a Debiria ya que, al menos en su opinión, se vivía mejor con ellos. Suelen ser grupos minoritarios, aunque en algunas ciudades pequeñas su ideología está en auge, culpando a magos de cualquier desastre natural que ocurra.

Personajes Relevantes

Pregolo Statiori (luchador/diletante 5): El actual presidente de Notivoli, fue elegido recientemente por segunda vez. Estudio en la escuela de arte de Eloccio y en la Isla Universitaria de Naimiriel en Melerith, donde se graduó con honores en historia. Culto, rico, bien formado y aun mejor conectado, Pregolo Statiori mantiene a raya a las organizaciones criminales de Notivoli con astucia más que fuerza.

Giuseppe Solari (luchador/buzo 7): Dedicado enteramente al cuerpo de buzos de elite, Giuseppe es un instructor de la vieja escuela. Más duro que el acero debirio, escupirá a la cara de cualquiera que ose contradecirle o mencione que haría mejor su trabajo si se pusiera un implante de brazo. Nunca le encontrarás lejos de Estaria, aunque es un parmio de pura cepa y aprovechará cualquier permiso para ir a ver a los Lanceros de Parmia. No hay nada que le guste más que disfrutar de una buena pelea y un partido de humbolt.

"El Gordo" (halfling/mafioso 6): El Don de Gliaranni y el único halfling del mundo que es dueño de un equipo de Humbolt, los Tiburones de Gliaranni. Su relación con el Gran Engaño no está oficialmente probada, pero todos en la ciudad dan por hecho que él fue el cerebro de la operación. Visto a menudo cenar con el gobernador de la ciudad, artistas y todo tipo celebridades, siempre acude acompañado de dos enormes minotauros como su escolta.

Guthberg Sigffredi (ladrón/ladrón de guante blanco 14): Nacido en los suburbios de Eloccio, huérfano y superviviente, ha ido de taberna en taberna obteniendo, de los bolsillos de los demás, todo cuanto deseaba. Después de mucho tiempo siendo observado, fue fichado por la organización de Donna Vortioa de Eloccio debido a las grandes habilidades exhibidas a tan temprana edad. Rápidamente, perfeccionó el arte del robo durante su estancia en el enclave

secreto conocido como "El Santuario" y, debido a su alto porcentaje de éxitos, dejó de lado los trabajos poco trascendentes para pasar a hacerse cargo de las más grandes empresas. Fue durante una de estas cuando conoció a su inseparable compañero "Rigo", un mono araña al que entrenó para ayudarle en sus robos.

Debido a toda la fortuna adquirida durante los trabajos, decide retirarse y establecerse por su cuenta rompiendo oficialmente las relaciones con sus antiguos jefes aunque, de manera extraoficial, sigue realizando algunos trabajos que no cobra nada baratos. Esta decisión de establecerse por su cuenta no fue bien recibida por todos sus antiguos compañeros, ganándose algún que otro enemigo. La buena posición social y alto nivel económico le permiten disfrutar de buenos contactos y negocios que, además de poder y dinero, le ayudan a conocer las mansiones y secretos de gente poderosa, utilizando dicha información para su propio beneficio.

Bien parecido, mujeriego y muy carismático Guthberg siempre viste bien, a la última moda de Landorium. Sin embargo, durante sus trabajos suele ocultar su rostro bajo una máscara y vestir de forma mucho más cómoda. De estatura media y cuerpo atlético siempre tiene una buena coartada preparada donde cada vez incluye una mujer nueva.

Donna Vortioa (ladrona/mafiosa 8): Señora del crimen de Eloccio, prácticamente domina todo el crimen de la península de Notivoli, y el resto de familias le deben respeto, aunque sea por miedo. Tiene una gran amistad con el Gordo y fue la responsable de expulsar a la banda Marcuso de la ciudad.

Meroliem Caldemil (elfo imilbree/atleta 4): Actual Capitán de los Potros de Notivoli, es el jugador más famoso de Notivoli, no tanto por su gran habilidad en el deporte como por sus continuos escándalos personales. Muchos maridos han jurado vengar las ofensas que este Imilbree ha provocado, en forma de semielfos.

Bralio Bragadoni (ladrón/pintor 2): Este mal encarado individuo de carácter agrio sobrevive haciendo retratos en la plaza Gionise de Eloccio donde se camela a inocentes muchachas a las que seduce para pintar sus cuerpos desnudos con increíble maña. Más tarde las extorsiona para conseguir grandes cantidades de dinero a cambio de no revelar a sus familias tan impúdicos retratos. La realidad es que Bralio ha sido poseído por un demonio llamado "Hazelio" cuyo estandarte es la avaricia.

TRAMAS Y RUMORES

-Últimamente, grandes cantidades de cultivos de Amapolas de Fuego están siendo monopolizadas por un comerciante de Kian Se, del cual se rumorean contactos con ciertas organizaciones criminales del lejano país.

-Entre los grupos pro-independencia de Contio, existen grupos más radicales que claman el uso de la fuerza y si fuera necesario, negociar con otras potencias extranjeras para lograr sus fines.

-Se rumorea que extrañas luces se pueden observar en las aguas del estrecho Sacedonio. Aunque las autoridades acusan al contrabando criminal, pescadores hablan de extrañas figuras que caminan bajo las aguas.

-Se cree que los Don de Eloccio y Gliarani son los principales contactos en occidente con sus homólogos de Kian Se.

-El volcán Varonto se ha convertido en los últimos años en el vertedero de la región, un incinerador gratuito e ilimitado. El problema es que no solo se tiran desperdicios urbanos o del campo, también de la industria y la investigación por lo que se está descontrolando y no se sabe qué efecto puede tener. Los más catastrofistas insisten en que pueden despertar de nuevo a Varonto incluso los hay que insinúan que pequeñas criaturas de fuego salen del volcán en los días de niebla.

Gobernante: Alta Consejera (Reina de las Ciudades) Aeron, Rey del Bosque Caladriel Melanwe y Rey de la Montaña Grunn Pielpiedra.
Capital (y población): Puerto Verde (260.000 habitantes).
Población: 2.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Democracia.
Razas: Humanos (40%), enanos (15%), elfos (25%), semielfos (10%), otras razas (10%).
Idioma: Galean.
Comida y bebida típica nacional: Shalsia (Ensalada de verduras y frutos del bosque, acompañada normalmente por una salsa hecha de tubérculos y vino) y zumo de uva airén.
Olor típico: Tierra y hierba recién cortada.
Nivel tecnológico/arcano: 2/8.
Importaciones: Armas, cobre, industria, gas laerus, níquel, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Arte, *esencia*, fruta, madera meadh, magia, medicinas naturales, pesca, plata estelar, sal.
Alianzas: Alannia.
Enemigos: Îsdragen, las islas del Marino Muerto.

HISTORIA

PASADO

La gran isla conocida como Éirann no fue siempre una isla ni siempre se llamó así. Antes del Ragnarök estas tierras estaban unidas al resto de continente de Navira, pero las descomunales fuerzas que arrasaron las tierras de Korn durante la guerra provocaron grandes cambios en el aspecto del mundo. Las tierras que unían ambos territorios se hundieron bajo las aguas, aislando a elfos, humanos y enanos del resto del conflicto.

Pero esto no significó el final de la guerra para ellos. Todavía quedaban muchos de los brutales ragnason en la recién creada isla, y los dioses y arcaicos no entendían de limitaciones geográficas. Los elfos, aliados con las criaturas feéricas, lideraron a los supervivientes de las otras razas contra los ragnason mientras la diosa Naimiriel, madre de los elfos y señora de su panteón, se enfrentaba a un arcaico cuyo nombre no ha sobrevivo a todos estos siglos. Durante el clímax de la batalla, cuando todo parecía ganado para la alianza, el arcaico fue capaz de suministrar un golpe fatal sobre la diosa. El arcaico logró huir, mientras la diosa se desangraba, y durante la confusión de esos momentos, los ragnason recuperaron el aliento y lograron rechazar a sus enemigos.

Naimiriel, viendo que su muerte era próxima, reclamó el poco poder que les quedaba a sus sacerdotisas para realizar un último conjuro de protección sobre la isla. Su cuerpo se desvaneció lentamente, mientras su sangre se derramaba en forma de una lluvia azul por toda la tierra y sus bosques y sus sacerdotisas caían entre lágrimas presas de una gran depresión. Nadie sabe muy bien por qué lo hizo, aunque tal vez explique la gran cantidad de criaturas feéricas y animales mágicos que sobreviven en Éirann, a pesar de la escasez de éter en el mundo. A consecuencia de la desaparición de Naimiriel, las sacerdotisas élficas perdieron todo su poder.

Pasarían años tras el final del Ragnarök, hasta que los últimos ragnason fueran derrotados y capturados. Humanos, elfos y enanos sufrieron enormes bajas al perder a sus sacerdotes y magos, y al terminar la guerra, se refugiaron en sus ancestrales hogares para recuperarse. Los enanos del hierro regresaron para reconstruir sus ancestrales hogares bajo las montañas del norte y ahora solo salen de ellas para comerciar. Los elfos se refugiaron en los bosques de Iarann, junto a las últimas criaturas feéricas del mundo. Por su parte, los humanos se establecieron en la costa, creando puertos pesqueros y una pequeña flota que les protegiese de cualquier posible enemigo.

Varios siglos pasaron antes de que los elfos volviesen a salir de sus bosques. A diferencia de la época anterior a la guerra, los pocos que salían estaban acompañados a menudo de animales. Traían unas semillas y joyas que repartieron entre los líderes humanos en señal de paz, y a cambio de comercio y una alianza formal, les enseñaron secretos sobre las plantas y animales que los humanos desconocían. Con el tiempo, los elfos han influido de manera notable en los humanos de Éirann, que han aprendido a vivir en consonancia con la naturaleza que les rodea.

El actual nombre de la isla proviene de una leyenda de la época posterior al Ragnarök. Poco después del retorno de los elfos, una de las cazadoras que se reunían a menudo con los humanos se enamoró de un miembro de la Orden de los Naturistas. La unión no había sido bendecida por el pueblo élfico y por lo tanto la pequeña Éire llamada Éirann (*de los ojos alegres*), tuvo que ser criada entre los humanos. Ésta creció entre miradas de curiosos, pero apoyada por su padre fue educada en la cultura de los naturistas y pronto superó a la mayoría de estos. Los animales parecían acercarse a ella como si fuese una de ellos y pronto se hizo amiga de algunas criaturas mágicas que le enseñaron caminos ocultos para todos menos para los más avezados cazadores élficos.

Fue durante uno de estos paseos, que la joven se encontró con el Rey del Bosque mientras éste cazaba. Aunque todo podría quedar en una anécdota, el Rey Caladriel quedó durante un momento paralizado al verla, pues ante él parecía estar nuevamente la mismísima Naimiriel. Este momento de duda podría haber resultado fatal, ya que la bestia que cazaba aprovechó para cargar sobre el rey elfo, y hubiera logrado su hazaña si la semielfa no se hubiera interpuesto entre la bestia y el rey, resultando gravemente herida. Tras llevarla hasta su corte, atendió personalmente sus heridas y la invitó a permanecer con ellos cuanto tiempo quisiera. Viendo en su parecido a Naimiriel una señal, proclamó que cualquier unión entre elfos y humanos que se hiciese por amor estaba bendita por la antigua diosa y que a partir de ese momento, en honor a su sacrificio desinteresado, los elfos conocerían la isla como Éirann, nombre que con el tiempo también fue aceptado por el resto de razas.

Éirann ha recuperado el contacto con otras naciones de Navira, como son Debiria o Alannia y ha establecido nuevos tratados de comercio. Aunque no todo ha sido beneficioso. Durante unos años, los inquisidores de Debiria trataron de conquistar la isla y destruir sin éxito a las criaturas feéricas que en ella se encontraban. Finalmente, tras reunir una gran flota, lograron abrirse paso a través de la flota eirannnesa. Tras establecer una cabeza de playa, las tropas se introdujeron en el bosque de Iarann en gran número, para nunca volver a ser vistos. Al día siguiente, el campamento en la playa comenzó a arder y la flota debiria abandonó las costas cuando la flota de Éirann se reorganizó. Tras esta derrota, la Inquisición tuvo que darse por vencida, ya que su extensión por el resto de Navira y Porqüan se veía amenazada por recientes cambios políticos ocurridos en otras naciones.

En el año 948, una delegación elfa se presentó en Alannia y tras llegar a Landorium se entrevistaron con la reina Anna. Tras entregarle unas reliquias pertenecientes a la casa Wellington, que databan de antes del Ragnarök, firmaron una promesa de amistad con la reina y regresaron a su hogar.

PRESENTE

Actualmente, los gobernantes de Éirann tienen como principal meta evitar que empresas de otras naciones se instalen en la Isla Esmeralda, pues saben que estas podrían romper el equilibrio natural reinante en la isla a través de la tecnificación.

Éirann se considera, a sí misma, una facción neutral en las relaciones diplomáticas internacionales, aunque de sobra es conocido por todos su preferencia por Alannia sobre Debiria. Los habitantes de Éirann, humanos, elfos o enanos, viven tranquilos y prefieren que eso siga así.

FUTURO

Los elfos de Iarann están expectantes sobre la salud de su Rey, y de cuál de sus hijos heredará el trono. La elección es importante ya que los tres mantienen posturas enfrentadas sobre el futuro de la nación elfa. Ya sea mantener el status quo, abrir su frontera al resto de Éirann o buscar una reunificación con el resto de elfos de Korn.

Por su parte, los habitantes de las ciudades costeras empiezan a reclamar a sus representantes que debe hallarse pronto una solución al problema que representa la isla del Marino Muerto, ya que los ataques piratas son cada vez más frecuentes.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Éirann está gobernada por el Alto Consejo Éirannense en un sistema democrático representativo. Cada una de las provincias humanas envía a un representante elegido por los habitantes de su provincia

por votación. A este consejo se añaden además 3 miembros de alto nivel de la Orden de los Naturistas, que aconsejan a los demás líderes y tienen derecho a voto. Aunque solo suelen usarlo cuando las decisiones afectan a su ámbito de trabajo, dejando las relaciones inter-provinciales a sus respectivos representantes. Por último, un representante de los enanos y un semielfo de Iarann expresan el punto de vista de sus pueblos, y al igual que los representantes naturistas, no suelen votar ninguna medida que no les afecte. Aunque el Alto Consejo rechaza ese título desde los mismos orígenes de éste, el puesto de Alto Consejero es denominado comúnmente como Rey de las Ciudades, en referencia a los títulos que poseen los líderes elfos y enanos: Rey del Bosque y Rey de la Montaña.

Cada provincia elige a su vez a sus propios gobernadores, que aunque deberán acatar las decisiones del Alto Consejo, pueden legislar sobre todo lo demás. Ser elegido gobernador o representante del consejo es un gran honor y aquellos que han obrado bien, según sus congéneres, suelen repetir mandatos a menudo. Ser expulsado de un cargo antes de que este termine es una gran humillación y deshonra, por lo que cuando esto ocurre, el afectado suele abandonar la isla de Éirann para no manchar al resto de su familia.

Los enanos mantienen el mismo sistema político anterior al Ragnarök, organizados en clanes y liderados por un Rey. El Rey de la Montaña, como es conocido en la isla, es el cuarto de su linaje, pues durante el Ragnarök todo el linaje real original desapareció. Creyéndose los últimos enanos sobre Korn, los clanes de Éirann nombraron a un nuevo rey de los enanos, Brommar Pielpiedra. Tras establecerse contacto con otras naciones, el actual rey Grunn Pielpiedra ha visto su puesto en entredicho por los clanes enanos del resto de Korn, ya que en su opinión los reyes enanos ya no son necesarios.

Por su parte, los elfos, conocidos también como elfos Eladrel, han sufrido un gran cambio, pues tras la muerte de Naimiriel y la desaparición de las sacerdotisas, el matriarcado élfico desapareció y una monarquía sustituyó al antiguo sistema.

Caladriel Menelwe, era un joven explorador elfo que tras la muerte de la diosa consiguió reagrupar a sus desmoralizados compañeros y detener el contraataque de los ragnason. Más adelante, durante las décadas convulsas que siguieron a estos hechos lideró a su pueblo en la reconstrucción, hasta que oficialmente el resto de elfos le nombraron Rey del Bosque, y éste rebautizo a su pueblo como los Eladrel, que podía traducirse como: Los que siguen las viejas costumbres. Tras casarse con una antigua novicia de Naimiriel, impulsó fuertemente el carácter protector sobre el bosque de Iarann y sus habitantes. Caladriel ha gobernado a su pueblo durante siglos, viviendo más allá de lo que se espera de un elfo, incluso tras la muerte de su mujer, pero saben que su hora se acerca y un nuevo rey deberá ser nombrado.

Organización Militar

Los ejércitos de Éirann son principalmente de carácter naval. Su naturaleza insular provoca una gran dependencia de la pesca y, por ello, cuentan con una gran cantidad de marineros experimentados en caso de necesidad. Cada provincia, excepto Iarann, dispone de su propia flota y solo en caso de necesidad, como durante el conflicto con Debiria, las flotas se reúnen como una sola. Únicamente solitarios barcos de piratas y esclavistas, procedentes de la Isla del Marino Muerto, consiguen sortear con cierta frecuencia a la flota éirannesa para realizar rápidos saqueos, lo que aumenta el odio del pueblo hacia ellos.

Por su parte, la naturaleza sosegada y pacífica de sus gentes mantiene innecesaria la formación de un ejército profesional en tierra, dejando la defensa de sus hogares a sus propios habitantes. Las diferentes provincias de la isla llevan en paz durante siglos y nadie tiene interés en cambiarlo. Aunque esto podría suponer un gran problema en caso de que un invasor tratase de conquistar Éirann, el esfuerzo de atravesar su flota sería muy costoso. Y siempre quedarían los elfos y los enanos.

Poco se sabe de como ambas razas organizan sus tropas. Se cree que todos los enanos de la isla han sido entrenados en el arte de la guerra, pues su memoria es larga y no permitirán un nuevo Ragnarök en la isla. De los elfos se sabe menos, pero los rumores hablan sobre mágicas criaturas que pueblan sus bosques y todo éirannense sabe que todo aquel que entra en Iarann sin ser invitado no vuelve a ser visto.

Los enanos protegen todo el norte de la isla desde su hogar en las cordilleras y la constante amenaza de los piratas los mantiene ocupados, mientras los elfos hacen desaparecer a cualquier enemigo que se adentre en sus bosques, o que amenace a toda la isla.

Geografía. Flora y Fauna. Clima

La isla de Éirann de forma aplanada e irregular, de aproximadamente unos 1000 km de este a oeste y de unos 500 km de su parte más septentrional a su cabo más meridional, es en realidad, la mayor isla de un archipiélago. Sin embargo, debido al tamaño de esta isla, sus habitantes distinguen en el resto de islas dos archipiélagos diferentes: Las islas Cirean, al noroeste; y las islas Marbh al sureste. La climatología de la isla principal es muy húmeda, y sufre constantes lluvias, sin embargo, su temperatura apenas varía a lo largo del año, con temperaturas templadas que nunca bajan de 10 grados en invierno y nunca suben más allá de los 30ºC en verano.

Administrativamente, Éirann está dividida en 9 provincias: Norvie, Sweland, Finnia, Damnharg, Scattley, Liriem, Sassan, Innis e Iarann. La mayoría de la población vive en las grandes ciudades de la capital y diversos pueblos pesqueros por toda la costa. Por su parte, a medida que nos acercamos al interior de la isla, las poblaciones humanas desaparecen. En el interior de la isla se encuentra la provincia de Iarann, donde elfos y criaturas feéricas conviven junto a animales y criaturas mágicas que han desaparecido del resto de Korn, La capital de Iarann se encuentra sobre el lago Mooir, en el centro mismo del bosque, y solo un puñado de humanos han podido visitarla y volver para describirla.

Al norte del país, una cordillera recorre toda la isla de este a oeste. Siendo ésta el hogar de los pocos enanos de Éirann, aunque el emplazamiento de su capital, e incluso su nombre (conocido como Cuerno de Plata), es guardado celosamente por los enanos.

Al este de la cordillera norte se encuentran los Cuernos: dos enormes picos gemelos que se alzan muy por encima de las montañas. Entre ambos, se encuentra la entrada a un antiguo templo enano, ahora casi abandonado si no fuese por un grupo de enanos que se encargan de su mantenimiento y permiten su visita a aquellos que consideran amigos de su raza, dedicado a Bondor, antiguo señor del panteón divino enano,

Bajo las aguas que rodean las islas Cirean se halla un enorme arrecife de coral que se extiende durante kilómetros. Algunos naturistas especializados en las criaturas del mar pasan toda su vida sumergiéndose bajo las aguas para catalogar todas las especies que en ella viven.
La flora y fauna de Éirann son más variadas de lo que se podría esperar de una isla. Los naturistas de la isla han identificado y catalogado miles de especies vegetales, sus propiedades medicinales y sus características identificativas. Plantas como las Rosas de Nieve, cuya flor es blanca y sus hojas muestran también una pigmentación de este color, son usadas para tratar malestares del estomago, además de como decoración, mientras que las plantas conocidas como Calunns, producen y segregan un veneno capaz de matar a un humano en apenas segundos.

Sin embargo, el árbol más importante para cualquier civilización, y solo presente en Éirann, es el Meadh. Por alguna razón que ningún biólogo o mago ha sido capaz de entender, los Meadh son un tipo de árbol que ha sido capaz de adaptarse a la *esencia* de la isla, de tal manera que su madera está impregnada de ésta, y sus posibilidades parecen infinitas. El que produzca o no su propia *esencia*, o use la de la isla como alimento aún se desconoce, pero ninguna semilla de Meadh ha logrado germinar fuera de Éirann.

En el interior de Iarann, por su parte, se conoce la existencia de criaturas supuestamente extintas, como los unicornios, pegasos y otras bestias mágicas.

Localizaciones de importancia

Puerto Verde

Puerto Verde es, no solo la capital de Éirann, sino también su centro económico. La mayor parte de las flotas mercantes que llegan a sus costas lo hacen a través de esta ciudad, donde se encuentran los salones del Alto Consejo. Situada en la costa sur de la isla, es, con diferencia, la ciudad más cosmopolita de la isla. Comerciantes enanos, humanos y semielfos se mueven por toda la ciudad sin obstáculos. Aunque escasos en población, los gnomos y los halfling han sido bien recibidos y pequeños barrios de estos humanoides empiezan a surgir.

La ciudad es una maravilla para los sentidos, pues es una ciudad con mucho color que combina como ninguna otra, la urbanización y la naturaleza. Los árboles y jardines que tiene la ciudad por doquier, junto con las aguas color turquesa que bañan sus puertos le dan el nombre por el que se la conoce.

Isla del Marino Muerto

Aunque no forma parte oficialmente de Éirann, la isla del Marino Muerto se suele a esta. Esta isla, refugio de piratas, principalmente de origen îsdrago, aunque también de antiguos marinos alanneses o debirios e incluso se rumorea de más de un barcoglobo boldako. Éstos piratas se organizan en una caótica sociedad en la que cada capitán de barco tiene un voto, o tantos votos como barcos, si posee una flota de ellos. Los piratas de la Isla del Marino Muerto son una amenaza constante para las naves y costas éirannesas y también para cualquier navío comercial que trate de navegar las aguas del Océano Salvaje.

Economía

La economía de Éirann es autosuficiente, sin embargo esto no impide un fluido comercio con otras naciones. Los comerciantes éiranneses comercian principalmente con especias, medicinas naturales y arte élfico. A cambio, los éiranneses gustan de adquirir obras de arte del continente y algunas curiosidades de la ingeniería, como juguetes móviles, relojes de cuco y otros mecanismos de similar complejidad. Algunas empresas de Alannia han tratado de establecer fábricas en la isla a cambio de trabajo y una mejora de las condiciones de vida para sus habitantes, aunque siempre se han encontrado con la negativa unánime del Alto Consejo.

Aunque los habitantes de Éirann disfrutan de las curiosidades de la ingeniería, para ellos no son más que eso, curiosidades. Por otro lado, la arcanotecnología parece no funcionar bien en Éirann, provocando extrañas interferencias en su uso que a menudo conducen a que dejen de funcionar temporalmente, por lo que no hay mercado para aparatos o utensilios arcanotecnológicos en toda la isla.

Las semillas que regalaron los elfos a los humanos de la isla cuando retomaron el contacto, fructificaron como pequeñas arboledas de árboles Meadh en cada provincia. Estos árboles son tratados con todo el cuidado posible y solo en muy pocas ocasiones son talados, no sin antes esperar a que otro nuevo Meadh germine en su lugar, para usar su valiosísima y mágica madera. Los precios que alcanzan las planchas de esta madera son tan desorbitados que poca gente puede comprar varias de ellas, por lo que la mayoría de la madera termina re-invirtiéndose en la misma provincia donde se cultivó.

Cultura, ocio y costumbres

La vida para los habitantes de Éirann parece sencilla y apacible. Descontando los asaltos que puedan llegar a producirse por parte de los piratas de la Isla del Marino Muerto, la mayoría del tiempo simplemente disfrutan del día a día. Tras el trabajo, todos suelen disfrutar de su tiempo libre en familia y amigos.

Algunos éiranneses, aquellos con mayor apego a la naturaleza o más curiosidad, suelen unirse a la Orden de Naturistas para aprender secretos de la naturaleza. Los naturistas respetan toda la vida, considerando a todos los seres vivos tan importantes como el resto. A medida que las diferentes naciones se conectan y el transporte es más rápido, se sabe de naturistas que han abandonado la isla para explorar nuevos territorios y descubrir nuevas plantas y formas de vida que catalogar.

Las universidades alannesas relacionadas con la botánica, biología y la medicina han establecido buenas relaciones con los naturistas, y son los únicos a los que han permitido establecer una sede en la isla de Éirann, la universidad de Valle Florido, a veces conocida simplemente como Valle por su localización. Las relaciones son tan buenas que comparten su conocimiento a menudo, y no es extraño ver a un naturista impartiendo charlas o incluso clases en las universidades alannesas.

Pese a que la mayoría de los humanos no tienen permiso para acceder a Iarann, es interesante ver que hay una gran presencia de semielfos en la isla. Cazadores eladrel suelen ser vistos a menudo moviéndose por la isla, ya sea en una patrulla o simplemente disfrutando de días fuera de su hogar. Los contactos con estos elfos no son frecuentes, pero muchos disfrutan de la compañía humana en pequeñas y apartadas poblaciones, y en algunas ocasiones pueden producirse esporádicos romances. De estos encuentros surgen muchos semielfos, que, en caso de tener madre humana, son criados hasta la pubertad por su familia humana, hasta que son lo

suficientemente mayores para conocer a sus parientes élficos. Los semielfos son aceptados sin reservas en estas tierras y a menudo trabajan como mercaderes o diplomáticos para ambas razas, ya que son prueba irrefutable de la cercanía de ambas.

Los eladrel son fácilmente distinguibles de sus primos imilbree para cualquiera que haya conocido a ambas ramas de la raza, pues son más sosegados y prefieren la sencillez a los adornos demasiado elaborados o abundantes. En honor a la diosa Naimiriel, los miembros de este pueblo suelen pintar su cuerpo con diferentes patrones azules durante sus épocas fértiles. Estos patrones se dibujan alrededor de los órganos sexuales y una vez que la fecundación ha tenido éxito, las eladrel suelen mantenerlos durante los más de dos años de embarazo, rodeando el abultado vientre mientras crece. La pintura no es permanente, y suele modificarse según el estado de ánimo de la persona. Algunos trazos son específicos de un eladrel, detallando su linaje, mientras que otros tratan de atraer la bendición de su diosa muerta.

La gente de Éirann disfruta de su tiempo libre de diversas maneras. Las poblaciones del norte disfrutan de los retos que proporciona la escalada de la cordillera y algunos, pese a la desaparición de los dioses, visitan el templo de Bondor debido a la belleza y a la vez sencillez que los enanos infundieron en éste. Pese a la desaparición del dios Bondor, el templo todavía es capaz de empequeñecer a cualquier humano.

A lo largo de la isla los habitantes suelen disfrutar de largos paseos por sus bellos y agrestes paisajes, y pese a no ser naturistas, o tal vez por ello, son capaces de disfrutar de la belleza de los claros y la cercanía de los animales. Debido a la continua convivencia, y a que los animales no han sido cazados de forma sistemática, los animales no muestran miedo a los seres humanos, e incluso los depredadores los ignoran como presas.

En las islas Cirean, cualquier persona puede disfrutar del arrecife de coral en sus profundidades, ya que los habitantes de esa isla disfrutan enseñándoselo a cualquiera que esté interesado. Enseñando diversas técnicas de respiración y equipo fabricado por ellos mismos, los visitantes pueden pasar varios minutos bajo el agua sin miedo a ahogarse.

PERSONAJES RELEVANTES

Alta Consejera Aerón (especialista/política 6): La mujer más poderosa de Éirann proviene de la provincia de Innis. Hija de dos cazadores de galaras, la conocida como Reina de las Ciudades es respetada por todos sus iguales por su cabeza fría. A menudo, debe viajar al extranjero como representante de su pueblo, lo que la hace estar lejos de sus hijos y marido.

Caladriel Melanwe (elfo eladrel/cazador 18): Era un joven explorador elfo que tras la muerte de la diosa consiguió reagrupar a sus desmoralizados compañeros y detener el contraataque de los ragnason. Más adelante, durante las décadas convulsas que siguieron a estos hechos lideró a su pueblo en la reconstrucción, hasta que oficialmente el resto de elfos le nombraron Rey del Bosque, y éste rebautizo a su pueblo como los Eladrel, que podía traducirse como: Los que siguen las viejas costumbres. El Rey del Bosque es el elfo más viejo del mundo (que se sepa). El porqué de su larga vida se rumorea que es debido a verse cubierto de las cenizas del último fénix cuando Naimiriel murió y derramó su sangre sobre la isla. Caladriel es un firme defensor de la paz y la vida en equilibrio con la propia Korn.

Grunn Pielpiedra (enano del hierro/militar 15): El líder de los enanos de Éirann es un guerrero de gran habilidad, incluso desde antes de poder beber su primer trago de cerveza. Como todo su pueblo, se prepara constantemente para la guerra, aunque su prioridad en la actualidad es volver a unir a todos los enanos de Korn bajo su reino.

TRAMAS Y RUMORES

-Los elfos de Iarann han mezclado demasiado su sangre con las criaturas feéricas del bosque, y por ello no pueden abandonar mucho tiempo la isla.

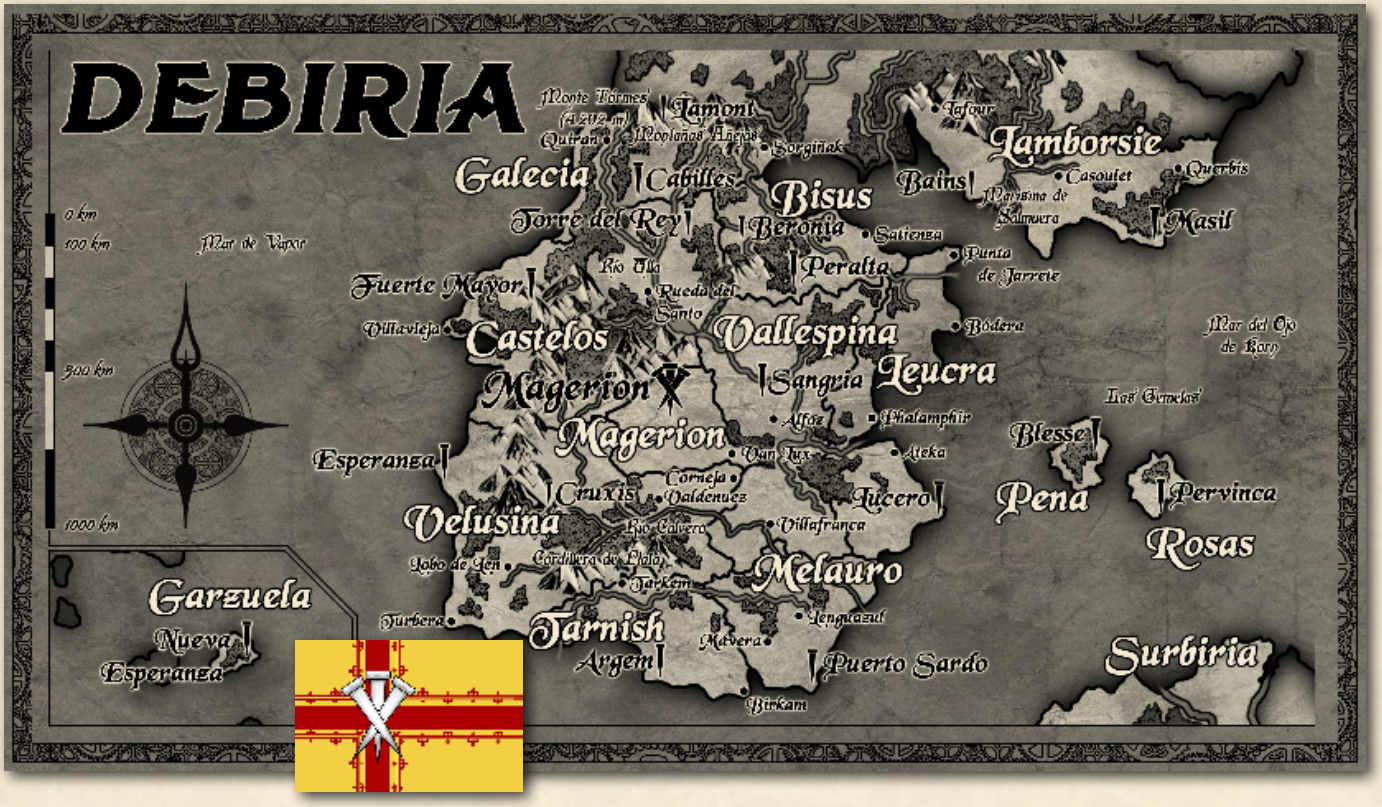
-Los barcos de pesca están teniendo problemas últimamente con una plaga de *galaras*, una especie de ballena muy agresiva e inteligente sobre su costa.

-Los ragnason conocen de antemano por donde pasarán los barcos de la armada éirannense, y por eso logran llegar tan a menudo a las costas.

-Hay leyendas sobre un dragón verde oculto en la isla de Éirann, tal vez protegido por los propios eladrel.

-La arcanotecnología parece sufrir interferencias debido a la masiva acumulación de éter sobre la isla. Otros dicen que es la propia diosa Naimiriel quien lo causa furiosa por usar la sangre de los dioses.

-La anti-natural vida del Rey del Bosque se cree que es debido a su exposición a las cenizas del último fénix, muerto en Éirann poco antes del sacrificio de Naimiriel. Está teoría se ve reforzada por el hecho de ser el Fénix el escudo real.



Gobernante: Rey Jarvel Fuentedeplata.
Gobernante real: Inquisidor regente Jorge VII "El Azote".
Capital (y población): Magerion (1.500.000).
Población: 15.000.000.
Tipo de gobierno: monarquía.
Razas: Humanos (86%), enanos (5%), halflings (4%), semiorcos (3%), semielfos (1%), otras (1%).
Idioma: Debirio.
Comida y bebida típica nacional: Sopa mageriana (pan, jamón de diferentes animales, tomajo y huevos) y orujo (aguardiente de hierbas).
Olor típico: Ajo e incienso.
Nivel tecnológico/arcano: 6/1.
Importaciones: Aluminio, armas, especias, magia, oro, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Aceite, carbón, cereales, pesca, plata, vino.
Alianzas: Colonias Confederadas, Sagres.
Enemigos: Alannia, Morabia.

HISTORIA

PASADO

Antes del Ragnarök, Debiria era uno de los territorios más poderosos de Korn. Sus ciudades eran prósperas, sus gentes eran fieles adoradores de Melauro y una multitud de templos se erigían en sus territorios para adorarlo. En aquella sociedad no había sitio para la oscuridad y el mal era perseguido en todas sus formas. La familia real, elegida por el propio Melauro, gobernaba sobre un orgulloso pueblo, que miraba a los demás territorios como bárbaros por civilizar. Una eficiente Inquisición liderada por los Paladines de Melauro daba caza a cualquier criatura malvada que se amparara en la oscuridad para escapar de la justicia del Dios Sol.

Con el levantamiento de los Arcaicos y la posterior batalla entre estos y los dioses, Debiria fue una de las naciones más afectadas. Como principal territorio de adoración a Melauro, fue prácticamente arrasada por la furia de los arcaicos y sus ejércitos, aunque el propio Melauro defendió a sus seguidores, no fue suficiente. Apenas quedaron ruinas de las ciudades que componían aquella gran nación, toda su estructura de poder fue eliminada y sólo pequeños asentamientos sobrevivieron al cataclismo que supuso la caída definitiva de los dioses.

Tras el Ragnarök, Debiria era prácticamente un yermo estéril en el que las criaturas de la oscuridad comenzaron a vagar sin que nadie pudiera evitarlo. La orgullosa población debiria había cambiado, siendo en ese momento la superstición y el miedo su seña de identidad. En aquellos aciagos días, de las cenizas del viejo mundo surgió una bestia sin alma que reclamó la soberanía de todos los territorios que habían compuesto el Imperio Debirio. Este ser fue el vampiro Darío von Tep, que con sus aquelarres de brujas eliminó con facilidad la poca resistencia que había sobrevivido al Ragnarök y comenzó su reinado del terror.

Con el paso de los siglos y su sed de venganza saciada, Darío aflojo el férreo control para dar mayor libertad a su rebaño. Fue entonces

cuando, en la Noche de los lobos del 441 DR, un grupo de héroes provenientes de lugares lejanos (hay muchas leyendas al respecto), desafiaron el poder de Darío dándole caza en el propio Castillo Dalmau, en Vallespina, acabando con su dictadura macabra.

De aquel suceso histórico se pueden encontrar varias versiones pero todas coinciden en que el superviviente de aquella infernal noche fue nombrado rey de Debiria y fue conocido como "El Iluminado". Con el paso de los años instauró una nueva Inquisición con el propósito de que no volviera a repetirse tal incidente. Durante su larga vida "El Iluminado" ostento el cargo de Rey y Gran Inquisidor pero el peso de la responsabilidad que caía sobre sus hombros era tal que terminó separando ambos poderes. En el cenit de su vida, decretó que su primogénito sería erigido como nuevo rey de Debiria y que de un consejo de ocho Inquisidores Mayores (uno por cada región de Debiria en aquel entonces) saldría un Gran Inquisidor. Esto fue reformado más adelante.

PRESENTE

Debiria siempre ha sido un país en constante conflicto bélico ya fuera con el sur, con el norte o internamente, no todos vivían con la misma devoción ferviente. Es un país que se ha forjado en la batalla y ya desde la antigüedad, los mercenarios debirios eran conocidos en todo Korn.

Actualmente aunque han evitado el conflicto en las Colonias, saben que es un polvorín a punto de explotar. Siania y Alannia es cuestión de tiempo que vuelvan a tomar las armas y Debiria quiere estar preparado para ello. Los continuos actos de rebeldía en Lamborsie son un quebradero de cabeza constante.

El reciente descubrimiento del continente perdido de Erebo ha sido una vía de escape para muchos. Ahora pueden centrarse en nuevo objetivo para cubrir de alguna manera los cuantiosos casos de corrupción de la Inquisición. La crispación ciudadana está en aumento y los rumores de que en Alannia los trabajadores se agrupan en sindicatos para mejorar su situación laboral no hacen más que aumentar. Es una situación que no podrán sobrellevar mucho tiempo.

El Inquisidor Regente Jorge VII "El Azote" está más preocupado en hacer política que castigar la herejía, situación que han sabido aprovechar las fuerzas oscuras siempre acechantes.

FUTURO

Actualmente Debiria es la tercera potencia por detrás de Alannia y Siania y quiere que eso cambie. Es consciente de que la arcanotecnología es lo que la distancia de Alannia y directamente no puede competir contra Siania por sus recursos y su abundante mano de obra.

Viven anclados en el pasado recordando el momento en que fueron un gran imperio, aún de hecho en cierta manera mantienen la esperanza de que Melauro regrese y les guíe de nuevo a la batalla por el control del continente.

Esperan que conquistando nuevos territorios por los que no tengan que abrir una disputa bélica vuelvan a conseguir una edad dorada debiria. El planteamiento es: territorio, recursos y riqueza, arquitectura, arte y literatura. El problema es el Inquisidor Regente actual, quizás si el siguiente es más reformista tengan alguna oportunidad de llevar a cabo sus planes.

Actualmente Surbiria es un pozo sin fondo, pide más que da y aunque es territorio que glorifica a Debiria aún no se aprovecha adecuadamente. El Inquisidor Mayor de Surbiria va a tomar cartas en el asunto y tiene un plan para que esto cambie.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La organización política de Debiria es una monarquía hereditaria. Siendo la figura del rey la que aparentemente gobierna sobre todos los territorios. La realidad es que el rey es una marioneta de la Inquisición y el máximo exponente de esta institución es el que "orienta" la voluntad del rey para que este siga los designios marcados por la voluntad de la Orden.

El heredero al trono es siempre tutelado e instruido por la Inquisición, por lo que siempre se asegura que el próximo rey estará adoctrinado y será sumiso ante la voluntad de la Inquisición.

Se han dado casos de cierta rebeldía por parte del regente en cuestión pero si no quería ver peligrar su linaje (o su vida) rápidamente han adoptado una posición más conformista.

JERARQUÍA DE LA INQUISICIÓN

El Gran Inquisidor: Máximo exponente de la luz divina y fuego purificador de Melauro. Su voz es el consejo y voluntad del Rey. El Gran Inquisidor se elige entre los Inquisidores Mayores en un Concilio especial que se efectúa a la muerte del anterior Gran Inquisidor o a los 10 años de mandato del Inquisidor Regente. Para ser elegido Gran Inquisidor se requiere 2/3 de los votos de los presentes.

Inquisidor Regente: Si durante un concilio ninguno de los Inquisidores Mayores llega a acumular el número de votos suficientes para ser elegido Gran Inquisidor, se procede a una última votación donde el más votado será proclamado como Inquisidor Regente, durante un periodo de 10 años o hasta su muerte. Tras la que se volverá a convocar el Concilio.

Inquisidor Mayor: Es el máximo responsable de la inquisición en cada uno de los territorios de Debiria. Sólo responden ante el Gran Inquisidor y tienen bajo su mando a los Inquisidores.

Inquisidores: ante todo son el brazo ejecutor de la voluntad de Melauro. Purgan y eliminan cualquier rastro de herejía, protegiendo a la sociedad del poder corruptor de la oscuridad. El Malleus Malleficarum (el Martillo de las Brujas) es el libro que todo inquisidor una vez sale de la academia ha de portar para llevar la justicia a los rincones más oscuros. En él se explica todo lo necesario para exorcizar e impartir correctivos ejemplares a las viles criaturas que aún habitan la tierra. Se dice que el propio Iluminado es el autor de tan magnífica obra.

Organización Militar

Para conocer la estructura militar de Debiria, debemos de trasladarnos a los días en los que el Iluminado y su grupo de héroes acabó con el vampiro Darío von Tep. Tras aquella noche, el primer Inquisidor reclutó entre la población una milicia con la que fue barriendo los reductos de oscuridad que había sobre los territorios. Esta acción provocó principalmente dos cosas: que todas las criaturas malvadas tuvieran que huir u ocultarse, y que todos los habitantes vieran en él al elegido por Melauro para devolver Debiria al lugar que se merecía. Aquella milicia, leal hasta la muerte a la figura del "Iluminado", fueron los integrantes de lo que en el futuro se conocería como la Inquisición.

Aquella proto-inquisición hacía las funciones de ejército y policía, pero con el paso de los años y mientras Debiria era reconstruida, se fue normalizando la situación. Formándose las primeras compañías regulares que servían al recién proclamado rey. En ese momento, había dos fuerzas marciales en el territorio y comenzaron las disputas de competencias. Para solucionar este asunto, en el 475 DR el Rey promulga la Carta Magna, donde oficialmente se funda la Inquisición, especificando su funcionamiento, estructura y funciones en pro de una gran Debiria. Por un lado estaban los soldados del ejército, que debían de defender la soberanía de la nación y por otro, una recién creada Inquisición que tenía libertad absoluta de actuación en toda Debiria.

Bajo el lema "La sangre se conserva con sangre", el "Iluminado" estableció que uno de cada cinco jóvenes debirios debían servir

en el ejército. Estos jóvenes fueron conocidos como los Quintos. Considerado como un rito de madurez, una vez alcanzada la mayoría de edad (16 años) eran elegidos al azar los jóvenes que entrarían en la vida castrense durante 4 años. Hay quienes entraban voluntariamente en el ejército con el afán de proteger su renacido país (sobre todo en los primeros años) o quienes veían una manera de obtener un salario. Con el paso de los años no todo el mundo estuvo de acuerdo con ese sistema y se creó (no tras muchas revueltas) el llamado "Sustitución por Aportación" por lo que podrías comprar un sustituto que se alistara en tu lugar, siendo en última estancia las clases bajas las que formarían el nuevo ejército de Debiria.

Este sistema funcionó durante bastantes años hasta que el rey Atenógenes I, con el respaldo de la Inquisición, promulgo la ley "Reducción por Aportación" derogando la anterior ley. Nadie se libraría del todo del servicio militar, sólo podrían rebajarlo hasta un mínimo de 6 meses según las cuotas establecidas que cobraría el estado debirio, no los familiares del sustituto como se hacía antes.

En todo momento el Rey fue el comandante en jefe del ejército pero la Inquisición se aprovechó de la juventud del rey Vidgis I "El Joven" (de solo 8 años) para distribuir esa pesada carga a través del Ministerio de la Guerra para que la Inquisición tuviera también voz y voto. Con el paso de los años la Inquisición y el ejército se habían mezclado de tal manera que era imposible separarlos sin deshacer ambos cuerpos.

Hace 40 años el Inquisidor Regente Héctor de Tarnish "El Batallador", hizo honor a su apellido siendo su objetivo renovar el ejército, sus infraestructuras y su maquinaria para empezar a ser competitivos temiendo lo que se acercaba desde el Este (en ese momento la guerra sianko-frolesa estaba en su apogeo). Conocida como la Ordenanza 941 (ratificada por el rey), Héctor moderniza el ejército desde sus cimientos con un nuevo planteamiento. Inquisición y Ejército, división. Esto le llevo bastantes años pero respaldado por las minas de plata, pudo cumplir su mandato completo (los 10 años) y asegurarse que su sucesor continuara el trabajo ya empezado.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

La península de Debiria se sitúa en la sección más occidental del continente Navira. Posee dos archipiélagos: Las Gemelas que se encuentran en el mar del Ojo de Korn y Las Deseadas que se ubican en el Océano Salvaje (de reciente descubrimiento). Pertenece también a Debiria el territorio ocupado de Melerith (Alannia) de Lamborsie, y en el continente de Porqüan, Surbiria dentro de las Colonias Confederadas.

Al norte de la Península de Debiria nos encontramos con Melerith; por el Este limita con el mar interior del Ojo de Korn, por el Oeste, con el mar de Vapor y finalmente, por el Sur con el Estrecho de Farwin.

En cuanto a sus sistemas montañosos hay que destacar una gran unidad central constituida por una gran meseta, llamada Meseta Carenia con una altitud de 800-1500 m. Alrededor de la misma se extiende toda una serie de cadenas montañosas: La Cordillera Galécica al norte, la Cordillera Estrellada al noreste, la Cordillera Espigada al Oeste y la Cordillera de Plata al Sur. Dentro de la Cordillera Galécica se encuentran las montañas Añejas que constituyen el istmo de unión entre la península de Debiria y el continente. El punto geográfico más elevado de Debiria, cartografiado y escalado, está en estas montañas Añejas. Es el Pico Tormes con 4.202 metros de altitud.

Una de las particularidades de Debiria es su climatología. Por la situación geográfica de la península se dan en ella diversos tipos de climas.

Clima oceánico: se extiende por toda la costa oeste del país. En él se dan precipitaciones muy abundantes repartidas a lo largo del año. En cuanto a las temperaturas son suaves tanto en invierno como en verano (10ºC de media en invierno y 20ºC en verano).

Clima continental: se da en Castelos, Velusina, Bisus, Vallespina y Tarnish. Aquí las precipitaciones son escasas y ocurren sobretodo en primavera y otoño. Las temperaturas medias son de 3ºC en invierno y 35ºC en verano.

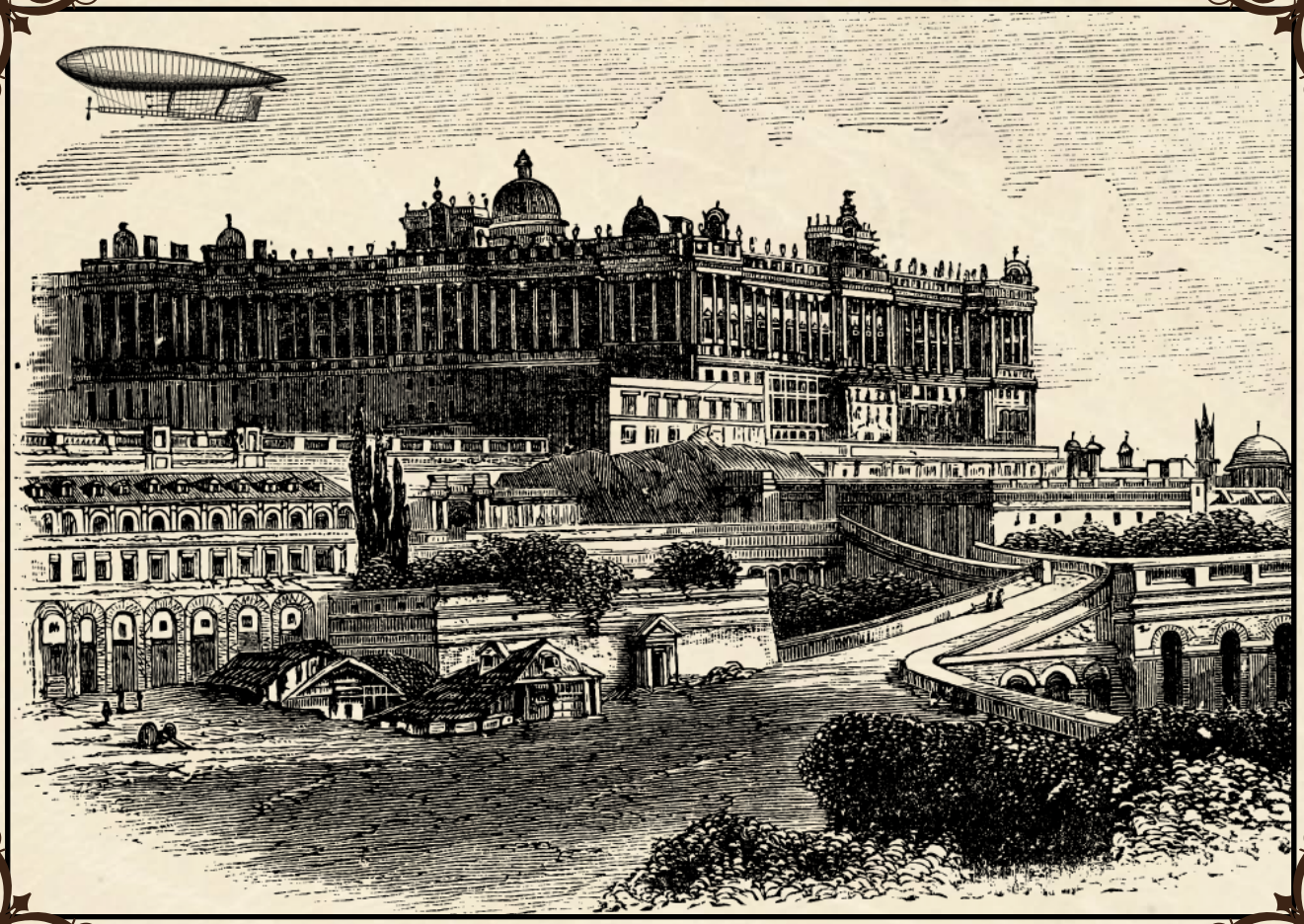
Clima kornita: se da en Leucra y Melauro. Las precipitaciones son escasas y se concentran sobre todo en otoño. Las temperaturas son suaves en invierno y cálidas en verano (medias de 10ºC en invierno y 25ºC en verano).

La flora es diversa debido a la climatología. Podemos encontrar diferentes especies adaptadas a la aridez del sur y a la humedad en el norte. La vegetación húmeda es característica de los bosques oceánicos, donde destacan los robles y las hayas. Si hablamos de vegetación seca nos iremos hasta el bosque de Kornita. Aquí encontraremos sobretodo árboles como la encina, alcornoque y el pino.

Por último podemos mencionar la vegetación de montaña la cual varía según su altitud. Principalmente hay encinas, alcornoques, robles y castaños.

En Debiria la fauna existente es rica y variada gracias a su situación geográfica y a su climatología. Como consecuencia de esto aún es posible encontrar especies ya desaparecidas en otras naciones. Entre la fauna más común destacamos ovejas, cerdos, vacas, cabras, lobos, conejos, arañas cangrejo (es la especie oceánica la que causa tantos problemas a los mariscadores galécios), estirges (en la albufera de Leucra) y trasgos.

Hace siglos existía una variedad de toro bastante agresivo con el que los más valientes de Debiria solían lidiar. Actualmente está extinto y los debirios llevaron ese arte a la Arena de las Colonias (ya que no se permiten minotauros en Debiria).



En Debiria hay dos bienes naturales de los que se sienten orgullosos: El Lago del Rey en Castelos, llamado así por el color dorado de sus aguas (aún no se ha descubierto el porqué de esa coloración) y El Rio de la Plata en Tarnish. Reabiertas las minas de plata tras la expulsión de vampiros y licántropos, se halló un riachuelo dentro de la montaña Jarem (en la Cordillera de la Plata) por el que discurría plata liquida. Los geólogos debirios han explicado que es debido a un rio de lava próximo a una gigantesca veta de plata. Este lugar no es visitable al estar en tierras del inquisidor regente de Tarnish y obviamente, está fuertemente custodiado y posee su propia línea de tren hasta Magerion.

Localizaciones de importancia

Magerion

Esta antigua ciudad fue fundada antes del Ragnarök y aunque quedó deshabitada y casi desapareció tras la muerte de Darío, el Iluminado tomo Magerion como centro de su gobierno. El antiguo crisol de culturas que era Magerion ya no es más que un recuerdo. Ahora prácticamente en la capital sólo viven humanos, lo que ha hecho que las gentes de Magerion sean especialmente xenófobas.

El palacio dorado de Melauro destaca sobre todos los edificios de la capital siendo este la sede central de la Inquisición. En su interior no solamente se dan los enjuiciamientos más destacados sino que es donde se elige nuevo Inquisidor tras fallecer el inquisidor Regente actual. Para ello cuentan con un vigilante ancestral que custodia el cetro de Melauro el cual protege de toda manipulación arcana al Guardián de la Tradición durante dicho proceso.

El palacio dorado de Melauro

El palacio dorado de Melauro es una de las pocas reliquias que se conservan de la época de antes del Ragnarök. Se dice que fue en el propio templo donde tuvo la llegada a nuestro mundo el Dios Melauro engendrado por una sacerdotisa. Los gruesos muros exteriores son de una rara piedra llamada dorsita, traída desde lo más profundo de Malorn. Durante el día brilla como si del propio sol se tratase y por la noche aún conserva parte de ese resplandor que justo se apaga cuando amanece para volver a repetirse el ciclo. En él se elije al nuevo Inquisidor Regente o Gran Inquisidor cuando es menester y siempre ayudado por la antigua reliquia llamada el cetro de Melauro el cual protege de toda manipulación arcana al Guardián de la Tradición

durante dicho proceso. El cetro está siempre custodiado por un vigilante ancestral inmune a cualquier tipo de encantamiento.

Otra de las joyas del palacio se encuentra en la sala de armas. La espada que portaba El Iluminado llamada "Fundación" está expuesta permanentemente para la admiración de todas las buenas gentes de Debiria. Desgraciadamente el acceso está restringido al ámbito noble e inquisitorial. Se dice que su mero contacto hacía, literalmente, explotar a las criaturas de la noche.

El castillo Dalmau en Sangría (Vallespina): El castillo desde donde el vampiro Darío von Tep gobernaba Debiria y donde cayó finalmente hace ya cinco siglos. El "Iluminado" se negó a reducirlo a cenizas por ser un trofeo de su victoria. Actualmente, aunque fue saqueado y exorcizado, ni el Rey ni el Inquisidor Mayor de Vallespina habitan en él.

Economía

Debiria es un país que se auto sustenta, y aunque sí comercia con algunos países, procura reducirlas al mínimo. Los finos caldos de Lamborsie son muy apreciados y consiguen gran aceptación en Vaneirin al ser de menor precio que los vinos meleritas.

En lo referente a la minería, posee: *esencia*, plata, cobre, mercurio, plomo, zinc, hierro y estaño en menor medida. Es un país principalmente minero, tanto en el norte con la *esencia* como en el sur con las minas de plata.

En la agricultura tenemos cereales, vid, frutas (cítricos, pera, melocotón…), hortalizas (pimiento, lechuga, cebolla, tomate…), maíz, patata, ajo y el producto estrella, el tomajo (híbrido de tomate y ajo). La ganadería mayoritariamente consiste en ovino, caprino, porcino, bobino y animales comunes de granja. Al estar rodeado de costa, la pesca es una industria en alza pero siempre cerca de la costa. Adentrarse en el océano Salvaje es una locura, nunca se sobrepasa el mar de Vapor y la pesca en el mar de Korn conlleva riesgos debido a conflictos territoriales con Notivoli.

Los recursos que se extraen de Surbiria son escasos y apenas sirven para mantener a la población local, sin duda los mejores recursos están en el este, en Terraconia.

Cultura, ocio y costumbres

La manera de ver y vivir la vida para el debirio medio es muy diferente que para el alannés común. Tras siglos de horror, la vida se hacía en el interior del hogar y la diversión era algo que no estaba contemplado. Cuando ese cautiverio cesó, los debirios celebraron la vida y su libertad con una pasión desbordante, algo que poco a poco la Inquisición ha ido coartando.

Aunque los debirios aman las fiestas, la diversión y el jolgorio en todas sus formas, cada vez se da más sólo en el interior de las casas o en fiestas privadas (de nuevo). Este tipo de eventos han llegado a ser relacionados con invocaciones oscuras o aquelarres de brujería si había excesiva presencia femenina por lo que cada vez son más perseguidos. En algunos casos, los Inquisidores Mayores han declarado toque de queda bajo pena de cárcel o muerte si se reincide. Aun así no han conseguido segar con completo esa tendencia debiria a pasar el máximo tiempo posible fuera de casa.

Por definición, el debirio es desconfiado hacia los extranjeros ya que ciertas criaturas tienen la capacidad de hacerse pasar por otros o hechizar con la simple mirada. Por lo que siempre la primera toma de contacto será tomada con cautela y recelo.

La fiesta nacional es la Noche de los Lobos en recuerdo de la liberación de Debiria. Ese día como es tradición, se junta toda la familia para comer y hacer balance del año. Por último, se encienden 24 velas, una por cada hora que dura el eclipse.

Personajes relevantes

Jarvel Fuentedeplata (luchador/noble 9): Con un largo linaje a sus espaldas, Jarvel afronta su reinado como un títere más de la Inquisición. O al menos es lo que ha dejado que piensen. Cansado de su papel pasivo y tras no pocas batallas en Surbiria, está ganando adeptos poco a poco para dar una vuelta de tuerca y cambiar el estatus quo actual. Tiene muy claro que el principio del cambio está en el sur y a pesar de estar sometido a una estrecha vigilancia (por su seguridad) cree que es hora de dar el siguiente paso.

Duque de Lenguazul, Ricardo Heras (luchador/noble 12): Nacido de noble cuna, fue educado desde pequeño para llevar a cabo sus futuras labores en la corte. Su familia consiguió su posición gracias a sus raíces guerreras, destacando como grandes generales y combatientes, lo que le valió una recompensa en forma de tierras y bienes en la región de Melauro por parte del rey de Debiria.

Ricardo, si bien es delgado, no descuida su estado físico y suele mantener una rutina de ejercicios para mantenerse en forma. Es el pequeño de tres hermanos y a pesar de vivir lejos aún mantienen buenas relaciones. Al llegar a la mayoría de edad, se casó con Cristina de Álvarez, hija de un noble vecino, uniendo sus haciendas. Mientras el duque se encarga de gestionar sus tierras, su esposa mantiene buenas relaciones diplomáticas con la corte de Debiria. De este matrimonio nacieron Sara y David, sus dos hijos.

De carácter conciliador, su mandato destaca por la paz y el fomento de las artes que tanto ama, inculcando dichos valores en sus tierras y a sus semejantes.

Gregorio Matadamas (inquisidor/político 10): Antaño un magnifico inquisidor de campo, llego a ganarse el sobrenombre de Matadamas por exterminar un aquelarre de brujas infiltrado en la alta sociedad debiria. En la actualidad, su labor de legislador le ha llevado a ser el máximo representante de la Inquisición en cualquier tratado con países extranjeros.

TRAMAS Y RUMORES

- El explorador debirio Ferreol Garzuela a bordo del "Navegante", una aeronave experimental, ha conseguido alcanzar las costas de Erebo. Parte de esta expedición ha sido financiada por la Sociedad del Descubrimiento ya que Debiria no estaba dispuesta a invertir más galantes en tan osada empresa.

- Se dice que el tomajo fue un experimento de un elfo trastornado buscando la manera de intoxicar a los vampiros creando un brebaje parecido a la sangre.

- Muchas historias rodean aquella noche de los Lobos del 441 DR. Se dice que el cielo se volvió rojo, de las estatuas de los vampiros manaba sangre, que el "Iluminado" procedía del mundo de los Arcaicos y que nadie más sobrevivió a aquella noche. Probablemente nunca se sepa la verdadera historia.

- La ofensa de infame sirve para describir al individuo indigno, vil y despreciable; que carece de honra y no merece respeto. Es el insulto más grave que puedes hacer a un debirio… no han sido pocos los que han acabado sus días bajo tierra por no cuidar sus palabras. Sin duda una ofensa así será saldada con un duelo a muerte.

- Uno de los principales mandatos de El Iluminado ha sido el no contacto con lo arcano. La ausencia de magia en Debiria será imprescindible para evitar su destrucción. Esto se cumplió hasta que hace unos pocos siglos, el inquisidor Regente Bernardo de Rosas vio la necesidad de atacar usando las armas del enemigo y estudiaron la manera de obtener tal poder. No siendo hasta el descubrimiento de la *esencia* que los primeros inquisidores empezaron a usar magia.

- Aunque los elfos no fueron expulsados oficialmente de Debiria, su anterior vida como usuarios de magia arcana representaba un peligro latente que los buenos debirios no pensaban permitir, por lo que en el 524 DR se les invitó a abandonar el país de buena voluntad. Irónicamente los elfos expulsados recuerdan cómo ahora los propios inquisidores son usuarios de magia arcana mientras que ellos siguen sin hacer uso de ella.

- El Inquisidor llamado "Santa Fe" es temido por todas las criaturas del mal y su mera mención les hace sentir terror. Santa Fe ha ajusticiado a más de 200 brujas y 300 vampiros y aunque es posible que esas cifras se hayan exagerado, es sabido por todos que posee la marca de Melauro y que corre por sus venas la sangre del sol.

- El Inquisidor Mayor de las ínsulas está siendo investigado por un uso inapropiado de la magia. Se especula que posee una gran biblioteca de libros arcanos anteriores al Ragnarök y que paga grandes cantidades por ellos.

EL CARRO DE LOS MUERTOS

Un burro famélico tiraba del carro cargado de muertos, que traqueteaba sobre el empedrado. La vieja que lo guiaba prefería el animal a esas máquinas de vapor que tanto se estilaban ahora. El burro no necesitaba carbón.

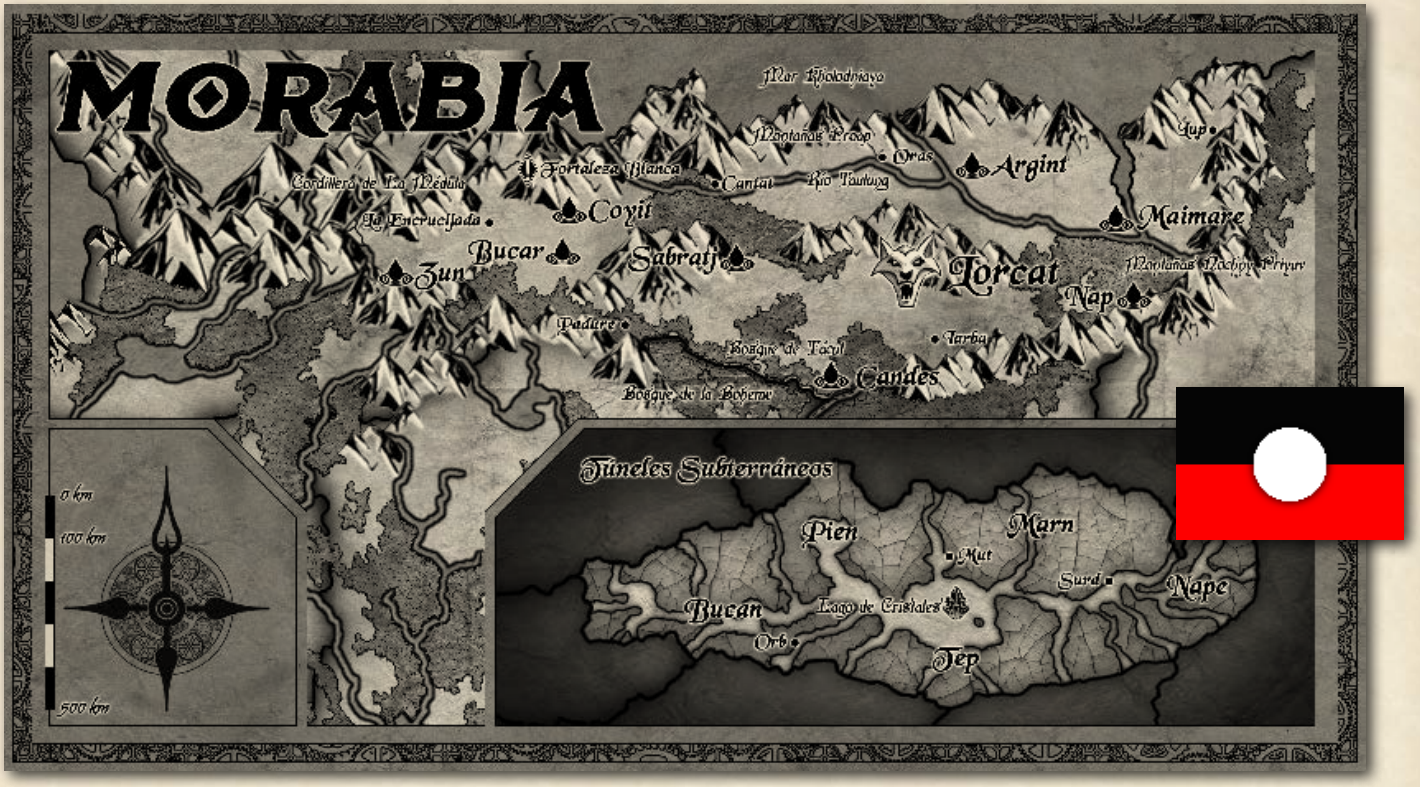
Llenar el carro de cadáveres era muy fácil en las calles de Lorcat. Aquí, a los habituales ladrones y asesinos de cualquier otra gran ciudad, había que añadir la obra de lamias, mormos, estirges, e incluso de aquellas cosas de las alcantarillas que se convirtieron en plaga; que tuvieron que venir de fuera a purgar los túneles con fuego. Eso sin olvidar otras causas de muerte menos violentas como eran la enfermedad, los incendios, caídas, y arrollamientos de caballos o cachivaches. Cuando había crecidas del río, también le traía unos cuantos fiambres y, en ocasiones realmente especiales, se topaba con alguno que había muerto de viejo. Según era costumbre, los ciudadanos sacaban sus difuntos a la calle y los dejaban apoyados en un muro y así la vieja, o cualquier otro como ella, los recogía por la mañana para disponer de los cuerpos. Todos los días hacía el mismo recorrido, empezando su ronda en la plaza y alejándose del centro, donde todo era cada vez más pobre y oscuro.

Era casi mediodía y hacía varias manzanas que las calles ya no estaban pavimentadas cuando una mujer se arrastró desde las sombras para salir al encuentro del carro. Tenía un aspecto lamentable. Vestía con harapos y caminaba temblorosa, la piel cetrina pegada a los huesos y un cráneo del que sólo colgaban unos mechones de pelo pajizo. Señaló a la pila de muertos con una mano de uñas largas y rotas y se dirigió a la vieja con voz quebrada.

-Aquel, quiero aquel.

Extendió una mano y entregó unas monedas a la vieja, que le ayudó a bajar el cuerpo abotargado de lo que fue un mercader hasta que algo o alguien le arrancó la garganta y lo tiró a un abrevadero. La mujer arrastró el cuerpo hasta su chabola haciendo gala de una fuerza que no correspondía a sus famélicas extremidades y allí, al abrigo de la oscuridad, le dio un mordisco en el brazo.

La vieja siempre terminaba la ronda en el arrabal de los gules, y no había un solo día en el que no volviera casa con el carro vacío. Su burro lo agradecía, y a los muertos les daba igual.



Gobernante: Reina Vianka von Tep.
Capital (y población): Lorcat (300.000 habitantes).
Población: 3.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Monarquía.
Razas: Humanos (60%), enanos (5%), gnomos (5%), otras (30%).
Idioma: Morab.
Comida típica y bebida nacional: Kuulas (guiso caldoso de sangre encebollada, carne y patatas) y viun (vino especiado caliente).
Olor típico: Tierra húmeda.
Nivel tecnológico/arcano: 3/7.
Importaciones: Aceite, alcohol, *esencia*, especias, gas, loto amarillo, sal.
Exportaciones: Ganado, madera, magia, piedra.
Alianzas: Alannia.
Enemigos: Debiria, Siania.

HISTORIA

PASADO

La historia de Morabia es una historia tan oscura como los seres que ahora la habitan. Antaño fue una tierra próspera habitada por enanos que vivían en paz en sus ciudades subterráneas, adornando sus palacios con piedras preciosas y con estatuas de oro. Hasta que llegó el Ragnarök.

Tras el Ragnarök los dos vampiros supervivientes más poderosos, Vianka von Tep y su hermano Darío, la loba y el murciélago, se sentían invencibles e imparables. Con la desaparición de los dioses, los paladines y clérigos habían perdido el favor de sus deidades y por lo tanto, sus poderes contra los no muertos.

Darío, decidió que era hora de que el cazador fuese cazado. Sin sus sacerdotes y paladines Debiria no pudo hacer nada y poco a poco fue ocupada por los siervos del vampiro.

Mientras su hermano se encargaba de la venganza, Vianka decidió viajar para encontrar a más de los suyos y echar un vistazo a lo que acontecía en el mundo. Viajó en un principio hacia el este pues quería conocer a quienes desataron el Ragnarök, pero antes de llegar a Îsdragen encontró algo que no esperaba. Borambrok.

Cuando se desató el caos en el mundo y la tierra se convulsionó, Borambrok quedó parcialmente sepultada al desmoronarse centenares de metros de galerías subterráneas. Los enanos lucharon al igual que el resto de seres de Korn, y vencieron. Sin embargo, tuvieron innumerables bajas y con un número tan mermado de población la reconstrucción de sus ciudades fue lenta. . .demasiado lenta.

Vianka y sus súbditos decidieron que pedirían ayuda a su hermano pero Darío decidió que Borambrok no era un buen lugar. Debiria pagaría por años de persecución a las criaturas de la noche y sería un ejemplo para cualquiera que quisiera oponérseles. Darío rechazó ayudar a Vianka pues no veía motivos para abandonar lo que había iniciado. Así pues, Vi decidió que buscaría su propio ejército. Viajó por el mundo en busca de más de sus iguales y otras criaturas de la noche que quisieran unirse a ella para formar una nación donde no tuviesen que esconderse ni temer a nada ni a nadie.

Con la totalidad de Debiria conquistada, el ansia de venganza de Darío pareció saciada. Pero se había creado demasiados enemigos

y odios durante sus años de conquista. Sus enemigos maquinaban en la sombra y planeaban la forma de acabar con el tirano que les esclavizaba en su propia tierra. Pasaron años mientras los enemigos de Darío lograban reunir fuerzas, valor y medios. Pero su empeño dio frutos…en la Noche de los Lobos del año 441 DR, Darío fue asesinado.

El aullido de Vianka se oyó a kilómetros de distancia. Conectados desde pequeños, su vínculo creció con su transformación y Vi pudo sentir el dolor de su hermano incluso desde tan lejos. Sintió como su vida se apagaba, pero su muerte no quedaría impune. Vianka apresuró su regreso a Borambrok. Fue meticulosa y paciente, poco a poco fue eliminando con precisión quirúrgica a los líderes enanos. Así, en el año 448 Borambrok quedó totalmente ocupada por las criaturas de la noche, había nacido Morabia.

Tras ello, Vi comenzó a urdir su venganza contra Debiria. Los vampiros ocuparon las enormes ciudades subterráneas de los enanos y Vianka ordenó a las demás criaturas de la noche que se estableciesen en la superficie y atrajesen a cualquier criatura que se acercase a Morabia. Muchos humanos, halflings, y otras razas humanoides acudían a Morabia en busca de un futuro, riquezas o un lugar donde asentarse. Muchos acudían en busca de algún resto de la antigua fortuna enana de Morabia. Las criaturas de la noche extendían rumores de la existencia de tesoros, lugares paradisiacos para establecerse y cualquier artimaña para reunir gente.

Mientras esto ocurría Vianka se centró en la exploración de las inmensas estancias subterráneas. Allí, aparte de los restos nada despreciables de las riquezas dejadas por los enanos y múltiples minas, descubrió algo que al parecer no había sido obra de los enanos sino de los movimientos de tierra producidos por el Ragnarök. Un lago subterráneo de agua pura y cristalina del que emanaba una luz rojiza. Vianka le dedicó mucho tiempo a averiguar qué era aquel extraño lago y aún hoy no se sabe si descubrió de qué se trataba, pero el hecho es que dos años después de su descubrimiento Vianka prohibió el acceso a él.

Mientras Morabia crecía, Vianka decidió que era hora de continuar con sus viajes por el mundo. Con un lugar estable donde vivir podría reunir a muchas más criaturas de la noche y crecer lo suficiente como para vengar la muerte de su hermano. Pasó de esa manera algo más de un siglo y por fin regresó a su hogar.

Vianka había viajado mucho y había reunido muchas más criaturas que podrían ampliar el control, el poder y la pantomima creada en Morabia. De cara al exterior Morabia era un país creciente y la afluencia de "ganado" en busca de un lugar donde vivir en paz era cada vez más estable.

Para conservar esta ilusión, la dama vampiro utilizaba a sus fieles vástagos para simular las diferentes generaciones de reinas, todas ellas llamadas Vianka en honor a la fundadora, una ilusión más para procurar que las gentes de Morabia se sintieran a gusto. Otro de los esfuerzos de las criaturas de la noche para tener a su "ganado" más contento y controlado fue bajar notoriamente los impuestos en oro y suprimir absolutamente los impuestos en grano o cabezas de ganado, a fin de cuentas los vampiros no necesitan alimento más allá de la sangre y las riquezas subterráneas eran más que suficientes para sufragar los gastos de la nación.

Para conservar una estabilidad que perdurase, fortificó las frontera con Siania, pues era imposible que pudieran tener cualquier tipo de trato con tan mezquino país, sin embargo, Vi hizo una visita personal a la reina Anna una noche de luna llena. Nadie sabe lo que ocurrió en dicha visita, tal vez nadie más que ellas sepan qué sucedió, pero a partir de dicha reunión las fronteras con Alannia se mantuvieron abiertas. Si bien es cierto, que sus vecinos del oeste son muy reacios a entrar en Morabia, algunos placeres y fantasías perversas solamente pueden hacerse realidad allí.

Hace casi 50 años, Siania inicia una invasión a Morabia que es repelida con odio y furia. Los siankos viendo que la frontera con Morabia es demasiado inexpugnable deciden atacar por el sur, para lo cual deben ocupar Frolamburgo. Tras un año de penurias para Frolamburgo, se firma un tratado de anexión que se consolida con un matrimonio…pero Vi no deja que Thalun se salga con la suya. En la celebración atenta contra la vida del líder de Siania matando a casi toda su familia e hiriéndole de extrema gravedad. Siania cree que el atentado ha sido perpetrado por una rama extremista de Frolamburgo y se recrudece la guerra. Alannia interviene y Frolamburgo se anexiona a dicha nación, al menos una parte. Los intentos posteriores de "Silhouettes" para acabar con Thalun resultan infructuosos.

Lamentablemente se sigue teniendo que mantener con cierta discreción la existencia de criaturas sobrenaturales en Morabia puesto que revelarse de forma abierta podría acarrear la destrucción de dichas criaturas. Si el azote de los dioses era implacable a través de sacerdotes y paladines, el azote de la tecnología lo puede ser aún más.

PRESENTE

Vi está poniendo sus ojos en el norte. Îsdragen, el frío norte, hogar de los insensatos que desataron el Ragnarök. Un territorio desolado que se ha quedado atrás en la carrera hacia el progreso. Pero algo muy valioso permanece bajo el suelo de Morabia y Vi no puede dejar que se pierda. Está trabajando para averiguar la manera de llevarse todo ese poder consigo y, por supuesto, no olvida la muerte de su hermano. Debiria debe pagar.

FUTURO

Se avecinan tiempos difíciles y Vianka von Tep tiene mucho que hacer. Mantener la ilusión de una vida normal y pacífica en la superficie, asegurar la supervivencia de los suyos en caso de desatarse la guerra y, en dicho supuesto, tomar unas decisiones u otras. Además, trama una venganza ejemplar contra Debiria, estudia la situación en el norte y sigue los avances de ciertas naciones ansiosas por traer de vuelta a los dioses, cosa que Vi no puede permitir.

Estructura Política

La estructura política es distinta en la superficie y bajo tierra. Tanto en la superficie como bajo el suelo, Vi ostenta el título de reina. Aun así, en la superficie, se ha creado una ilusión de linaje real y hay gobernantes en las zonas de más importancia, todos ellos vampiros. Los alcaldes de las pequeñas poblaciones suelen ser otro tipo de criaturas, ya sean licántropos, brujas, etc. La población vive en una fantasía de sociedad. Las vidas de los ciudadanos son controladas en todo momento para que no causen problemas o intenten acciones contra las criaturas de la noche. En la frontera con Alannia ocurre algo un poco distinto. Hay negocios lucrativos debido a las visitas de sus vecinos que acuden a Morabia para hacer realidad sus fantasías más oscuras…a un módico precio, claro, por lo que se permite el tránsito controlado de gente de una nación a otra y la vigilancia se centra en el mantenimiento del anonimato de las criaturas de la noche.

Bajo tierra, sin embargo, es la reina única e indiscutible y no se necesita ninguna simulación de sociedad. Siendo probablemente una de las criaturas más poderosas de Korn, gobierna con sabiduría y temple. Sus súbditos darían sin dudarlo su vida por ella y todas las criaturas sobrenaturales que habitan Morabia están agradecidas por lo que Vianka ha hecho por ellas.

Organización Militar

No existe un ejército como tal. En los núcleos de población hay agentes que mantienen el orden, dirigidos por criaturas sobrenaturales en su mayoría. No les es necesario un gran número para tener controlado a su ganado y no suele haber problemas en los núcleos urbanos. En la zona más cercana a la frontera con Alannia en cambio sí que son necesarios más de esos agentes, pues en algunos casos tienen que imponer el orden entre algún grupo de alborotadores, borrachos o drogados.

Las criaturas sobrenaturales sin embargo sí poseen ciertas secciones más similares a un ejército. Las criaturas más poderosas físicamente componen un grupo de acción y exploración. Son los encargados de controlar las fronteras y aplacar cualquier intento de incursión. Un grupo de vampiros de poder medio conforman los llamados "Silhouettes" un grupo especializado en espionaje y, si es necesario, asesinato. Se les conoce también como "Sombras" puesto que cuando tienen que realizar alguna acción a la luz del día portan un atuendo que les cubre enteros, en el que se incluyen máscaras, que

les protegen del sol. La líder de esta organización es la vampira Tresa Mortia y a las órdenes de esta se encuentra el vampiro Erick Kohen.

En las amplias zonas subterráneas hay otro grupo digno de mención. Las llamadas "Hacedoras". Se trata de brujas en su mayoría, aunque también hay usuarios de *esencia* y otro tipo de criaturas con habilidades sobrenaturales. Allí investigan y experimentan con la creación de aberraciones con alto poder destructivo.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

Morabia cuenta con gran variedad de paisajes. Terrenos montañosos combinados con densos bosques y zonas de costa. Las montañas, antiguo hogar de los enanos, cuentan con edificaciones integradas en la propia roca y en su interior los pasajes se adentran a la zona subterránea, una increíble maraña de pasajes conformados por los enanos aprovechando las oquedades naturales y modificados con su inmensa habilidad. Ahora, están ocupados por las criaturas de la noche, las cuales hacen uso de ellas como refugio, método de viaje o localización de cuarteles, laboratorios, almacenes, etc. Más allá de estas modificaciones, la geografía de Morabia ha sido bastante respetada y solamente en la capital el bullicio, el humo y la suciedad le quitan protagonismo a la belleza natural.

Con el Ragnarök el clima de Morabia cambió inexplicablemente. No hubo demasiados cambios geográficos ya que es una zona montañosa de por sí aunque la cordillera norte se elevó notablemente.

En Morabia el clima era frío antes del Ragnarök, una zona muy al norte y montañosa en la que las lluvias y la nieve eran habituales y el frío seco junto con el aire azotaba los valles. Ahora la nieve sigue siendo común pero apenas llega a cuajar en en las zonas más bajas y la humedad ha aumentado.

Junto con el clima tanto flora como fauna cambiaron. Las especies vegetales fueron dañadas por la humedad. Acostumbrados a una menor humedad, numerosos árboles, grandes y verdes, pasaron a ser troncos muertos cubiertos de musgo, solamente los más fuertes salieron adelante. Arbustos y plantas menores pasaron a ser más correosos y duros. La espesa niebla semiperpetua provoca que todas las especies vegetales tengan hojas raquíticas lo que les da un aspecto tenebroso. Las gentes que viven de lo que cultivan solamente logran sacar adelante cultivos de regadío como arroz, acelga, tomate y berenjena, aunque estos dos últimos crecen raquíticos debido al escaso sol.

Los animales a los que el cambio no les agrada han desaparecido al igual que algunas especies que se alimentaban de la vegetación que ha desaparecido por las mismas causas. Las zonas con abundancia de arbustos espinosos son el hogar de ratas y comadrejas. Apenas hay aves más allá de cuervos, búhos y halcones. Además de los animales mundanos, criaturas extrañas moran por los bosques de Morabia, bichos inmundos, bestias de todos los tamaños. Los bosques de este país son un reclamo para los más avezados cazadores de todas partes.

Es especialmente espectacular el denso bosque de Boheme que hace frontera con Frolamburgo, en la zona más al sur del territorio. Está pegado al bosque Tácut pero sus lindes se diferencian perfectamente. Espeso y oscuro, pocos se adentran en él pues se dice que extrañas alimañas lo pueblan, extrañas incluso para las criaturas sobrenaturales que habitan en Morabia.

Al norte, la frontera con Îsdragen es también una maravilla a la vista. La Médula, cordillera perpetuamente azotada por ventiscas se logra vislumbrar cuando la niebla lo permite. Aunque es hermosa vista desde cierta distancia no lo es tanto cuando te adentras en ella. Rocas traicioneras y resbaladizas amenazan con despeñamientos terribles por sus escarpados acantilados.

Bajo tierra, la lista de estancias y galerías de una belleza sobrecogedora es innumerable, pero el Lago de Cristales ocupa un lugar de excepción en dicha lista. Un lago de agua clara en cuyo fondo reposan miles de piedras transparentes. Ningún ser vivo habita en dicho lago por lo que el agua es increíblemente pura. Vi disfruta de un baño relajante en él siempre que puede. La luz rojiza que hay en dicha estancia proviene del propio lago, nadie sabe cómo ni por qué, aunque muchos dicen que la reina Vianka sí conoce el verdadero motivo.

Localizaciones de importancia

Lorcat

La ciudad de Lorcat, la capital, es siniestramente hermosa, al menos en parte. Impecablemente limpia y cuidada en la zona más central, donde hay más concentración de vampiros, es realmente digna de ver. A medida que nos alejamos del centro y la cantidad de ganado aumenta la cosa va cambiando. Si bien es cierto que, probablemente, sea la ciudad donde el ganado vive más cómodamente también tiene su lado oscuro. En las afueras, el barrio de los ghouls es el reflejo más claro de lo oscura que puede llegar a ser Morabia a veces.

La ilusión de normalidad en Lorcat es muy frágil, debido a la alta concentración de criaturas de la noche que habitan en ella, los habitantes "normales" tienen un cierto conocimiento de que las criaturas de la noche moran por Morabia a sus anchas y lo controlan todo desde las sombras. Algunos criados de favor habitan los castillos de los vampiros, disfrutando de una vida de lujos y comodidades a cambio de un poco de trabajo y la donación de cierta cantidad de su sangre, al parecer exquisita, de vez en cuando. Incluso esperan ansiosos tras la promesa de una conversión en un ser inmortal.

Otras criaturas a veces son descuidadas en la capital y se muestran demasiado, sin embargo las ventajas de vivir en Lorcat para el "ganado" parece que suplen la posibilidad de encontrarse con un hombre lobo o vampiro con ganas de jugar. Hay tantos habitantes allí que lo más probable es que eso le toque a otro, o eso es lo que piensa el "ganado".

Castillo de Vianlift

Construido en la roca viva de la montaña, es una fortaleza inexpugnable. Su belleza exterior solo es superada por su belleza

interior. Mucho más grande de lo que su fachada externa puede indicar, se extiende por el interior de la montaña y se une a la antaño ciudad enana del subsuelo. Es el hogar de Vianka y de sus consejeros y siervos más cercanos.

Zun

Esta ciudad no tiene una especial belleza pero ostenta el prostíbulo de más éxito de Morabia rivalizando con la Casa de las 100 Flores. Regentado por el brujo semielfo llamado Arijam, en la Casa del Placer podrás hacer realidad tus instintos más oscuros y primarios. Todo lo que te imagines, por perverso o raro que sea, lo podrás encontrar en Zun. Cuando los caballeros quieren escapar de la férrea y controladora sociedad alannesa, es a la Casa del Placer donde van a resarcirse. Toda la ciudad está rendida al mismo negocio, desde los escaparates donde exhiben a jóvenes hasta los fumaderos de loto amarillo en el barrio de la melancolía.

Economía

En gran parte, Morabia se autoabastece de cuanto necesita. En el espejismo de sociedad de la superficie, los habitantes comercian entre ellos o realiza trueques pero pocas veces pueden ver extranjeros que aporten productos nuevos a sus vidas. Solamente, en la parte más cercana a la frontera con Alannia, se obtienen ganancias del turismo sexual sobretodo. Casas de placer en las que se pueden hacer realidad casi cualquier fantasía morbosa está a disposición de quien pueda pagar.

Por otra parte, las criaturas sobrenaturales, a veces, hacen tratos muy lucrativos en los que se compra o bien sus habilidades innatas o bien su capacidad para utilizar la *esencia*. Estos tratos son escasos y muy peligrosos, pues encontrar la forma de dar con la criatura de la que se requieren sus servicios puede ser más que una tarea imposible, e incluso costar la propia vida. A las Sombras, en ocasiones, se les encomiendan tareas por las que algún personaje con suficiente dinero y poder de alguna otra nación ha pagado una cantidad probablemente desorbitada para que se lleve a cabo. Estas tareas suelen ser tráfico de información o asesinato.

Cultura, ocio y costumbres

Al igual que con los demás aspectos de esta nación hay dos mundos separados: la superficie y el subsuelo.

En la superficie las poblaciones de "ganado" mantienen costumbres bastante tradicionales, y han avanzado muy poco en cuestiones tecnológicas. Solamente han adoptado herramientas que puedan facilitar lo máximo posible sus tareas cotidianas. Tienen celebraciones locales y de vez en cuando, montan pequeñas fiestas locales en las que se baila, come y bebe. La vida es más o menos cómoda, los bajos impuestos y la relativa libertad compensan el mal clima y los sucesos extraños, que a veces suceden. Las desapariciones suelen ser achacadas a bestias salvajes o asaltadores de caminos. Los que conocen la verdad, normalmente no se atreven a huir por miedo a ser cazados, por lo que prefieren permanecer donde están y tratar de hacer que sus hijos y nietos vivan en la ignorancia, felices en sus tierras.

En la zona más cercana a la frontera con Siania, los habitantes son más taciturnos y menos propensos a los festejos, pues, la presencia de criaturas sobrenaturales allí es más alta y la afluencia de extranjeros es nula. Sin embargo, en la parte más cercana a la frontera con Alannia la vida en las ciudades es algo más emocionante. Si bien es cierto que no existen ciudades muy animadas, hay mucho más flujo de turistas buscando los más oscuros placeres terrenales. La mayoría guardan su intimidad en las estancias privadas de los salones de placer, pasando lo más inadvertidos posible.

Fuera de este teatrillo, de cara a las demás naciones también existen fiestas y reuniones de criaturas de los más variados tipos. Las más espectaculares son las organizadas por la comunidad vampírica. Puesto que no han perdido su espíritu soberbio, suelen ser reuniones en las que no se repara en ostentación y elegancia. En ellas suele haber invitados para alimentarse que muy rara vez llegan a morir, ya que son seleccionados entre los que posean la sangre más sabrosa. Estos siervos suelen ocupar un lugar excepcional con relación a los demás sirvientes y se les suele cuidar para mantenerles sanos. También se dispone de sirvientes de compañía para satisfacer las depravadas prácticas de los vampiros.

Hay también un momento bastante particular que es motivo de celebración: la creación de un nuevo vampiro. Desde la desaparición de los dioses, la capacidad de generar vástagos vampiros es mucho menor y limitada ya que, al igual que ocurre con los dragones, el vampiro original entrega parte de su *esencia* vital al nuevo vástago, por lo que no se pueden crear demasiados nuevos especímenes ya que el vampiro podría terminar apagándose para siempre.

Personajes relevantes

Vianka von Tep (humana vampira 18 DG): Conocida como reina Vi, una de las criaturas más poderosa de todo Korn. Vampira milenaria entre cuyos logros se encuentran haber fundado una nación estable para las criaturas de la noche de todo el planeta, haber viajado por prácticamente todo el territorio y ser una líder amada y respetada. Actualmente afincada en Morabia, nación que reina con templanza, se encuentra en una situación delicada para preservar la vida de su gente en un futuro próximo.

Tresa Mortia (humana vampira 14 DG): Líder de las Silhouettes, grupo de vampiros creados por la reina Vi para hacer acopio de información y control cuya labor actual se ha extendido a otros campos. Criatura de gran poder absolutamente leal a su reina, ha sido su mano derecha durante siglos. Actualmente, se ve amenazada por la "reciente" incorporación de otra figura de confianza de Vi. Teme dejar de ser el ojo derecho de la reina, pero confía en que sus largos años de servicio y lealtad incondicional la avalen durante muchos más años.

Erick Khoen (humano vampiro 12 DG): En los terribles Años Oscuros, en la zona antes conocida como Sturheim (ahora Frolamburgo)

Erick Khoen no era más que un simple campesino adolescente que trabajaba duro la tierra y defendía a su familia. Erick y su familia deberían haber sido alimento para las terribles criaturas de la noche que acechaban desde las oscuras tierras de Borambrok de no ser porque la misma Vianka se enamoró perdidamente del joven Erick.

Dicen que Erick Khoen ha sido el único amante de la Reina Vampira y uno de los pocos vampiros que ha convertido ella misma. Erick fue convertido aproximadamente a sus 20 años en el año 334 DR y, desde entonces, ha estado siempre al lado de Vianka, hasta que la reina le dio las riendas junto a Tresa Mortia de las Silhouettes, la élite de espías y asesinos vampiros.

Tantos años de vida han servido para que Erick haya aprendido los secretos de la magia, convirtiéndose en uno de los magos elementalistas más poderosos de Korn, si bien nunca se le ve y solo se tienen noticias de que sigue vivo si él lo desea, apareciendo siempre donde menos se lo espera. Erick odia a los Inquisidores aunque no se muestra muy beligerante hacia ellos. Se le conoce por ser una persona de exquisitos modales, tener una inteligencia inquisitiva y mordaz y por poseer un enorme poder.

Erick se parece a cualquier adolescente frolés. Un chico bien parecido, alto, fuerte y rubio. Si bien su aspecto pasa por ser normal su mirada y su porte nos muestran sus cientos de años de vida y su gran poder. Dicen que Erick es un vampiro social y civilizado, y que aunque dirige un letal grupo de asesinos, está integrado en la sociedad, haciéndose pasar a veces por un simple joven, un aprendiz de mago o el hijo de un noble. Dicen también que sólo se alimenta de personas bellas y jóvenes sin matarlas.

TRAMAS Y RUMORES

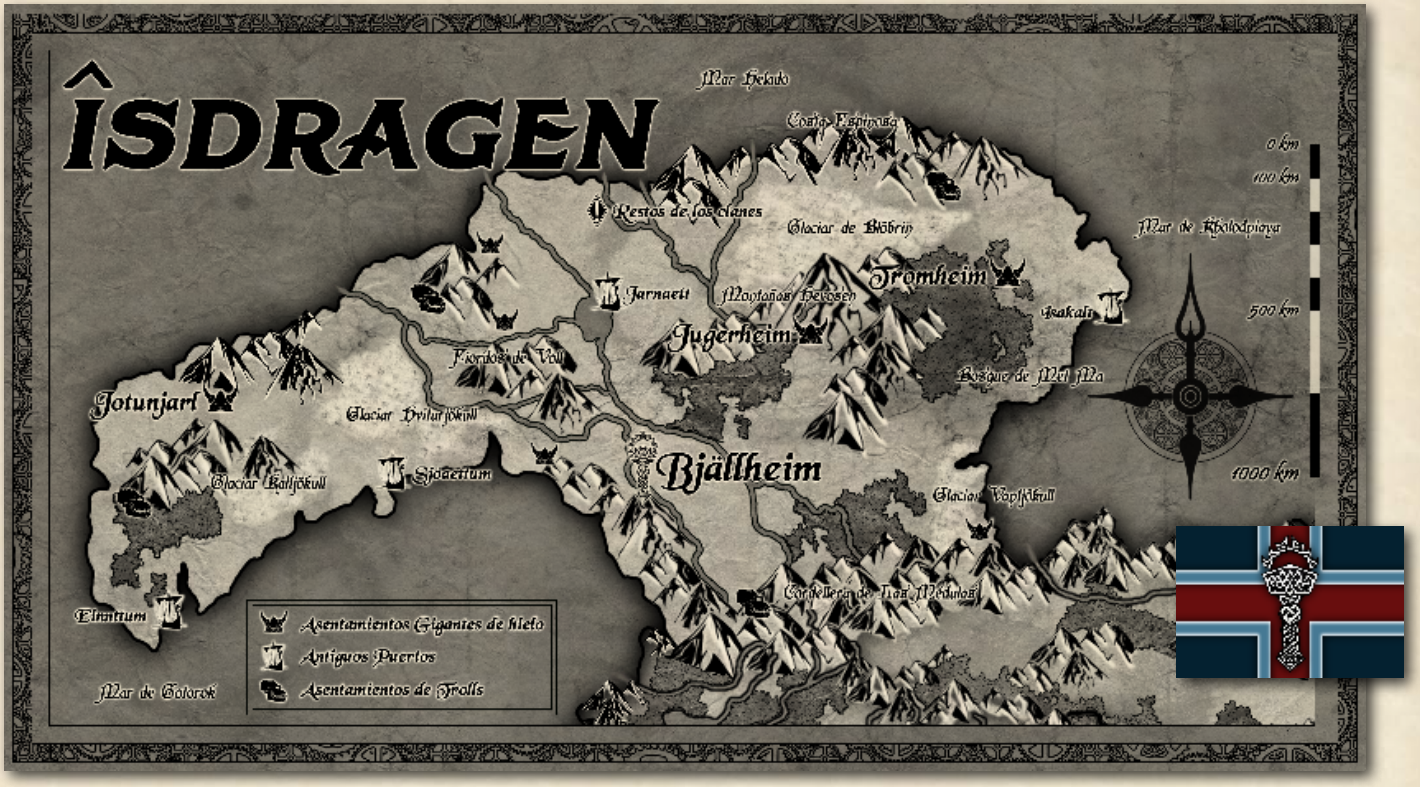
-Se dice que cuando Vi fue a visitar personalmente a la reina Anna, ésta quedó prendada de la reina vampiro, que tuvieron relaciones y desde entonces se han reunido varias veces en secreto y que esa es la razón de que Alannia sea tan permisiva con Morabia.

-No se sabe con exactitud el alcance de la red de vampiros infiltrados en otras naciones ni la información que manejan, pero se sabe que las intenciones de esta raza es que los dioses no vuelvan a la tierra, pase lo que pase.

-En alguno de sus viajes, no se sabe bien la fecha, la reina viajó a Anak Yigg con un presente muy especial, una mujer elfa. A cambio el monarca le otorgó un trono tallado de especial belleza y valor y un siervo elegido personalmente por Vianka, dicho siervo le acompaña desde entonces como su guardaespaldas. Al parecer era un yigg-ha. Algunos dicen que la propia Vi lo convirtió y que el resultado fue una criatura terriblemente poderosa y fiel.

-Al parecer los silhouettes tiene la orden de entorpecer cualquier intento de traer a los dioses de vuelta incluso sin consultar con Vianka previamente si la situación es apremiante.

Reina Vianka von Tep



Gobernante: Olaf Birsten.
Capital (y población): Bjällheim (25.000 habitantes).
Población: 150.000 habitantes.
Tipo de gobierno: Caciquismo.
Razas: Humanos (80%), gigantes (10%) trolls (10%).
Idioma: Îsdrago.
Comida y bebida típicas nacionales: Björlaks (salmón envuelto en algas) e hidromiel.
Olor típico: Pescado ahumado.
Nivel tecnológico/arcano: 1/1.
Importaciones: Armas, industria, gas laerus, magia, tecnología.
Exportaciones: Aceite de ballena, aluminio, carbón, caza, *esencia*, difremio, hierro, madera, pesca, piedra.
Alianzas: ninguna.
Enemigos: todos.

HISTORIA

SOBRE EL RAGNARÖK

Poco se recuerda de aquella criatura engendrada en un oscuro ritual con un demonio mayor. Ragnar servía a los dioses exteriores, a los que consideraba sus iguales. Era un ser con inmenso poder, pero sus ansias de gloria eran aún mayores. Se enfrentó a los propios Dioses, pero la visceralidad de los dioses de Korn se tornó en burla ante la osadía del mortal. Ragnar, ofendido, transformó toda una ciudad en muertos vivientes en un intento de deshonrar a las deidades que tan poca consideración le habían mostrado.

Los dioses fueron agraviados, en efecto, pero su respuesta no se hizo esperar, convirtieron a Ragnar en un ser retorcido de piel gomosa. El troll negro, el primer troll sobre Korn.

Conmocionado por su nuevo cuerpo, el troll negro se instaló en las remotas tierras de Îsdragen. Poco a poco, razonó que su nueva forma poseía ciertas ventajas. Los dioses creían que habían erradicado su poder, su magia, pero no fue así. Presa del odio extendió su maldición por toda la región, creando más y más trolls. Muchos îsdragos se sometieron a él y le adoraron como a un dios. Estos îsdragos fueron llamados ragnason y sembraban el caos a su paso en una guerra sin sentido.

Las regiones del sur sufrieron el azote del Troll Negro durante años, hasta que un grupo de los más poderosos y aguerridos héroes, paladines de los dioses, logró matarlo y acabar con su imperio de terror.

Muchos creen que antes de ser transformado, Ragnar imbuyó sus poderes mágicos en un enorme trozo de piedra, el cual se volvió completamente negro. Una vez encerrado en su nuevo cuerpo forjó un enorme martillo con esa piedra, pues su nuevo cuerpo le permitía blandirlo. Así pudo conservar sus poderes y, junto con su nueva y más fuerte forma, aumentarlos. Tras su muerte, sus verdugos intentaron destruir aquel maldito martillo sin éxito por lo que decidieron ocultarlo para que jamás fuera encontrado.

Los ragnason, por su parte, buscaron la forma de encontrar el martillo negro (Bjäll) y traer de vuelta a su dios Troll y, tras siglos de búsqueda, lo encontraron. Ragnar fue devuelto a la vida y su ansia

de venganza era tal que despertó al primer Arcaico con intención de acabar por fin con los dioses de Korn. Se desató el Ragnarök. Y aunque el troll negro y la mayoría de los ragnason perecieron en el Ragnarök, dejaron un oscuro legado entre las gentes de Îsdragen.

PASADO

Los îsdragos siempre han sido una raza bélica y en cierta medida despiadada, pero nadie se imaginaba lo que serían capaces de hacer algunos de ellos.

La secta de los ragnason, una facción de îsdragos, lograron traer de vuelta a Ragnar y despertar a los Arcaicos, seres de inmenso poder, algunos encerrados en la tierra y otros traídos de distintos planos, sembraron el caos de inmediato. Los Dioses tenían que ayudar a sus pueblos. Algunos se unieron a los Arcaicos, otros se mantuvieron al margen, pero la destrucción era demasiado grande como para ignorarla. Decenas de miles de criaturas muertas, la tierra resquebrajándose y el mundo que habían creado tocaba a su fin. Así pues, tomaron una decisión; sacrificar la capacidad de entrar en contacto con este plano para poder salvarlo. Los Dioses expulsaron a los Arcaicos al lugar del que provenían pero a costa, al parecer, de romper los hilos que unen este plano con los demás planos principales. De tal manera Korn quedó aislado…sin dioses.

La conmoción de las criaturas que sobrevivieron fue doble. Primero por la destrucción y las heridas que la guerra había causado, la segunda porque sus bien amados dioses ya no respondían a sus plegarias.

Paladines y clérigos perdieron sus favores y la magia ya no surtía efecto. Estaban solos.

Poco a poco, los seres que habitaban Korn se fueron adaptando. Se unían entre diferentes tribus para sobrevivir y ocupar la nueva geografía, reconstruían lo que habían perdido o buscaban un lugar mejor donde sobrevivir. Fuera como fuese, poco a poco, acabaron aceptando la realidad.

Debido a que los dioses ya no estaban en este plano tuvieron que buscar ayuda en otras partes y así poco a poco se fueron apoyando en la tecnología para avanzar. El descubrimiento de la *esencia*, la sangre de los dioses desparramada por el mundo, fue un paso muy importante para la evolución.

Y mientras todo esto sucedía los îsdragos se quedaban atrás. Repudiados, una vez acabó la guerra entre los Dioses y los Arcaicos, no eran aceptados en ningún lugar. Las gentes no distinguían entre los corruptos ragnason y los demás îsdragos, para ellos toda la raza era culpable de la destrucción de los dioses. Tuvieron que refugiarse en su antigua tierra, al norte del planeta. Separados geográficamente por una gran cordillera se lamían las heridas en tierra hostil.

El frío clima y la escasez de recursos propiciaron alianzas entre clanes, traiciones y guerras. Los clanes que estaban a favor de los ragnason luchaban contra los clanes de îsdragos que repudiaban lo que el Troll Negro había hecho. Con el paso de los años algunos clanes ragnason se instalaron cerca de las montañas del sur de su territorio, con intención de invadir la tierra al otro lado. Otros clanes ocuparon las zonas costeras de este y oeste, intentando volver a sus antiguas vidas de piratería y saqueo. Otros tantos simplemente intentaron vivir en paz en el interior de su tierra.

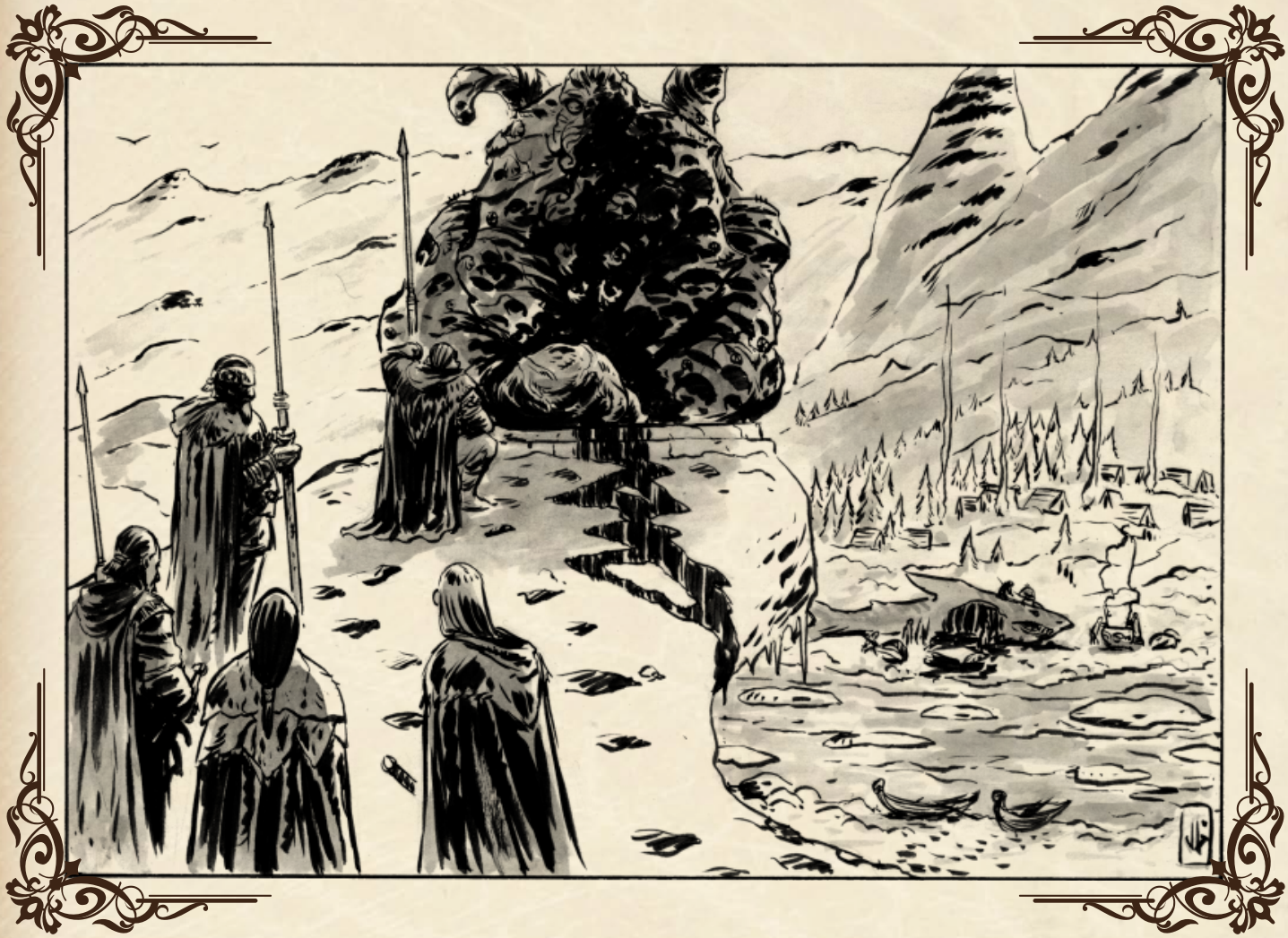
Los clanes de Îsdragen pronto vieron que sus ilusiones se desvanecían. Mientras peleaban entre ellos, recuperándose y encontrando un lugar donde instalarse, las demás naciones habían avanzado demasiado deprisa para ellos.

La primera incursión a Siania fue nefasta. En Morabia ahora habitaban criaturas aterradoras. Los clanes del sur, los pocos ragnason que quedaban, no tuvieron otra alternativa que intentar mezclarse entre las gentes de las naciones de más al sur o morir con gloria, al menos para ellos, en una batalla que no podían ganar. Muy pocos decidieron buscar a los clanes del interior para unirse a ellos.

Los clanes del este y oeste sufrieron una suerte parecida. ¿Cómo podían competir con las naves que las naciones que habían avanzado poseían? Era como intentar luchar con palos y piedras contra espadas y flechas. Barcos más rápidos, más resistentes, mejor armados, magia, etc. prácticamente todos fueron exterminados. Solamente unos pocos lograron instalarse en unas islas cercanas a Éirann, que hoy son conocidas como las Islas del Marino Muerto. Lo lograron a base de acciones de piratería y hoy en día siguen practicándola. Probablemente el último reducto de ragnason que existe.

Los clanes del interior eran el último reducto de îsdragos puros y con ganas de seguir luchando por sobrevivir en un mundo que se les estaba haciendo demasiado grande a todos. Habitaban la mayoría en la capital o cerca de ella.

Al poco de instalarse en el interior, la völva (sacerdotisa) del clan del caribú tuvo una visión. Vio una enorme silueta blanca descender del cielo y posarse sobre un suelo helado. A sus lomos se veía la silueta de un îsdrago, el más valiente y fuerte nunca visto, un rey, uno que unificaría a los clanes y recuperaría la gloria perdida. La profecía decía que debían viajar al norte, más allá de sus costas, a los confines helados de la tierra. Era una locura, los clanes reunidos no se ponían de acuerdo. Sería una alucinación de la völva, era imposible, si hacían eso todos morirían. Sin embargo ¿qué otras opciones tenían? La gran mayoría se mudaron a las costas del norte para comenzar a construir las mayores naves jamás creadas en Îsdragen. Aquellas que les llevarían al fin helado del mundo, donde su rey les esperaba. Otros se quedaron en la capital. Las primeras expediciones al norte no regresaron. Algunos no veían futuro en esa profecía, otros se mantenían fuertes en sus creencias, sin embargo esta vez no hubo guerra, estaban cansados, demasiado cansados. Algunos se fueron a buscar una muerte más digna, volvieron a la capital en el sur o en busca de otros clanes al este u oeste. Los que quedaron no dejan de mirar al infinito norte.



PRESENTE

La situación presente en Îsdragen es desoladora. Una raza casi extinta que no quiere saber nada del resto del mundo, quién sabe si castigados por su osadía.

Muy pocos han logrado adaptarse y mezclarse con las gentes de otras naciones. Luchadores en Norhem, herreros en Frolamburgo, trabajadores en Siania, ganado en Morabia… No se sabe que hayan llegado más lejos. Muy pocas familias de îsdragos de pura sangre han sobrevivido al paso de los años. La mayoría se han mezclado con la sangre de las gentes residentes y han desaparecido engullidos por la evolución. Los que se han quedado en sus tierras sufren un destino poco amable. Acostumbrados a su modo de vida bélico no pueden hacer nada contra las criaturas de Morabia, la magia de Éirann, las naves de Siania o las propias criaturas que ahora moran Îsdragen sin miedo. Gigantes y trolls han proliferado tanto que ahora ocupan antiguos asentamientos îsdragos.

Los pocos clanes que quedan dispersos por el territorio, al margen de los restos de clanes del norte y de los que se han instalado en la capital, han tenido que rehacer los antaño imponentes puertos, debido a que los que precedían al Ragnarök fueron destruidos o inundados por los cambios geográficos y la gran destrucción que se causó. Día a día, tienen que lidiar con una tierra que les es hostil, plagada de gigantes y trolls. Una tierra de la que antaño fueron amos ahora se les antoja un lugar extraño.

En Alannia es mejor entrar como emigrante que como enemigo pues sus soldados poseen rifles contra los cuales nada pueden hacer las hachas y las pieles. Los clanes del este y oeste están extintos, los pocos retazos de ellos que quedaban se unieron a los clanes del sur o del interior, y en el interior ya casi tampoco queda nadie pues todos se han ido al norte, al sur o a intentar instalarse en otra nación. Así pues, lo único que les queda es la profecía, una profecía que dice que tal vez algún día Îsdragen purgará su culpa.

FUTURO

El futuro de los îsdragos es incierto. Al borde de la extinción, buscan un lugar en el que descansar en paz. Solamente una profecía les mantiene con vida. Nadie sabe si aún quedan clanes en el norte o si ya han emprendido su viaje, y si lo han hecho, si queda alguien vivo.

En la capital, Bällheim, Olaf Bristen lidera un clan de îsdragos pura sangre unidos ante las adversidades. Viven en una ciudad hermosa y enorme de la

que apenas ocupan una décima parte. Han de enfrentarse a incursiones de trolls o gigantes que intentan saquear lo poco que queda en la ciudad. Viven sin esperar nada del futuro, rezando porque los clanes del norte encuentren ese rey del que hablaban las profecías, tal vez arrepentidos de no haber partido con ellos, pero demasiado orgullosos como para admitirlo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Sigue manteniéndose la misma estructura que hace cientos de años. Los nobles lideran los clanes de hombres libres. Solo hay dos diferencias, no hay ningún consenso sobre un rey ya que no hay clanes suficientes como para que haya siquiera una discusión, lo más parecido probablemente sea el líder del clan de îsdragos de la capital, Olaf. Y la segunda diferencia es que ya no hay esclavos. No hay otros clanes con los que pelear ni incursiones de las que sacar esclavos. Solamente en las Islas del Marino Muerto siguen capturando esclavos hoy en día.

ORGANIZACIÓN MILITAR

No existe organización militar alguna. Al igual que con la estructura social no ha lugar. Si bien es cierto que el entrenamiento de los jóvenes îsdragos en las artes de la lucha sigue manteniéndose, pues probablemente ahora sea más importante que nunca ya que los enemigos a los que se enfrentan cuentan con ventaja, ya sean gigantes o trolls, usuarios de magia o gentes pertrechadas con avances tecnológicos que escapan al entendimiento de los guerreros îsdragos.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FLORA Y FAUNA

Puesto que el hombre prácticamente ha desaparecido del territorio, la naturaleza se ha hecho con él. Preciosos paisajes de tundra se pierden a la vista en todas direcciones. Es un país con muchas formaciones montañosas, glaciares y rodeado de costa, con el mar Helado al norte y el mar de Gotorok al suroeste. La enorme formación montañosa de La Médula separa la frontera sur del país del resto del mundo. Al norte, más allá del mar helado, encontramos Frigsen, un territorio totalmente helado y muy poco explorado. Es allí donde la profecía apunta como futuro de los îsdragos.

El clima es un clima de tundra, muy severo en la totalidad del territorio. Nieve y hielo se dispersan en todas direcciones y cualquier especie que sobreviva en el duro clima está muy adaptada a las condiciones climáticas.

La vegetación crece fuerte, pues solo los fuertes pueden soportar las condiciones de casi perpetuo invierno. Los dueños del suelo son musgos y líquenes y no existen apenas formaciones arbóreas fuera de las zonas boscosas, de hecho existen pequeños "bosques" en Îsdragen que son concentraciones densas de arbustos grandes, pero no llegan a ser árboles. En ellas podemos encontrar una gran variedad animal de tamaño mediano y pequeño.

Lobos árticos, águilas, búhos y osos polares son los dueños del país en cuanto a animales se refiere. Existen otro tipo de criaturas por encima de ellos en la cadena alimenticia: los trolls y los gigantes. Su proliferación es enorme y muchas antiguas ciudades de los îsdragos ahora están ocupadas por clanes de gigantes. Los trolls se asientan en la mayoría de las montañas del territorio. Ambos luchan entre ellos cuando se encuentran y son un gran problema para los clanes de îsdragos que aún ocupan la nación. Existen bastantes variedades de trolls y gigantes, adaptados más específicamente a la zona en la que viven.

Las costas de la zona norte, las más amplias, son un territorio digno de ser visto. Muy cerca de ellas podemos encontrar el mayor glaciar del territorio, conocido como Blöbrin. En él se halla el puente de Hoverfröst. Se trata de un puente natural de hielo del propio glaciar que se sostiene sobre un lago de lava. Tras el Ragnarök surgió ese pequeño volcán en medio del enorme glaciar. El calor de la zona más cercana a la lava fundió el hielo y formó la estructura en forma de puente transparente. El puente se sostiene debido a que la actividad del volcán se mantiene muy baja, permitiendo que el calor no llegue a la zona más alta, en la que se encuentra la estructura de hielo. Existen otros tres glaciares más de tamaño considerable. El de Hviturjökull o Desierto Blanco es otro de los más característicos, tanto por su tamaño como por el hecho de que no hay ningún ser vivo por sus alrededores, ya que el glaciar sigue teniendo un lento movimiento al ir acumulándose más y más hielo, lo que hace que haya derrumbes con cierta frecuencia. Los otros dos glaciares, a pesar de ser menores en tamaño, son igualmente dignos de ver por su belleza.

Los bosques de matorrales tienen una belleza muy diferente a los bosques tradicionales y muy pocos han llegado a disfrutar de ella.

La cordillera de La Médula es un espectáculo, tan bella como peligrosa. En las enormes y bellas montañas hay innumerables peligros que amenazan la vida de los posibles visitantes: terribles criaturas, un clima extremo o desfiladeros de terreno traicionero son algunos de sus ejemplos.

Los fiordos de Vall o Vallfiord son también zonas hermosas en las que los recursos son tan generosos como su belleza.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

BJÄLLHEIM

Restos de las edificaciones de piedra y madera aún se mantienen en pie, aguantando bajo el clima helado. Las zonas ocupadas por el clan residente están en perfecto estado de conservación. Estas zonas son solo una pequeña parte de la ciudad, pues el nivel de ocupación es bajísimo. La ciudad aún mantiene la estructura típica. Conserva sus edificaciones tradicionales con techo en forma de casco de barco invertido y situadas en círculo dentro de la zona acotada por la muralla. Debido al tamaño de la ciudad, varios de esos círculos de edificaciones se encuentran dentro de la empalizada. Santuarios y estatuas dedicados a sus dioses adornan las plazas de la ciudad.

Frigsen

Es la zona polar al norte de Îsdragen. Es una zona aún inexplorada pero en esa dirección apunta la profecía que dice que de allí volverá quien devuelva su antigua gloria a los îsdragos. Precisamente un grupo formado por restos de varios clanes ocupan la zona de la costa norte de Îsdragen, preparándose para emprender un viaje hacia el norte en busca de la ansiada profecía. Este nuevo clan está construyendo barcos para poder viajar con las provisiones necesarias para el viaje y el mayor tiempo posible de estancia en el inexplorado territorio. No piensan dejar nada tras de ellos.

Jugerheim

Al sur de las montañas Hevosen se encuentra el asentamiento de gigantes más grandes del territorio, Jugerheim. Los gigantes de hielo protegen sus territorios con celo y es un acto auténticamente temerario adentrarse en dicho territorio. Sin embargo, el asentamiento de los gigantes de hielo, construido en la montaña, es espectacular. Han convertido la montaña en un espectáculo de hielo transparente, tallando no solo la piedra, sino el hielo sobre ella, creando estructuras maravillosas. La cantidad antinatural de hielo de su ciudad es debido a sus aptitudes sobrenaturales.

Los demás clanes están repartidos por el territorio formando grupos pequeños que luchan continuamente por sobrevivir. Los más destacados son los de Einnttum, Sjöaettum, Jarnaett e Ïsakalt. Todos organizados en torno a un puerto marino o lacustre, dependiendo de la zona, y una pequeña agrupación de edificaciones rodeadas de una fuerte muralla.

Economía

No existe una actividad comercial o económica actualmente. Ya no hay prácticamente comunicación entre los pocos reductos de îsdragos que quedan y mucho menos con países vecinos. Sin embargo sí que pueden existir esporádicos trueques entre clanes que se encuentren. Grasa de ballena, pieles, alimentos, herramientas o armas son los objetos más valiosos.

Las armas elaboradas de hierro frío –ideales en la lucha contra los elfos y fatas– que antaño eran tan apreciadas, ahora son muy escasas y son pocos los que aún saben cómo forjarlas. Esos maestros intentan que su legado perdure pero no siempre es posible, por lo que un maestro herrero capaz de forjar armas de hierro frío es muy apreciado por sus congéneres y las armas que forja son apreciadas en todo Korn.

Cultura, ocio y costumbres

Cuando los clanes ocupaban todo el territorio eran gentes excepcionales. Excelentes herreros, magníficos marineros, aguerridos guerreros, etc. disfrutaban bebiendo, comiendo y navegando y, como no, peleando. La batalla era su pasión, Solo la muerte en combate era considerada digna y llegar a anciano y morir en el lecho era síntoma de haber sido un cobarde.

Las mujeres trabajaban en las labores de la casa, cultivaban y fabricaban pequeñas herramientas y objetos de junco, caña, piedra, madera o cualquier material que cayese en sus manos. Los hombres, por su parte, construían formidables barcos, hogares acogedores y honraban a los dioses con estatuas y monumentos.

Todo eso se ha perdido. La mayoría de los puertos ahora son ruinas o están casi desocupados, lo mismo sucede con las ciudades; las que no están ocupadas por gigantes están abandonadas y prácticamente en ruinas.

Ya pocos rastros quedan de los îsdragos, ragnason o no, y los que quedan están perdidos en unas tierras que ahora son el hogar del frío, la nieve, el hielo y los trolls y gigantes. Otro gran problema que augura que los îsdragos terminen en el más absoluto olvido es que no se poseen documentos escritos sobre sus costumbres o forma de vida. Para ellos, la forma de transmitir la sabiduría de su pueblo es la tradición oral y muy pocos grabados existen en el idioma îsdrago, la mayoría tallados en templos ya perdidos u olvidados.

Personajes relevantes

Olaf Birsten (guerrero/noble 10): El actual rey de Îsdragen. Si bien es cierto que no es poseedor de un gran reino o de numerosos îsdragos a los que gobernar, vela por el bienestar de los suyos y lucha por mantenerlos a salvo de todas las amenazas que los acechan. Guerrero destacable lleva toda la vida luchando contra trolls y gigantes, por lo que sus conocimientos son de gran utilidad en los tiempos que corren.

Donar Vilfred (bárbaro/pirata 8): El líder de los restos de los clanes situados en la costa al norte de la nación. Sigue convencido de que la profecía de que el destino de los îsdragos está en el helado Frigsen es verdadera, a pesar de que ninguna de las expediciones mandadas allí ha regresado hasta ahora. Gran marinero, dirige la construcción de las grandes naves que llevarán a todos en busca de su destino.

Brandam Barbadehielo (gigante de hielo 15DG): El adalid más poderoso de los gigantes de hielo en la Médula. Está comenzando los preparativos para una migración hacia el sur con el fin de reunir, por la fuerza, varios clanes de gigantes. Quiere arrasar la Fortaleza Blanca y sabe que no es posible sin más efectivos.

Zorkalduman (troll blanco 16DG): Caudillo troll de gran poder cuyo clan se encuentra en la Médula. El continuado desgaste producido por las gárgolas de la Fortaleza Blanca está empujando a este clan de trolls de las montañas a migrar cada vez más al norte. No se sabe cuál puede ser la reacción de los trolls pero es seguro que su afán por mantenerse en la Médula y pelear con las gárgolas disminuye con cada día de lucha. Una migración al norte les llevaría directamente a Bällheim, lo cual sería una catástrofe para los îsdragos que allí habitan.

TRAMAS Y RUMORES

-Siania está construyendo una central roja, en medio de los yermos paramos de Îsdragen donde gigantescos cañones podrían disparar proyectiles contra Alannia.

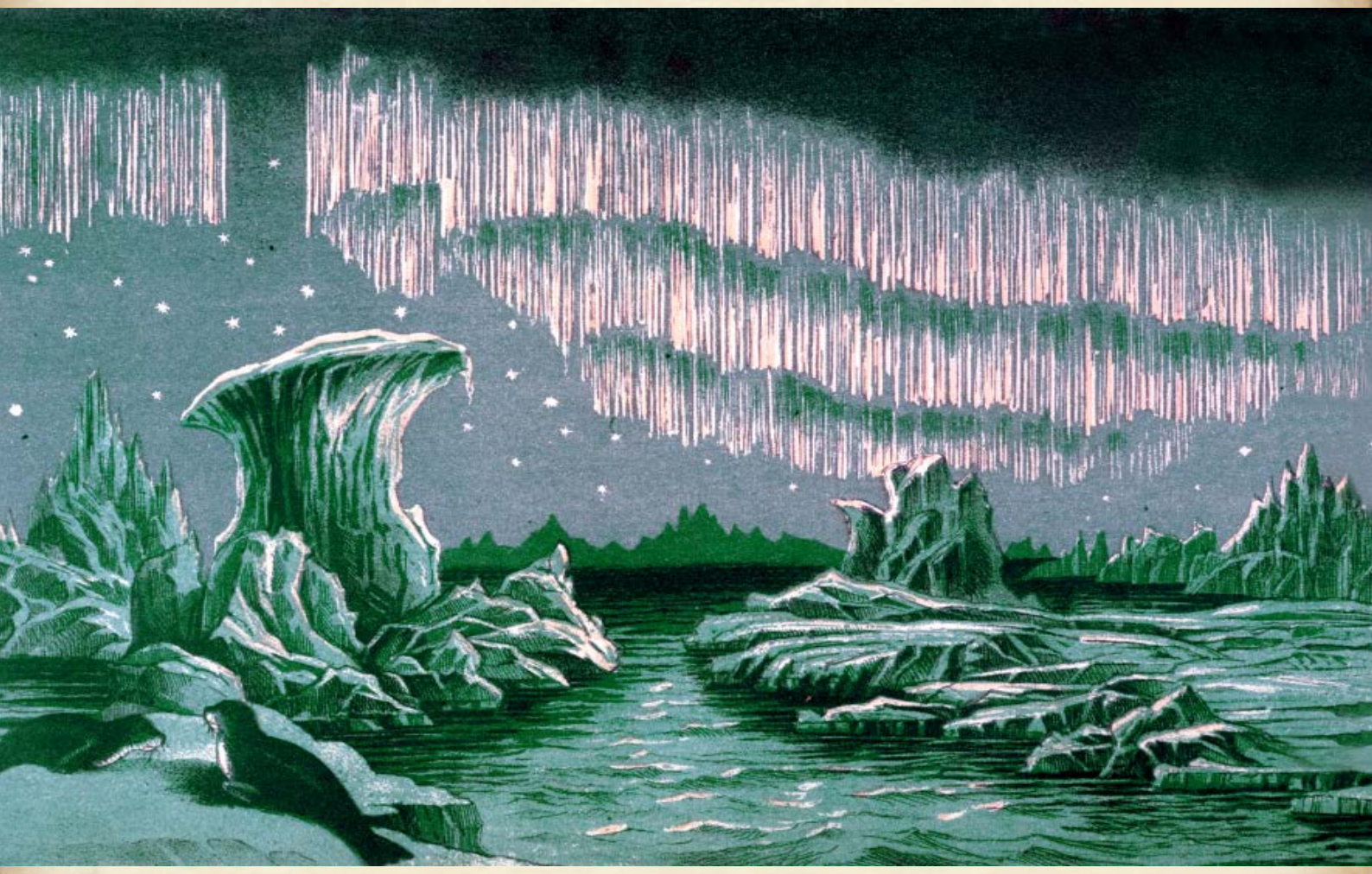
-En los meses de haerfest (zolmonath, gemmonath y molmonath) o lo que es lo mismo, otoño (octubre, noviembre y diciembre), en ciertas noches se puede ver un resplandor en el cielo proveniente de Frigsen (o más al norte). Las tonalidades de ese resplandor abarcan los colores del arcoíris siendo más intenso el color verde esmeralda. Nunca sigue un patrón definido pero las nornas lo interpretan como una llamada de los antiguos.

-Puede haber un asentamiento de agentes de Morabia como preludio a la ocupación venidera.

-Algunos aseguran haber visto al Naglfar, el barco volador que apareció durante el Ragnarök, hecho con las uñas y los huesos de los muertos, navegando por las costas cercanas a Îsdragen.

-La zona cercana al puente de Hoverfröst está ocupada por un grupo de gigantes de fuego, probablemente evolucionados de los tradicionales durante casi mil años.

-La proliferación de trolls durante el Ragnarök se achaca al Troll Negro Ragnar el cual trasmitía la enfermedad de la *carne negra*, que acababa transformándote en un troll a las órdenes de Ragnar. Las siguientes generaciones de trolls se cree que no eran capaces de transmitir dicha enfermedad.



Gobernante: Kral Thalun Gudonov.
Capital (y población): Pauvik (750.000 habitantes).
Población: 60.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Monarquía absoluta.
Razas: Humanos (58%), enanos (16%), halflings (12 %), elfos (6%), gnomos (4%), otras (4%).
Idioma: Sianko.
Comida y bebida típicas nacionales: Vorchoff (salchichas especiadas hechas con carnes de diferentes animales) y brun (destilado de cebollas rojas).
Olor característico: Humo y grasa.
Nivel tecnológico/arcano: 8/5.
Importaciones: *Esencia*, gas laerus, difremio.
Exportaciones: Alcohol, armas, cinc, cobre, gas, hierro, industria, madera, tecnología.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Alannia, Morabia, Kian Se y Sohjo.

HISTORIA

PASADO

La guerra de los dragones
Tras el Ragnarök todo el antiguo territorio de Siankia quedó arrasado por los combates entre los dioses y los arcaicos. Cuando la guerra finalizó, los pocos dragones que habían encontrado refugio en este desolado páramo, empezaron a salir de sus escondites y sobrevolar sus nuevos territorios de caza. Para los supervivientes, el apocalipsis había acabado, pero los dragones venían a acabar el trabajo.

Su nación había quedado desgajada y pequeños pueblos surgieron de entre los huesos de las antiguas ciudades.

Tuvieron que combatir contra las poderosas sierpes para sobrevivir, agrupándose en comunidades que se preparaban incluso durante años para abatir a un único dragón. Esta guerra con los dragones abarcó los primeros tres siglos tras el Ragnarök, pero la magia había desaparecido y los dragones, debilitados, fueron mermando en número hasta que rara vez eran vistos. Tras el final de la era de la sierpe, como se llegó a conocer, seis comunidades se alzaron de entre las demás. Kazat, Volgorak, Roshlav, Bru, Gendzhik y Mosviak prosperaron y durante más de quinientos años crecieron en poder y esplendor, absorbiendo a otras hasta confeccionar territorios muy similares a los de hoy en día.

Merikrov (Sangre de cobre)
Durante siglos se empieza a apreciar, que por alguna razón, en todas las razas que conviven en el centro del territorio, muchos de sus miembros nacían con el pelo rubio rojizo o color cobre, así como los ojos. Humanos, medianos, elfos o enanos, daba igual la raza o su procedencia, simplemente, algunos bebés nacían así, con tonos cobrizos en pelo y ojos. Poco a poco y tras el paso de generaciones, se fue expandiendo por el territorio hasta lo que hoy en día se conoce como el rasgo más característico del pueblo sianko, su pelo rubio rojizo y sus ojos color cobre.

Actualmente, hay diversas teorías al respecto de la procedencia de esta característica (como la elevada proporción de metales pesados

en el agua o la adaptación al clima de la zona), pero en aquellos tiempos cobró mucha más fuerza. En Kazat cuenta la leyenda que un pueblo se levantó en armas contra la opresión de un terrible dragón de cobre anciano. Al matarlo, los ciudadanos (miembros de todas las razas mayoritarias) quedaron bañados con la sangre de la sierpe y adquirieron esta peculiar coloración. De esta forma, todos los siankos actuales procederían de este grupo de héroes que quedaron marcados al matar al dragón.

Partiendo de esta corriente, comienza a desarrollarse un movimiento extremista contra los dioses y todo lo que tenga que ver con lo sobrenatural encabezado por Bradislav Kirishiev. Sus ideas saltan a otros territorios cuando Kirisihiev plasma sus ideales en un libro. "El Dogma de Kirishiev" afirma que aquellos que portan la marca del dragón, como mortales libres, han vencido a todas las amenazas sobrenaturales que han lanzado sobre ellos esos seres inmortales, y ahora deben mantener esa libertad erradicando todo vestigio mágico que pueda amenazarles.

Empiezan a denominarse la merikrov, y proclaman la unión de aquellos que portan la marca, de aquellos que descienden de los héroes que mataron al dragón y lucharon por la libertad, por encima de cualquier raza, por encima de cualquier bandera. Este discurso empieza a calar entre los más desfavorecidos, que les propone pertenecer a un grupo que los acoge entre ellos como iguales y les ofrece un destino más elevado, algo mucho mayor que ellos mismos.

El movimiento se consolida cuando Kirishiev es asesinado, convirtiéndole en un mártir para los suyos y los más desfavorecidos, que empiezan a ver en su causa algo más que el odio a los dioses y a la magia, sino también la lucha contra la opresión de los poderosos. Durante cientos de años, esta corriente de pensamiento se empieza a extender por los países vecinos, generando pequeñas revueltas. Poco a poco, se va convirtiendo en un movimiento mayoritario, y el pueblo llano lo reclama cada vez de forma más violenta.

El régimen de Siania

En el 914, con todo el territorio convulsionado, Kazat elige como su gobernante al general Thalun Gudonov, merikrov y férreo defensor del movimiento. La primera declaración que hace es que Kazat luchará para mantener la libertad de su pueblo y de todo aquel que piense como ellos, por lo que anima a los demás países a unirse bajo su bandera y sus ideales. Moshviak, Gendzhik y Roshlav acceden de buena gana, mientras que a los demás hubo que convencerlos por la fuerza.

Deciden llamar a su alianza Siania, que significa "unión" en el antiguo idioma de la región y recuerda a su nombre ancestral. Se forma así un nuevo país gobernado por un régimen muy estricto con un objetivo muy claro, la magia, esa herramienta de los dioses para someter a los mortales, debe ser eliminada de la faz de la tierra y están dispuestos a liberar al mundo de su maligna influencia por la fuerza si es necesario. Thalun el Unificador gobierna el imperio y se le otorga el título de kral, el rey.

Un grupo de elfos lidera un movimiento de rechazo al nuevo régimen. Debido a su naturaleza mágica, Thalun los acusa de actuar como agentes de la opresión contra la libertad. Muchos se unen a estos rebeldes cuando ven cómo el régimen se vuelve contra sus propios ciudadanos. Pronto el ejército cae sobre los rebeldes con furia y los que no mueren durante las revueltas son encarcelados y ejecutados.

El kral vuelve sus ojos entonces hacia los elfos, que aun siendo fieles al régimen, deben demostrar públicamente su repudia por la magia y su odio a los antiguos dioses. Entre los que lo hacen de buena gana, cabe destacar un linaje que guarda especial rencor a la diosa Naimiriel tras abandonarlos y su líder, Ierie Ilmrynov, vivió con Kirishiev el auge del movimiento. Los que se niegan son detenidos por rebeldes y adoradores de los dioses. Muy pocos son los que consiguen escapar del país, y menos aún mantenerse en la clandestinidad.

Mientras tanto, el régimen impulsa su estudio por la tecnología y la ingeniería y alienta a todos los que apoyen sus ideales a participar con ellos. Los enanos parecen compartir muchos de los principios del régimen y, casi desde el principio, estaban muy vinculados a los fundadores del movimiento. Sorprendentemente, muchos gnomos acuden a Siania y se ofrecen para formar parte. Con los amplios recursos que se les ofrece y con quizá menos limitaciones éticas, Siania les proporcionaba lo que necesitaban para sus investigaciones, a la vez que se beneficiaba de ellas. Los que pasan el escrutinio del régimen son aceptados y pronto los gnomos empiezan a demostrar ser muy productivos y trabajar bien bajo la moral sianka.

Los medianos, contrariamente a otros países, no son tratados como meros esclavos. El régimen lucha porque todos los mortales sean iguales, y muchos medianos se acogen a este ideal. Reciben un sueldo justo y la posibilidad de adquirir una vivienda digna o incluso abrir un negocio. Lamentablemente, por su incapacidad para combatir en el ejército regular, suelen terminar trabajando en fábricas bajo las mismas peligrosas condiciones que sufren sus congéneres de otros países, pero al menos lo hacen por voluntad propia y no son despreciados por ello.

La guerra de las cien noches

Una vez aplacadas las fuerzas rebeldes, uno de los primeros colectivos enanos en alinearse junto a Thalun y el régimen, piden al kral que recupere su hogar ancestral en Morabia, tras las montañas Nochny Priyuv, de donde fueron expulsados pocos siglos atrás mediante artes de brujería.

La columna central trata de cruzar la cadena montaña Nochny Priyuv, al oeste de Mosviak, pero el terreno escarpado los ralentiza e impide el transporte de las grandes piezas de artillería. Empiezan a encontrar soldados muertos misteriosamente mientras duermen, los suministros son envenados y los soldados sufren pesadillas que los hacen enloquecer. Thalun detiene a las tropas y busca infructuosamente la fuente de estos ataques dentro de su propio campamento.

Antes de que la moral caiga por los suelos, el kral decide enviar grupos más pequeños que puedan moverse con más facilidad. Estos grupos se internan en Morabia y causan estragos entre los pueblerinos, pero son repelidos cuando el propio pueblo de Morabia, sus campesinos junto con sus mujeres y niños, se lanza contra ellos sin mostrar ningún temor por sus vidas.

La guerra sianko-frolesa

Frustrado por las sucesivas derrotas y los crecientes rumores entre los soldados, el kral se ve obligado a desviar sus tropas al sur para rodear las montañas y atacar Morabia desde un terreno más llano, pero para ello tiene que entrar en Frolamburgo y no se puede permitir combatir a dos enemigos a la vez, por lo que convence a sus generales de que la mejor opción es conquistar Frolamburgo, llevarles las enseñanzas del régimen y aumentar el poder del imperio antes de atacar el país de las brujas. Se mandan avanzadillas mientras el ejército se moviliza y en menos de dos meses, antes de que el grueso del ejército de Siania llegue a la capital, Frolamburgo se rinde y acepta formar parte de Siania.

En el 940, Thalun entra en la capital para firmar el tratado de adhesión. Sabe que conquistar Frolamburgo habría llevado años de guerras, pero precisamente por esa falta de victoria amedrentadora, decide casar a su segundo hijo Gustav con la dama Kamilla, la única hija del canciller frolés, para unificar las familias y así el poder.

Tras la boda y durante la ceremonia de firma del tratado, el palacio frolés sufre un atentado. Una bomba explota en el salón, matando a cientos de invitados. Thalun pierde casi todo el lado izquierdo de su cuerpo, pero consiguen mantenerlo con vida. Su mujer y sus dos hijos mueren en la explosión, solo su hija menor, la pequeña Katerina, sobrevive. Numerosos altos oficiales siankos también perecen en la explosión.

Por parte de Frolamburgo, casi todo el equipo de gobierno muere, así como Kamilla, pero casualmente el canciller Fry Gunther se encontraba fuera de la estancia durante la explosión y no sufre ningún daño. Este hecho hace que en Siania cobre fuerza la versión de que ha sido un atentado por parte del gobierno frolés, aunque estos le echan la culpa a una facción separatista frolesa que no admite al régimen. Corre otro rumor de que el atentado ha sido ordenado por la propia reina Anna. La cámara del senado toma el control del país y se pone al frente al coronel Nikolai Servyeni, segundo al mando tras Thalun, que declara la guerra a Frolamburgo inmediatamente y ordena a los ejércitos que arrasen el país.

Thalun es trasladado a Kazat y los médicos tratan de salvarle por todos los medios posibles. Incapaces de hacer nada, el doctor Kerbilligan, el gnomo director del área de desarrollo del régimen, opta por conectar a Thalun a unas máquinas experimentales de soporte vital. Así consiguen estabilizar al kral, aunque no pueden despertarlo del coma inducido.

Deciden transportar al kral junto con la maquinaria que lo mantiene con vida a una central térmica a menos de cien kilómetros de la capital. La central se adapta para el uso exclusivo de las necesidades del kral, y el ejército comienza a fortalecer la central para hacerla inexpugnable y que nada pueda volver a atentar contra Thalun.

Alannia llevaba años ofreciendo a Frolamburgo unirse a ella, y ahora, con una guerra en ciernes que no puede ganar y el enemigo dentro de sus fronteras, Frolamburgo se ve obligado a aceptar la oferta. Así con el apoyo de sus ejércitos, comienza una guerra con Siania que dura años. Con el apoyo de Alannia la guerra da un vuelco y Siania empieza a retroceder. El ejército alannés cuenta con magos entre sus filas y con algunas de las primeras máquinas arcanotecológicas.

Se abre una base de investigación secreta en Bru donde se desarrollan todo tipo de armas, tanto mecánicas, como químicas. Se llevan miles de prisioneros de guerra, delincuentes, rebeldes del régimen y demás escoria que sirven como sujetos para las más truculentas pruebas.

Las vías del transianko, el enorme tren que cruza el imperio de punta a punta, entra en territorio frolés y abastece al ejército con esta nueva remesa de armas con las que empiezan a conseguir victorias e igualar el terreno de juego, pero poco a poco Alannia vuelve adquirir cierta ventaja.

A la desesperada, el coronel Servyeni convence al senado de que necesitan el impulso de la *esencia* para potenciar el ejército y aunque el régimen es contrario a la magia, ceden. Se aprueba la investigación arcanotecnológica, algo que muchos tachan de deplorable y contrario a todas las bases del régimen, mientras que otros lo ven como un paso hacia el progreso y la posibilidad de poder equipararse con sus enemigos. En el 952, en la batalla de Erlangen, el ejército alannés rechaza a Siania y la hacen retroceder hasta la ciudad frolesa de Erlangen, dividida por la mitad por el río Era. Siania se hace fuerte al otro lado del río, en la mitad oriental, donde se reagrupa y consigue detener el avance del enemigo.

Los combates duran dos años más sin que ninguno de los dos bandos sea capaz de cruzar el río y se acaba estableciendo una

frágil tregua. Tras unas tensas negociaciones, el coronel Servyeni y el Lord Mariscal James London firman la paz en el Tratado del Era, o "La paz de las cenizas", como se la conoce popularmente. Como parte del acuerdo, se establece que el río Era será la frontera entre los dos países, Frolamburgo mantiene la mitad oeste de la ciudad de Erlangen, mientras que Siania se quedaría con la parte este de la ciudad, a la que llama Volkzs, y el resto de territorios conquistados. Las vías del transianko cruzan el río Era y aunque el tren se utiliza para un mínimo comercio entre los dos países, ambos mantienen unas fuertes medidas de seguridad.

El retorno del kral

En el 961 Thalun despierta del coma. Las investigaciones con arcanotecnología han dado como resultado máquinas que reemplazan los órganos perdidos del kral, y su estabilidad le permite recobrar la conciencia. Thalun al despertar se encuentra tullido, tuerto, con tubos por todo el cuerpo y sus heridas abiertas. Tras el shock inicial, se le instalan miembros mecánicos, un ojo arcanomecánico y se le reconstruye el lado izquierdo de la cabeza. El kral vuelve a tener un cuerpo funcional formado de partes mecánicas, pero innumerables cables salen de su cabeza, su costado y su espina dorsal y lo conectan con unas descomunales máquinas que lo mantienen con vida, por lo que queda recluido en su despacho.

Al ser definitivo que Thalun no puede ser desconectado de las máquinas, el ejército, que ya había construido defensas en la central, construye ahora una auténtica fortaleza siguiendo los diseños del propio kral. La fortaleza se convierte en una maravilla de la tecnología, defensiva y arquitectónicamente. Se le da el nombre de Thalungard, y la propia residentura, la cámara del senado, empieza a movilizarse para celebrar algunas sus reuniones más importantes allí.

Cuando le informan del tratado de paz con Alannia, Thalun entra en cólera. Servyeni intenta mantener el poder con él y el senado, pero el pueblo y muchos de los propios senadores, hastiados de la gestión de Servyeni, le arrebatan el poder y se lo devuelven a Thalun. Este proclama que las decisiones tomadas por el coronel podrían ser consideradas como traición al régimen y merecería ser fusilado, pero debido a su brillante carrera y por sus años de leal servicio, solamente le releva de su puesto en el ejército y mantiene su puesto como senador. Thalun no aprueba el tratado de paz, pero es la palabra dada por Siania y él la cumplirá (por el momento).

La única satisfacción de Thalun tras su despertar son los nuevos nóvikovs, los dirigibles capaces de permanecer en el aire sin sustentación mágica. Tras veinte años de avances tecnológicos de todo tipo, Thalun ve como estas aeronaves le abren sus posibilidades de expansión. El propio kral se involucra personalmente en el diseño del nóvikov insignia de Siania, el Nacolev, una nave de proporciones gigantescas que combina la última tecnología desarrollada por sus ingenieros, con los descubrimientos arcanotecnológicos robados por los espías. Porta los cañones más potentes de Siania y se mueve por el poder de cuatro elementales de aire. Thalun ve como sus planes de conquista en el continente son irrealizables sin romper el tratado, pero los nuevos nóvikovs y acorazados le abren nuevas oportunidades. Su primer objetivo, Boldak, termina casi antes de empezar. Las aeronaves piratas funcionan sin ningún problema, pero la tecnología sianka es totalmente inoperativa en territorio boldako y son incapaces de averiguar el motivo. Thalun alienta a sus espías a seguir recabando información mientras intenta suavizar la situación con acuerdos comerciales. Compran a Boldak, principalmente, gas laerus para los nóvikovs y la *esencia* que no puede conseguir de sus vecinos.

En el 975 Thalun manda la flota, liderada por el poderoso Nóvikov IV Thalungard al otro lado del mar, a Kian Se y Sohjo. Nada pueden hacer contra las cientos de aeronaves que caen contra sus defensas. Tras pocos meses de guerra, Siania establece colonias en el territorio de Lisk, conquistado a Kian Se, y en Krym, conquistado a Sohjo. Los ejércitos enemigos no pueden hacer nada para expulsar a los invasores, y poco a poco aumenta el territorio ocupado.

PRESENTE

Siania se hizo con los servicios del científico vanerio Walter Difrem, exiliado de su propio país. El doctor Difrem encabezaba la búsqueda de una fuente de energía alternativa a la *esencia*, y encuentra un extraño mineral con un líquido azul en su interior de propiedades únicas, que bautiza como difremio. El kral, viendo por fin el desarrollo de una tecnología que le permita alejarse de la arcanotecnología y de la magia le proporciona todos los medios a su alcance. Difrem consigue, a partir de una cantidad minúscula de difremio, una producción escandalosa de energía de forma limpia y prácticamente segura.

El régimen, complacido, convierte Chenat en la primera central de energía roja (llamado así por las emanaciones de vapor de dicho color) y a Difrem como su director, y hace un año convirtieron Thalungard en otro reactor. Al poco tiempo de esto, el doctor Difrem se da cuenta de que la energía roja produce unas emanaciones imposibles de ver que provocan náuseas, vómitos, fatiga, caída del pelo e incluso quemaduras en la piel en los trabajadores que se han visto expuestos.

Mientras el doctor acude personalmente a informar al kral de su aciago descubrimiento, la central de Chenat explota, matando a cientos de trabajadores y a miles de personas más debido a las emanaciones tóxicas. Nadie sabe qué es lo que ocurrió, pero días después se descubren zombis de chatarra rebuscando entre los restos de la central. Nadie puede asegurar si estos provocaron la explosión o acudieron allí atraídos por la tecnología, pero el régimen pone inmediatamente un equipo a investigar el asunto.

El doctor Difrem es detenido inmediatamente, algunos lo acusan de espía alannés y piden su ejecución, pero el kral responde por él y lo hace retener en Thalungard. Desde entonces se dedica incansablemente a averiguar qué pudo fallar y prepararse para que no vuelva a ocurrir en Thalungard.

Algunos de estos zombis de chatarra fueron llevados a las instalaciones de Bru para ser investigados. A las pocas semanas sufren el ataque de unas criaturas mecánicas desconocidas. Las criaturas asaltan la base matando a su personal, pero su objetivo parece ser algunas valiosas piezas de tecnología, que roban antes de marcharse. Los equipos de la base consiguen seguir a estas criaturas hasta el volcán Misthraken. Allí, las criaturas emboscaron a los soldados y mataron a todos menos a uno, al que llevaron como prisionero ante su maestro, un descomunal dragón rojo que parece haber sobrevivido a sus congéneres tecnificándose. Tras ser interrogado por el dragón, el soldado fue liberado para que entregue un mensaje al kral. Que Thalun Gudonov entregue el trono a Marwolaeth Asgellog, la Pesadilla Roja, o Siania será destruida.

Thalun ve como los demonios del pasado de su pueblo vuelven a amenazarlos. El kral ha detenido sus planes de expansión en el sur y ha replegado todas las tropas no indispensables de las colonias, preparándose para combatir al monstruo. Los primeros intentos de acabar con el dragón han sido desastrosos, las montañas permanentemente nubladas son una trampa mortal para las aeronaves siankas y los siervos del dragón atacan a aquellos que se aproximan a las montañas por tierra.

El régimen en un principio intentó mantenerlo en secreto de cara a las fuerzas extranjeras, pero un dragón de esta magnitud en el centro del imperio no es fácil de ocultar. Actualmente la estrategia de divulgación es hacer referencia a los orígenes del régimen, a la sangre de cobre, y como este nuevo enemigo aparece para recordarles por lo que deben pelear.

FUTURO

La sombra que proyecta Asgellog sobre Siania es grande y oscura, pero los ojos del kral están puestos en el fututo. Cuando acabe con la sierpe tiene planes de retomar la misión original del régimen. La

amenaza del dragón le ha recordado el peligro que supone la magia para el mundo. Llevará el Dogma de Kirishiev a todos los mortales y los unirá bajo una misma bandera, por la fuerza de ser necesario.
Uno de los primeros pasos es averiguar por qué la tecnología no funciona en Boldak y buscar una forma de aprovechar ese conocimiento, así como destruir a los piratas y hacerse con el valioso gas laerus. Alannia es el gran enemigo militar de Siania, quizá poseen unas fuerzas demasiado similares como para realizar un enfrentamiento abierto.

Morabia también es un foco de corrupción que debe ser eliminado, por lo que los ejércitos no tardarán el sobrevolar las montañas Nochny Priyuv. Pero el kral tiene algo en mente. Debiria es un enemigo natural de Morabia y si no fuera porque Alannia se interpone entre los dos, éstos ya habrían atacado. Esto convierte a Debiria en aliado potencial de Siania, pero antes los ojos del régimen los debirios son débiles y despreciables, pues aún mantienen su fe en los dioses. Thalun planea utilizarlos para arrasar Morabia, y si la alianza fructifica, quizá convencerlos de atacar Alannia. Cuando dejen de ser útiles deberán renegar de sus dioses o caer como todos los demás.

Kian Se y Sohjo no son rivales una vez que los ejércitos vuelvan a las colonias, por lo que la conquista también debería producirse sin mayor problema. Los demás países individualmente no son capaces de enfrentarse a Siania por lo que no hay que preocuparse por ellos, y sus disputas hacen que sea prácticamente imposible que formen una alianza.

Estructura Política

El poder de todo el imperio recae sobre el kral Thalun Gudonov. Es un cargo electo y de por vida. Hay algunas críticas respecto a este último aspecto, ya que el kral, conectado a unas máquinas que lo mantienen con vida, no puede morir, pero su magnífica gestión y el aleccionamiento del régimen hace que la mayoría del pueblo ni siquiera piense en un cambio de líder.

Cada seis años, los ciudadanos eligen a alguien que represente a su pueblo o ciudad ante las cámaras del senado. Los senadores escuchan a estos representantes y atienden sus peticiones, así como la de empresarios, economistas y cualquier otro asunto que competa al imperio. Resuelven las cuestiones menores, y los tres Senadores Mayores llevan los demás asuntos ante el kral, haciéndole ver la opinión de las cámaras.

Los senadores son elegidos por el kral personalmente de entre los representantes de las ciudades y pueblos, empresarios, oficiales del ejército, científicos, ingenieros, profesores o arquitectos. No hay discriminación por sexo, estatus social, raza o puesto de trabajo. El kral los elije personalmente a través de sus consejeros, atendiendo a los valores que representan, al campo de conocimiento que atesoran y, por supuesto, al nivel de lealtad al régimen.

Los senadores, así mismo, son los jueces del imperio. Esta función la desarrollan de forma individual y su autoridad no puede ser revocada por otro senador, solo por el kral. Normalmente los senadores juzgan los casos que tienen que ver con su área profesional, los oficiales realizan los juicios militares, los representantes civiles se ocupan de los juicios del pueblo, etc.

Cuando alguien es condenado por un crimen menor como un robo, vandalismo o una agresión, lo normal es que cumpla trabajos forzosos. Por crímenes mayores como asesinato, agresión a un oficial del régimen, traición al régimen, practicante de magia o la posesión de maná, la condena es la muerte. Puede ser tras años de trabajos forzosos, tras participar en peligrosos experimentos, o ejecutado inmediatamente de forma ejemplar por la gravedad de sus delitos, pero el condenado siempre acabará ejecutado frente a un pelotón de fusilamiento.

La corrupción entre los altos cargos es muy reducida, pues el régimen es implacable con ella. Denunciar los delitos de una persona es una forma de ascender en la jerarquía del régimen, por lo que los posibles corruptos lo hacen de manera individual o en pequeños grupos en los que tengan total confianza, lo que limita la magnitud de sus delitos.

Organización Militar

Estructura y Tradición

El kral está al mando de todos los ejércitos. Ante él responden los generales de aire (vuzdu istrebie), de tierra (zemyaia istrebie) y mar (voyi istrebie), que dirigen cada rama del ejército. Los ejércitos son independientes, pero colaboran estrechamente sin tensiones ni tiranteces.

Los ejércitos de tierra y mar, con más trayectoria a sus espaldas, gozan de mayor respeto dentro del régimen, mientras que la armada aérea, más novedosa, al principio era mirada con desconfianza, pero gracias a sus numerosos éxitos ha sabido dejar claro su potencial y goza del favor personal del kral.

Todo sianko, como educación estándar del régimen, a los quince años entra en el ejército como servicio obligatorio. El servicio militar se compagina con sus estudios y dura cuatro años para los hombres y dos para las mujeres. Aunque se produzca esta distinción, no hay ningún tipo de discriminación por raza o sexo, y si una mujer desea ingresar en el ejército y continuar con su servicio, es bienvenida.

Hasta que no se cumplen estos cuatro años de servicio obligatorio, un soldado no puede promocionar. Los ascensos se producen por

mérito en el combate y mediante duras pruebas y exámenes de oficiales. Todas las promociones, además, deben ser aprobadas por el régimen, que entrevistará al soldado en cuestión para asegurarse de que cumple a rajatabla los requisitos del régimen, aunque el kral siempre tiene la última palabra.

Rojo y negro son los colores de la bandera sianka, así como los de sus uniformes: un uniforme negro con la camisa y los detalles en rojo y dependiendo del rango, ribetes o filigranas doradas. A los reclutas se les llama comúnmente los camisas rojas, ya que hasta que terminan su adiestramiento no se ganan la chaqueta negra de su uniforme.

ESCUADRAS

Las distintas escuadras del ejército reciben el nombre de animales de la región, con un blasón característico. Cuando un soldado asciende en la escala de oficiales, se le hace entrega de una pistola hecha de un metal específico dependiendo de su rango y el blasón de su escuadra grabado. Las pistolas van desde las de cobre de los cabos, hasta la de oro rojo del kral. Aunque todos los grupos suelen trabajar juntos, los soldados son muy orgullosos para con su blasón y sus escuelas.

- Los sobaks (sobak en singular, los perros) son la guardia pública de Siania. Se encargan de mantener la paz dentro de los territorios, así como hacer cumplir las leyes. Vigilan férreamente a los ciudadanos y están presentes en cada población sianka. Actúan contundentemente ante cualquier mínima sospecha e incluso ante las denuncias anónimas.

- Los volki (volk en singular, los lobos) son el grueso de infantería del ejército sianko. Durante sus carreras se especializan en distintas tareas, ya sea tropas de choque, de reconocimiento, francotiradores o armas pesadas. Es el grupo más numeroso y todos los soldados del imperio han pasado al menos dos años adiestrándose con ellos.

- Los kabany (kaban en singular, los jabalíes) son los encargados de la maquinaria y los explosivos. Actúan como zapadores colocando y desactivando explosivos, encargados de las grandes piezas de artillería, como los ingenieros del ejército o manejando los vehículos de combate de última generación. Sus conocimientos sobre explosivos y maquinaria son muy apreciados en cualquier escuadra y suelen colaborar a menudo en diversas operaciones.

- Los medveds (medved en singular, los osos) son las tropas de élite del imperio sianko. Solo los mejores forman parte de ellos y llevan a cabo las misiones más peligrosas o de vital importancia. Son el grupo que ostenta el mayor prestigio y respeto por parte de sus compañeros militares. Suelen operar en pequeños grupos en misiones clasificadas. Uno de sus destacamentos forma la guardia personal del kral.

- Los oleni (olen en singular, los ciervos) son los médicos de combate. Cada pelotón cuenta con al menos uno de ellos y su cometido es mantener a sus compañeros con vida, ya sea suturando a un soldado, sacarle una bala en mitad del combate, o realizando operaciones más complejas en los cuarteles generales en tiempos menos belicosos.

- Los barakuda (barakud en singular, los barracudas) son los marineros del ejército sianko. Tripulan los barcos del imperio y se entrenan para abrir fuego desde su propio navío o abordar las embarcaciones enemigas.

- Los akuly (akula en singular, los tiburones) son una tropa especializada de los barakuda. Su misión en combate es arrojarse al agua vestidos con un traje especial que tiene una larga manguera que los conecta a su barco y les proporciona aire para respirar. Deben bucear sin ser vistos hasta el barco enemigo y sabotearlo, casi siempre con explosivos. Al ser indispensable el uso de explosivos, muchos akuly antes fueron kabani.

- Los vorob´i (vorobey en singular, los gorriones) son los soldados básicos que forman las tripulaciones de la fuerza aérea sianka. Su nombre representa el poco respeto que tenía la fuerza aérea en su inicio, y solo voluntarios que fueron tomados como locos que tiraban su carrera al vacío lo compusieron al principio. Pero, con los años, han demostrado que son una fuerza más que a tener en cuenta y el nombre de vorob´i ahora se pronuncia con respeto.

- Los sokoil (sokol en singular, los halcones) son una tropa especializada de las fuerzas aéreas del imperio. Equipados con un cohete a sus espaldas, el objetivo de estos soldados es interceptar la aeronave enemiga y dejarla inoperativa. Ya sea haciéndola estallar en pedazos con explosivos, o matando a la tripulación y haciéndose con su control, el soldado tiene la misión de eliminar esa nave. No suelen trabajar en grupos de más de dos, ni suele haber muchos en una sola nave. Su alta tasa de mortalidad solo es comparable con la que causan entre sus enemigos. No muchos soldados se prestan voluntarios para entrar en este cuerpo, aunque los ingenieros se esmeran en desarrollar nuevos dispositivos que ayuden a que estos soldados vuelvan sanos y salvos.

- Los sohvi (sohva en singular, los búhos) son los espías del imperio, su servicio secreto. Son los ojos y los oídos del régimen en otros países. Están presentes en la mayoría de los países, infiltrados hasta en las más altas esferas, recopilando documentos secretos y boicoteando posibles actividades que perjudiquen al régimen. Son capaces de reclutar agentes en esos países que ni siquiera son conscientes que están trabajando para el régimen sianko. Es una organización secreta, la mayoría de los infiltrados no se conocen entre sí, y la desconfianza está muy extendida, pues estos agentes que viven durante mucho tiempo en una sociedad sin la disciplina del régimen, corren el riesgo de olvidar los verdaderos ideales y ceder a la tentación del capitalismo extranjero,

por lo que sus superiores siempre están muy pendientes de posibles agentes dobles. Pocos agentes han cambiado de bando, pero los que lo han hecho han sido descubiertos y eliminados de forma ejemplar.

- Los myling son los niños que superan la prueba de selección de aquellos que fueron cosechados por los zhanets y entrenados como tropas de élite. Su entrenamiento de combate rivaliza con el de los medvedi, aunque el suyo es mucho más completo y duro. Los myling se ocupan de operaciones de gran repercusión dentro del territorio sianko. Aunque muy competentes y muy bien entrenados, la función real de este grupo es ganar prestigio y dar veracidad a la operación "Krasny Virat", la cosecha roja que ayuda a mantener con vida al kral.

Operación "Krasny Virat (Cosecha Roja)"
Actualmente Thalun tiene más de cien años. Gracias a las máquinas que lo mantienen con vida ha alcanzado una posición de semi-inmortalidad en la que, a no ser que sea desconectado, el kral no morirá. Su vida depende de la *esencia*, que mantiene las máquinas arcanotecnológicas en funcionamiento, aunque gracias al reactor de Thalungard, la necesidad de *esencia* ha disminuido drásticamente. Desafortunadamente esto acarrea graves secuelas.

Ha sido imposible evitar aislar las emanaciones que generan las máquinas, por lo que el despacho de Thalun y los alrededores son nocivos para cualquiera que se aproxime sin la debida protección. Por esta razón, y para mantenerlo en secreto, nadie ajeno al alto mando del régimen puede reunirse con Thalun, jamás. Su guardia personal y sus consejeros visten una armadura o un traje ambiental para protegerse, pero nada protege a Thalun de ella. La mayoría de sus órganos han sido sustituidos, ya sea por la tremenda herida que le llevó a este estado, o por los tumores que le han provocado las emanaciones. La cabeza y los miembros del lado derecho son lo único que Thalun mantiene intacto, pero los médicos dudan de lo que las emanaciones podrían provocarle de no ser por su armadura.

Otro efecto secundario es que la sangre de Thalun queda contaminada y corrompida en cuanto entra en su sistema y es procesada por las máquinas, por lo que solo es útil durante unos pocos latidos. Por esta razón, Thalun está conectado a una máquina que continuamente saca la sangre contaminada e introduce sangre limpia.

Para conseguir tal cantidad de sangre, se ha puesto en marcha la operación "cosecha roja". Esta operación consiste en millares de donantes a los que cada día se les extrae la sangre para introducírsela al kral. Solo sirve un grupo sanguíneo determinado por lo que la búsqueda de donantes es muy complicada.

Los zhanets (los cosechadores), son una unidad que se dedica a visitar a cada niño pequeño o recién nacido del imperio. Su objetivo es hacerle un análisis de sangre para comprobar si coincide con el grupo sanguíneo del kral. Si coincide, se hace una oferta a los padres: el régimen adopta al niño para formar parte de la organización Myling, una unidad de élite que se dedica a proteger al imperio de sus mayores amenazas. Si los padres acceden, los zhanets se llevan al bebé y los padres sufren una severa rebaja en sus impuestos para siempre. A estos padres se les alienta (ferozmente) a tener más hijos. Si el régimen "cosecha" a un segundo hijo, esta no volverá a pagar impuestos nunca, y si se llevan a un tercero o cuarto, el régimen paga a la familia importantes sumas.

Cuando un bebé es "cosechado" se lleva a unas instalaciones en Thalungard y recibe un duro entrenamiento hasta los quince años, cuando todos los "cosechados" deben superar unas pruebas para demostrar sus capacidades. Solo un 1% es seleccionado, los mejores entre los mejores, el resto son sedados para inducirles a un estado de coma y se les conecta a una máquina que le extrae sangre diariamente y lo alimenta. En estas instalaciones subterráneas hay miles de personas sedadas que le proporcionan al kral la sangre que necesita.

El 1% de los niños que han pasado las pruebas de selección siguen recibiendo entrenamiento de combate, así como aleccionamiento del régimen y conocimiento táctico, operativo y de infiltración. Esta unidad se ocupa de las misiones más peligrosas así como las de mayor impacto social, lo que fomenta el prestigio de la unidad Myling. A estos soldados seleccionados se les alienta a retomar el contacto con su familia, de forma que sus padres se hinchan de orgullo al ver a sus hijos desfilando con sus elegantes uniformes y el cariño y respeto que les procesa la sociedad sianka. Los padres cuyos hijos no pasaron las pruebas, sienten el mismo orgullo pensando que sus hijos forman parte de tan prestigiosa organización y esperan verlos algún día. Si conocieran el verdadero destino que sufren sus hijos no estarían tan orgullosos.

Solo un puñado de personas conocen la verdadera función de esta unidad y desvelar este secreto está considerado uno de los actos de traición más graves contemplados por el régimen. Los zhanets están sometidos a muchas pruebas por parte del régimen para comprobar su lealtad, y la mera sospecha es motivo suficiente para la eliminación de un agente.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

Siania, en general, podría considerarse como una estepa helada. El norte es muy frío, mientras que el sur alcanza temperaturas más agradables. Abundan las montañas por todo el territorio y el suelo es muy rocoso, lo que no es de gran ayuda a la hora del cultivo. Las zonas del sur, de clima algo más cálido, también cuentan con terrenos más blandos y fértiles, y es aquí donde crecen los cultivos para todo el imperio.

Aunque la zona quedó arrasada por numerosos combates entre arcaicos y dioses, mucha vida sobrevivió al Ragnarök. Árboles perennes casi en exclusividad en el norte, mientras que en el sur se intercalan con flora adaptada a climas más templados. Hay también muchas especies animales autóctonas, entre las que destacan los osos, lobos, zorros, lechuzas, halcones, jabalís y ciervos. En ganadería se utilizan mucho las vacas, ovejas, conejos, gallinas y una especia autóctona de reno que se cría por su piel y su carne.

La proliferación de fábricas en las últimas décadas ha contaminado mucho el ecosistema sianko y allí donde se erigen, un manto gris lo cubre todo. Tanto es así, que varias especies de aves y otros animales se han catalogado ahora como en peligro de extinción.

Una vez más, el sur y las colonias no se han visto tan afectados por esta contaminación, y son los destinos más populares para el ocio de las familias siankas, entre las que destacan las costas de Gendzhik, así como sus islas y las zonas más controladas de las colonias.

Las costas del norte son mucho más frías, en su mayoría de piedras o con grandes precipicios, pero los acantilados del norte de Mosviak, con el mar rompiendo furiosamente cientos y cientos de metros por debajo son algo digno de ver.

En las montañas Misthraken se encuentra el punto más alto de Siania, un volcán inactivo en el que ahora se sabe que vive Marwolaeth Asgellog, el enorme dragón rojo.

Las Nochny Priyuv son una impresionante cadena montañosa que hace de frontera natural con Morabia. Su nombre significa "el refugio de la noche", tanto porque ellas esconden al sol cuando anochece, como porque siempre se ha dicho que en Morabia habitan seres oscuros y el pueblo sianko es muy supersticioso. Es un terreno rocoso muy escarpado, según dicen los enanos más viejos, repleto de túneles que llevan a lo profundo de la tierra.

Quizá el río más importante de Siania es el Karatse, que nace en las montañas Velikaya, pasa por Pauvik, la capital del imperio, y desemboca en el mar Kholodniaya.

Irónico resulta el río Chaistiy, que significa "el limpio" o "el puro", pues siempre fue una de las fuentes de riqueza y comida de los pueblos

del norte de Kazat, pero ahora, su paso por las ruinas de la central de Chenat lo han contaminado y "nada" vive ya en sus aguas.

Cabe destacar los bosques de Kotuy y Litsvennyy, de donde proviene la inmensa mayoría de la madera que alimenta las fábricas y astilleros de Magadán. Algunos dicen que se están deforestando a un ritmo demasiado elevado, pero el régimen ignora cualquier tipo de aviso.

El bosque de Srendyaya es el único al que quizá el régimen preste más atención. Hogar ancestral de los elfos del clan Ilmry y liderados por el senador Ierie Ilmrynov, actualmente el corazón del bosque se ha mantenido como una especie de reserva para los suyos. Durante siglos, han mantenido las tradiciones de su clan, pero han abandonado cualquier rito dedicado a los dioses. Al estar relativamente cerca de Pauvik, últimamente se ha puesto de moda entre los más pudientes el ir a pasar allí el día con la familia y disfrutar de un entorno natural alejado de la ciudad.

Por último, mencionar el río Era, frontera natural e impuesta entre Siania y Frolamburgo. Como parte del tratado del Era, Siania impuso la condición de que nada podía crecer a cincuenta kilómetros de las orillas del río, por lo que ambos países despoblaron todos los bosques, granjas y cultivos en dicha distancia a las aguas. Muchos pueblos perdieron así su forma de sustento y tuvieron que industrializarse para sobrevivir o ser abandonados.

Localizaciones importantes

Aunque Siania no sea tan rica en parajes naturales como otros países, cuenta con una ingeniería y una arquitectura memorable. Para el régimen la obra de los dioses es despreciable, y ellos, como mortales, tienen que competir construyendo edificios imponentes y milagros de la ingeniería que superen las maravillas creadas por cualquier dios.

Pauvik

Esta apabullante ciudad, hogar de setenta y cinco mil personas, es la capital del imperio. Construida a ambos lados del río Karatse, empezó como un pueblo pesquero, algo que cada vez es más difícil de ver en la actualidad, pues la contaminación ha acabado con mucha de la vida del río.

El casco antiguo de la ciudad es un cúmulo de callejas y casas diseminadas cerca del río, mientras los barrios nuevos, construidos cuando el régimen de los sangre de cobre se hizo con la ciudad, es mucho más organizado. Los distintos barrios residenciales se corresponden a cada uno de los rangos laborales, con lo que la mayoría de los trabajadores de las fábricas viven en el mismo sitio, los comerciantes en otro, los altos mandos del régimen en otro y así con todos los rangos.

En el distrito industrial se encuentran gran cantidad de fábricas, y más aún en las afueras de la ciudad, que proporcionan trabajo para la inmensa mayoría de los habitantes de Pauvik y de ciertos pueblos de los alrededores.

La Plaza Negra es una imponente plaza construida con mármol y granito negro que da entrada a la residentura o la cámara del senado. La plaza es el corazón del régimen donde se encuentra una inmensa estatua de más de treinta metros de Bradislav Kirishiev, fundador del movimiento, hecha de cobre con incrustaciones de oro rojo a su alrededor. Además del senado se erigen el posolstov (el domicilio oficial del kral, habitado actualmente por su hija Katerina), el shtavny rezhima (la sede del régimen) y el shtavny voyska (la sede de oficiales del ejército). Todos construidos de los mismos materiales con adornos en oro rojo y cobre y banderas del régimen por todos lados.

Thalungard

Thalungard, la actual residencia del kral, también es una obra arquitectónica digna de mención. Convertida en la mayor fortaleza del imperio, contiene actualmente la única central de energía roja en funcionamiento del imperio. Está diseñado por el propio Thalun, pero muy pocos pueden admirar su obra, ya que solo el personal autorizado puede entrar en la fortaleza, y las continuas emanaciones de la central hace que sea muy peligroso.

Chenat

La central de Chenat es donde comenzó la revolución energética del imperio. La nueva energía roja permite alcanzar nuevas cotas de poder sin recurrir a la arcanotecnología. Es una inmensa tragedia que haya explotado, pero el imperio está concentrado en conseguir que sea una energía segura y promoverla por su territorio. En los terrenos contaminados alrededor del esqueleto de la vieja central, se han visto enormes osos, mutados por las emanaciones. Los conocidos como osos rojos de Chenat son varias veces más grandes que un oso normal, carecen de pelo y se puede ver los músculos sangrando bajo la piel resquebrajada. El oso es el símbolo del régimen por lo que estos animales son protegidos, aunque muchos ven en este oso mutado un presagio funesto.

Magadán

Los impresionantes astilleros de Magadán son una joya de la ingeniería. Algunas de sus fábricas son tan grandes que podrían considerarse pequeños pueblos por sí mismas, lo que hace que Magadán tenga el puerto militar más grande del mundo y uno de los mejores puertos comerciales. En sus orígenes era una ciudad pesquera, pero la guerra incrementó exponencialmente la cantidad de fábricas y astilleros, lo que ha hecho que los pescadores tengan que desplazarse al norte y al sur, a aguas menos contaminadas.

TRANSIANKO

El enorme tren que recorre el imperio desde los astilleros de Magadán hasta la ciudad fronteriza de Volkzs. Pasa por las ciudades más importantes y lleva tanto personas, como mercancías, armamento y distintos vehículos. Las locomotoras del transianko son descomunales, tanto que sus vías miden el doble que las vías normales alannesas. Su construcción duró más de trece años en plena guerra sianko-frolesa, y en ella se emplearon prisioneros de guerra, librepensadores, simpatizantes de la magia y demás calaña que poblaba las prisiones de Siania. En estos trabajos forzosos, que para muchos rozarían la tortura, decenas de prisioneros morían cada día, ya fuera por los desprendimientos en los túneles bajo las montañas Privakuum, por los latigazos, el cansancio o por los intentos de fuga.

ECONOMÍA

El régimen tomó el control de todo aspecto económico, tanto privado como público, una vez que aplacó los levantamientos, con el fin de que todos los ciudadanos sean iguales, incluido en su riqueza. Era una forma de ayudar y convencer a los más necesitados a la vez que mantenía bajo su control a los empresarios y a las grandes fortunas hasta establecer si realmente eran leales al régimen o no. Con el tiempo, este sistema se ha consolidado y adaptado a la sociedad sianka hasta nuestros días.

Siania apenas comercia con el mundo exterior. Lo poco que vende son armas de baja calidad y obsoletas que destina a países lejanos y subdesarrollados como Malorn, hierro en bruto o facturado y brun, la bebida alcohólica oficial que es exportado a casi todos los países desarrollados.

En cuestión de alimentos, Siania es totalmente independiente y se enorgullece de ello, aunque quizá tengan una variedad de alimentos menor que en otros países.

Todos los trabajos están catalogados con un mayor o menor rango, y todos los trabajadores dentro de un mismo rango cobran el mismo sueldo.

Los sueldos y el precio de todos los productos del mercado los determina el régimen, y los mercados están obligados a poner el precio estipulado. En los últimos años, parte de los sueldos está empezando a entregarse en forma de vales de alimentos por una determinada cantidad de comida para esa semana, que el mercado está obligada a canjear. Esto hace que esté apareciendo algo parecido al papel moneda, pues mucha gente vende estos vales, algo que el régimen desaprueba y persigue.

Es bastante común que el pueblo llano intente maquillar sus números para que se le asigne más dinero, o adquirir mejores vales de alimentos. El contrabando de artículos también es común, y hay un mercado negro de artículos extranjeros muy perseguido por el régimen.

CULTURA, OCIO Y COSTUMBRES

La gente de Siania es seria y trabajadora, supersticiosa y poco amigable con los escasos extranjeros que los visitan. No muy propensa a expresar sus sentimientos en público, aunque esto cambia con su círculo de confianza, donde se vuelven amistosos, alegres y propensos a las grandes reuniones familiares.

Gustan de grandes fiestas con amigos y familia donde abunda la comida y sobre todo la bebida. El brun se consume casi durante todo el día, para quitar el frio del cuerpo y alegrar el espíritu. A los niños no se les permite beber, pero, a partir de los doce años, es raro el muchacho que no lo hace a escondidas o cuenta con unos padres permisivos.

Suelen tener muchos hijos, sobre todo en zonas rurales, y la familia es el eje central de la vida sianka. El régimen fomenta que se vigile a los vecinos en busca de actitudes sospechosas, y muchos lo hacen, aunque en cuanto entablan amistad con sus congéneres son mucho más tolerantes.

Todo ciudadano sianko tiene derecho a un permiso en su trabajo de dos semanas al año del que se descuentan las bajas por enfermedad. El régimen fomenta que durante este periodo vacacional, las familias visiten las distintas zonas del imperio, y siempre del imperio, pues los ciudadanos sufren severas restricciones para salir del territorio.

Toda clase de proliferación cultural que se dé en Siania está supervisada por el régimen. Destacan especialmente la literatura, danza, teatro y música, casi siempre con temática bélica o amorosa. Son famosas las distintas sagas que relatan las victorias de un ejemplar soldado sianko durante la guerra, mientras que su amada esposa espera que vuelva junto a ella.

El teatro también suele tratar estos mismos temas, además de ensalzar continuamente al régimen y al líder Thalun, mientras que en la ópera suele abundar la temática amorosa, y es el único escenario donde se permiten los dramas.

La ópera de Kirish es famosa en el mundo entero, tanto por sus obras como por el espectacular edificio donde se representan. La ciudad de Timasyosh cuenta con el mejor museo de pintura y escultura del imperio, así como unas grandes colecciones sobre el mundo natural y arqueología. El museo del ejército de Pauvik también es bien conocido y todos los reclutas lo visitan al menos una vez durante su instrucción.

Por supuesto, ningún libro extranjero puede encontrarse en territorio sianko, y si el régimen encuentra uno, es quemado y su poseedor condenado por traición al régimen. Un gran equipo de censores se esmera por hacer que los libros y las noticias lleguen al pueblo de acuerdo con los ideales del régimen.

El deporte tradicional de Siania es el palkitso, un juego en el que los equipos de cinco jugadores se pasan una pelota de madera con unos palos y consiguen puntos por cada pase consecutivo sin que si rival toque la pelota. El juego es muy violento, ya que el palo no se utiliza únicamente para golpear la pelota y aunque sigue siendo muy popular en zonas rurales y con fuertes lazos tradicionales, el humbolt se está poniendo de moda en toda Siania.

El régimen intentó frenar el alcance de este deporte extranjero, pero pronto vieron que ya había calado en la población y era inútil intentar frenarlo. El régimen sigue apoyando oficialmente el palkitso por encima del humbolt, pero en las grandes ciudades parece una batalla perdida.

Aun con el desprecio de Thalun, el kral ha ordenado que si el humbolt es el deporte al que juega el resto del mundo, ellos jugarán y serán los mejores. El régimen apoya a los Osos de Pauvik, el equipo del kral, pero los Lobos de Morever tienen fama de duros, fieros y son unos rivales a tener en cuenta.

Personajes relevantes

Thalun Gudonov (luchador/militar 16): Kral de Siania y principal defensor del "Dogma de Kirishiev". Alcanzó su posición gracias a sus méritos en el ejército de Kazat y tras la unificación de Siania impuso esa misma disciplina en sus nuevas tropas. Es un hombre severo, firme y riguroso, pero se ha ganado el respeto de sus súbditos y sus tropas.

En el atentado durante la rendición de Frolamburgo, quedó en coma y gravemente desfigurado, perdiendo prácticamente todo el lado izquierdo del cuerpo. Por puro milagro sobrevivió y tras más de veinte años en coma despertó para volver a liderar al imperio. Actualmente la arcanotecnología ha sustituido las partes de su cuerpo perdidas: brazo, pierna, ojo y parte de la mandíbula del lado izquierdo, así como casi todos sus órganos internos. Estas máquinas que ahora son su cuerpo están conectadas a la gran central de Thalungard, por lo que el kral no puede abandonar su despacho y apenas tiene movilidad dentro de él, pero la voluntad de dirigir a su gente y eliminar la magia opresora del mundo le obligan a continuar. Las emanaciones que producen las máquinas son peligrosas, contaminan su sangre y le obligan a recibir transfusiones a diario, y peor aún, sus médicos creen que a la larga podrían corromper su mente.

Katerina Gudonov (ladrona/espía 14): La hija menor del kral apenas tenía cinco años cuando sufrió el atentado que dejó en coma a su padre. Thalun y ella fueron los únicos supervivientes de su familia. La pequeña sufrió graves quemaduras en su cuerpo, que quedó marcado para siempre. Creció sin familia, pero como princesa del imperio. Querida por todos, pero sin que nadie se atreviera a mirarla realmente a la cara. Ahora, es prácticamente una anciana que ha convivido toda su vida en los altos círculos del régimen. Lo que antaño era un amor incondicional hacia su padre, hoy es un sentimiento de repudia y odio mezclado con tristeza. Le ve como un monstruo, algo antinatural que dejó de ser la persona que era su padre hace mucho tiempo, ahora solo queda el kral. Para devolverle la humanidad, intenta arrebatarle el poder. Oculta tras el velo que siempre cubre parte de su rostro y tras una red de mentiras, chantajes y manipulaciones, orquesta una rebelión contra el régimen.

Ierie Ilmrynov (elfo imilbree/militar 10): Líder del clan Ilmrynov, un linaje élfico antiguo y respetado. Tras el Ragnarök, el clan Ilmrynov no sabía cómo sobreponerse a la pérdida de Naimiriel. Con el paso de las generaciones, ese amor se convirtió en resentimiento y odio por su abandono. Cuando Bradislav Kirishiev comenzó su movimiento, Ierie, también sangre de cobre, se sintió identificado con lo que proclamaba y rápidamente formó parte de las revueltas. Su clan es la piedra sobre la que se sostienen los demás elfos en el régimen, sin ellos, serían muy mal vistos y fueron los primeros en renunciar a su origen mágico. Ierie tiene un asiento en el senado y aunque ha declinado su ascenso a general en varias ocasiones, es quien comanda a su clan en combate. Es increíblemente hábil con su lanza, en la antigüedad era conocido por cargar hacia el combate montado en un espléndido caballo y lanza en ristre, hoy en día, repite esa misma escena montado en un ciclogiro expresamente facturado para él.

General Gustav Nóvikov (luchador/ingeniero/piloto 11): Actual vuzdu istrebie (general del aire) del ejército, es el verdadero responsable del auge del combate aéreo sianko. Sin apenas recursos y sin la aprobación real de sus superiores, desarrolló el dirigible nóvikov, ahora mira con orgullo la inmensa flota de aeronaves que llevan su nombre. Prácticamente todos los protocolos y tácticas de combate aéreo son obra suya y por ello se ganó el respeto del kral, con el que colaboró mano a mano en el desarrollo del Nacolev, el buque insignia sianko. Capitaneó personalmente el Nacolev en la toma de Lisk, lo que demostró a todo el imperio el potencial de sus dirigibles y fue recompensado por el kral con un asiento en el senado y el rango de general del aire.

Doctor Kerbilligan Rukstyye (gnomo/médico 8): Senador y director del Centro de Investigación de Bru. Conocido erudito en biología y medicina, su área de investigación desde que terminó sus estudios fue la fusión de carne y metal, o cómo implantar prótesis mecánicas en cuerpos vivos. Fue el médico que le salvó la vida a Thalun, estuvo con él todos esos años en coma y diseñó las máquinas que hoy le sustentan. Gracias a su habilidad, el kral le recompensó con un puesto liderando proyectos de investigación en las instalaciones de Bru. Gracias a la arcanotecnología, sus investigaciones han desarrollado numerosas mejoras en implantes, prótesis y armaduras de combate. Tras sus éxitos fue ascendido a director del Centro y nombrado senador.

Walter Difrem (especialista/alquimista 6): El doctor Difrem desarrolló todo un área de estudio en su Vaneirin natal, que las autoridades no consideraban del todo legal y pronto estuvieron tras él y su trabajo. Buscando la forma de escapar de la justicia, se puso en contacto con él uno de los numerosos espías que Siania tiene repartidos por el mundo. Este espía le sedujo con la idea de un lugar donde no pusieran limitaciones a sus investigaciones, donde se le reconociera por su trabajo y se le otorgaran los fondos que necesitaba. Difrem accedió y viajó clandestinamente a Siania, donde rápidamente se le concedió un equipo y un laboratorio para sus experimentos. Investigaba una nueva forma de obtener energía de un mineral que él mismo había descubierto, el difremio. Así el régimen construyó la primera central de energía roja en Chenat y tras su éxito se construye otra bajo Thalungard. Pero tras el accidente de Chenat, Difrem es acusado por muchos de espía alannés y traidor. El doctor Difrem vive ahora prácticamente recluido en Thalungard, vigilado constantemente, con la única labor de mantener la central funcionando y que el accidente de Chenat no se repita aquí.

TRAMAS Y RUMORES

- En el extranjero se cuenta que Thalun se alimenta del alma de los niños que los soldados le llevan a Thalungard.

- En los más oscuros círculos contrarios al régimen se dice que el kral sobrevivió a sus terribles heridas gracias a la brujería de la propia Vianka Von Tep, como forma de comprar la seguridad de su país.

- Algunos ingenieros han comentado algo acerca de una máquina descomunal que está siendo construida en uno de los mayores astilleros de Magadán, algo que el mundo temerá cuando esté terminado.

- Se dice que el régimen adiestra a los jugadores de humbolt para que actúen como espías cuando acuden a competir a otros países.

- Hablan de una criatura humanoide cubierta de pelo blanco que habita en las cumbres nevadas de Filaretovskiy que ha acabado con la vida de numerosas personas. Cada cierto tiempo hay un aumento del número de desapariciones en la zona, pero cuando se ha ido a investigar nadie ha encontrado nada más que huellas humanoides de gran tamaño en la nieve. También se cree que son rumores extendidos por el ejército para tapar algún tipo de secreto en la zona.

- Algunos cuentan que la explosión de Chenat fue provocada por - Alannia, en su afán de destruir Siania de una vez por todas.

- Varios nóvikovs han desaparecido cerca de Krym, las últimas comunicaciones hablaban de una enorme bestia de metal.

- Los pescadores de los pueblos situados a las orillas del río Karatse cuentan que en sus aguas, tras el paso por el esqueleto de la central de Chenat, han visto criaturas extrañas. Peces deformes que nadie había visto antes, y cosas peores que arrastran a los incautos al agua, de donde no vuelven a salir.

- Se cree que el difunto senador Sevyeni intentó adoctrinar a la pequeña princesa Katerina para que le ayudase a arrebatarle el trono a su padre.

- Siempre ha habido una sombra de duda sobre el descubrimiento que se atribuye Walter Difrem y es que no son pocos los que insinúan que es un estafador y que por eso la central de Chenat fracasó. Es posible que ni siquiera sea el descubridor del difremio.

- Hay una teoría planteada por científicos alanneses que dice que el principal problema de las emanaciones es el humo carmesí que sale de las centrales de energía roja ya que están convencidos que le echan un producto químico para encubrir que el humo debería ser azul. Tanisa Andersen tiene la teoría de que usan cobre solar y rojo titán para ese artificio provocando malestar y mutaciones en las regiones colindantes.

Gobernante: Luu Edzen Tsöl "Señor del Aire y el Desierto".
Capital (y población): Mihr (250.000 habitantes).
Población: 600.000 habitantes.
Tipo de gobierno: Dictadura.
Razas: Humanos (49%), centauros (15%), halflings (10%), elfos (7%), semiorcos (5%), goblins (5%), semielfos (4%), enanos (2%), cíclopes (1%), orcos (1%), otros (1%).
Idioma: Boldako, también llamado hel.
Comida típica nacional: Dzagas zhön (sopa de pescado con algas rojas) y temee (leche de camello fermentada).
Olor típico: Nuez moscada.
Nivel tecnológico/arcano: 5/5.
Importaciones: Carbón, *esencia*, loto amarillo, plata estelar, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Alcohol, esclavos, frutas, gas laerus, vidrioferro.
Alianzas: La isla del Marino Muerto, Siania (en negociación).
Enemigos: Casi todos.

HISTORIA

PASADO

En la formación del mundo, antes de que fuese una isla, Boldak era una porción de tierra que estaba unida a lo que serían Siania y Kian Se. Tras el Ragnarök, cuando se separó del continente, las tribus de ambas culturas se encontraron, y a pesar de sus diferencias, se unieron, pues la escasez de alimento y muchos otros problemas hacían muy difícil la supervivencia. De la unión de ambas razas surgió la población de Boldak, los boldakos. Esta raza aprendió rápidamente a sobrevivir y se acostumbró al entorno hostil en el que vivían.

Los primeros asentamientos surgieron en las costas, cerca de riachuelos, donde el agua potable y la pesca fueron las primeras fuentes de subsistencia. Y el agua se convirtió en su forma de vida. De ella obtenían alimentos, materias primas como coral, conchas, piedra, incluso madera de los árboles que crecían alrededor de los ríos. Tal era la pasión de este pueblo por el mar que fabricaron rápidamente embarcaciones pequeñas de pesca y, posteriormente, más grandes, por lo que su dominio en el arte de navegar creció notablemente.

El haber sobrevivido a tantas penurias forjó el carácter de esta raza, dotándola de un valor y coraje sin igual, pero también les endureció el corazón, lo que supuso que no tuvieran escrúpulos ni misericordia con otras razas. Esta ausencia de moral hizo que atacaran otras embarcaciones matando a todo aquel que se les opusiera y capturando su botín ya fueran objetos o personas. La única raza respetada eran las tribus de centauros del oeste, los cuales eran muy esquivos. Boldak y los centauros se ignoraron mutuamente, se respetaron y no se causaron problemas.

Por aquel entonces, ya se empezaban a diferenciar varios grupos distintos de piratas. Estaban "Hijos de la Bestia", "Tormenta Furiosa", "Marea Negra", "Velas Sangrientas", "Mandíbulas de Hierro", etc. Eran grupos muy territoriales y a menudo había disputas entre ellos, pequeñas trifulcas, peleas… Era el caldo de cultivo para lo que sucedería más adelante: una "guerra de bandas" en las que las alianzas y traiciones estaban a la orden del día.

Mientras todo esto sucedía, en 930, un intrépido minero goblin boldako llamado Laerín Usurpador descubre el gas Laerus por

accidente en una isla flotante. El descubrimiento de este gas, llamado Laerus en honor a su descubridor, revolucionó Boldak. Se trataba de un gas inerte capaz de elevar grandes trozos de tierra. En 934 el primer barcoglobo surca los cielos de Boldak. A partir de ese momento, los piratas boldakos no solo son los amos de sus costas sino también de sus cielos.

Un día en mitad del conflicto entre clanes, apareció un hombre proveniente del oeste, uno al que se daba por muerto, pero que había regresado de entre ellos. Se llamaba Edzen Tsöl "Señor del desierto" y venía acompañado de varios hombres-caballo que le seguían como si fuera su guardia personal. Edzen se hizo rápidamente con el control de las tribus matando a sus líderes y unificándolas. En el año 937 pasó a llamarse Luu Edzen Tsöl "Señor del Aire y el Desierto" y desde ese momento dominó las aguas y el aire que rodeaban la isla de Boldak. Unificó todo el territorio con todos sus habitantes, incluidos los hombres-caballo. Bajo su control se fundó una organización que tendría como fin buscar poder y riquezas a través del perjuicio de otros.

A medida que pasaba el tiempo, su organización se iba extendiendo, lo que podía suponer un problema porque podría llamar demasiado la atención. Así que decidió ser cauto y actuar con discreción. De esta forma creó una red en las sombras llamada Nïïgem Luuïïn, pudiendo extender su imperio sin llamar la atención. Desde aquel entonces comenzaron a saquear y a robar, y a comerciar con el botín obtenido: oro, joyas, telas, especias, hombres, etc. Si te buscaba la ley, te podían esconder por un "módico" precio. Incluso cobraban una tarifa si querías navegar por sus aguas con libertad a cambio de su protección.

En el año 973 DR el ansia de conquista de Siania puso sus ojos en la isla. Pero, desgraciadamente para ellos, Boldak dispone de un sistema de defensa excepcional. Por lo que parece, ningún artilugio arcanomecánico ni mágico no boldako funciona en la isla ni sus proximidades. Dicen que fue el propio Edzen quien encontró ese poder sea lo que sea. Nadie sabe de qué se trata y al parecer el secreto pasa de líder a líder.

Siania, al ver que la ofensiva era inútil, pone sus ojos en Kian Se y propone tratados comerciales que Boldak acepta con el fin de acercarse más a sus belicosos vecinos. Boldak no olvida que fue un objetivo en un primer momento, por lo que planea sabotear lo máximo posible a Siania.

La guerra entre Siania y Kian Se les proporcionó un negocio muy lucrativo, tanto a la hora de vender armas a ambos bandos, como de saquear barcos solitarios separados de la formación.
Hasta el día de hoy han continuado siendo piratas, solo que debido al avance tecnológico, del que Boldak ha hecho un uso muy beneficioso, han ampliado sus zonas de actuación, no solo navegan por el agua sino que ahora también lo hacen por el aire.

PRESENTE

En el presente Boldak sigue metido en extorsiones, espionaje, mercado negro, venta de esclavos y toda clase de asaltos y robos. Las naciones vecinas son las que más sufren sus actividades aunque están intentando extenderse a pequeña escala por otras naciones más lejanas. Algunos clanes se han instalado en Alannia, Morabia, las Colonias y cualquier sitio en el que haya algún negocio sucio u oscuro.

Por el momento a las gentes de Boldak les gusta su modo de vida y no son muy ambiciosos más allá del gusto por lo ajeno. Controlan tanto el mar como el aire cercano a sus territorios y eso asegura que no haya incursiones indeseadas. Existe una alianza reciente con los piratas del Marino Muerto y ahora estos también portan el símbolo del Tsöl, la calavera con el engranaje.

FUTURO

Al parecer Siania está planeando algún tipo de acción contra sus vecinos en el noroeste y puede que hasta quieran entablar relaciones amistosas con Boldak, con vistas a sus vecinos del sur, por lo que una alianza podría convertirse en una oportunidad estupenda para vengarse del ataque Sianko. Sin embargo, este movimiento debe realizarse con sumo cuidado y los espías de ambas naciones probablemente determinen quien se sale finalmente con la suya. Por el momento se mantienen a la espera pues la información que van reuniendo por todas las naciones en las que hay actividad suya indican que algo importante se aproxima, algo que puede que cambie el mundo como se conoce hasta ahora, y es mejor estar en el bando ganador sea lo que sea que vaya a suceder.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El Tsöl cuenta con varios dobles debido a que ya ha sufrido algún que otro atentado contra su vida. Estos dobles son sus hombres de confianza y en ellos delega gran parte de sus actividades. No se sabe exactamente el número de dobles que posee. A partir de él y sus dobles existe una jerarquía ramificada, compuestas por pequeños grupos de cuatro personas. Estos grupos están conectados con otros grupos por solo uno de los integrantes, lo que conlleva un total desconocimiento del resto de los integrantes del grupo con el resto de la organización. Esta técnica es bastante útil cuando uno de sus grupos es descubierto, ya que existe una posibilidad menor de poder descubrir a otros grupos que estén actuando en la misma zona o para poder indagar en la jerarquía de la organización.

Una de las formas de actuar más comunes de la Nïïgem Luuïïn es captar desde su país de origen a ciudadanos y trasladarlos a otros países, donde su organización criminal es más fuerte. A los ciudadanos se les muestra el país donde van a vivir como si fuera un sueño, donde se harán ricos y vivirán mejor, no obstante, al llegar allí, se les coloca donde haga falta: talleres clandestinos, restaurantes, prostitución, etc. Con el tiempo y el dinero necesario, podrán montar después su propio negocio, pero siempre tendrán que pagar una cuota a la organización. Además, se les exigirá lealtad al clan y si alguno da información sobre él se le buscará y se le ejecutará.

También existen las surguulis, "escuelas" donde se educan a los más jóvenes en la piratería y otros valores como lealtad a los hermanos de la red, a combatir, etc. Se rumorea que el Tsöl vigila cuidadosamente la evolución de estos alumnos puesto que es, de entre ellos, de dónde saca los nuevos dobles. Primero pasará a ser uno de sus dobles y será instruido personalmente por el Tsöl. La elección se haría en secreto un día cualquiera sin previo aviso para preservar la identidad del nuevo doble. Algún día, alguno le sucederá como Tsöl, cambiando su antiguo nombre por Luu Edzen Tsöl.

No todos los alumnos terminan su formación, pues es muy dura. Quienes no lo consiguen acabarán trabajando como mineros, pescadores, recolectores, o cualquiera de los trabajos menos apreciados. Además, en función de "las calificaciones" obtenidas en la escuela, se ocupara un puesto u otro en la jerarquía y condición: soldados, contables, esclavistas, extorsionadores, etc.

En cuanto a leyes, son muy estrictos y disciplinados. No toleran ni los robos ni los asesinatos entre ellos. Si hay alguna disputa, se soluciona o de forma amistosa, con la exigencia de un pago por la ofensa, o si es algo más serio, con un duelo, que puede ser a primera sangre o a muerte en función de la ofensa recibida. La traición se castiga con la muerte. Y hay una ley muy importante: no se puede sobrevolar el ühel (montaña interior). Esto no suele ser un problema porque el Tsöl dispone de una pequeña flota voladora que protege el espacio aéreo de la zona. También disponen de armas pesadas por si hubiera naves que consiguieran traspasar este bloqueo.

Los clanes centauros tienen su propia organización con un rey, que está por encima de todos, y un líder par cada clan diferente, pero en última instancia están supeditados al Tsöl. No se sabe cómo logró convencer a los esquivos hombres-caballo para que se le unieran pero ahora son sus fieles aliados. El rey tiene reuniones con el Tsöl frecuentemente. Cuando un rey muere otro es elegido de entre los líderes de clan. El actual rey llamado Tan Xeep es un rey fuerte y justo y los centauros esperan que reine durante muchos años. Los centauros solo habitan en Boldak y están al margen de toda red o acción de los piratas boldakos, solamente toman las armas en favor del Tsöl cuando la seguridad de Boldak o del propio Tsöl está en peligro, en cuyo caso, acuden raudos en su ayuda.

Organización militar

No disponen de militares como tal, pero el clan obedece las órdenes del Tsöl incluso cuando esas órdenes son luchar. Disponen de secciones de espionaje dedicadas exclusivamente a la tecnología y

al poder arcano, por lo que cuentan con armas modernas. Además el sistema de defensa que disponen, el cual anula la tecnología y los artefactos arcanos foráneos, les hace imbatibles en territorio boldako, aunque solo el Tsöl sabe cómo funciona. En caso de invasión a pie o en naves corrientes hacen uso de la ventaja de sus expertos capitanes y del poder de sus propias naves. En el remoto caso de que alguna invasión llegase a tierra recurrirán a una de las mejores tropas terrestres: los centauros. Pertrechados con armaduras y armas de todo tipo son prácticamente invencibles en tierra. Excelentes tiradores y devastadores a la carga pueden realizar incursiones y hacer guerra de guerrillas con una eficiencia perfecta. No suelen alejarse demasiado de su ciudad situada al oeste pero en caso extremo o de invasión sin duda el Tsöl dispondría de ellos.

Otra fuerza a tener en cuenta son sus naves voladoras. Poseen muchas y bien armadas, tal vez no tan poderosas como las de Siania o Alannia pero cuentan con capitanes experimentados que suplen esas carencias. Expertos en abordajes, pueden inutilizar y desvalijar una nave enemiga en tiempo record. Prácticamente, en todas las islas voladoras hay atracadas naves voladoras dispuestas para el combate. A ellas se accede mediante *avispones* o naves más pequeñas y manejables. Además en algunas de ellas, hay cárceles o mazmorras de donde es prácticamente imposible escapar. Todas las naves voladoras y, en general, cualquier tipo de patrulla o formación de combate va acompañada de un número de *avispones*. Los *avispones* son una especie de manta rayas insectoides voladores llamadas *banquis* que son capturadas en algunas de las islas flotantes al este. Estos seres son adiestrados, armados y "pilotados" por expertos en dicha materia. Son una unidad voladora rápida y eficaz, capaz de crear más destrucción y caos del que aparentan.

El orden en las ciudades corre a cargo del clan. A nadie le gusta que este le imponga un castigo por desobedecer las normas pues estos castigos siempre son ejemplares y muchas veces excesivos. Sin embargo, así se mantiene el orden de manera eficiente. Siempre hay trifulcas, peleas, heridos, etc. pero hay que dejar que los boldakos se desfoguen de alguna manera pues tienen la sangre caliente. No obstante, cuando la falta es mayor y no puede resolverse por duelo el clan interviene con severidad.

Las naciones vecinas no temen una invasión de Boldak pues saben que no cuentan con recursos ni ganas suficientes y, salvando los saqueos de los piratas, no causan más problemas; aunque esos ya son suficientes. Si bien es cierto que, clandestinamente y en las sombras, se comenten más ataques contra otras naciones, como secuestros, sobornos y coacciones estos no se realizan abiertamente y a veces son atribuidos a otras naciones.

El barco volador del Luu Edzen Tsöl, el "Intrépido" es una potente nave digna de mención, puesto que dispone de una maniobrabilidad y una capacidad de destrucción fuera de lo común.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

La isla de Boldak se encuentra a la salida del estrecho de Farwin. Buena parte del territorio está formado por zonas desérticas denominadas ergs, desiertos de arena, y hammadas, desiertos pedregosos, y en medio de la isla se levanta un macizo montañoso. Los habitantes de Boldak lo conocen como "ühel" que significa "infierno afilado". En su interior se extiende una red de desfiladeros. Al parecer se formó durante el Ragnarök. El interior del ühel, la parte central que fue más sometida a calor y altas presiones, está formado por vidrioferro lo que hace que sea espectacular (transparente y afiladamente mortal). Más de un geólogo ha perdido la vida por examinar el centro del ühel.

Al norte de la isla encontramos una gran cordillera denominada "Gar Burham" (mano de dios). Sus montañas son infranqueables, por lo que les hace de parapeto frente a posibles ataques de Siania, tanto por tierra al ser un muro infranqueable, como por aire, debido a las traicioneras corrientes. Otra barrera natural se halla al suroeste: Los Acantilados del Fin. Muy cerca de ellos se sitúa el Lago Negro, en cuya orilla se encuentran los asentamientos centauros. Y ya, al este de Boldak encontramos un archipiélago de islas que se llaman "Salgah arluud", las islas ocultas. Están rodeadas de una barrera de coral y sus aguas son traicioneras debido a las corrientes generadas por el encuentro de las mareas de las aguas oceánicas con las aguas que salen del estrecho. Además, siempre están cubiertas de una densa niebla que oculta los riscos. Hay restos de barcos que han encallado en ellos a lo largo del tiempo, hasta que se trazaron rutas ocultas que solo los más hábiles marinos conocen. También al este, encontramos las islas flotantes, "Salgah Velora" o islas del aire, un conjunto de fragmentos de tierra de menor tamaño que las islas que están flotando en el cielo debido a algún extraño efecto tras el Ragnarök. Hay numerosas islas y muchas tienen diferentes nombres normalmente haciendo referencia a su uso o a alguna peculiaridad.

El clima en Boldak es caluroso y aunque está suavizado por el mar, en las zonas más áridas, por la falta de vegetación, el calor es asfixiante. Las noches son frías aunque con un poco de resguardo pueden resultar agradables ya que permiten olvidar el calor del día. El Bosque de los Perdidos y el Bosque Salado concentran prácticamente la totalidad de las especies vegetales de la isla. Son bosques húmedos en su parte más cercana al mar y más secos al acercarse a la montaña, lo que les da un aspecto poco uniforme. Sin embargo, el resto de la isla tiene un carácter desértico que la priva de vegetación y la aridez es notable.

La fauna de Boldak es bastante variada pues en las diferentes zonas hay especies muy diferentes. Montaña, bosque, desierto, mar e islas voladoras acogen especies de toda clase. Notable mención merecen los *banquis* de las islas voladoras, usados como montura. Estas curiosas naves son tan extrañas como letales en manos de un jinete hábil.

La mayor maravilla de Boldak es el Ühel, el laberinto de vidrioferro. Un enorme laberinto de desfiladeros transparentes y brillantes como el cristal. Si bien es cierto que perderse en su interior es

extremadamente sencillo su visión bien merece la pena ese riesgo. Las otras numerosas maravillas naturales son las diferentes islas voladoras de Boldak, pues aparte de ser la concentración más grande de *lágrimas de los dioses* de todo Korn, son muy diferentes entre ellas y su belleza, vistas en conjunto, es espectacular. A ello hay que sumarle el espléndido servicio que les brindan a los habitantes de Boldak que les dan múltiples usos, desde zonas de amarre de naves voladoras a prisiones, pasando por zonas de caza de banquis.

Localizaciones de importancia

Mihr

La capital de Boldak es Mihr. Está situada en una pequeña bahía al sur de la isla. Bastante organizada para ser un puerto, está abierta al comercio tanto con Siania como con Kian Se, e incluso con Pythia. En realidad comercian con cualquier persona que llegue allí y no sea saqueada por sus piratas. Los clientes especiales, o que comercian frecuentemente con Boldak, cuentan con salvoconductos para evitar ser abordados. En Mihr no les faltan intérpretes que conozcan las lenguas del mundo. Por lo que comunicarse es muy fácil, si tienes dinero. La ciudad se extiende hacia el interior, conformada por más casas de particulares y menos negocios a medida que se aleja del puerto. La zona más lujosa se encuentra bastante alejada del bullicio y de los rateros. En ella viven adinerados mercaderes o piratas, la mayoría retirados. La arquitectura es bastante sobria y sin demasiadas florituras en la mayoría de la ciudad, por lo que no destaca por ser especialmente "bonita", sin embargo su mayor atractivo es la cantidad de negocios, información, dinero, mercancías y gente que la habitan. Se dice que en Mihr se puede encontrar lo imposible… O te lo pueden conseguir.

Mercado Negro

Dentro del ühel se dice que se encuentra el mercado negro. La red de desfiladeros es un lugar donde sin su guía es prácticamente imposible no perderse. Si bien es una maravilla tanto el desfiladero como el propio mercado, muy pocos admiten haberlo visto. La forma de acceder al mercado suele ser a través de una invitación, lo que supondría la disposición de un guía para no tener ningún tipo de percance durante el camino. Se puede intentar llegar por medios propios, pero se ha de estar seguro de contar con un explorador avezado y, sobretodo, de contar con algo que ofrecer al llegar al propio mercado, pues los clientes "no invitados" suelen ser mal recibidos si no se presentan con unas ganas exageradas de gastar su dinero o con alguna mercancía digna de tal locura.

Xöt Morï

La agrupación de tribus de Hün Morï (hombre-caballo), situada al oeste, al lado del Lago Negro, y denominada Xöt Morï es una ubicación bastante curiosa. Si bien es cierto que prácticamente nadie ha logrado visitarla si no era en calidad de prisionero o algo peor, cuenta con una belleza particular. Los centauros tienen unas costumbres y una arquitectura rudimentaria, puesto que eran mayormente nómadas, pero ciertamente interesante y poco común.

Al parecer antes del Ragnarök su raza se extendía por las tierras de Siania, Boldak y Kian Se antes de separarse, tras lo cual los pocos que sobrevivieron quedaron aislados en Boldak.

Economía

Se basa en la adquisición de productos muy baratos o robados y su venta a precios más caros. También son falsificadores, esclavistas, asesinos, traficantes de drogas y, en contadas ocasiones, de *esencia*. Pero ¿qué hacer con todo ese dinero que se consigue? pues se abren casinos, burdeles, zonas de ocio, teatros, etc. en otras ciudades, y todo se hace acorde con la ley del país en el que se encuentran. Son prestamistas y aunque no les gusta que se les compare con los prestamistas enanos que son conocidos por ser unos usureros, no distan demasiado de ser como ellos.

El gas *laerus* es increíblemente abundante en Boldak debido a la cantidad de islas flotantes con las que cuenta la nación, y aunque son muy reacios a venderlo, tiene un alto valor. Aparte de eso, han abierto minas en el sistema montañoso del norte obteniendo metales como oro, mercurio y aluminio. Su principal recurso es el vidrioferro en el ühel y aunque hay en más lugares de Korn, donde es más abundante es en Boldak. Es totalmente necesario para los *audiorrecuerdos*.

Son muy buenos marineros y también aprovechan los recursos que el mar les brinda, tanto recolectándolos ellos mismos como tomando prestadas las mercancías de los posibles convoyes que puedan cruzarse en su camino.

Cultura, ocio y costumbres

Es un país perfecto para disfrutar de prácticamente cualquier placer terrenal aunque no con el nivel de depravación de Morabia. Si bien puede ser una estancia muy agradable si se posee dinero y la manera de evitar que sea robado, tanto la carencia de lo uno como de lo otro pueden hacer la estancia en Boldak lo más parecido a un infierno: astutos y marrulleros intentarán robar o timar al viajero, de la manera más elegante posible y, si no funciona, recurrirán a métodos más tradicionales; pero si todo ello fracasa, agasajarán al turista con todo lo posible para sacarle algo de dinero, esta vez de una manera más honesta, si se es bueno regateando.

Entre ellos disfrutan apostando en casas de juego, peleando, pirateando y haciendo cosas más bien "normales" en lo referente a ocio.

En el territorio de los centauros el juego y la prostitución no están permitidos. Son una raza seria y bastante reacia a relacionarse con otras razas. Tienen un temperamento enérgico y reaccionan severamente a la más mínima molestia. Disfrutan haciendo otro tipo de competiciones más "civilizadas" que sus compañeros humanos. Realizan carreras de obstáculos, pruebas de fuerza y competiciones de caza. Solamente las hacen en sus ciudades pero, en ciertas ocasiones, han permitido que hubiera visitantes. Cualquiera que haya podido llegar a estar allí habrá quedado maravillado de tan impresionante espectáculo.

No se sabe con certeza lo que el primer Tsöl hizo para lograr la lealtad de los hombres caballo pero lo cierto es que esa lealtad se ha mantenido inalterable hasta el momento.

El plato típico es el dzagas zhön, una sopa de pescado con algas provenientes de las islas ocultas, y han desarrollado una bebida a partir de la fermentación de la leche de camello, el temee que aunque es muy apreciado, empieza a consumirse mezclado con el licor de caña de azúcar el cual recibe el nombre de grog.

Personajes relevantes

Tan Xeep (centauro/cazador 10): Actual rey centauro. Fue elegido de entre los líderes de los clanes de hombres caballo hace ya 7 años. Es un guerrero formidable y un líder justo y fuerte. Se espera que siga en su puesto muchos más años.

Naarvaler "Ojo negro" Pek (ladrón/pirata 11): El pirata más audaz y temerario de todo Boldak. Si un objetivo se pone a la vista de su único ojo sano es prácticamente imposible que escape de ser abordado. Es un veterano marinero que cuenta con una pequeña flota de tres barcoglobos. Probablemente el pirata que más botín recaude desde hace unos cuantos años. Es respetado por aliados y temido por enemigos. Su apodo viene dado por el intenso color negro de su ojo sano, el cual contrasta aún más si cabe con su ojo ciego, totalmente blanco.

Meirín Usurpador (goblin/minera 3): Es la nieta del archiconocido Laerín Usurpador, el descubridor del gas laerus. Actualmente está en trámites de reclamación de parte de los derechos de explotación de las extracciones de gas en las lágrimas de los dioses de la nación. Parece que ha dilapidado gran parte de la fortuna dejada por su abuelo e intenta recuperarla de una forma que, para muchos, es un sin sentido. De momento está causando problemas menores a los piratas, pero ya se empieza hablar de que tal vez sea mejor quitárselo de en medio si sigue siendo tan molesta.

Tömörbaatar (centauro/cazador 6): Centauro al servicio de las partidas de caza de Boldak. Es uno de los mejores tiradores al galope y el más veloz a la hora de esprintar. Aún le quedan muchos años de vida, pues está llegando a su plenitud, por lo que se tienen grandes expectativas en que llegue a ser el mejor cazador de Boldak.

Tramas y rumores

- Al parecer Boldak alberga a un número alto de personas buscadas en muchos lugares del mundo y la información que poseen, según se dice, podría acarrear muchos problemas a los líderes mundiales.

- Se piensa que Boldak y Siania han hecho un trato para invadir Kian Se y Sohjo.

- Hay espías de Anak Yigg infiltrados en Boldak pero no se sabe ni cuántos ni qué puestos ocupan en la sociedad boldaka. Solo los hombres serpiente disponen de dicha información.

- No se sabe con certeza qué es lo que mantiene leales a los centauros, pero muchos especulan con la posibilidad de que sea algún tipo de hechizo o alguna manera de extorsión.

- Cuentan que la propia Vianka Von Tep cuando visitó Boldak y su mercado negro fue capaz de memorizar el camino con una sola visita. Al parecer su belleza y poder eran tal que los que la rodeaban peleaban por su atención y los mercaderes la agasajaban con miles de regalos, algo nunca visto en el mercado

- Se dice que el objeto que hace que la maquinaria y la magia no funcionen en Boldak es algún tipo de tecnología alienígena que posee el Tsöl y que es controlada por él en persona.

Gobernantes: Triunvirato de Príncipes. Nombres desconocidos.
Capital (y población): Krotia (40.000 habitantes).
Población: 180.000 habitantes.
Tipo de gobierno: Monarquía (Principado).
Razas: Humanos (80%), gnomos (10%), elfos (4%), enanos (3%), semielfos (1%), otras razas (2%).
Idioma: Ravkio.
Comida y bebida típica nacional: Goros (ensalada de algas secas con carne de cangrejo púrpura) y licor coralino (bebida espirituosa agridulce).
Olor típico: Orquídeas.
Nivel tecnológico/arcano: 9/9.
Importaciones: *Esencia*.
Exportaciones: Arcanotecnología, armas, autómatas, magia.
Alianzas: Alannia, Mahrat, Sagres.
Enemigos: Utnao, Siania.

HISTORIA

PASADO

Mucho antes de la batalla de los dioses y los Arcaicos y de los tiempos oscuros tras el Ragnarök, existía una pequeña y casi desconocida civilización llamada Nalamantia. Pequeña y desconocida, porque Nalamantia se emplazaba en una isla de pequeñas dimensiones situada justo en el medio del mar del Ojo de Korn.

Pocas gentes conocían la existencia de esta isla, pues no se encontraba en ninguna vía marítima y los marineros evitaban navegar por la zona, ya que muchos habían sido los barcos que se habían perdido para siempre en esas aguas, que la mayoría pensaba estaban malditas. Los nalamantes eran pues muy celosos de su perfecta y utópica sociedad y evitaron en la medida de lo posible darse a conocer al resto del mundo. De modo que en las pocas ocasiones en las que los barcos se perdían o se desviaban por las terribles tormentas de la zona y acababan cerca de la isla, los nalamantes los "capturaban" y los llevaban a su tierra. Una vez allí, a los marinos extranjeros les dejaban permanecer por unos días en la isla, y se les daba dos opciones, o quedarse en Nalamantia y convertirse en uno de ellos (cosa que hacía la mayoría), o bien podían dejar la isla y volver a sus hogares, pero con los recuerdos recientes borrados mediante la magia. Esta era la manera que ellos consideraban más propicia para preservar su sociedad. Aquellos marineros que lograban volver a puerto hablaban sobre terribles tormentas en la zona y cuando se les preguntaba dónde estaban los demás tripulantes, ninguno sabía decir con exactitud qué había pasado y lo achacaban a las tormentas y a la maldición de las aguas.

Los nalamantes eran un pueblo que había aprendido muchos de los secretos de la magia y, a diferencia de los otros pueblos de Korn, adoraban a las estrellas y no a los comunes dioses de las demás culturas. Era un pueblo fuertemente pragmático, muy pacífico y apegado al mar, y la casi total ausencia de crímenes los hacía poco necesitados de fe en seres superiores. De hecho no tenían ejército ni autoridad y tomaban las decisiones importantes en grandes asambleas donde todos tenían el derecho a la palabra. Los escasos crímenes que se cometían en Nalamantia (la mayoría pasionales) se

resolvían con el destierro y el borrado de memoria mágico. Cuando los demás pueblos continentales todavía luchaban entre ellos en crueles guerras y creaban imperios, los nalamantes ya disfrutaban de una apacible vida de estudio y progreso.

Su profundo conocimiento de las estrellas y la magia los había llevado a conseguir crear portales a otros mundos, según cuentan las leyendas. Algunos llegan a decir incluso que esos mismos portales trajeron a los Arcaicos.

El caso es que, como casi todo el mundo, Nalamantia sucumbió al Ragnarök. La gloriosa civilización se vio destruida casi por completo en apenas pocos días del conflicto divino. La zona fue uno de los frentes de la terrible batalla y los atolones y pequeñas islas se hundieron para volver a aflorar a la superficie junto con un enorme volcán que escupía muerte y destrucción. El volcán subió y subió hasta formar una enorme isla en sus faldas, creando también nueva tierra con su lava. Nalamantia había dejado de ser el paraíso marino que fue para convertirse en una isla de roca ardiente y azufre.

Y he aquí que Nalamantia debería haber desaparecido de los anales de la historia, perdida y olvidada por la furia del Cataclismo, pero cuentan las escrituras que pocos años después de la destrucción de Korn, llegó la salvación. Dicen los venerables textos, que una estrella cayó del cielo. El Viajero y su nave habían venido a salvar el mundo de Korn. Nadie sabe a ciencia cierta si el Viajero llegó a través de uno de los portales nalamantes o quizá sí llegó por el mismo modo que los Arcaicos o bien gracias a una intervención divina. El caso es que la nave del Viajero se estrelló cerca de la costa de la isla. No hay relato acerca de la naturaleza o el lugar del que procedía el Viajero, aunque la mayoría opina que vino del futuro, pues con la llegada del Viajero llegó el conocimiento.

Poco a poco, Nalamantia volvería a recobrar su antigua civilización, pero esta vez bajo el nombre de Ravkon. Con la colaboración y la tecnología del Viajero, los pocos nalamantes supervivientes se habían convertido en ravkios que comenzaron la repoblación de la isla, la construcción de las nuevas ciudades y fundaron Krotia como el centro del reino.

Poco tiempo después de su llegada, el Viajero había muerto dejando descendencia, ahora convertida en la realeza ravkia, y un vasto conocimiento almacenado en su nave que, poco a poco, el pueblo elegido por él usaría para lograr el desarrollo no sólo de Ravkon sino también de todo Korn.

PRESENTE

Inevitablemente, debido al "descubrimiento" de la arcanotecnología y la *esencia*, y la aparición de las máquinas voladoras, Ravkon ha tenido que mostrarse al resto del mundo.

Para muchos, Ravkon es simplemente una pequeña isla situada justo en el centro del mundo con suerte de no haber sido ya colonizada o conquistada. Aquellos que han averiguado un poco más, saben del enorme potencial de Ravkon y se muestran cautos respecto a la desarrollada y muy moderna isla.

Ravkon es el centro y el comienzo del progreso de Korn, aunque la mayoría no lo sabe. Desde hace cientos de años, Ravkon ha ido diseminando y repartiendo a cuentagotas la tecnología y el conocimiento adquirido del Viajero. A veces de manera voluntaria, otras veces no. Ravkon se comporta como el vigilante de Korn e intentan controlar el flujo de la tecnología para equilibrar el sistema político y económico internacional. Desgraciadamente desde el descubrimiento de la arcanotecnología esta balanza no está equilibrada y harán lo que sea necesario para reequilibrarla.

Actualmente, se mantienen neutrales en cualquier conflicto internacional permaneciendo siempre que pueden en segundo plano, si bien siempre que actúan suelen hacerlo desde las sombras si quieren discreción o anunciando a bombo y platillo su postura, que se muestra inflexible.

FUTURO

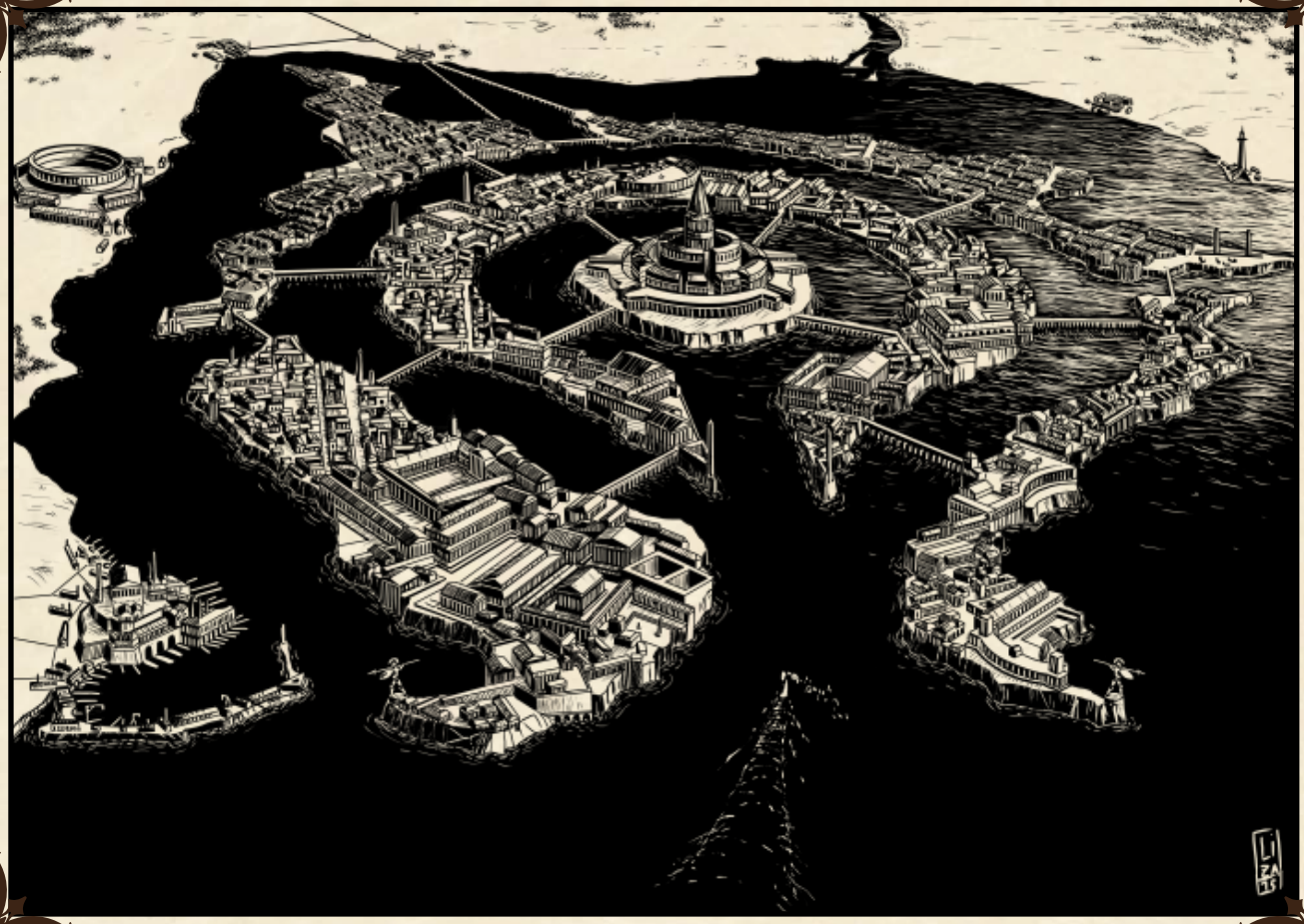
Los planes de Ravkon respecto al futuro son confusos. Tratar de modernizar las áreas menos tecnológicas como Sagres o Samaria, y apoyar a aquellos países en riesgo de invasión o indefensión respecto a las agresivas potencias invasoras (como Siania o Alannia). A través de sus embajadores, gracias a su poder tecnológico tiene la fuerza necesaria para alzar la voz y cuando no, su poder económico le abre las puertas que la diplomacia no puede. Ravkon se está convirtiendo en el centro de Korn no sólo por su situación geográfica sino por su política y su posición entre las potencias del mundo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Por lo poco que se sabe Ravkon parece ser una monarquía. Actualmente gobiernan tres príncipes que forman el Triunvirato de los cuales no se conoce la identidad. Muchos de los visitantes que llegan de Ravkon no recuerdan con claridad qué han visto o qué han hecho en la isla si bien todos tienen la impresión de haber pasado una buena estancia o de no haber tenido una mala impresión del lugar.

ORGANIZACIÓN MILITAR

No se sabe, a ciencia cierta, si Ravkon posee un ejército propiamente dicho. Sí es conocido el hecho de que, de tener uno, sería un ejército muy modernizado y con una enorme potencia de fuego. Los únicos soldados conocidos son la Guardia Argéntea, que se encargan de la seguridad de los Embajadores ravkios. Son soldados de élite, muy competentes y cargados hasta los dientes de objetos de protección



personal y armas arcanotecnológicas. Algunos dicen que todas sus armas y armaduras están hechas de plata estelar y zamak, el extraño metal conductor de magia.

Hace unos años cierto "amago" de ataque o invasión naval por parte de algún país (Siania o Utnao), se saldó con la total desaparición de la "flota" invasora, por lo que se deduce que la flota o el ejército naval de Ravkon es ciertamente temible. Si los rumores son ciertos, ya que no es una información contrastada, Ravkon puede pasar por tener el mayor número de autómatas de guerra de todo Korn.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

Pocos son los pies extranjeros que pisan las tierras de Ravkon, siendo los relatos de la gente que ha logrado sobrevolar el área a gran altura y sin percances los únicos indicios o conocimientos fidedignos de las características naturales de la isla.

Ravkon es una grande y escarpada isla en forma de lágrima de aproximadamente seiscientos kilómetros de largo por quinientos en su parte más ancha, y que está situada justo en el medio del mar del Ojo de Korn, en el centro geográfico del mundo.

Domina la isla, imponente, el enorme volcán Thanatou, un volcán activo que surge como un enorme colmillo de fuego hasta los aproximadamente 5.600 metros de altitud.

Debido a su altura, la cumbre del Thanatou está siempre cubierta de nieve y surgen desde sus faldas tres grandes ríos que nutren la isla de agua dulce. En la cara noroeste del Thanatou, el Río Vayaris se divide en varios ríos que atraviesan la mayor parte del territorio del Gran Bosque de Vathis, un bosque de pinos y otras especies de árboles autóctonas de la isla. Hacia el sur varios ríos forman en la parte meridional de la isla los numerosos y grandes Lagos de Megala que forman un intrincado sistema hidrográfico de lagos y ríos que después acabará en la oliente y complicada marisma de Kuonopis. Al este, bajando hasta el mar, el río Hirviente, el Klasos, atraviesa humeante el terreno volcánico del Páramo Pétreo. El Klasos se divide hacia el norte atravesando el Valle del Oráculo y la Llanura de Aplox para crear un tridente fluvial en aquel extremo de la ínsula, los llamados Ríos Géminis, que rodean la ciudad de Trinoia.

La abrupta orografía isleña y su variedad de climas dan como resultado un territorio de múltiples paisajes y formas, desde el terreno que rodea el Thanatou con su amalgama de colores fruto de las sucesivas erupciones volcánicas, hasta los Acantilados Negros, con sus paredes verticales, pasando por zonas semidesérticas con plantas resistentes a las duras condiciones en el este, grandes zonas boscosas al oeste, el terreno pantanoso de la marisma de Kuonopis o por ambientes de carácter meramente volcánico como es el Páramo Pétreo.

A grandes rasgos, el clima de Ravkon es moderado, templado y muy suave en cualquier estación del año. No hay períodos de frío pero tampoco los hay de calor asfixiante. Evidentemente se producen importantes contrastes entre el oeste y el este, siendo el oeste una zona donde suele haber lluvias en verano e invierno y el este un lugar con escasas precipitaciones anuales.

Con respecto a su flora podemos encontrar pinos afilados y álamos blancos en el bosque de Vathis. Grandes orquídeas dando color a la isla siendo la flor nacional y diversas variedades de cactus peludos en las zonas más secas y vegetación pantanosa al sur de la isla. Múltiples aves marinas, algunos mamíferos, tortugas rôdalo y los grandes cangrejos de concha purpura forman la fauna más característica de Ravkon.

Localizaciones de importancia

Krotia

Krotia pasa por ser la capital del reino de Ravkon. Según las fuentes consultadas viven aproximadamente unas 40.000 personas en ella.
Krotia es una ciudad curiosa. Está situada en una bahía que se adentra como una úlcera de agua en la parte noroeste de la isla y está construida sobre unas islas concéntricas que parecen formar un enorme ojo. Los expertos dicen que las islas fueron creadas por la naturaleza y la alteración necesaria de los isleños. Miles de toldos ocupan sus calles impidiendo que el abrasador sol sofoque a los krotios.

Todas las islas que forman la ciudad están comunicadas por multitud de grandes puentes de piedra bellamente decorados. Sus edificios también son notables, siendo la mayoría de bella factura, alta y puntiaguda. El más llamativo de todos es la Lanza de las Estrellas, también conocido como Panteón Estelar, situado justo en el centro de la isla principal (la pupila del ojo).

La Lanza de las Estrellas es una enorme torre afilada que se levanta hasta quizá los doscientos metros de altura, pareciendo una enorme punta de lanza cuya parte final está recubierta de un metal brillante. Algunos dicen que es zamak mientras que otros aseguran que es plata estelar. Es un gran observatorio en cuya enorme cúpula mecanizada se ha representado el cielo y el mapa estelar de Korn y del cual los embajadores krotios presumen que surge el telescopio más grande de Korn.

Poco más se puede saber de la capital de Krotia pues solo los equipos de Humbolt que llegan a la ciudad pueden posar algo más que sus ojos sobre ella. Los equipos tienen terminantemente prohibido salir del área creada para la visita de tales grupos.

Balatharis

Balatharis es una ciudad fluvial situada en el valle del Oráculo, en la ladera de unas montañas bajas y al pie del Río Klasos septentrional. Balatharis es la única ciudad de Ravkon que no está rodeada de agua, aunque sí se ven barcos navegando a lo largo del río. Actualmente, es una ciudad factoría donde máquinas crean otras máquinas. Se dice que la propia ciudad ha sido diseñada y creada mediante la magia y por esas mismas máquinas.

Trinoia

La única ciudad que ha sobrevivido, a lo largo de los siglos, perteneciendo a la antigua Nalamantia. Trinoia es una ciudad peculiar, construida en medio de un tridente fluvial. Trinoia recibe al Klasos y lo divide en tres ríos más, los ríos Géminis.

Desierto de Okraimon

Este extenso desierto tiene la particularidad de tener una arena blanca de grano muy fino, tan pequeño que resulta asfixiante cuando sopla el viento y es la principal causa de muerte. Ciclópeas conchas marinas pueden encontrarse formando dunas a lo largo de este desierto. Se tiene la certeza de que esta región estaba sumergida bajo las aguas antes del Ragnarök.

Genitria

Alimentado con vapor producido por energía geotérmica procedente del lecho marino, un enorme generador produce lo que los ravkios denominan “trikós”. Este nuevo tipo de energía sirve para alimentar los laboratorios y fábricas de investigación tecnológica. Hace poco, sufrieron un ataque por parte de los piratas melnok y perdieron un nuevo prototipo de vehículo submarino. Harán lo imposible por recuperarlo.

Rôdalo

También conocida como la isla de las tortugas debido a las gigantescas tortugas que pacen en sus playas. Estas afables criaturas han alcanzado un tamaño desproporcionado, siendo normal divisar ejemplares de entre cinco o seis metros de envergadura. Se desconoce la razón de dicho tamaño o porqué solo se encuentra esa variedad de tortuga únicamente en esta isla. Se la conoce como tortuga rôdalo.

Economía

Ravkon parece ser autosuficiente en todos los aspectos. La isla y el mar parecen proveerles de todos los recursos necesarios y se sabe con certeza que los ravkios son excelentes navegantes y pescadores. Suelen tener buenos negocios con Sagres, Mahrat y las Colonias Confederadas. También poseen grandes acuerdos económicos con otras grandes potencias y, cada cierto tiempo, envían delegaciones a sus embajadas en los países continentales, generalmente con algún nuevo artefacto mecánico o arcanotecnológico que venden, a buen precio, a grandes compañías como la Wilson Wisk y otras, aunque nunca a la Brisco.

Cultura, ocio y costumbres

Poco se sabe de la sociedad ravkia. Los escasos ravkios que viven o habitan en el extranjero suelen ser comerciantes y navegantes, mecánicos o arcanotecnólogos, embajadores de su tierra y algún que otro aventurero. La mayoría nunca habla de su tierra o de sus congéneres, y si lo hacen, no recuerdan bien cómo vivían antes de salir de Ravkon.

Los ravkios suelen ser personas sinceras pero estoicas, parcas en palabras y muy cultas. No suelen buscar problemas y si los tienen, tratan de arreglar el asunto con diplomacia y paciencia, aunque no quita que sean bravos y valientes cuando necesitan serlo. Un ravkio en la mayor parte de las ocasiones tiene una educación notable de base. Puede hablar varias lenguas, y, como mínimo, tiene un rudimentario conocimiento mecánico y astronómico, aunque la mayoría son expertos en mecánica y arcanotecnología, magia o navegación.

A los ravkios les apasiona todo lo relacionado con el mar y las estrellas, son excelentes nadadores y pescadores y siempre están relacionados de una manera u otra con el agua. También sienten furor por su equipo de Humbolt, siendo, sin duda, el estadio de los Tridentes de Krotia una de las maravillas arquitectónicas de Korn.

Personajes relevantes

Lurennor Quiderum (bardo/político 8): pocos ravkios salen de su isla y no les gusta tratar con los extranjeros. Lurennor es una excepción. Viajero incasable que recorrió Navira en su juventud. Actualmente Lurennor se ha retirado a su pequeña villa a descansar ya que ronda el centenar de años, pero sigue acudiendo al puerto para recibir a los foráneos y ponerles en situación sobre cómo actuar en Ravkon. Cuando se tienen problemas, es la persona a quien acudir ya que para el resto de los políticos krotios la vida y los problemas de la gente de fuera les importa menos que poco.

Tramas y rumores

- La única persona públicamente reconocida como non grata por parte de Ravkon es el archiconocido gnomo arcanotecnólogo Briserdín, dueño de la compañía Brisco. Brisco y Ravkon llevan litigando varios años en las diferentes cortes de muchos países por los derechos de explotación de la Cámara de Bris dado que consiguió crearla gracias a los recursos ravkios.

- Según los rumores, Phileas, el segundo al mando del General Arkerion de Sagres, es uno de los Príncipes del Triunvirato, y el ejército de autómatas de guerra de Sagres es en realidad propiedad de Ravkon.

- Muchos navegantes que han acabado en las aguas de Ravkon por accidente, aseguran haber visto enormes criaturas marinas que los acechan por debajo del agua pero sin llegar a atacarlos hasta que salen del área. Numerosos marinos aseguran que los ravkios han aprendido a dominar a dichas criaturas marinas.

- La Universidad de Brembrich tiene entre sus profesores a un eminente krotio que imparte clases para expertos de energía geotérmica e ingeniería subacuática.

- En los últimos meses han llamado la atención los enormes cargamentos de planchas de vidrioferro que parten de Landorium con destino a Krotia.

- La Vía Aporia (o vía del comercio), que va de Krotia a Balatharis, ha sufrido diversos ataques de los rebeldes conocidos como "exolothos". Para subsanar el problema han distribuido a lo largo de los más de 100km autómatas de guerra cada 100 metros por lo que hay más de 1000 autómatas protegiendo la vía.

- Nadie que no conozca las rutas de navegación a través de los campos de coral de Ravkon llega a acercarse demasiado a la isla. Demasiados pecios hundidos hay frente a sus costas. Incluso dicen que el propio coral asciende de las aguas para atrapar y hundir los barcos.

- Dicen que los ravkios son capaces de controlar al propio volcán Thanatou y han conseguido llevar la lava hasta la ciudad de Balatharis para aprovisionar de energía la ciudad y hacer que funcionen sus factorías.

- La gran mayoría de los ravkios son de tez blanca y pelo oscuro, por lo que a los extranjeros les parece estar hablado siempre con la misma persona. Sumado a esa actitud altiva y enigmática, han avivado los rumores de que no son realmente humanos y que poseen extraños poderes. Estos no han hecho nada por desmentirlo.

LOS OJOS DE JEREMY

- El engranaje es torpe y pesado, sin una fuerza que lo haga girar. Es la sangre en el mango de mi pico y el sudor que me hace apestar como un animal lo que lo hace moverse, y no el vapor. ¿Crees que eso les importa? Los arcanotecnólogos y mecanoeruditos no podrían ver mi expresión de enfado tras mis gafas de protección ni aunque les interesara conocerla. Desde su satinado pedestal de pedante autoindulgencia el mundo debe ser muy diferente. Supongo que eso es lo que les hace creerse con derecho a ladrarnos qué locales no podemos pisar o qué compañías no podemos frecuentar.
- ¿Dónde aprendiste todas esas palabrejas, Jeremy?
- El vapor de las pipas de absenta huele mejor que el grisú, te lo aseguro.
- Déjalo de una vez, "Jem".

Jeremy miró a su amigo durante unos segundos. Gilbert siempre había sido un simplón, pero aun así le apreciaba. Nunca quiso llevar otra vida que la que llevaba. Era el mayor ignorante de la ciudad, y probablemente uno de los halfling más felices que había conocido. "Jem" no pudo menos que sonreír al mirarle, contento de envidiar a alguien digno de ello.

Los dos compañeros prosiguieron su labor, atacando la roca con sus puntiagudas herramientas, iluminados por una aparatosa lámpara acoplada a sus cascos. En busca de la preciada piedra negra que arrojaban dentro de unas vagonetas mecanizadas a sus espaldas.

La única alerta de topo goliat que hubo fue la de los gritos de pánico y el estruendo de roca quebrándose cuando la bestia emergió en algún punto de la galería. La enorme criatura avanzaba veloz por su medio natural, atacando con ferocidad a los mineros en defensa de su territorio.

El monstruo despedazó a Gilbert de un solo zarpazo mientras los gritos de Jeremy intentaban ponerlo a salvo de forma tan agónica como fútil.

Un alud de piedra sepultó a ambos amigos un momento antes de que un enorme y humeante robot tripulado del sector vecino neutralizara la amenaza rompiendo el cuello del gigantesco topo con una de sus extremidades en forma de pala excavadora.

Tardaron cuatro horas en rescatar a Jeremy. Cuatro horas en las que no había tenido otra cosa que hacer que darse por muerto y contemplar el rostro sin vida de su amigo encima suyo. Para cuando emergió de la roca, la expresión en sus ojos era fácilmente identificable.

Gobernantes: Surbiria: virrey Dominico Caldas, Terraconia: gobernador Marcus Telp y en Roake: presidente A.J. Scotter.
Población: 15.000.000 de habitantes. (Subiria 4.000.000, Terraconia 6.000.000, Roake 5.000.000).
Tipo de gobierno: Surbiria: monarquía. Terraconia: monarquía parlamentaria. Roake: república democrática.
Razas: Humanos (40%), semiorcos (10%), halflings (7%), enanos (5%), minotauros (5%), elfos (3%), gnomos (1%), semielfos (1%), otras (28%).
Idioma: Alannés y debirio.
Comida típica y bebida nacionales: Carne dulce (Carne a la brasa dentro de un bollo de pan, acompañada de verduras y salsas dulces) y pirol (bebida alcohólica de boniato que deja la garganta muy seca)
Olor típico: Carne a la brasa y ozono.
Nivel tecnológico/arcano: 6/5.
Importaciones: Especias, industria, gemas, fruta, loto amarillo, magia, tecnología.
Exportaciones: Alcohol, caballos, cobre, cereales, esclavos, *esencia*, gas, ganado, oro, marfil, planaire, pieles, tabaco.
Alianzas: Alannia y Debiria.
Enemigos: Malorn, Utnao.

HISTORIA

PASADO

El territorio que comúnmente se denomina como Las Colonias Confederadas disfruta, o sufre dependiendo de a quién preguntes, de una situación política peculiar.

Tras la muerte de los dioses y el caos subsiguiente, las razas humanoides de Malorn comenzaron a realizar ataques sobre las costas alannesas y debirias, principalmente la segunda, hasta que finalmente ambos reinos se hicieron suficientemente fuertes no solo para defenderse, sino para asaltar las costas del vecino continente. La mejor tecnología y organización de ambas naciones lograron derrotar docenas de tribus enemigas adentrándose fuertemente en el territorio y reclamando estos en su nombre. Los primeros asentamientos no tardaron en llegar. Debido a la rápida expansión y las constantes batallas iniciales la mano de obra escaseaba en las nuevas colonias por lo que en breve se suplió la demanda a través de la esclavitud de las tribus.

Pronto, las nuevas fronteras de ambas naciones colisionaron y surgieron los inevitables conflictos. Menudearon las disputas fronterizas, que acabaron convirtiéndose en pequeños enfrentamientos. Algunas tribus salvajes, que aprovechaban el escaso control real de las naciones sobre tan vastos territorios, aún hacían de las suyas y, más de una vez, las tropas de una u otra colonia atravesaban la frontera enemiga para castigarlas. A medida que la tensión en ambos territorios crecía, parecía que sería imposible evitar una escalada bélica total. Por fortuna para ambas naciones, un gran grupo de tribus se unificaron contra sus invasores y destruyeron algunos de los recientes asentamientos. Ante estos ataques, ambas naciones unieron sus tropas para derrotar finalmente a la horda enemiga. Aprovechando el momento, un grupo de colonos pudientes, debirios y alanneses por igual, lograron reunirse con los gobernadores de ambos territorios coloniales y hacer una proposición inesperada.

PRESENTE

El Plan de Reorganización Colonial o PRC

La idea era descabellada pero, si funcionaba, permitiría a ambas naciones mantener sus territorios y evitar que ambas entrasen en guerra. Como consecuencia, y con el visto bueno de los gobernantes de Alannia y Debiria por igual, se trazó una línea imaginaria en un plano parcelando, junto con el río Zamona, el territorio colonial en tres partes. Al oeste se encuentran los territorios debirios: Surbiria, con capital en Taixa; al este los territorios alanneses, Terraconia, con capital en Nueva Landorium; y por último, toda la zona sur se convertiría en una nueva provincia: Roake.

Esta nueva provincia, con capital del mismo nombre, fue construida donde se libró la última batalla frente a la gran horda y llamada así por el nombre que las tribus daban a ese lugar. Sin embargo, ambas naciones no cedieron a los colonos tan fácilmente, y establecieron una serie de condiciones. Aunque la nueva provincia sería autónoma, cada nación dispondría de, al menos, un observador en la capital, se limitaría el uso de tecnología en ella y no se les permitiría tener un ejército propio, exceptuando los Roakii. Se permitió un más fácil acceso a las armas por parte de la población para que formase levas en caso de necesidad, pero estarían limitadas y no podrían ser permanentes. Por su parte, Alannia y Debiria mantendrían el control absoluto de sus provincias y de todas las poblaciones que se encontraran en estos límites.

FUTURO

Cada provincia ha puesto su punto de mira en un objetivo diferente. Surbiria está organizando una flota expedicionaria hacia el sur del continente, pasando Roake, para tratar de expandirse por una rumoreada jungla llena de tesoros, como en el pasado hizo el famoso explorador debirio Alonso Rorque. Terraconia trata de aumentar su influencia comercial con Sagres y Mahrat a través de rutas marítimas, y la desaparición constante de muchos de estos barcos la ha impulsado a poner una recompensa para aquellos que logren descubrir la causa de estos naufragios. El gobernador Telp, por su parte, también ha puesto los ojos en la isla de Utnao y trata de conseguir el apoyo de Alannia para establecer un asentamiento.

Por su parte Roake mantiene un pulso contra las tribus y, mientras, trata de dar más cohesión entre sus diferentes poblaciones, el presidente Scotter ha proclamado que su intención es duplicar el tamaño de Roake aunque eso signifique organizar un ejército temporal frente a las tribus.

A largo plazo, sin embargo, las Colonias Confederadas se encuentran en un precario equilibrio entre ellas, a pesar de parecer estables. Las diferentes legislaciones entre cada territorio impiden a las fuerzas del orden realizar con éxito su trabajo, pues un delincuente o forajido solo tiene que cruzar una frontera para retrasar su captura por un largo tiempo. Esto, junto a la liberación de esclavos en Roake, ha puesto nerviosos a sus diferentes gobernantes, que buscan una manera de imponer sus intereses coloniales sobre los otros. Existen rumores sobre militarización secreta en todos los territorios, preparándose para una eventual guerra civil. Aunque ninguno de los territorios está interesado en ella, solo hace falta una chispa para que cada gobernante imponga sus intereses por la fuerza.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Como parte de una confederación, cada provincia retendría su control político y legal, dejando apenas un organismo que regularía el comercio entre ellos, La Cámara Confederada.

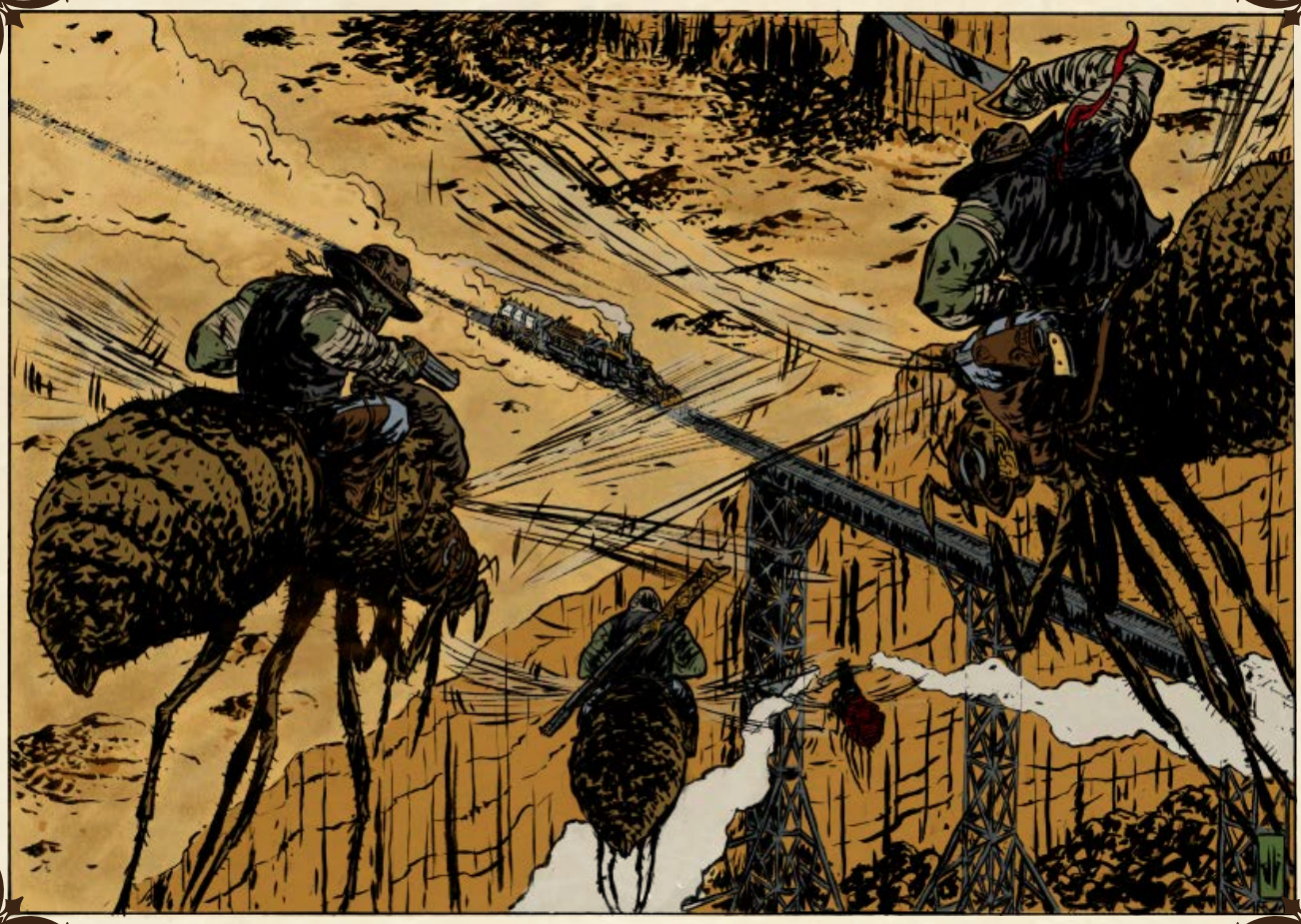
La Cámara Confederada está formada por representantes de los tres territorios en los que se dividen las Colonias y se encarga de regular el comercio libre entre las diferentes provincias, otorgando Cartas de Comercio para que ciertas compañías comerciales puedan trabajar en todos los territorios, administrando los aranceles e impuestos comerciales.

Surbiria está gobernada por un virrey, Dominico Caldas, un alto miembro de la Inquisición debiria y máximo representante de esta en Porqüan. Terraconia tiene al Gobernador Marcus Telp como máximo dirigente. Este político de Polarquia fue elegido debido a sus muchos méritos y lealtad a la corona. Por su parte, Roake, al ser independiente, se ha organizado como una república representativa en la que todos aquellos ciudadanos con cierto poder adquisitivo, pueden votar a sus representantes en el congreso. Este se encarga de legislar según la necesidad de sus representados. Su máximo representante es el actual y quinto presidente J.A. Scotter, elegido por mayoría a través del congreso. La elección a presidente se realiza cada cinco años.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Debido a las cláusulas impuestas por las metrópolis en el PRC, la provincia de Roake no dispone de ejército profesional, excepto los Roakii, el cual tiene muy limitadas sus posibilidades. Estos hombres, parte cazarrecompensas y en parte agentes de la ley, se encargan de mantener la paz entre las diferentes poblaciones de Roake y organizar un frente común contra las tribus salvajes. Debido a su escaso número, suelen actuar en solitario o en parejas, liderando a las milicias locales contra las tribus y llevando a forajidos a prisión.

Por su parte, el resto de poblaciones deben valerse por sí mismas a través de levas. Cada ciudadano suele poseer al menos un arma con la que defender su hogar y no dudan en usarlas. Sin embargo, esto, a veces, ha creado más problemas de los debidos, ya que muchos de ellos se toman la justicia por su mano.



Aunque no es una organización como tal, en la frontera sur se hace cada vez más común la presencia de Pistoleros Arcanos, aventureros y pistoleros que han aprendido a usar la *esencia* para potenciar sus habilidades directamente. Estos Pistoleros pueden encontrarse en cualquier lado de la ley, aunque generalmente suelen tomarse la justicia por su cuenta o liderando grupos de bandidos.

Surbiria y Terraconia mantienen ejércitos más profesionales, dependientes de su metrópoli.

Geografía. Flora y Fauna. Clima

Físicamente el territorio parece dividido en 2 zonas. La mitad norte, o zona civilizada como lo denominan en las Colonias, está repleta de llanuras y colinas verdes. Un enorme río, el Zamona, corta por la mitad a las Colonias y sirve de frontera natural entre las zonas debiria y alannesa.

Pueden verse zonas montañosas dispersas por todo el territorio, y es de sobra conocido un cráter volcánico, La Tumba de los Dioses, repleto de *esencia*, donde se cree que, según los mitos de las tribus, varios de los antiguos dioses murieron. Las zonas alrededor del cráter se dice que están tan saturadas de magia que esta parece cobrar vida propia y actuar de forma errática en las manos de, incluso, el conjurador más experto.

El río Zamona y La Tumba de los Dioses son consideradas como las mayores maravillas naturales de las Colonias Confederadas.

La zona sur, Roake, por su parte es un enorme desierto casi sin vida. No muy arenoso gracias a la presencia de malas hierbas por aquí y por allá. Las formas de vida son en general muy agresivas. Desde serpientes y escorpiones venosos a enormes gusanos que se mueven justo por debajo de la superficie en busca de presas, pasando por formas de vida vegetal capaces de atacar a cualquiera que pase demasiado cerca. Hay poca presencia aún de asentamientos humanos y nadie sabe qué hay más al sur. Solo los rumores de grandes tesoros en el nacimiento del río y vetas de oro y plata estelar en las montañas parecen suficientes para incentivar a los intrépidos colonos que buscan fortuna.

Todo el continente es bastante cálido, y más aún a medida que se desciende al sur. Son frecuentes las tormentas eléctricas por todo el

territorio durante el otoño y no se sabe, a ciencia cierta el porqué. Los pocos barcos que han intentado rodear el continente para colonizar el sur, y han logrado volver, dicen que esa zona parece estar siempre cubierta por enormes tormentas y un oleaje inmenso. Por ahora, no se sabe de ninguna colonia que haya logrado establecerse con éxito.

La mayoría de la población vive en pequeñas comunidades dispersas por todas las colonias, aunque existen grandes ciudades en las tres provincias. Estas son similares a cualquier gran ciudad alannesa o debiria. Por su parte, Roake dispone de una menor concentración de población, por lo que exceptuando su capital y algún antiguo asentamiento más, casi todas las poblaciones poseen menos del millar de habitantes. Debido a que la conquista del continente está siendo tan rápida, muchas zonas del interior de las Colonias están sin explorar completamente. Se rumorea que algunas tribus salvajes han logrado mantenerse por delante de los ejércitos de Terraconia y Surbiria y realizan contados asaltos sobre las plantaciones de estas provincias.

En Terraconia, existe un enorme valle donde son frecuentes los tornados. Aunque muchos expertos de las universidades negaban que fuese algo posible, los testigos y documentos que afirmaban su existencia eran cada vez más comunes. Cuando finalmente los expertos admitieron su existencia, un equipo de investigadores fue enviado a estudiar el porqué. Fue un gnomo el que, tras usar un detector arcanotecnológico de su propia invención, halló una grieta al plano elemental del Aire por el cual se podría entrar en este. Desde hace un tiempo, el gobierno alannés utiliza esta apertura para capturar elementales de aire que utilizar en sus nóvikovs sin necesidad de complicados conjuros. Hay quienes de esto han hecho una profesión, auténticos aventureros llamados Cazadores de Rayos que navegan por el cielo a la espera que un rayo revele una entrada al plano elemental por la que poner un cebo de *esencia*. Los elementales de aire parecen sentirse atraídos por ella y a menudo salen de su plano para caer en las trampas de los Cazadores de Rayos. Algunos investigadores piensan que es posible que los dioses encuentren el regreso a Korn a través de esas aberturas… Los más pesimistas creen que podrían ser los arcaicos quienes lo encuentren primero.

Localizaciones de importancia

Nueva Landorium

La capital de Terraconia, es la antítesis de Taixa. No solo por su arquitectura alannesa, sino porque se dedica al cultivo de algodón y tabaco principalmente. Es la segunda ciudad más grande con cerca de 25.000 habitantes y dispone de más tecnología que el resto, ya que los alanneses habían dispuesto más fábricas allí, antes de instaurarse el PRC.

Cerca de Nueva Landorium se puede hallar una pequeña población pantanosa llamada Gran Caimán. En esta ciudad pocos se aventuran ya que se dice está maldita desde tiempo anteriores incluso al Ragnarök. Sea o no cierto, el pueblo parece emanar un aura de terror constante. En ella vive gente desconfiada y, a pesar de la muerte de los dioses, bastante espiritual. El contacto continuo con los esclavos humanoides influyó en la creencia de esta gente, y su continua desconfianza les fue separando de sus hermanos humanos. La creencia en los espíritus de los ancestros y los rituales de las tribus eran solo una anécdota hasta hace poco. Un pequeño grupo de magos se asentó en la ciudad tras un viaje al sur, y comenzaron a mezclar sus conocimientos mágicos con los rituales salvajes, intentando descubrir si había algo real en estos. Los investigadores ahora se hacen llamar hechiceros vodun y dicen ser los usuarios del verdadero chamanismo tribal, practicado antes del Ragnarök y ahora simplemente ritualizado por las tribus.

Taixa

La capital de Surbiria, es una ciudad casi típicamente debiria, con una población de más 23.000 habitantes cuya principal ocupación es la ganadería. Algunos la llaman la carnicería de las Colonias, puesto que suple de ganado vacuno a todo el territorio y posee las mejores ganaderías de caballos de todo el territorio. También cuenta con la principal sede de la Inquisición Debiria en esa zona.

Roake

Es la capital administrativa de todo el territorio, una enorme ciudad con una mezcla arquitectónica, que algunos llamarían bella y otros extravagante debido a sus grandes edificios gubernamentales de piedra blanca. La ciudad es la mayor de todo el territorio contando con cerca de 30.000 habitantes, y una gran parte de población flotante debido a los comerciantes que viven en ella o recorren las colonias de un lado a otro.

Economía

Las Colonias se mantienen a base del comercio, ya sea interno o con sus metrópolis de origen, puesto que el comercio con otras naciones es considerado contrabando y penado con la muerte. Debiria y Alannia son muy celosas de sus posesiones y les cuesta aceptar que las Colonias comercien con sus rivales y no solo con ellas.

La mayor parte del comercio se basa en grandes explotaciones de agricultura y ganadería dirigidas por influyentes colonos, que gracias a la mano de obra esclava, reportan grandes beneficios, aunque la presencia de minas de metales preciosos y de *esencia* ofrecen un gran apoyo financiero. La Tumba de los Dioses es la principal fuente de *esencia* y se encuentra en terreno cercano a la ciudad de Roake, lo que le supone un gran, y descontrolado, flujo económico de las metrópolis.

El comercio interno y externo está controlado por una serie de compañías comerciales suficientemente poderosas e influyentes para obtener las preciadas Cartas de Comercio que les permiten moverse y vender sus mercancías por todo el territorio. Existe una lucha constante entre estas y la Cámara Confederada que las regula.

En la región de Roake, la población persiste de forma más precaria debido al terreno y a una mayor presencia de tribus. Aunque el norte de esta provincia ha sido declarado civilizado, todavía hay grandes territorios sin asentamientos donde pequeñas tribus campan a sus anchas. Las poblaciones fronterizas dependen en mayor medida de sí mismas, y solo los más valientes o desesperados marchan a ellas. El comercio con el resto de las colonias es más difícil y muchos grupos de bandidos aprovechan para asaltar diligencias y caravanas de comerciantes. La agricultura es más escasa en esta provincia y los territorios con agua cercana son rápidamente controlados. Debido a ello, inmensos rebaños de animales se mueven de un lado a otro en busca de alimentos, mientras sus dueños tratan de evitar que forajidos y cuatreros roben su ganado.

Mientras que en Surbiria y Terraconia la esclavitud está fuertemente instaurada, las duras condiciones de Roake han obligado a esta a tomar nuevas medidas sobre los esclavos. La presencia cercana de las tribus empujaba a muchos humanoides a tratar de escapar de sus dueños y eran un blanco fácil para los salvajes que buscan aumentar su número. Ahora, todo esclavo tiene la posibilidad de comprar su propia libertad tras una cantidad determinada de años, dependiendo de la labor que desempeñe. A estos libertos se les otorga una carta de ciudadanía y se les hace jurar lealtad a Roake y su gobierno. Y aunque la mayoría de los libertos siguen trabajando en el mismo puesto por un escaso sueldo, parece haber tenido más éxito de lo esperado. Las fugas se han reducido enormemente y muchos antiguos esclavos se alzan en armas junto a sus nuevos vecinos contra las tribus. Esta decisión ha molestado enormemente a las otras provincias, que la tachan no solo de desleal, sino también peligrosa, pues daña sus economías y también podrían provocar revueltas de esclavos en sus territorios.

Cultura, ocio y costumbres

Tras el PRC la cultura en todo el territorio de Roake se ha homogeneizado, y la mayoría de los habitantes son capaces de hablar debirio y alannés, aunque cada vez es más frecuente una mezcla de ellos, en los que la gente habla en un idioma usando términos del otro y viceversa. La arquitectura también se ha visto influida por ambas culturas y empieza a hablarse en Roake del estilo Colonial. Edificios de aspecto alannés pero con decoración debiria. Por su parte, Surbiria y Terraconia mantienen sus costumbres todo lo más apegadas a las de sus metrópolis posible.

Los territorios de Roake son bastante xenófobos con aquellos que vienen de otras provincias, o poblaciones. Han aprendido a sobrevivir por sí solos y no gustan de la influencia de extraños, ni del gobierno. La ley del más fuerte es muy común y la justicia se impone con las armas. Los agentes de la ley locales son tenidos en alta estima, aunque no suelen sobrevivir lo suficiente para jubilarse. Cuatreros y forajidos forman grandes bandas de asaltantes, que toman por la fuerza lo que necesitan, y los tiroteos con la población son comunes. Se dice que una gran parte de la población aprende a montar y a disparar desde jóvenes y los duelos de honor son muy comunes en todas las provincias, sin embargo, en Roake se han hecho extremadamente comunes y las normas que rigen estos duelos en otras zonas más civilizadas son ignoradas. Hay que tener mucho cuidado al insultar a un roakés pues, rápidamente, te retará a un duelo en mitad de la calle antes de volver a pedir su siguiente bebida.

La liberación de los esclavos también ha influido mucho en sus habitantes, ya que cada vez es más común ver a estos humanoides realizando diversas tareas según su especie, siendo los orcos y minotauros muy apreciados como guardaespaldas o guardias.

Dos pasatiempos se han hecho comunes en todo el territorio de las Colonias Confederadas. La "Arena", en sus dos vertientes: la de cuerda, en la cual un grupo de hombres armados con cuerdas y armas no letales deben tratar de reducir y atar a un esclavo minotauro de cualquier manera posible; y la de espada, en la que un solo hombre debe enfrentarse a un minotauro desarmado. Los pocos capaces de derrotar a un minotauro sin apenas sufrir daño se hacen muy famosos y disfrutan de gran fortuna y fama. Por supuesto en ambas vertientes el minotauro tiene prohibido matar a sus rivales y alguno incluso ha conseguido renombre suficiente derrotando a sus rivales. En general, al llegar a cierta edad los minotauros son castrados y solo a aquellos de gran renombre se les permite mantenerse completos y reproducirse con hembras de su especie. En Roake pueden obtener su libertad con el tiempo.

Los Salones forman parte habitual de las poblaciones fronterizas de Roake. Estos establecimientos ofrecen alcohol y juegos de azar a todos sus clientes, además de alojamiento y comida para los viajeros. Los bailes de Canderal, una variante más picante de un baile tradicional elfo de Melerith, y músicos de todo tipo amenizan estos locales. Muchos de estos establecimientos también se dedican de forma habitual al servicio de la prostitución, donde trabajadores, viajeros o forajidos son sus principales clientes.

A menudo, cuando un grupo de rancheros logra capturar caballos salvajes, suelen organizarse competiciones de doma, en la que cualquiera puede participar o entretenerse por un módico precio. Las apuestas son tan frecuentes que las casas de apuestas están presentes en todo el territorio, ya sea para apostar cuántos jinetes serán necesarios para domar un caballo, cuántos hombres derrotarán a un minotauro o, incluso, cuánto tardarán en capturar a un forajido en concreto.

Capítulo 2: Geografía Porqüan

Los Caballeros de Roake son el primer equipo de humbolt de las Colonias Confederadas en obtener suficiente prestigio como para ser conocidos a nivel mundial. Al contrario que los equipos del viejo continente o el de otras naciones, los Caballeros son relativamente muy jóvenes como equipo, apenas diez años, sin embargo, ya han obtenido una gran cantidad de éxitos y son indiscutiblemente el mejor equipo de las Colonias.

PERSONAJES RELEVANTES

Presidente J.A. Scotter (especialista/político 5): El quinto presidente de Roake es un hombre de gran ambición política. Descendiente de varias generaciones de comerciantes, Scotter usó su vasta fortuna para conseguir apoyos suficientes para gobernar. Su sueño es el de una Roake independiente y preferiblemente humana, aunque esta última parte no es muy conocida.

McLein (pistolero arcano/agente de la ley 10): Este antiguo roakii lleva jubilándose más de diez años. Una leyenda entre sus compañeros de armas, para bien o para mal, es el hombre que más fugitivos ha capturado y pese a decir que prefiere tomarse un Walk en casa, siempre ocurre algo que le hace volver al trabajo.

Familia Knox (especialistas/ingenieros 7): El matrimonio Mickey y Mallory Knox junto con su hija Leeloo regentan la mayor tienda de armas de todas las colonias. Situada en Nueva Landorium, tiene sedes en Roake y Surbiria y muchos pistoleros se enorgullecen de poseer varias de sus armas. Si alguien quiere viajar hacia la frontera, mejor que lo haga con un buen Knox en sus manos. Su arma más conocida (y odiada) es la taladradora doble.

TRAMAS Y RUMORES

- En el nacimiento del Rio Zamona se encuentra una oquedad plagada de tesoros protegida por un legendario monstruo: es conocida como la Hondonada.

- Los pistoleros arcanos nacieron al consumir extrañas pociones de los salvajes.

- Los orcos y otros humanoides son humanos degenerados por la *esencia*.

- Extrañas desapariciones son achacadas a seres que viven bajo el suelo y secuestran gente con fines desconocidos.

- Un extraño monstruo marino con piel de acero asalta los barcos de Nueva Landorium en el Mar del Ojo.

- Un Buscador de *esencia* apareció misteriosamente en un pueblo de Roake portando consigo un pedrusco rebosante de *esencia*. Tras delirar toda la noche sobre como él y sus compañeros hallaron un enorme yacimiento bajo las aguas de un lago oculto, murió. No sin antes advertir a los presentes sobre un enorme monstruo, muerto en el fondo de este, que se aparecía en los sueños de los Buscadores.

- Existe una investigación secreta para cerrar las grietas al plano elemental del aire. Unos piensan que es para proteger a las criaturas del plano, otros que es para impedir que nada entre en Korn.

- Una alianza de tribus salvajes se alza al sur y prepara sus ejércitos contra las Colonias Confederas.

- El presidente Scotter trata de monopolizar el poder de Roake y convertirse en un nuevo rey.

Gobernante: Caudillo Varka.
Capital (y población): Korak (1.000.000 de habitantes).
Población: 30.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Oligarquía.
Razas: Orcos (25%), goblins (18%), minotauros (17%), gnolls (12%), semiorcos (2%), gigantes de las colinas (1%), otras (25%).
Idioma: Debro.
Comida y bebida típicas nacionales: Picaculo (cacao espeso con guindillas) y blujork (sangre con miel y especias).
Olor típico: Sudor.
Nivel tecnológico/arcano: 2/1.
Importaciones: Armas, industria, metales, tecnología.
Exportaciones: Cereales, especias, pieles, tabaco.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Colonias Confederadas, Sagres, tribus independientes.

HISTORIA

PASADO

El origen exacto de lo que hoy en día se conoce como las Naciones Libres es imposible de datar con exactitud, pues quién sabe cuál fue la primera de las tribus que componen la alianza ni cuán viejas sean. Posiblemente ni siquiera ellos lo sepan.

Para muchos las Naciones Libres son un mito o una utopía, pues ¿cuándo se ha visto a humanoides salvajes trabajar juntos con un objetivo común, durante más de unos pocos meses? Para otros, sobre todo en las Colonias Confederadas, no son más que una excusa o un rumor utilizado por sus líderes para tener controlada a su población, la vieja táctica del enemigo común. Sin embargo, poco saben, fuera de esos territorios, que todo empezó por una simple expedición.

En el año 441 DR, durante las guerras coloniales de Debiria y Alannia frente a las tribus, un explorador debirio llamado Alonso Rorque dirigió una expedición por el río Zamona. Al contrario que todas las demás, esta contaba con más medios, armas y guerreros que cualquier otra y un pequeño ejército de medio centenar de esclavos orcos y minotauros, para llevar a cabo todas las labores necesarias para mantener a los humanos preparados para luchar. Durante dos meses se ganaron cada palmo de terreno contra diversas tribus que se asentaban en las orillas del gran rio, pero, gracias a la ventaja armamentística y a las habilidades de mando del explorador, la expedición llegó más lejos que ninguna otra. Sin embargo, el debirio aprendió algo de los humanoides a los que se enfrentó. Al interrogar a algunos supervivientes de las escaramuzas, escuchó hablar de una jungla al sureste de su posición. Una jungla supuestamente maldita pero llena de tesoros, un territorio al que muy pocos se atrevían a entrar y aún menos lograban salir. Tentado por el oro, abandonó el río y dirigió su expedición a pie.

Eso fue lo último que se supo en Debiria de él, y tal vez originase los rumores sobre oro y tesoros que mueve a las Colonias Confederadas hacia el sur, pero su historia no acabó ahí. Solo las tribus que componen las Naciones Libres conocen el resto del relato.

Zargbata y la Unificación de las tribus
Solo un puñado de humanos lograron atravesar el territorio de las tribus. Los combates y las enfermedades empezaron a hacer mella en todos, pero, para consternación de los debirios, sus esclavos

parecían resistir mejor que nadie. Rorque, temiendo ser derrotado antes de llegar a su destino, tomó una decisión arriesgada. Armó a los esclavos y les enseñó a luchar, prometiéndoles la libertad y oro cuando regresaran a la civilización. Al mando de estas irregulares tropas puso a su esclavo más fiel y antiguo, Zargbata, su mayordomo personal. Los humanoides, que habían perdido parte de su naturaleza guerrera durante la esclavitud, domados bajo el látigo humano, no tardaron en recuperarla. Cuando finalmente llegaron a la entrada de la selva, los dóciles esclavos eran ya veteranos y debido a la escasez de humanos capaces de tenerse en píe, los orcos y minotauros tuvieron acceso a armas de fuego.

La expedición no tardó en descubrir por qué las tribus evitaban la selva. Hombres serpiente viven en ellas y no les gustan las visitas. Aunque las armas de fuego demostraron una vez más su eficacia frente a sus primitivos enemigos, no podían evitar lo imposible, y Zargbata lo sabía. Rorque estaba preso de su obsesión por el oro y no se detendría ante nada. Al mirar a su alrededor, el esclavo orco tomó una decisión. Sus compañeros no humanos parecían despertar del estupor de la esclavitud y darse cuenta de que solo eran esclavos porque ellos mismos pensaban así. Tras hablar con ellos a espaldas de los humanos, Zargbata convenció a sus compañeros de coger todas las armas y abandonar a los humanos mientras dormían.

Cuando los antiguos esclavos salieron de la jungla, Zargbata era su líder. Vagaron sin rumbo hasta que presenciaron una batalla entre dos tribus, y entonces una idea surgió en la cabeza del orco. Tras llegar hasta una tribu orca, éste desafió a su líder matándolo de un disparo. La tribu nunca había visto a un orco con ese poder y rápidamente se postraron ante él. Zargbata aprendió su lenguaje rápidamente y comenzó a enseñarles debirio pues necesitaba un idioma desconocido para unificar a las tribus. Pronto inició una guerra contra las diferentes tribus humanoides de la zona y todas empezaron a temer su nombre. Tras varios años, una vez se había ganado el respeto de sus vecinos, organizó una reunión con todos los líderes tribales de la zona y les dio dos opciones. Unirse o sentir su furia. Todos se postraron inmediatamente. Acostumbrados a líderes de guerra, el nuevo caudillo les sorprendió. Formó un consejo de jefes, tal como había visto en las Colonias, pero retuvo para sí el control total. A través del consejo organizó a las tribus para defenderse entre ellas y cooperar, pues si querían sobrevivir a la inevitable llegada de las naciones humanas no podían enfrentarse entre ellas.

Durante estos años, las Naciones Libres como así se hicieron llamar en honor a la diversidad racial que las componen y a por su rechazo sobre la esclavitud, se han extendido lentamente, y pese a no poseer apenas tecnología, las Naciones Libres son el conjunto de tribus más poderoso de todo Malorn.

PRESENTE

En la actualidad Malorn es una tierra superpoblada. Las tribus que han huido frente al avance de los pioneros de las colonias no han parado de llegar desde hace décadas, y aunque en su mayoría eran niños y ancianos evacuados mientras los guerreros de la tribu daban su vida defendiendo sus ancestrales tierras, estos han añadido sus progenies a las presentes. Las Naciones Libres empiezan a contar con tribus de guerreros masificadas cuyos números no se veían en el mundo desde antes del Ragnarök. La alta natalidad de estas razas, acostumbradas a necesitar un flujo constante de guerreros para protegerse de sus vecinos sirve de caladero para un ejército que, aunque atrasado tecnológicamente, cuenta con números enormes.

Algo que también ha cambiado en los últimos tiempos es que las tribus, debido a esta masificación, están compuestas por miembros de todas las razas que dividen sus tareas entre ellas. Aunque en un principio fue un cambio traumático en algunas tribus, la Mano del Consejo jugó un papel fundamental para mantener la situación bajo control.

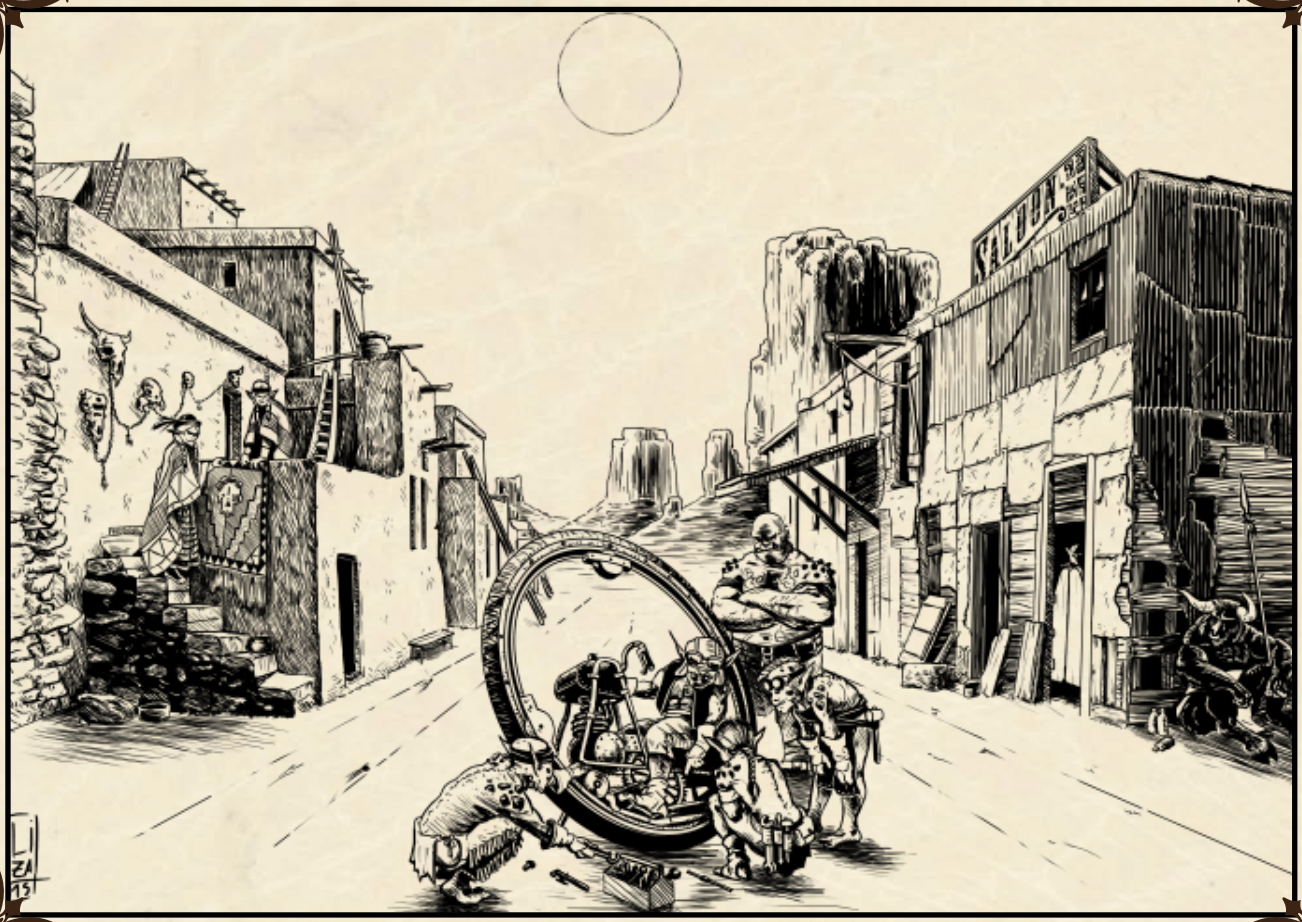
FUTURO

El actual Caudillo ha comenzado a movilizar a la mayoría de sus guerreros, preparándose para asaltar a las últimas tribus de Malorn, aquellas cercanas a Roake y que no han jurado lealtad a las Naciones Libres. Para ocultar estos combates a los humanos, ha enviado mensajeros y guerreros a Roake para aumentar la violencia de las bandas de forajidos y desviar la atención de sus objetivos. Exceptuando durante las sesiones del Consejo, es habitual que el Caudillo pase horas encerrado en su tienda junto a sus consejeros, planificando una guerra contra las Colonias Confederadas, ya inminente.

En cuestiones internas, varios jefes han sido elegidos debido a su especial inteligencia y carisma para tratar de facilitar la toma de decisiones de un consejo cada vez más grande, aunque muchos líderes se muestran incómodos por modificar las leyes impuestas por Zargbata.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Las Naciones están lideradas por un consejo de jefes tribales que deciden los pasos a seguir. Aunque las decisiones se toman por votación, los puestos en el consejo son hereditarios y pasan a los primogénitos, lo que en algún caso ocasionó tensión al alzarse una mujer con el control de toda una tribu, aunque esto no implicara un gran cambio en el día a día. Además de un representante por cada tribu, el jefe de cada una, también hay una representación de chamanes. El número del consejo no ha parado de crecer con la unión de cada tribu y la dificultad para reunirlo al completo está obligando a buscar alternativas. A pesar de la heterogénea mezcla de humanoides en el consejo, este funciona mejor de lo que ningún humano podría esperarse. Una vieja costumbre hacía fumar ciertas hierbas a los líderes de dos tribus rivales cuando firmaban la paz. Zargbata, tras probarlas por primera vez y notar como su agresividad se disipaba, impuso la necesidad de fumarlas antes de cada sesión del consejo y así evitar que asuntos importantes terminasen en violencia, o que orcos y minotauros se impusiesen físicamente sobre los diminutos goblins. Los chamanes también afirman que estas hierbas expulsan a los malos espíritus y permite a los jefes entrar en comunión con sus antepasados.



Dentro de cada tribu, los chamanes también ostentan un gran poder actuando de consejeros para sus jefes y mediando en disputas internas. Debido al gran número de miembros en cada tribu, los chamanes forman una pequeña sociedad propia donde el mayor de ellos guía al resto en sus tareas diarias.

Por encima del consejo está el Caudillo, actualmente el joven nieto de Zargbata, Varka. El Caudillo mantiene el control de los ejércitos y su voto decide los empates en el consejo. Cualquier miembro de una tribu tiene derecho a exponer sus opiniones a sus líderes frente al consejo, siempre y cuando este avalado por su jefe.

Aunque oficialmente los puestos de jefe son hereditarios, todo miembro de una tribu tiene derecho a desafiar a su jefe si cree que este no cumple con sus responsabilidades. Los humanoides de Malorn son guerreros por naturaleza y aunque respetan el poder de sus jefes, no soportan con facilidad que se aprovechen de ellos. Para poder desafiar a un jefe, un guerrero de la tribu debe contar con un amplio apoyo de ésta.

Organización militar

Bajo el control del Caudillo, todos los habitantes de las Naciones deben servir en el ejército durante al menos dos años, abandonando su hogar y compartiendo morada con miembros de otras tribus, aprendiendo a trabajar en equipo y a luchar de forma disciplinada, tras lo cual pueden regresar a sus hogares. En tiempo de necesidad, cuando otras tribus tratan de atacar a Las Naciones Libres, todos sus habitantes deben estar preparados para tomar las armas. Cualquiera que supere los dos años mínimos puede alistarse de forma definitiva. Los guerreros "profesionales" se encuentran, a menudo, defendiendo las fronteras del territorio, organizando asaltos sobre poblaciones humanas al norte para adquirir armas y tecnologías o invadiendo a otras tribus que se nieguen a unirse pacíficamente. Varka ha demostrado una habilidad innata para la guerra y la logística, y las Naciones Libres se han extendido más que nunca bajo su mandato.

Aunque no son una organización militar como tal, existe algo similar a una orden de inquisidores. Creada por Zargbata y compuesta originalmente por sus antiguos compañeros de esclavitud, se les conoce como la Mano del Consejo y se dedican a llevar la justicia del Consejo a todas las tribus y a arreglar cualquier problema que puedan encontrarse, pues portan la autoridad del Caudillo y por ello

su palabra es ley. Solo otro miembro de este grupo puede oponerse a sus compañeros y denunciarlo ante el consejo si abusan de su autoridad. También se les permite portar armas de pólvora robadas para enfatizar su autoridad.

Antiguamente los humanoides adquirían sus monturas nerx cuando estas salían al exterior, sin embargo, hace una década, Varka dirigió una expedición subterránea junto a sus mejores guerreros y todos los miembros de la Mano contra una colonia nerx. Días después, solo Varka y un puñado de guerreros salieron de las cuevas todos montando sobre nerx alados, a excepción del propio Varka que lo hacía sobre su rey. Nadie sabe qué pasó bajo tierra, o a qué trato llego el Caudillo con la reina, pero desde ese momento, un ingente número de ellos salen cada año del subsuelo para servir de montura a los guerreros bajo su mando.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

En las tierras controladas por las Naciones Libres apenas hay colinas y aún menos sistemas montañosos, lo que dificulta su capacidad para adquirir metales. Aunque existen igualmente bosques repartidos por toda la zona, son al igual que los accidentes geográficos una excepción. Esto es un gran contraste con la frontera sur, donde se alza una inmensa jungla que parece no tener fin, al menos para las tribus.

Muchos ríos malornitas cruzan el territorio desde las montañas al norte de la Frontera, en territorio de las Colonias Confederadas.

La fauna presenta poca variedad debido a lo homogéneo del terreno aunque en las zonas boscosas hay más diferencias. La mayoría de los animales son herbívoros que suelen escapar al menor signo de problemas. Cabe destacar la presencia de manadas de lobos y huargos en las llanuras y de enormes arañas que pueblan las montañas y algunas cuevas bajo las colinas. Su veneno es muy apreciado por los chamanes, pues se utiliza para comunicarse con los espíritus de los antepasados y algunas tribus trasgoides las crían como monturas. Los pekor, una especie situada entre los cánidos y los topos, forman pequeñas manadas de cazadores que cavan agujeros en el suelo para emboscar a sus presas. Son bastante comunes, y aunque de forma individual no son demasiado peligrosos, una emboscada de estos animales resulta mortal.

Es llamativa la presencia por toda la zona de colonias de nerx. Estos insectos gigantes similares a las hormigas comunes de Alannia no son muy agresivos y aunque, por suerte para las Colonias, se expanden con lentitud hacia el norte, todo el territorio de Malorn está infestado. Al igual que sus diminutas primas, los nerx son insectos sociales, agricultores y ganaderos, cultivando y criando su propia comida. Sin embargo, a veces necesitan extraer de la superficie nueva materia orgánica para abonar sus campos de hongos y establecen guerras contra las tribus alojadas sobre ellas. La mayoría de los nerx son considerados insectos obreros, de gran fuerza y escasa inteligencia, pero son los soldados, también conocidos como nerx alados, los que realmente preocupan a las tribus, pues son más grandes y agresivos. Toda colonia presenta una reina nerx de inmenso tamaño y gran inteligencia, así como un rey nerx, mucho más grande que un soldado, aunque no tanto como la reina, cuya tarea es inseminar a una joven reina y luego defenderla de cualquier amenaza exterior.

Por su parte, la flora es enormemente variada y existen campos inmensos cubiertos de flores de todo tipo. Aunque la presencia de plantas de tabaco y otros cultivos similares a los de las Colonias están presentes. Es famosa una planta que al fumarse producen un efecto relajante en el consumidor. Los trasgos, principalmente de la variedad goblinoide, cultivan también unas especies de hongos e insectos comestibles en sus entramados de cuevas, lo que les facilitó siempre su supervivencia entre las otras tribus más belicosas.

Localizaciones de Importancia

Korak

La capital de las Naciones Libres, es considerada también una de sus maravillas. Una enorme muralla de piedra, traída desde lejanas tierras, se alza formando un círculo perfecto, rodeando las tierras originales de la tribu del Caudillo. A medida que las Naciones han aumentado en número, un enorme campo de tiendas, cuyo fin es prácticamente imposible de ver desde los muros, puede observarse a su alrededor, en las que viven representantes de todas y cada una de las tribus. En el centro de la capital puede verse una gran construcción de madera y piedra, decorada con los estandartes de cada tribu y rodeada por las estatuas de cada uno de los compañeros de Zargbata. Frente a la puerta principal, se puede observar la estatua del propio Caudillo, desafiante.

El Tambor de los Cielos

La montaña más importante del territorio se halla en el oeste, y es en realidad una gran meseta que parece surgir de la nada. Se alza más de 1000 metros sobre el resto del territorio y se considera un lugar santo para los supersticiosos malornitas, donde ya antes de la llegada de Zargbata estaban prohibidos los combates, y en su cima se depositaba a los líderes y chamanes muertos de cada tribu. Fue ahí donde el primer Caudillo organizó a todos los jefes y donde se encuentran sus restos. El Tambor de los Cielos es además el lugar donde los nuevos chamanes son reclutados. Cada año, miles de niños realizan una peregrinación junto a un grupo de chamanes hasta la cima. Al acceder a esta, algunos de ellos notarán un cosquilleo, picor o alguna extraña sensación que permitirá identificar a los posibles candidatos.

Por último, aunque pocos lo considerarían una localización en sí, los goblins han trazado una serie de túneles que recorren todo el territorio aprovechando los túneles nerx, interconectando diferentes poblados bajo tierra. Estas rutas aprovechan muchas cavernas naturales para el cultivo de hongos, la extracción de minerales y como almacenes de alimento. Sin embargo como los trasgos no son los únicos habitantes bajo tierra, ya que como se ha dicho parte de sus túneles son robados a los nerx, muchas rutas han sido selladas y otras son transitadas frecuentemente para evitar problemas con los insectos.

Economía

La economía de las Naciones floreció tras la unificación. Las tribus comercian los artículos que antes solo podían robarse mutuamente. Pieles curtidas en las llanuras se intercambian por metales extraídos cerca de colinas y montañas. La madera es un bien preciado, por lo que las viviendas suelen construirse con pieles y cañas obtenidas del cultivo, dejando la madera para usos más necesarios. Originalmente las tribus comerciaban a través del trueque, pero a medida que su número crecía, Zargbata diseñó un sistema económico diferente. Cada una recibe una cantidad de fichas igual al valor de los suministros que otorguen al consejo y con ellas pueden comprar al consejo los bienes que necesitan. Los bienes no solo incluyen objetos materiales, pues el intercambio de individuos también es regulado de esa manera. Por su parte, cada tribu reparte sus bienes entre sus miembros de la forma más apropiada y aunque es normal que los jefes se queden más bienes que otros, no suele ser excesivo, para evitar ser desafiado. Las conexiones comerciales entre los diferentes pueblos también han tenido el efecto de minimizar las sequías o heladas, pues comparten su comida y medicinas con mayor facilidad y, en tiempos de dificultad, el consejo puede utilizar su poder para mover mercancías necesarias sin importar cuantas fichas tenga en ese momento. Por supuesto, con el tiempo tendrán que devolver el préstamo.

Las Naciones Libres apenas tienen relación con sus vecinos, excepto intercambios esporádicos con los habitantes de Anak Yigg o los humanos de Sagres o Siania. La desconfianza mutua es habitual en estos intercambios, aunque a menudo beneficiosos. Por ejemplo, de Sagres obtienen conocimientos médicos y cívicos que extender por su territorio, ya que esta nación cree en la posibilidad de civilizar a las tribus de forma pacífica.

Cultura, ocio y costumbres

La cultura en las Naciones Libres es muy diferente al resto de tribus. Zargbata introdujo una serie de cambios para unificar el territorio dándole algo que no tuviese el resto. Aunque cada una tiene su propio idioma, una variante del Debirio se estableció como idioma común, el debro. A su vez, al igual que con el idioma, las ropas que los antiguos esclavos portaban también se copió a su manera, aunque los materiales cambiasen. No es raro ver a un minotauro con un poncho o un orco con un enorme sombrero. Zargbata enseñó a leer y a escribir a los jefes y chamanes y ordenó que estos se lo enseñaran a los niños y, con el tiempo, se han establecido pequeñas escuelas donde se fomenta la imaginación y las nuevas ideas. Los malornitas llevan siglos de atraso frente a las naciones del norte, así que cualquier nueva idea, herramienta o arma que se invente es gratamente premiada.

Las tribus de todo Malorn creen que tras la muerte de los dioses, las almas de los seres vivos quedan atrapadas en el mundo al morir y es el trabajo de los chamanes el establecer contacto con ellas y guiarlas en su nueva vida. Estos son lo que en otras tierras más civilizadas se conocen como mediums, aunque nadie podría explicar el porqué estas razas parecen tener una cantidad muy superior de ellos entre sus filas. Los antepasados son reverenciados y se cree que estos protegen a su pueblo de otros espíritus. Además, las tribus suelen elegir animales totémicos para que les ayuden en su día a día. El zorro es un espíritu muy reverenciado en las escuelas por su astucia mientras que el espíritu de los lobos y los huargos suelen invocarse antes de la batalla. Por desgracia para, nadie en Malorn conoce el uso de la *esencia*, por lo que los chamanes no tienen acceso a los poderes que poseían antes del Ragnarök.

La esclavitud es algo aborrecido en las Naciones Libres. Cuando una nación trata de establecer una colonia en sus territorios es rápidamente atacada y los supervivientes capturados. Las mujeres y los niños son asimilados, siguiendo las viejas costumbres para compensar los guerreros muertos, lo que promueve que en la actualidad, las tribus de las Naciones sean multirraciales en un buen número. A los varones adultos se les ofrece dos posibilidades, unirse voluntariamente a una tribu o probar suerte en las junglas de Anak Yigg. Pese a saber que los humanos son su principal enemigo, las Naciones Libres tratan de no dejarse llevar por el odio, dado lo mal que les fue en el pasado.

Los humanoides de Malorn pertenecen a pueblos guerreros, por lo tanto no es de extrañar que uno de los pasatiempos más habituales sean los combates a primera sangre o rendición. Los más hábiles guerreros suelen convertirse en los campeones de su pueblo y gozan de más lujos. Es habitual que cuando un jefe tribal se reúne con otro, se realice un combate entre campeones en su honor. Aunque el ganador suele ser elogiado por ambas partes, muchos jefes reconocen que los campeones goblins merecen elogios por simplemente no huir de su rival minotauro, o lo que es peor, un gigante de las colinas.

Muchos en Malorn, principalmente los orcos, disfrutan de las carreras de nerx. Para el público y los jinetes resulta en grandes descargas de adrenalina y los vítores suelen ser enardecedores. La costumbre está arraigando con tanta fuerza el el territorio que variantes de las carreras están empezando a darse. Por ejemplo, los grandes trasgos usan huargos para dar más emoción mientras que los goblins realizan carreras a lomos de arañas gigantes por sus túneles o por las pendientes de las montañas, adquiriendo las carreras un nuevo enfoque tridimensional.

Considerables pruebas físicas se están haciendo populares a medida que la paz se ha instaurado en esas tierras. La fuerza es respetada siempre y aquellos capaces de arrojar lanzas a grandes distancias o enormes rocas, como es el caso de los gigantes, compiten entre ellos. Carreras de fondo, escalada o pulsos ganan cada vez más adeptos.

Las fiestas y celebraciones de cada tribu suelen ser bastante rituales, incluyendo bailes, invocación de espíritus por los chamanes y grandes cantidades de comida y bebida.

Por último, un nuevo tipo de deporte, el Kugel, gana rápidamente adeptos. El deporte depende de equipos de ocho guerreros, tres

de ellos de reserva, que tratan de situar el cráneo de un huargo sobre la zona de marcaje. Todos los jugadores de un equipo, menos uno, pueden utilizar armas para evitar que el otro equipo puntúe, mientras que el último de ellos, a cambio de estar desarmado, puede coger la calavera con sus manos. Todos los jugadores están protegidos por armaduras aunque no es extraño que alguno quede gravemente herido en un partido especialmente duro. Las tribus que mezclan especies en su composición, logran que sus equipos de Kugel sean mucho más competitivos.

PERSONAJES RELEVANTES

Varka (orco/militar 12): Actual caudillo de las Naciones Libres. Dispone de la mayor fuerza militar de todo Porqüan, en cuestión de números. Sabiendo que apenas tiene posibilidades de ganar contra un enemigo mejor armado, pasa la mayor parte de su tiempo diseñando estrategias, planes de batalla y trampas con las que poder aprovechar su ventaja numérica. El día en que las tribus marchen juntas se acerca, y su líder ira a la cabeza.

El Manitas (goblin/mecánico 5): El mayor experto en tecnología de las tribus. El Manitas es conocido por su afición a todas aquellas cosas que producen grandes explosiones, lo que ha provocado tantos incendios que la Chatarrería no posee ni una parte de su estructura original. Pese a ello, ha sido capaz de desentrañar más secretos que el resto y sus compañeros creen que es capaz de hablar con el espíritu de las máquinas.

Gormag (minotauro/médium 8): Chamán y consejera personal de Varka. Es quien suele preparar todos los rituales previos a las reuniones en el Pabellón de las Tribus. Su habilidad para hablar con los antepasados le ha permitido hablar, a menudo, con el espíritu de Zargbata, quién le ha advertido en numerosas ocasiones sobre el destino de sus razas.

TRAMAS Y RUMORES

- Los chamanes han ofrecido una recompensa por un ingeniero de las Colonias que les ayude a comprender cómo funciona la tecnología.

- Los espíritus de los ancestros de los humanos son tan poderosos que permiten a sus chamanes invocar al rayo o lanzar bolas de fuego.

- Los humanos conocen las intenciones del Caudillo y preparan sus ejércitos para invadir Malorn antes de que esté listo.

- Seres extraños habitan las cuevas bajo Malorn y los goblins son incapaces de detenerlos.

- Las tribus independientes hablan de un gran abismo al noroeste donde habita un gran demonio.

- Espías alanneses han informado de la presencia de naves siankas en el territorio, presumiblemente vendiendo material bélico.

- El Kugel se está volviendo tan popular que muchas tribus de gran tamaño organizan ligas internas, e incluso se rumorea que se organizará una gran competición de Kugel a nivel de las tribus de las Naciones Libres como un evento deportivo que trate de fomentar los lazos tribales. Comienza a despertar cierto interés por este deporte en Roake.

Gobernante: Shitghshha.
Capital (y población): Yigshiess (40.000).
Población: 65.000.
Tipo de gobierno: Teocracia.
Razas: Yigg-ti (80%), yigg-ha (20%).
Idioma: Yiggrio.
Comida y bebida típica nacional: Zipsip (huevos de ave o saurio a punto de eclosionar en salmuera) y spetsha (destilado de raíces y plantas, aderezado con especias)
Olor típico: Vegetación y canela.
Nivel tecnológico/arcano: 3/3.
Importaciones: Armas, hembras, tecnología.
Exportaciones: Arte, caza, especias, fruta, madera, veneno.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Todos.

HISTORIA

PASADO

Anak Yigg, en el sur de Malorn, ha sido desde tiempos inmemoriales el hogar de los hijos de Yigg, y antes del Ragnarök muchos son los que dicen que el propio Yigg vivía entre su pueblo. Yigg, en su todopoderosa sabiduría, dotó a los yigg-ti de un tamaño y una apariencia a su imagen y semejanza, pero enseguida vio que su instinto agresivo era mayor que su inteligencia. Sin mentes privilegiadas que los guiasen, el pueblo yigg-ti pronto se convirtió en un grupo de criaturas salvajes y bélicas que cuando no tenían un enemigo al que masacrar, redirigían su ferocidad sobre ellos mismos.

A Yigg no le gustó esto y creó a los yigg-ha. Los yigg-ha poseían una forma más acorde con el mundo en el que habitaban, más hombres que serpientes, y así Yigg pudo dotarles de la inteligencia y equilibrio que le harían sentirse orgulloso. Les dio el mando de la raza serpiente y aleccionó a los yigg-ti para que supiesen quienes serían sus nuevos "guías" a partir de entonces. Los yigg-ti fueron sirvientes de los yigg-ha, pero estos no eran crueles con los de su propia raza, como Yigg les había indicado. Todos eran hijos de un mismo padre y juntos podrían hacer que Yigg se sintiese orgulloso. Los yigg-ti son la fuerza, los yigg-ha la inteligencia.

Prosperaron rápidamente combinando la fuerza y la sabiduría de las dos razas y vivieron en paz, con las tribus del norte de Malorn mucho tiempo. Crearon un enorme templo en medio de su asentamiento más grande, e hicieron su hogar en aquel santuario. Muchos dicen que el propio Yigg habitaba en aquel santo lugar con sus hijos hasta que un día se desató el Ragnarök.

Todo el mundo se sumió en el caos, pero los hijos de Yig intentaron quedarse al margen, en vano. Así, los dioses tuvieron que entrar en batalla ya que los arcaicos moraron por la tierra. El dios serpiente tuvo que abandonar este plano, desapareciendo, pero en su última acción divina no quiso abandonar a su pueblo que tan leal había sido siempre. Dejando un guardián para ellos con sus últimos resquicios de poder en este plano.

Tras muchos años recuperándose de la tremenda batalla los hijos de Yigg volvieron a levantar su hogar en la selva de Malorn tal y como había sido siempre, resguardados en su tierra.

Un día una expedición enorme de humanos, orcos y demás humanoides entraron en Malorn desde el norte. Al principio los yigg-ti les vigilaron, hasta que comenzaron a acercarse demasiado a su sagrada selva. En ese momento los hijos de Yigg atacaron, diezmando en poco tiempo a los humanos que parecían tener esclavizadas a las demás razas que les acompañaban, estas, viendo la oportunidad que se les brindaba, se revelaron y escaparon de la selva, se instalaron en el norte de Malorn, mezclándose con las tribus que ya habitaban allí y crecieron rápidamente.

Los hijos de Yigg no los exterminaron y vieron como enseguida tomaban ese territorio norte como propio, contentos por ser libres. Los yigg-ha se infiltraron entre ellos y aprendieron mucho de sus costumbres y empezaron a sentir una enorme curiosidad por los lugares de los que hablaban. Hablaban de muchos sitios que habían conocido, y los yigg-ha vieron la posibilidad de hacer volver a Yigg de allá donde estuviese con ayuda de los conocimientos y poder que existían en aquellos remotos lugares.

Había algo que parecía poder obrar milagros utilizado correctamente: la *esencia*. Así, las tribus comenzaron a robar tecnología, hasta entonces desconocida para ellos. Los yigg-ha comenzaron a hacer incursiones cada vez más lejos y hoy en día hay yigg-ha prácticamente por todo Porqüan, ocultos entre la gente. Algunos han llegado incluso a Debiria y Alannia. Su habilidad para mezclarse con las demás razas de humanoides es casi perfecta.

PRESENTE

En Malorn el tener unos vecinos tan predecibles solo les resulta beneficioso, son una defensa natural contra posibles ataques del norte, ya que harían de muro y por el sur…no hay que preocuparse por el sur, pues el guardián que Yigg les otorgó con su último aliento mora en esas aguas.

Han sufrido alguna que otra escaramuza, pero, en general, hacen más trueques con sus vecinos que pelean con ellos, según los yigg-ha algún día serán sus sirvientes, cuando Yigg vuelva a andar entre ellos, y tendrán muchas ofrendas para él.

De momento, la actividad de los yigg-ha está solamente orientada a la obtención de información para poder traer de nuevo a este plano a su deidad. La *esencia*, al parecer, puede ser el camino.

FUTURO

La actividad de los yigg-ha cada vez es mayor, acaparando información sobre la tecnología necesaria para devolver a Yigg a la vida. También están al tanto de los movimientos de otras naciones y los posibles enfrentamientos que tendrán lugar en poco tiempo. Los hijos de Yigg se preparan para la lucha, pero no tomarán parte por nadie y solamente atacarán si alguien invade su tierra, cosa poco probable. Cuando las demás razas se hayan exterminado entre ellas, los hijos de Yigg volverán a traer de vuelta a su dios y gobernarán la tierra, mientras tanto sólo tienen que esperar.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Los hijos de Yigg están gobernados por Shitghshha. Es la máxima autoridad pues es el elegido por Yigg. Los elegidos de Yigg han gobernado desde tiempos inmemoriales y lo seguirán haciendo eternamente. Una vez el actual rey muera, todos los aspirantes al trono serán presentados ante el Guardián, éste elegirá al nuevo rey y devorará a los demás.

El rey está asesorado por un grupo de Altos Consejeros que se encargan de mantenerlo informado de todo y de llevarle todas las posibles consultas de sus hermanos. Por debajo de ellos se encuentran los Guías que son mucho más numerosos y son los encargados de que las diversas órdenes de los Altos Consejeros se lleven a cabo. Éstas pueden ser de muy distinta índole. Debido a su escaso territorio y baja población y, sobre todo, de su ciega fe a Yigg, el rey y los consejeros pueden hacer frente a todas las posibles áreas y muy pocas veces, por no decir ninguna, hay revueltas o desobediencias por parte de los hijos de Yigg.

Otra figura de gran importancia es el sumo chamán. El actual sumo chamán se llama Vieshe y podría decirse que es el segundo en poder después del rey. Los chamanes van siendo elegidos por sus maestros, los anteriores chamanes, por disponer de ciertas "aptitudes". El vigente sumo chamán aún no ha elegido pupilo pero lo hará pronto. Una vez elegido le irá enseñando poco a poco todo lo que sabe y cuando llegue el momento le cederá su puesto. Ese suceso vendrá dado por incapacidad debida a la edad, por muerte, por revelación de su dios o cualquier otro factor que el chamán considere. El chamán dirige todos los rituales de su pueblo y también cumple las labores de consejero espiritual del rey. Debido a ello es una figura con enorme poder entre su gente.

Los yigg-ha son el cerebro, pero no podrían hacer nada sin los yigg-ti, el cuerpo. Éstos viven a las órdenes de los yigg-ha, muchos de ellos dispersos por el territorio en grupos liderados por al menos un Guía, algunas veces el Guía puede nombrar un de jefe de grupo yigg-ti si es especialmente hábil o eficiente, pero no puede delegar en exceso en él. Los grupos de yigg-ti ocupan los puestos permanentes, puestos de cría y puestos de vigilancia, rotando de uno a otro de ellos.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Los hijos de Yigg no tienen un ejército al uso. Pero disponen de una fuerza de combate poderosa. Los yigg-ti son temibles luchadores y mejores exploradores. En su selva no tienen rival. Los yigg-ha son maestros del camuflaje y la infiltración. Si sumamos a esto su letal veneno son pocos los generales que no se emocionen al pensar en tener que combatirlos. Hasta la fecha, nunca se han movilizado militarmente, pero debido a su número podrían formar un ejército notable si fuese necesario.

El respeto por los de su propia raza es inquebrantable, por lo que no se necesita un cuerpo autoritario que imponga el orden en ciudades o puestos.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

El territorio de los hijos de Yigg es la mitad sur de Malorn. Es en su inmensa mayoría una enorme y densa selva. Las demás razas denominan a este espacio La Gran Selva. A veces es usado para referirse a todo Anak Yigg y otras para la selva en sí.

Es prácticamente llano a excepción de la colina en la que está situada la capital y dos montañas; Monteserpiente y Montaña Cascabel, ambos nombres dados por los demás pueblos ya que los nombres originales en el idioma yiggrio son impronunciables. Hay tres grandes lagos conectados entre sí. La zona de costa que está en la frontera con Sagres está compuesta de densísimos manglares, que se van suavizando a medida que se avanza hacia el sur. Al sur hay una pequeña zona de playa de un par de kilómetros que a medida que se avanza hacia el oeste se va elevando hasta convertirse en acantilados. En esos acantilados hay cavernas naturales producidas por las olas.

El clima es tropical en la totalidad del territorio ocupado por el pueblo serpiente. Su selva está plena de vida vegetal y animal. Hace calor y hay una humedad muy alta durante el día. Por las noches la temperatura baja y se puede llegar a hacer algo dura en invierno, sobre todo por la humedad, aunque sigue siendo mucho menos cruel que en el norte del continente. En las estaciones más calientes la noche es muy agradable en cuanto a temperatura. Las lluvias son muy frecuentes en todo el territorio durante todo el año. Suelen ser lluvias fuertes pero cortas en verano y mucho más largas en otoño e invierno.

La variedad vegetal es enorme y hay innumerables variedades de plantas tropicales de todos los tamaños. La selva es muy bella por la cantidad de colores que la pintan, aunque el predominante es el verde.

En la selva hay numerosa vida animal. Una particularidad de la fauna es la existencia de dinosaurios, antiguos reptiles de gran tamaño que datan de tiempos inmemoriales. Los hijos de Yigg tienen una relación de coexistencia con ellos y solamente cazan a algunas especies aptas para montar o ayudarles en sus tareas cotidianas. A veces hay alguna escaramuza con los especímenes más agresivos o cuando alguna criatura hambrienta ataca un puesto de cría.

Existen numerosas variedades de serpientes que el pueblo serpiente respeta. Para ellos son también hijos de Yigg y nunca las cazan o se alimentan de ellas y deambulan libremente por todo su territorio. Algunas de esas especies son muy venenosas pero tampoco son molestadas para extraer su veneno, ya que los hijos de Yigg poseen el veneno más letal de todo Korn, que ellos mismos se extraen de sus glándulas. El veneno de los yigg-ha es comparable al de cualquier "tres pasos", cobra real o similar; el veneno de los yigg-ti es extremadamente letal. Un mordisco de yigg-ti puede matar a cualquier ser vivo conocido que no sea inmune al veneno sin importar su tamaño. Una vez fuera de las glándulas, el veneno se deteriora con rapidez, por lo que no se puede conservar más de un día.

La criatura más espectacular de todo Anak Yigg es el Guardián que Yigg dejó a su pueblo antes de desaparecer. Se trata de una enorme serpiente de más de 30 metros que habita las aguas del sur de la nación. Aunque no ataca al pueblo serpiente, los hijos de Yigg han aprendido a evitarla, pues ataca a todo barco que pasa por sus dominios A menudo también se le ofrecen sacrificios, siendo la criatura encargada de elegir al rey del pueblo serpiente, devorando a todos los candidatos menos a uno, que será el futuro rey. Todos estos sacrificios, a excepción del de la elección del nuevo rey, se realizan atando a las víctimas a unos postes en una playa de la costa sur hasta la que el Guardián repta, abandonando las aguas. Puede tardar días en salir, por lo que a veces los sacrificados pueden morir de inanición antes de que la gran serpiente haya salido para devorarlos.

En realidad la Gran Selva es una maravilla en sí misma. Prácticamente es una selva virgen. La variedad de animales y vegetales que coexisten en ella es abrumadora y sus diferentes tipos son infinitos. Hay plantas de todos los colores y animales de todos los tamaños. Es muy densa pero, a pesar de su belleza, puede ser mortal si no se conoce bien. Los hijos de Yigg aprovechan los recursos con un equilibrio ejemplar, conscientes de que su tierra les aporta todo lo necesario para vivir. Yigg entraría en cólera si les viese profanar su propia tierra, por lo que la cuidan con celo y de ese modo su tierra conserva una belleza ancestral.

Los lagos, los ríos, los marjales, todos son hermosos, llenos de vida y de color. Pero Anak yigg es tan bello como mortal. Criaturas tan peligrosas como los hijos de Yigg moran por sus tierras y cuidan recelosos de sus territorios.

Localizaciones de Importancia

Yigshiess

La ciudad más importante de Anak Yigg es la ciudadela Yigshiess. Situada en el corazón de la densa selva, en la orilla del lago Iss, es un conjunto de edificios impresionante hechos la mayoría en piedra y madera. Dentro de ella destacan el templo del Eterno, el palacio del real llamado de Muan Shaa, el recinto de los saurios y otros muchos monumentos menores dedicados a su deidad. Es el asentamiento permanente más grande de los hijos de Yigg. Cuenta con una serie de canales con agua procedente del lago que hacen que los yigg ti se muevan más deprisa por la ciudad. La inmensa mayoría de los yigg-ha viven aquí, unos 10.000 y también unos 30.000 yigg-ti. El todopoderoso líder habita en el palacio central de la urbe a los pies del enorme templo en honor a Yigg. Éste es una de las construcciones más magníficas de todo Korn, pero prácticamente nadie a parte de los hijos de Yigg lo ha visto jamás...y ha vivido para contarlo. Aquí es también donde las madres de los futuros yigg-ha son trasladadas una vez son fecundadas desde los puestos de cría de hembras normales y sacrificadas a su dios una vez dan a luz.

A lo largo de toda la costa y por el interior de la selva existen otros pequeños asentamientos permanentes que hacen de puestos de vigilancia, cultivo y cuidado de las proles de yigg-ti. Los yigg-ti se comportan como nómadas moviéndose en función de las necesidades y las órdenes de sus Guías. Los puestos de cría y los

puestos de vigilancia son muy importantes por la utilidad que tienen para el pueblo serpiente. Son puestos permanentes que se conservan aunque no estén habitados. Los hijos de Yigg los mantienen en pie para ser ocupados cuando sea necesario. En los puestos de cría es donde se cuidan las puestas de los yigg-ti, puesto que los yigg-ha son criados en la capital. Todos están situados cerca de algún lago o fuente de agua ya que es la manera más rápida de obtener recursos para la partida encargada de la cuida. Los puestos de vigilancia están situados en las fronteras del país y no todos están ocupado todo el tiempo, al igual que sucede en los puestos de cría se va rotando su ocupación dependiendo de las órdenes de los Guías.

Economía

La economía de los hijos de Yigg se basaba mayormente en el trueque con las tribus del norte de Malorn. Desde la llegada de los libertos y la unificación de las tribus el trueque sigue pero ha disminuido. Los hijos de Yigg tienen todo lo que necesitan en su selva y trabajan excepcionalmente bien la madera y la piedra. También disponen de algún yacimiento de oro y cobre, pero el metal que más trabajan es el hierro aunque no disponen de mucho es suficiente para elaborar armas y herramientas. Otra de sus especialidades son las especias, psicotrópicos y venenos, muy apreciados por las tribus del norte. También elaboran un licor llamado Spetsha, una de las plantas utilizadas es la canela, que le da su sabor característico. Es bastante fuerte, y aunque a los yigg-ti no parece afectarles demasiado, no así a los yigg-ha, es muy popular y apreciado.

Desde la llegada de los libertos y las infiltraciones de yigg-ha ha aparecido una nueva forma de comercio bastante más lucrativa. Algunas naciones contratan los servicios de asesinos yigg-ha, los mejores ahí donde los haya. A cambio mujeres son entregadas al pueblo serpiente como pago por esos servicios. Hasta ese momento conseguir mujeres humanoides era fácil entre las tribus del norte, pero las mujeres humanas son especialmente aptas para la reproducción.

Cultura, Ocio y Costumbres

Los hijos de Yigg son una raza muy peculiar. Los yigg-ti y los yigg-ha son muy diferentes y a pesar de ello se compenetran a la perfección. Los yigg-ha son mucho más parecidos a los humanoides en costumbres, hábitos y fisionomía que los yigg-ti. Son sedentarios, inteligentes, con cuerpo humanoide y cabeza de serpiente. Tienen la capacidad de imitar otras formas humanoides cambiando su fisionomía con excepción de los dientes. Los yigg-ha pasan de generación en generación el arte de la conservación y obtención de dentaduras. Cuantas más dentaduras posea un yigg-ha, más experiencia tendrá en infiltrarse, y por tanto más útil le será a su pueblo y más peligroso para las demás naciones.

Los hijos de Yigg comen prácticamente todo lo que se mueve. Los yigg-ti pueden comerse criaturas de hasta su propio tamaño a diferencia de los yigg-ha que han de comer piezas más pequeñas. Estos últimos tienen pequeños criaderos de ratas, pollos, y demás alimañas de tamaño apto en su localidad. Los hijos de Yigg apenas necesitan agua y comen una vez a la semana aproximadamente dependiendo del tamaño de la pieza.

El pueblo serpiente se ha aprovechado de la fauna local, sobretodo de los saurios, legado de tiempos remotos. Algunos yigg-ha tienen monturas de dicha especie. Los guías normalmente se mueven en raptores, bípedos saurios de tamaño parecido a un caballo. El actual rey posee una montura especial, regalo de uno de los miembros del Alto Consejo como agradecimiento por la asignación de su puesto a manos del monarca. Se trata de un enorme tiranosaurio rex llamado Ish que el consejero consiguió cuando solamente era un huevo. Criado y amaestrado en palacio solo tolera al monarca, al que trata incluso con cierto cariño, sin embargo su instinto asesino aún sigue latente en él y ya ha devorado a más de un incauto.

Debido a su sangre fría los yigg-ti son mucho menos activos de noche. Los yigg-ha tienen sangre semi-humanoide, por lo que a pesar de que el frío no les agrada en absoluto, no les supone ningún aletargamiento.

Los yigg-ha son todos macho. La única forma de reproducción es conseguir una hembra humanoide e insertar su semilla en ella. La simiente yigg-ha es tan dominante que nacerá un espécimen macho casi sin ningún rasgo de la madre por lo que cualquier raza humanoide es apta. Recientemente han descubierto que las hembras humanas son las más aptas pues no le aportan absolutamente ningún rasgo a su prole y su periodo de gestación es válido. Una vez la prole sale del cuerpo de su madre (puede darse que sean más de uno), ésta es sacrificada, aunque moriría de todos modos tras el "parto". Los sacrificios se celebran o bien en el templo en honor a Yigg o son ofrecidas al Guardián más raras veces. Las hembras recipiente son llevadas a la ciudadela y cuidadas con esmero para que el desarrollo del futuro yigg-ha sea lo mejor posible.

Los yigg-ti por el contrario son más serpiente que humanoide. Dotados de delgados y robustos brazos son como una serpiente de tamaño grande. Su apariencia es muy dispar, pues algunos tienen cuerpo de cobra, otros de pitón, de cascabel, etc. Son fuertes y rápidos. Cazadores excepcionales, utilizan unos arcos enormes que disparan flechas con su propio veneno tan fuerte que pueden atravesar armaduras y tienen un enorme alcance. Dado el extraño caso de que su víctima llegase al cuerpo a cuerpo, poseen espadas y grandes cuchillos para terminar el trabajo. En la selva son prácticamente invisibles y silenciosos. Son excelentes trepadores y por ello los asentamientos son construidos en los árboles.

Son los encargados de extraer los minerales de los yacimientos, cuidar los cultivos, elaborar el Spetsha, cuidar los pequeños corrales en la urbe y son los guardaespaldas de los yigg-ha. Son incapaces de hablar otro idioma que el suyo propio compuesto pos siseos y leves

silbidos, a diferencia de los yigg-ha que pueden imitar cualquier sonido o voz debido a la musculatura de sus cuerdas vocales. Comen una presa grande muy de vez en cuando que les aporta los nutrientes necesarios durante mucho tiempo. Dependiendo del tamaño de su comida pueden tener que pasar los primeros 2-3 días sin moverse hasta que hayan digerido lo suficiente como para seguir con su actividad normal.

Hay machos y hembras, pero son indistinguibles. Su forma de reproducción es como el de sus parientes ofidios normales. El macho tras un ritual de apareamiento fecunda a la hembra que pone una cantidad de huevos entre 3-7 al cabo de un tiempo. Hay lugares específicos de puesta cerca de los puestos fijos de cría del interior de la selva. Allí puede suceder que coincida la puesta de varias futuras madres. Todos los huevos son cuidados con celo hasta su eclosión y hasta la maduración de las crías. No todas llegan a la edad adulta, ya sea por ser víctimas de depredadores, enfermedades, inanición o muy rara vez el instinto asesino de alguna madre primeriza. Las crías alcanzan la madurez a los diez años, aunque son letalmente peligrosas a partir de los dos.

PERSONAJES RELEVANTES

Shitghshha: (yigg-ha/explorador 14): El actual rey de Anak Yigg. Fue el elegido por el guardián de Yigg, por lo que fue el único candidato que no devoró la bestia. Desde entonces gobierna a los suyos con eficiencia. Es un rey respetado y agasajado como elegido de Yigg. Cuando monta su saurio, un enorme rex, es realmente imponente.

Vieshe: (yigg-ha/chamán 12): El actual sumo chamán de Anak Yigg. Su aspecto es realmente perturbador puesto que porta sus ropajes y pinturas rituales en todo momento, o al menos a la vista de su gente, y sus rasgos de víbora son muy marcados. Aún no ha elegido pupilo, pero se sabe que lo elegirá pronto por lo que los candidatos se afanan en destacar para ser elegidos.

Sizzkus: (yigg-ha/espía 5): Espía de Anak Yigg infiltrado en Malorn. Encargado de vigilar los movimientos de las tribus. Debido a la cercanía con su nación visita la misma regularmente para informar de sus averiguaciones. Uno de los espías más avezados en infiltración entre criaturas humanoides, cuenta con un nada despreciable número de dentaduras de dicho tipo por lo que es muy respetado entre los suyos.

Khesh: (Yigg-ti 13 DG): El jefe de los criadores de saurios. Es un yigg-ti realmente aterrador, y no es para menos. Su enorme tamaño, dado por su rasgo de anaconda, le hace destacar incluso entre los de su especie. Cazador formidable y el mejor de los criadores del reino. Se sabe que devora a los saurios poco cooperativos ya que es capaz de hacerlo debido a su tamaño. En su tiempo libre suele descansar en cualquier lugar dentro del agua.

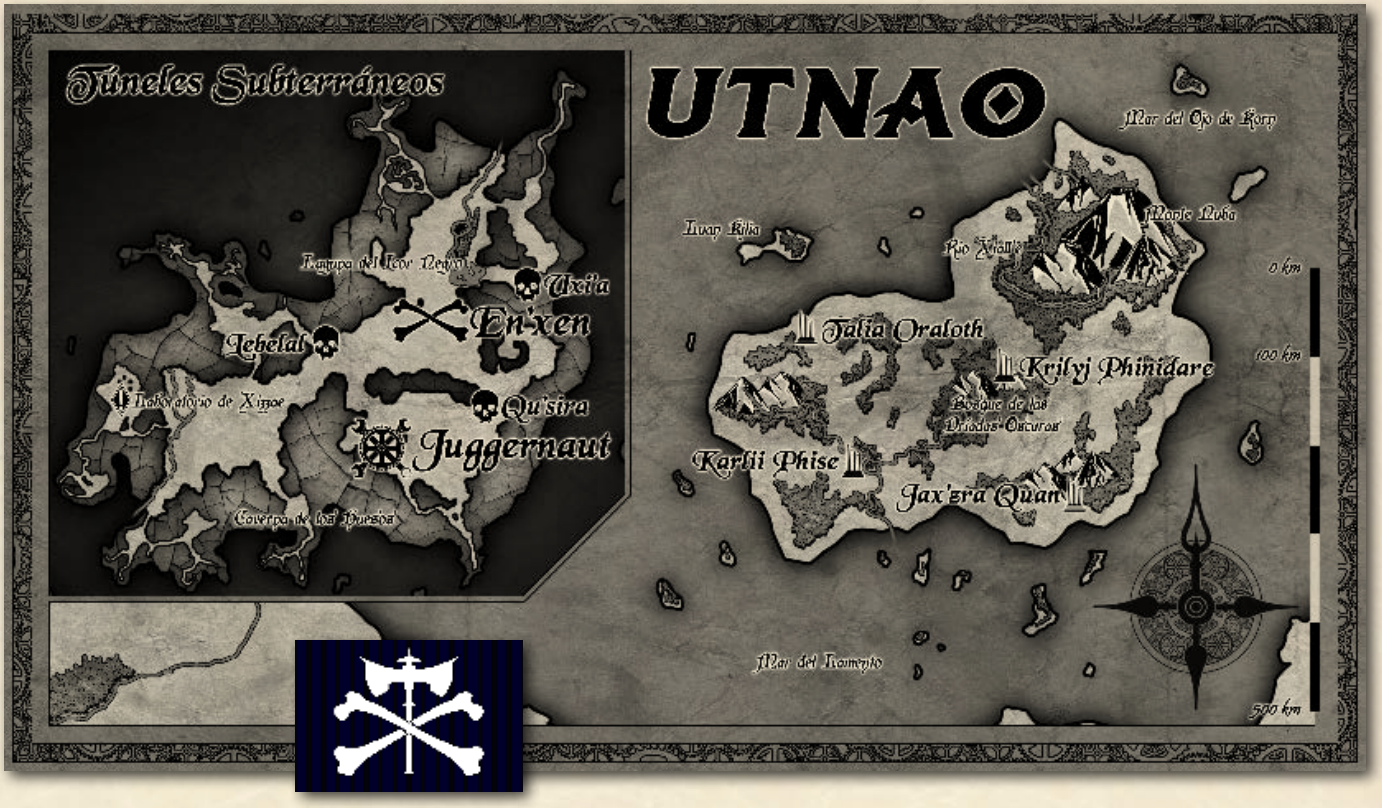
TRAMAS Y RUMORES

- Al parecer ya son varias patrullas las que afirman haber encontrado rastros de una criatura que no parece ningún habitante de la selva, algunos afirman que es una mujer humana. Si bien es cierto que unas pocas hembras han logrado escapar (sobre todo de raza orca) es prácticamente imposible que sobrevivieran a la crudeza de la selva, por lo que parece más un rumor que una realidad.

- Muchos han olvidado ya el suceso pero cuando Vianka Von Tep visitó Anak yigg acudió con un increíble presente: una hembra elfa, a cambio se le entregó a la reina vampiro un hermoso trono tallado y un siervo a su elección. El rey regente fecundó a dicha hembra y de su unión nació un nuevo yigg-ha pero no era un macho, era una niña. Esa niña fue educada tanto por el rey como por el chamán, pues era un ejemplar único. Poco a poco se dieron cuenta de que el potencial de dicha criatura era abrumador, pero cuando aquella niña vio lo que hacían con las hembras humanoides de otras razas y averiguó cómo había sido engendrada y cómo habían asesinado a su madre escapó y nunca volvió a ser vista.

- La gran serpiente que Yigg otorgó a su pueblo antes de desaparecer y que protege las costas del sur, el llamado Guardián, es la reminiscencia del propio dios en la tierra y es posible que sea la vía para traer a Yigg de vuelta.

- No se sabe con exactitud hasta donde llega la expansión de los infiltrados del pueblo serpiente, pero parece ser mucho mayor de lo que les parece a las demás naciones.



Gobernante: Unimaldor Exgalith en En'Xen. Hagel Botadehierro en Juggernaut
Capital (y población): En'Xen (21.000 habitantes), Juggernaut (13.000 habitantes)
Población: 60.000 habitantes
Tipo de gobierno: Magocracia (varones), monarquía (duergar), tribal (mujeres melnok)
Razas: Enanos duergar (25%), orgros (15%), elfas melnok (11%), elfos melnok (10%), esclavos (34%).
Idioma: Folgor.
Comida y bebida típicas nacionales: Blug'ba (sesos de murciélago encurtidos) y sarzoón (lixiviados de liquen sombra).
Olor típico: Moho y herrumbre (en la infraoscuridad) y sándalo (en la superficie).
Nivel tecnológico/arcano: Elfos melnok 3/8, enanos duergar 7/2, elfas melnok 3/3.
Importaciones: Alcohol, arcanotecnología, cereales, industria, tejidos, esclavos.
Exportaciones: Antigüedades élficas y enanas, *esencia*, drogas y productos alquímicos, venenos.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Todos.

HISTORIA

PASADO

El origen de Utnao (pozo de fango) se remonta al año 298 DR, aunque antes era conocido como Flameoril. En Korn la mayoría de los elfos vivían en un matriarcado sirviendo felizmente a la diosa Naimiriel. Las elfas fueron bendecidas con el poder de servir a su diosa mientras que los elfos eran expertos en el arte de la magia. En el año 302 DR el rey Jakor Piedebronce propuso un acuerdo a la reina elfa Fanari Nilai para que el ejército más grande jamás visto formado por elfos y enanos marchara hasta el Bosque Rojo para recuperar sus antiguos territorios. Bromteria estaba esquilmando sus recursos y si al este no podían ir, debido a los acuerdos comerciales con Vaneirin, acabarían yendo al oeste. Fanari que era una reina sensata, no quería un conflicto fronterizo y menos aún, las narizotas enanas metiéndose en su bello bosque por lo que accedió a este. Hacía siglos que elfos y enanos habían abandonado la zona y recuperar las tierras de sus abuelos sería un orgullo para su familia, además, dejaría vía libre para tratar con Samaria, la joya de oriente.

Flameoril fue un intento por la concordancia entre razas tan dispares como elfos y enanos. La montaña Nuba perteneció a los enanos y el Bosque Rojo (Coewingcog) a los elfos. Ahora, volvería a pertenecer a sus verdaderos dueños. Tras cuatro años de contienda, consiguieron expulsar al Señor Oscuro Xizzae, un poderoso lich que había atemorizado al mundo durante siglos, y su ejército de orcos y otras horrendas criaturas, desplazándolos hacia el oeste (las tierras ahora conocidas como Malorn). La victoria se celebró durante un mes, además, ambos bandos mantuvieron la alianza para combatir futuras amenazas y beneficiarse de tratados comerciales entre ambos reinos. Había nacido Flameoril (riqueza compartida).

Cuando el Ragnarök llegó, Flameoril aguantó, envite tras envite, a las extrañas criaturas que acompañaban a los Arcaicos sin ceder terreno.

Sus poderosas sacerdotisas levantaban escudos casi impenetrables sobre las ciudades, mientras que los enanos lideraban la defensa de los pasos montañosos que impedían que las fuerzas enemigas los flanqueasen. Sin embargo, un día, todas las defensas élficas cayeron, y los elfos vieron consternados como todas las sacerdotisas caían al suelo llorando. Naimiriel había muerto en una lejana batalla. Tras perder la conexión con su diosa, las sacerdotisas se impregnaron de furia justiciera y lideraron la lucha contra el enemigo. Pero sin los escudos divinos, incluso los poderosos hechiceros elfos eran incapaces de defender las ciudades. Muchas cayeron, los enanos se vieron atrapados en las montañas y la guerra parecía completamente perdida. Todos rezaban por la llegada de un dios. Sus súplicas fueron escuchadas, aunque no por quién esperaban. Molek, el Oscuro, herido de gravedad en otra batalla, decidió llevar a cabo su venganza sobre aquellos que se le habían resistido tanto en el pasado. El Oscuro murió sobre el monte Nuba, inundando de corrupción todo Flameoril mientras entonaba un conjuro. Entonces todo cambió. La antes nívea piel de los elfos se tornó oscura y corrupta. Sus cabellos perdieron el color y se volvieron blancos como la nieve. El bosque rojo perdió su color brillante y se pintó oscuro como la noche. Los enanos no sufrieron una mejor suerte. La Maldición de Molek inundó los túneles de la montaña como si fuera agua en un hormiguero. Su piel se volvió gris y su pelo caía a mechones. Pero lo peor fue que el sol, el sol que antes era su aliado contra las criaturas de la noche, ahora les dañaba los ojos.

No todos cambiaron, algunos elfos y enanos resistieron la corrupción. Eso no fue más que el principio de sus problemas. Los elfos oscuros y los enanos grises, antes sus hermanos, los miraban con un odio irracional. "¿Por qué? gritaban, ¿por qué la diosa no nos ha protegido?, ¿por qué a vosotros no os daña el sol?, ¿por qué seguís aún vivos?." La corrupción fue absoluta, hasta el último rincón de su alma había sido corrompido. A pesar de que el Oscuro había muerto, ahora tenía un nuevo pueblo. Las elfas que habían perdido el contacto con su diosa, vieron su furia justiciera reducida a simple e irracional ira, buscando la guerra, el combate y la matanza donde pudieran. "La noche de los gritos" es como se le conoce a lo que sucedió después... No fueron gritos de alegría al saberse que el Oscuro había muerto, eran gritos de terror al sentir que sus hermanos elfos les estaban atacando, pero no solo atacando, sino masacrándolos y alimentándose de su carne. Por el contrario, los enanos no sentían el deseo de eliminar a sus hermanos, solo querían someterlos, quebrar sus mentes y conseguir que sus pálidos hermanos fueran como ellos.

Presente

Varios siglos han pasado desde entonces. Elfos y elfas oscuros hacen vidas separadas, tras fundar la ciudad en la suboscuridad de En'Xen, ambos sexos se separaron formando sus propias familias. Ahora solo se juntan en Kilxendur, donde se dejan llevar por sus más bajos instintos, aunque es sabido, que ambos tienen harenes de esclavos. Los enanos solo cavan, cavan y construyen, como si pudieran llegar a crear esa pieza que les falta y que han perdido. Para esto, a lo largo de los siglos han fabricado una ciudad móvil, llamada Juggernaut.

Apenas tienen contacto con el mundo exterior, pero no son pocas las incursiones que hacen, amparados por la oscuridad de la noche. A nadie sensato se le ocurriría ir a la isla de Utnao: la superficie está plagada de bestias y no es raro encontrar alguna partida de caza, elfas deseosas de matar insensatos. Los intentos de establecer una colonia en Utnao para extraer la *esencia* siempre han acabado en muerte y lamentos.

Futuro

Los melnoks apenas prestan atención a planes de futuro más allá de aumentar el poder de su clan sobre el de otros. Y gracias a que el sacrificio de sus esclavos suele calmar su sed de sangre, los conflictos directos entre clanes son muy extraños, y a menudo muy ritualizados. Ningún melnok está interesado en una guerra civil, por lo que han puesto su mirada en el exterior. Tras establecer una red de contactos a lo largo de todo el mundo criminal de Korn, ayudados principalmente por los Chin Tai de Kian Se, su red de tráfico de personas y drogas está viviendo un momento de esplendor. Por su parte, mientras los tambores de la guerra suenan por todo el mundo, los Xerenade preparan todo tipo de armas químicas y biológicas para ser vendidas en el momento álgido de la guerra, cuando los clanes podrán aprovechar el caos para aumentar sus asaltos costeros con impunidad.

Por su parte, Duergar y elfas apenas prestan atención al futuro, centrandose en excavar y cazar respectivamente.

Estructura política

Dividido en tres pueblos, la isla de Utnao está fuertemente fragmentada, y solo la necesidad mutua hace que estos no traten de matarse todo el tiempo. Han llegado a establecer relaciones comerciales entre ellos, pero poco más. No hay intención de llegar a un entendimiento propio ni necesidad de ello.

Los varones melnok se organizan en clanes cuyos líderes son poderosos hechiceros, siendo el más prominente Unimaldor Exgalith, señor del Clan Bhael. Los varones no tienen ningún vínculo familiar entre ellos, y solo aceptan a sus líderes hasta reunir el poder necesario para poder asesinarlos y serlo ellos mismos. Los diferentes clanes se organizan en cónclaves donde se forjan alianzas temporales y se deshacen otras, en un interminable baile de poder. Solo cuando algo en el exterior capta la atención de los clanes, estos se ponen de acuerdo para tomar cartas en el asunto. Y pocos en Korn dormirían bien sabiendo que los melnok se han fijado en ellos. Los nombres de cada clan se extraen del Ars Goetia, un infame libro demoníaco poseído en el pasado por el lich Xizzae.

Por su parte, las mujeres no tienen un gobierno organizado. Compuesto por grupos o tribus familiares, la matriarca de estos, usualmente la guerrera más fuerte y experimentada, gobierna con puño de hierro. Cualquier elfa de su familia que aprecie su vida seguirá sus órdenes sin dudarlo, hasta que, al igual que los varones, pueda derrotar a su líder en combate. Las tribus femeninas apenas tienen contactos entre ellas, al menos pacíficos, y suelen pelear por territorio y esclavos.

Los duergar, a pesar de cierta inestabilidad mental, todavía conservan su organización política en la que un rey gobierna a su pueblo, dividido en clanes. Su actual Rey Hagel Botadehierro guía a su pueblo en su enigmática búsqueda. Gran parte de sus antiguas responsabilidades han sido olvidadas, al igual que la de los líderes de clanes, y actualmente se dedica principalmente a mantener a los clanes unidos y a conducir Juggernaut y a los melnok lejos de su objetivo. A pesar de ocasionales enfrentamientos con estos cuando tratan de investigar qué hacen los duergar, las relaciones comerciales siguen funcionando entre ellos. Los duergar parecen mantener mejores relaciones con las mujeres melnok, tal vez porque son más directas que los varones.

Organización militar

Los melnok varones aprendieron hace tiempo las bondades, o maldades, de la manipulación de la carne, a través de la magia y un surtido inagotable de esclavos. Los caprichosos elfos dominaron el arte de la hibridación y crearon un poderoso guardián: el orgro, grande, fuerte y leal, de inteligencia escasa, pero suficiente para obedecer órdenes y venerar a sus amos como sus superiores. Los orgros son las tropas de choque de los varones melnok, capaces de parar en seco la carga de un minotauro. Los melnok poseen una pequeña flota de esquifes, escondida en algún lugar de la isla desde donde proceden a realizar asaltos y saqueos en pequeños pueblos costeros por todo el mundo. Esta flota de piratas y esclavistas, de velas y madera negra, surca la oscuridad en secreto y pocos de los que hayan visto uno de sus navíos han logrado escapar a tiempo. Hace poco, los varones melnok consiguieron obtener un navío capaz de viajar bajo las aguas desde donde pueden sembrar el terror de forma impune. De dónde lo obtuvieron es algo que nadie sabe.

Por su parte, los duergar mantienen un ejército profesional. Estos guerreros patrullan sus fronteras con gran celo, usando inventos de todo tipo, a veces con funcionamiento desconocido, para ayudarse. Cuando descubren cualquier tipo de amenaza, no dudan en entrar en acción y demostrar que su gente quiere que se les deje en paz, a cualquier precio. Lo poco que los melnoks han conseguido conocer sobre las fuerzas duergar es que la mayoría se sitúa más allá de sus asentamientos, tal vez, para controlar a los esclavos, o tal vez, para impedir el paso de otra cosa. A pesar de no tener un enemigo conocido, cada día, nuevas armas sobresalen de Juggernaut, apuntando a cualquiera que ose situarse frente a ella.

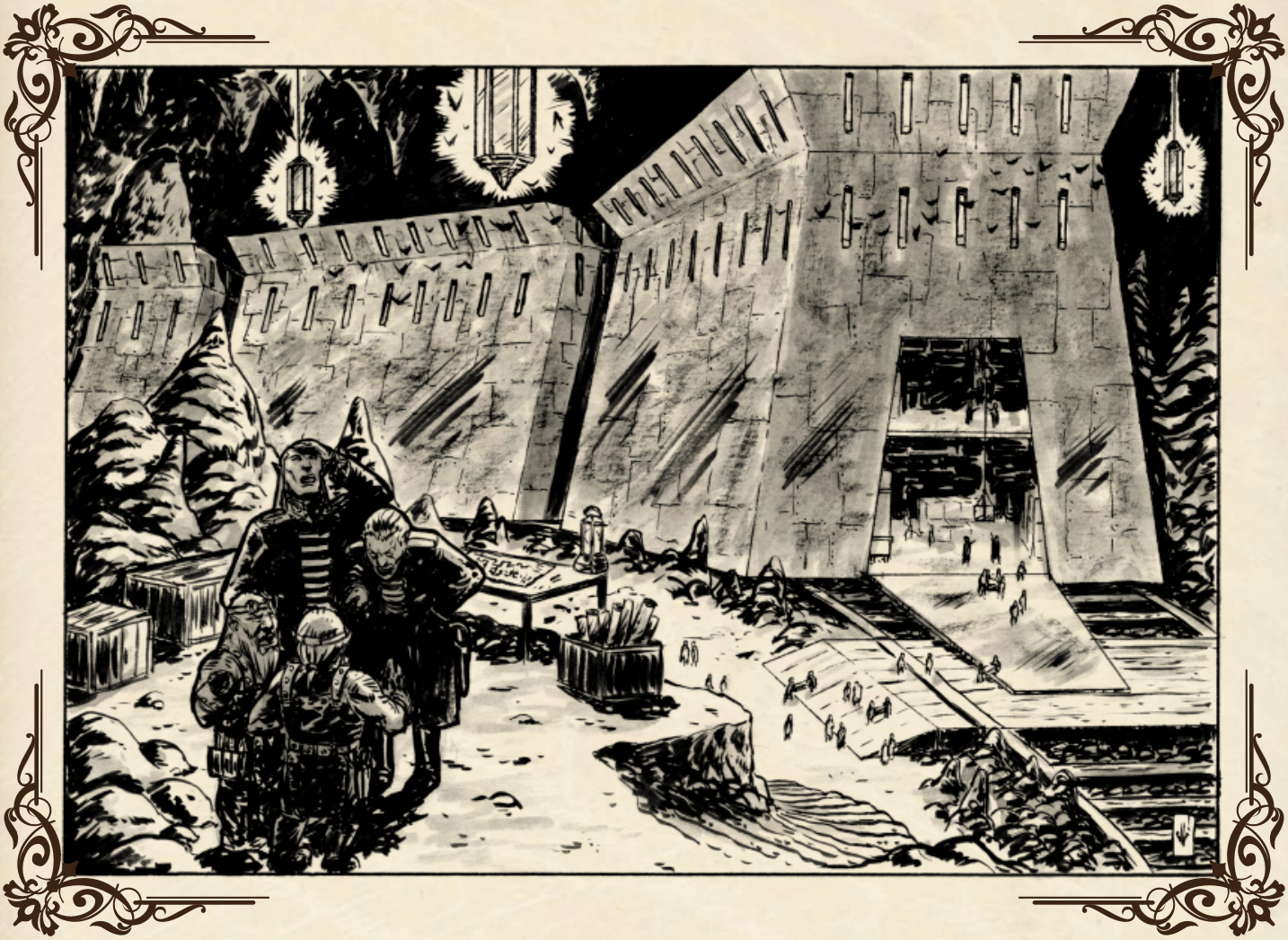
Finalmente las mujeres melnok no disponen de ningún tipo de ejército o soldado, ellas mismas son capaces de detener a cualquier enemigo que se alce y matarlo. O, a ser posible, esclavizarlo.

Geografía, clima, fauna y flora

Utnao es una enorme isla salida de una pesadilla. Todos los seres que la habitan están corruptos, y ofrecen un aspecto aterrador. Grupos montañosos ocupan toda la isla, rodeados de negros bosques como si de una alfombra se tratase. Ciudades élficas en ruinas se alzan junto a lagos en diversas zonas de la isla, cubiertas por plantas y musgo. La costa es casi inaccesible sin suficiente estudio, pues está formada por grandes acantilados y las pocas playas presentes son de arena negra. Las pocas expediciones que han logrado llegar intactas a la isla lo hicieron a través de la desembocadura de alguno de los ríos, aunque pronto se arrepentirían de ello. Una de las cosas más destacables de la isla es que esta está impregnada por la *esencia* de Molek, convirtiéndola en una región de magia salvaje.

Las plantas son negras como la noche, con flores moradas o azules como único contraste. La mayoría son venenosas si no son tratadas con cuidado, y todas tienen espinas o algún tipo de defensa natural. Usadas por los melnoks para obtener venenos y drogas, cualquier estudiante de biología de las universidades alannesas soñaría con ser el primero en catalogarlas. El antiguo bosque rojo ahora es conocido entre los clanes como Shaelangue, el Bosque de las Dríadas Oscuras. Las ramas de los árboles se retuercen de extrañas maneras y las sombras juegan malas pasadas a cualquiera que camine por el bosque, pues la corteza de los árboles a menudo parecen mostrar rostros monstruosos que persiguen a cualquier estúpido que se adentre en ellos. La presencia de enormes plantas carnívoras, ents corruptos por la *esencia* de Molek, y otras extrañas criaturas herbáceas tampoco hacen más fácil visitar este territorio. De alguna manera, al igual que la madera de Meadh en Éirann posee cualidades especiales, la madera de algunos árboles de Utnao también ha cambiado. La madera del árbol Excilas parece absorber el sonido a su alrededor siendo estos productos muy valorados por los clanes melnok.

La fauna no se queda atrás. Todos los grandes animales que habitan en la isla son carnívoros, y buscan de manera insaciable a sus presas. El sigilo es la técnica más empleada y un simple ruido atrae la atención de todos los demás animales del bosque. Solo un animal ignora esta recomendación: el Brigón. Su tamaño descomunal, su resistencia a cualquier veneno y un aura de terror capaz de detener a sus presas les permite caminar sin miedo por los bosques. Aun así, es capaz de camuflarse como una gran roca para sorprender a su comida. Al igual que las plantas, la mayoría de los animales presentan algún tipo de veneno entre sus armas. Muchos animales de Utnao tienen extraños aspectos debido a la influencia de la *esencia* de Molek. Algunas zonas de la isla, aquellas con más concentración de sangre



del dios Oscuro, parecen modificar físicamente a estos animales, corrompiéndolos y haciéndolos aún más peligrosos.

Las ciudades élficas lucen un aspecto abandonado y tétrico, ya que nadie se ha molestado en mantenerlas desde el Ragnarök. La única razón por la que se sabe que no están totalmente vacías son los totems tribales de las melnok que habitan la superficie. Marcas territoriales hechas con madera, huesos y sangre indican dónde empieza y acaba el terreno de una tribu específica, aunque la mayor parte de las ciudades están sin reclamar, permitiendo el movimiento de las tribus por este. Nadie en su sano juicio atravesaría estas marcas voluntariamente. Los varones melnok han denominado a todas estas ciudades como Belquaros, las ciudades fantasma.

Sin embargo, el subsuelo de Utnao es donde más movimiento se registra, al menos, entre las especies inteligentes. Los melnoks huyeron de la superficie tras la corrupción, instalándose en las abandonadas ciudades enanas y modificando sus edificios de forma más acorde a sus gustos. Al igual que su contrapartida femenina, los varones melnok dividieron sus territorios entre los clanes, acomodando a sus miembros en diferentes edificios desde donde dirigirlos. Antiguos almacenes y plazas se convirtieron en campos de esclavos. Las cámaras más grandes se adaptaron como salones comunales, donde satisfacer sus crueles impulsos o acudir a las llamadas de sus líderes. Por suerte para todos los habitantes de Korn, las ciudades apenas están pobladas pues la población melnok es escasa.

Finalmente, si se sigue profundizando en la tierra de Utnao, se alcanzan los primeros asentamientos duergar tras el Ragnarök, ahora abandonados si no fuera por clanes menores de elfos, demasiado débiles para asentarse en En'xen. Como si de una mente inestable surgieran, los edificios de estos enanos tienen formas irregulares y caóticas que, con enormes edificios, se alzan en mitad de la nada, mientras pequeños cúmulos de casas parecen colgar de las paredes. Al igual que ocurre en sus antiguas ciudades, la mayor parte de su extensión está ocupada por campos de esclavos para trabajar en las minas o simplemente servir de conejillos de indias para cualquier Xerenade. Restos de artefactos extraños se pueden encontrar por todos sus asentamientos, abandonados y olvidados. En el centro de todas estas ciudades, se encuentran dos zigurats gemelos, los únicos edificios de piedra que fueron construidos por los enanos sin

extrañas modificaciones y usados por los melnok como territorio neutral entre los clanes.

Localizaciones de importancia

En'Xen

De entre las ciudades enanas re-acondicionas, la más importante es En'Xen, la capital melnok, si es que eso existe. En ella habitan los clanes más poderosos y temidos de la isla. Conserva dos enormes zigurats que merecen especial mención: Kilxendur, la casa de la lujuria; y Alixendur, la casa de los pactos.

La primera es un gran edificio cuyo interior ha sido completamente reconstruido. Una vez al año, las dos puertas se abren, una da a la superficie, y por ella entran las mujeres melnok, mientras que la otra da al centro de En'Xen y da paso a los varones. Siguiendo ciertos rituales, se forman parejas entre ellos y durante un día completo comparten lecho. Al finalizar el día, todos regresan a sus territorios. Alixendur es un edificio muy diferente a Kilxendur. Cada tribu o clan posee su propia cámara privada, además de existir ciertas cámaras destinadas a reuniones. Los melnok suelen tener representantes permanentes en estas, aunque sean esclavos, para poder solicitar una reunión formal. Sus mujeres, en cambio, solo las ocupan temporalmente cuando necesitan comerciar. Los duergar también poseen una embajada en el edificio, desde donde su pequeño imperio negocia con los elfos. Alixendur y Kilxendur son consideradas zonas neutrales e incluso los arteros melnoks respetan esto, pues el comercio y la reproducción les son necesarias.

Uno de los detalles más importantes en todas las ciudades melnok, construidas sobre las ruinas de ciudades enanas, son las brillantes runas que cubren los techos de las cavidades y que parecen imitar las estrellas del cielo. Estas runas son protecciones mágicas que datan de la época de Flameoril y que calman el éter en el interior de la ciudad, permitiendo a los melnok realizar conjuros sin miedo a los efectos de la magia salvaje y sin necesidad de usar *esencia*. Aunque esto son, de momento, meras conjeturas y se está investigando.

Juggernaut

Sin ser una localización fija, la construcción más importante de Utnao, una maravilla de la tecnología, y tal vez de las más importantes de todo Korn, es la titánica Juggernaut. Una ciudad construida en módulos largos y rectangulares de varios kilómetros de largo. Capaz de moverse por los túneles subterráneos de la isla, es el hogar de los Duergar. Cada extremo, con la típica forma de zigurat que tanto gusta a los enanos de Utnao, es capaz de moverse en diferentes sentidos. Desde estas pirámides, el Rey Duergar conduce la gran ciudad según sus caprichos, moviendo las zonas de excavación de un lado para el otro. Originalmente, Juggernaut se desplazaba sobre unas ruedas y el impulso de miles de esclavos que tiraban de ella. A medida que la ciudad crecía el avance era más lento, hasta el descubrimiento de los motores de vapor y los railes, que permitió a los enanos redirigir la fuerza de trabajo esclava con más eficiencia hacia las excavaciones. La última gran modificación que ha sufrido la ciudad es el intercambio de las ruedas por un sistema de inmensas extremidades que le confieren el aspecto de un ciempiés.

Economía

Tal vez la única similitud real entre los habitantes de Utnao, es que las tres sociedades son esclavistas. Para los duergar, suponen mano de obra en su gran empresa, mientras que para los melnok de ambos sexos son moneda de cambio.

La mayoría de esclavos provienen de los ataques melnok sobre las costas del resto de naciones. Estos son procesados en diferentes campos de esclavos y enviados donde pueden ser necesarios. Los más fuertes y resistentes suelen ser enviados a los duergar, quienes a cambio otorgan minerales de sus excavaciones o aparatos tecnológicos construidos por ellos mismos. Otros, varones de ciertas especies, son dados a las mujeres y serán usados para la diversión de estas, de una u otra manera. A cambio suelen recibir de estas: pieles, comida o plantas y animales vivos para experimentar con ellos. Las mujeres esclavas suelen ser reservadas para el propio clan y sus intereses. Por último, el resto de criaturas demasiado débiles, o feas, para ser de utilidad son enviadas a las diferentes Casas de la Carne donde su destino será tal vez el peor. Las salvajes melnoks también obtienen a veces esclavos de entre los exploradores que acuden a la isla en busca de conocimiento o *esencia*. En estos casos, comercian directamente con los duergar, a los que entregan parte de los esclavos a cambio de armas. Los varones melnok son también conocidos en ciertos círculos del mercado negro, donde usan intermediarios para vender venenos, drogas y favores a cambio de información y, por supuesto, más esclavos.

Cultura, ocio y costumbres

Las elfas, en un estado casi permanente de odio y furia, solo son capaces de soportar la vista de sus hermanas, e incluso sus esclavos tienen una vida corta y una muerte desagradable. Su cultura se reduce a la oralidad, habiendo relegado el saber escrito a lo mínimo necesario para interaccionar con los traicioneros varones. Valoran la cultura marcial sobre todo. Al alcanzar cierta edad, se deja que la niña melnok elija un arma de entre todas las disponibles, y a partir de ese momento entrena con ella toda su vida. A pesar de ser competente con cualquier arma a su alcance, la primera que eligieron es considerada parte de su cuerpo y poseen con ella una destreza sin par. Las niñas melnok pronto aprenden que no existe amor entre ellas, y que deben ser fuertes si quieren sobrevivir, asegurando su puesto en la tribu con sus propias manos. Los impulsos poseen toda la vida de estas mujeres, que formaran a menudo parejas temporales

entre ellas ya sea para cazar, entrenar o dormir. Estas uniones son lo más cercano a la amistad, aunque suelen terminar de forma tan abrupta como empezó, a veces incluso con la muerte de alguna.

Cuando una melnok se queda embarazada tras la cita anual en Kilxendur, su tribu cuidará de ella hasta el parto. En ese momento, las niñas serán cuidadas y amamantadas por la tribu hasta valerse por sí mismas, mientras que los varones serán llevados hasta Alixendur. Allí, la tribu buscará el clan con el que se apareó y dejará en sus manos al niño, olvidando su existencia. Entonces, los varones dejarán al niño a cargo de una esclava capaz de amamantarlo y cuidarlo. El clan se encargará de entrenarle en las artes de la muerte y la magia, y cuando llegue a los 20 años, se le pedirá al pequeño que sacrifique a su madre adoptiva como rito de pasaje. De entre todos los varones, aquellos que poseen una mayor imaginación y crueldad, son educados en las artes del "Método Científico". Aprenden a descifrar y manipular los secretos de la carne a través de la magia, y últimamente de la *esencia*, y a crear nuevas criaturas o drogas más adictivas con las que comerciar. Son llamados los Xerenade, Brujos de la Carne.

De los duergar apenas se sabe nada de su cultura, debido a lo hermético de ella. Solo se sabe que buscan algo, como si un gran secreto estuviera oculto bajo tierra y solo ellos lo conocieran. Todos parecen estar unidos en ese mismo objetivo. Aunque muchos parecen estar simplemente locos. A veces, la mirada a sus ojos muestra una chispa de cordura oculta en el fondo.

Aunque en una sociedad tan cruel pudiera parecer extraño, los melnok disfrutan mucho del teatro y la música. Si bien, sus versiones de estas producirían asco y repulsa en cualquier otra raza. En sus obras de teatro es común que la trama gire alrededor de la muerte, la traición y el poder, y muchos esclavos son sacrificados durante las obras para dar mayor realismo a estas. La música, por su parte, presenta extrañas y discordantes armonías que solo los melnoks y duergar parecen entender, a menudo, ayudados por las drogas que ellos mismos consumen.

Las melnoks tienen gustos más sencillos. La caza es su principal actividad lúdica, intentando cazar bestias más difíciles cada día que pasa. Por desgracia, para las mayores de entre las suyas, ya no hay animales capaces de prestar un serio reto a estas guerreras, y, a veces, pactan con los Xerenade para probar la eficacia de sus bestias y criaturas. En las extrañas ocasiones que un melnok se aventura a la superficie sin hacerlo por sus caminos secretos, la caza se convierte en un reto más interesante para estas mujeres, pues saben que su presa es ducha en el sigilo y el asesinato y, por tanto, un rival digno. Se sabe que las elfas oscuras también disfrutan de la música, generalmente de percusión, aunque a diferencia de los varones, también les gusta cantar. Aunque pocos aparte de ellas pueden soportar sus cantos y vivir para contarlo. En vez de teatro, las elfas disfrutan relatando historias de sus hazañas y del pasado de su tribu.

Personajes Relevantes

Unimaldor Exgalith (Elfo Melnok/elementalista 13): Líder actual del clan Bhael, Exgalith es el mago más poderoso y temido de En'xen. Su palabra es obedecida sin dilación y ninguno de sus lugartenientes se atreve a usurparle el poder. Su red de espías es la más grande de todo Utnao, incluso entre clanes rivales.

Hagel Botadehierro (Enano Duergar/ingeniero 10): El actual Rey Maquinista dirige el rumbo de su nación desde su trono en la locomotora de Juggernaut. Literalmente dirige el rumbo de estos, pues es quien decide en todo momento a dónde se dirige la ciudad. Aunque la ciudad se mueve de forma caprichosa para cualquier estándar civilizado, ninguno de sus súbditos duda de sus acciones.

Maleria (Elfa Melnok/cazadora 12): Actual líder de la tribu Talia Oraloth, sus hermanas dominan las ruinas de una de las belquaros más grandes de la superficie de Utnao. Varias tribus menores rinden pleitesía a la Reina Brigón, título recibido tras matar con sus propias manos y dientes a una de estas infames criaturas, después de que esta bestia matase a varias de sus hermanas. Suele llevar la piel del brigón sobre sus hombros y su trono está formado con sus huesos.

Tramas y Rumores

- Se ha observado que los melnok suelen llevar unos guanteletes arcanotecnológicos de extraño aspecto cuando abandonan su isla y que parecen acumular éter para ellos cuando realizan sus conjuros. Sin embargo, nunca se ha podido recuperar uno de ellos, ya que parecen deshacerse a la muerte del elfo.

- Algunos elfos melnok podrían haberse infiltrado en la alta sociedad de diversos países creando cultos al placer y la muerte entre los aburridos aristócratas.

- Algunos clanes menores creen que el vehículo submarino robado recientemente por los clanes de En'Xen fue realizado en las costas de los herméticos ravkios y que tal vez conlleve a represalias.

- Aunque se cree imposible, se dice que una melnok ha logrado superar la rabia que corroe a sus hermanas y trata de encontrar una manera de salvar a las suyas.

- El demoníaco libro que reside en Alixendur, conocido como Lemegeton o Ars Goetia, antes era mágico y confería grandes poderes y conocimientos malignos a su portador a cambio de su alma. Ahora tras negarse el acceso al inframundo el legajo carece de poder. . . o eso se cree.

Gobernante: Arkerion, general de La Legión Roja.
Capital (y población): Arkeria (300.000).
Población: 10.000.000.
Tipo de gobierno: Dictadura militar.
Razas: Humanos (72%), enanos (13%), semiorcos (10%), elfos (1%), halflings (1%), semielfos (1%), semienanos (1%), otros (1%).
Idioma: Debirio y samarí.
Comida y bebida típica nacional: Tämir de zamul (sémola de arroz con verduras, especias y carne de zamul) y cerveza de limbac (acida y muy amarga).
Olor típico: Carbón y especias.
Nivel tecnológico/arcano: 7/1.
Importaciones: Aluminio, armas, cinc, *esencia*, industria, loto amarillo, tecnología, vino.
Exportaciones: Carbón, especias, mercenarios, plomo.
Alianzas: Samaria, Colonias Confederadas, Ravkon.
Enemigos: Utnao, Malorn, Anak Yigg, culto de Thulká.

HISTORIA

PASADO

Se puede decir de Sagres que es una nación recién parida. De hecho, es la nación más joven de Korn pues sólo tiene unas pocas décadas de existencia. Además, la corta historia de Sagres no puede ser concebida sin saber la historia del General Arkerion, su liberador y ahora su justo gobernante.

En realidad Sagres ocupa gran parte de territorio de lo que era el país llamado Samaria. Antaño, antes del Ragnarök, Samaria era un terreno frondoso, verde y selvático donde habitaban los Sahs, antiguos viejos eruditos y filósofos que vivían en busca del saber y el conocimiento. Pero como en todo Korn, con el Ragnarök llegó el cataclismo y la ruina.

Las enormes fuerzas desencadenadas en el conflicto entre los dioses y Arcaicos arrasaron Samaria, convirtiendo su jungla en pasto seco y desértico. Sólo la eterna Zankara, la casi indestructible Ciudad Gema, pudo soportar la destrucción. Por si fuera poco, tras el cataclismo, los Reyes Hechiceros, un culto de brujos adoradores del demonio Thulká, que ya estaban infiltrados en el gobierno de Samaria, utilizaron el caos creado para hacerse fácilmente con el poder en Zankara, y por consiguiente en Samaria. En poco tiempo, la parte de la población samarí que no fue asesinada o esclavizada, huyó al corazón del desierto, convirtiéndose en un pueblo nómada y sediento. Los tulkhitas borraron todo rastro de la antigua gloria de los Sahs y fundaron varias ciudades-estado las cuales estaban cada una dominada por un Rey Hechicero, formando entre todas un imperio de telaraña basado en el terror y la esclavitud.

Durante siglos, los Reyes Hechiceros en sus ciudades-estado gobernaron con mano de hierro en Zankara y Samaria. Los otros reinos o estados que se iban formando alrededor de Samaria, acobardados y temerosos por el poder de los Reyes Hechiceros, aportaban esclavos y dinero al Culto a cambio de no ser atacados o invadidos. Y así fue hasta la fulgurante y brutal llegada de Arkerion y sus máquinas guerreras.

Todo el mundo sabe que Arkerion es debirio y muchos dicen que la caída de los Reyes Hechiceros pudo empezar a forjarse debido a que fueron ellos los que frenaron el ansia expansionista de Roake y

las Colonias Confederadas. Muchos saben que los Reyes Hechiceros temían que los colonizadores debirios y alanneses, con sus extrañas máquinas y su odiado progreso, llegaran hasta las mismas puertas de su imperio y realmente así hubiera sido si ellos no hubieran aportado esclavos y armado a las tribus de orcos procedentes de Malorn, para frenar el impetuoso avance colonizador.

Para los orcos, el trato fue muy beneficioso y lucharon con fuerzas renovadas, recuperando gran parte del territorio perdido, ganando muchos kilómetros de frontera entre Roake y Samaria hasta llegar al río Yukai, un estratégico estrecho natural que permitiría llegar al Mar del Ojo de Korn desde el Mar de Librin. Los colonizadores del norte, viendo el poder que habían desatado, abandonaron su expansión y se preocuparon por defender las colonias que se creaban con tanta rapidez. Los orcos hacían incursiones y exterminaban colonos cada vez con más frecuencia e intensidad, por lo que entre un representante de los colonizadores, un gran jefe tribal orco y el Rey Hechicero de Rod'Kali firmaron un "tratado" de paz para mantener un status quo y un acuerdo de no agresión o expansión entre ninguna de las tres partes, acordando el río Yukai como frontera natural entre las tres partes.

Muchos dicen que Arkerion quizá fuera un soldado, un noble o un simple colonizador que sufrió la ira de los Reyes Hechiceros y quizá no les falte razón, pero eso es algo que sólo el general debirio y sus fieles capitanes pueden saber. El resto del mundo sólo sabe lo que pasó años después del "tratado de paz", exactamente el quinto día del décimo mes del año 963.

Aquél día un ejército de 10.000 guerreros de metal al mando de un tal General Arkerion llamó a las puertas de Rod'Kali, tirándolas abajo y arrasando la ciudad hasta sus cimientos. Arkerion asesinó al Rey Hechicero y liberó a los esclavos. Muchos de ellos se unieron a sus filas y en cuestión de cuatro rápidos años Arkerion y sus fieles capitanes habían aniquilado hasta el último adorador del Dios-demonio y habían liberado todo el territorio de Samaria.

El decimoquinto día del segundo mes del año 967, Arkerion se proclamaba gobernante de la nueva nación, conocida como Sagres, y restituía el antiguo estado de Samaria, otorgándole al Consejo de Ancianos el territorio al este de las montañas Serradas y la nueva ciudad de Gul Guz hasta las costas del Mar Tempestuoso.

PRESENTE

Actualmente, Arkerion intenta fortalecerse. Con cincuenta y cinco años cuando Arkerion tomó el poder, solo había conocido la guerra y no sabía nada sobre cómo dirigir un país, y si bien él podía no ser la mejor solución, no era la peor de todas. Si abandonaba ahora la nación recién conquistada, otros esclavistas podrían hacerse con el control del país. Los melnok de Utnao quizás, o Roake Malorn podrían intentar usurpar el territorio.

Así pues, decidió quedarse y no desperdiciar todo lo hecho. Arkerion ahora desea que su nación sea vigorosa y perdure, y para ello ha hecho llamar a multitud de sabios y filósofos que le ayudan en la dura tarea de ser el gobernante de un estado, y a muchos arquitectos e ingenieros que construyen y crean nuevas infraestructuras.

Sus fieles capitanes le ayudan gobernando las antiguas ciudades-estado tomadas en la guerra. Aunque cada uno responde ante Arkerion, cada capitán lleva la ciudad según sus propios designios y reglas. La esclavitud ha sido abolida en Sagres y es castigada con sangre a quien la practique u obtenga negocio de ella. Tampoco se permite el uso de la magia en todo el territorio a excepción de Raskova, la ciudad de Grigori Raskov, el capitán mago.

Arkerion ha permitido al pueblo nativo samarí rehacer su propio gobierno y les ha devuelto Ciudad Gema, la extraña e indestructible ciudad de mármol-diamante. El Consejo de Ancianos puede tomar decisiones que afecten a su propio pueblo, pero no pueden tener un ejército propio y las cuestiones diplomáticas o externas deben pasar antes por Arkerion. Así pues, el Consejo de Ancianos, eternamente agradecido a su salvador, gobierna sobre Samaria pero siempre supeditado a la última palabra de Arkerion, pero eso es algo que a ellos no les importa en absoluto.

FUTURO

Arkerion desea fortificar y modernizar Sagres. Sabe que no puede quedarse en la retaguardia del progreso y que los nuevos tiempos avanzan rápido. Los Reyes Hechiceros renegaban de la tecnología y el progreso y mantenían Samaria sumida en el pasado.

Actualmente, el general está industrializando poco a poco el norte del país. Entiende que es necesario establecer el ferrocarril para el desplazamiento y transporte de mercancías y desde hace apenas cinco años se están construyendo vías de hierro por todo el territorio.

Arkerion mantiene buenas relaciones diplomáticas con Samaria, Mahrat y las Colonias Confederadas. También ha enviado diplomáticos a la mayoría de los países de Korn y ha establecido una embajada en Ravkon, donde en breve se pondrá en marcha una nueva compañía naviera que operará en el Mar del Ojo.

Así mismo, Arkerion y el Portavoz del Consejo samarí, Yonah Ibn Lemá, pretenden llevar a cabo un ambicioso proyecto científico llamado Proyecto Agua Solar. El proyecto parece consistir en que unas planchas de obsidiana (y algo más que no han revelado) absorben el calor del sofocante sol de la región y lo proyectan hacia el suelo para evaporar la humedad del mismo (aunque también dicen que extraen esa humedad del aire) y formar agua. Si el proyecto funciona puede proporcionar un posible gran negocio para Sagres y Samaria y una reserva inagotable de agua, recurso escaso de ambos países.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La estructura política de Sagres es bien sencilla. Arkerion toma la última decisión en cada uno de los aspectos políticos de su nación y es por tanto una dictadura militar, aunque la mayoría de los habitantes de Sagres aman a su General. Todos los estamentos

sociales están militarizados y por tanto las leyes están al amparo de la ley marcial con todas sus consecuencias.

Cada ciudad gobernada por los diferentes capitanes de Arkerion tiene sus propias reglas y disposiciones particulares pero siempre bajo el paraguas de la ley marcial y de la última palabra del General.

Arkerion pretende que Sagres sea el refugio de los repudiados, de los exiliados, de aquellos que han perdido su patria. Toda persona es bienvenida a Sagres a cambio de que acate el hecho de que no es permitida la magia, a excepción de Raskova, a que cada uno responde por sus hechos y a que cada uno de los estamentos sociales está militarizado. Las leyes son duras y poco transigentes con los criminales y, por lo general, un delito con sangre se paga con sangre.

Economía

La economía de Sagres depende en gran medida de los contratos de su ejército mercenario, la Legión Roja. Arkerion cobra mucho dinero por emplear su profesional y efectivo ejército. Cuando hay un contrato, Arkerion cumple siempre con lo pactado hasta el final y nunca han dejado un encargo a medias. El problema suele ser que Arkerion no siempre acepta el encargo y es posible que el ejército se encuentre desocupado u ocioso durante muchos meses y además con la llegada de la tecnología y las máquinas de guerra, los ejércitos dependen cada vez menos del número de sus soldados y más de la potencia de sus armas de fuego. Arkerion bien lo sabe porque él mismo probo esa potencia para arrasar a los poderosos Reyes Hechiceros y es por eso que pretende hacerse con maquinaria de guerra y más armas de fuego para su ejército.

Arkerion busca otra manera de conseguir riqueza, como por ejemplo el Proyecto Agua Solar, que es de vital importancia para el futuro de Sagres. Le puede dar la oportunidad de obtener recursos para regadíos en la seca región del sur y empezar allí poco a poco la explotación agrícola y ganadera y también para vender y negociar el proyecto en muchos lugares de Korn donde es complicado obtener agua.

El capitán Sargos convenció a Arkerion de empezar a cobrar a los barcos que cruzaban por el estrecho de Yukai y, aunque ha supuesto un pequeño conflicto diplomático con Roake, es otra fuente de ingresos para Sagres.

Por otra parte, en la región más templada del norte, Sagres ha comenzado a sacar provecho de la agricultura de secano y empiezan a exportar su famoso aceite seco. Un condimento muy sabroso

usado para cocinar y que es fundamentalmente olivas en polvo. También empiezan a ser conocidos y a competir con los vinos debirios unos vinos secos especiados de la región de Philiarkanda y Sargos. Arkerion tiene un acuerdo de venta con Ravkon de productos alimentarios tales como cereales y hortalizas. Venta que es casi un regalo a modo de ofrenda.

Organización Militar

Aunque el ejército de autómatas de la Legión Roja ha quedado reducido casi a la mitad tras la conquista de Samaria, el vacío ha sido ocupado por los esclavos liberados que se unen al ejército y por los mercenarios llegados de todo Korn para ponerse al servicio de Arkerion. La Legión Roja es famosa por su profesionalidad, por cumplir con sus pagos y licenciar con tierras a cualquiera que sirva 10 años en sus filas. Para muchos, es una oportunidad digna de ganarse la vida y no son pocos los que vienen de lejos con la intención de formar parte del ejército del General Arkerion.

Así pues, la Legión Roja siempre tiene dispuestos para entrar en combate a unos 5.000 gólems de guerra mecánicos y a 15.000 soldados bien entrenados y armados. Y aunque sus filas están formadas por seres de diferente procedencia o raza, a todos se les hace hincapié en que lo único que importa es que son legionarios rojos y que cada uno debe combatir con honor y hasta el último aliento por sus compañeros. Todo aquél que causa problemas o no respeta las normas de la Legión Roja es marcado, expulsado y desterrado y si intenta realistarse, es descubierto y castigado con la muerte.

Los capitanes de Arkerion, todos fieles compañeros y grandes luchadores o expertos en su campo de acción, entrenan cuerpos de élite o especializados y, sobre todo, mantienen vivo el espíritu guerrero de la Legión en sus ciudades.

Geografía, Flora y Fauna

Sagres es un territorio situado en la costa sur del Mar del Ojo de Korn. Es un territorio en forma de cabeza de elefante donde la cabeza o parte más ancha en el norte llega a los 1.100 km y la trompa o parte más estrecha al sur de apenas unos 80 km.

Su frontera natural al oeste tanto con Roake como con Malorn es el enorme estrecho de Yukai, un estrecho natural de unos 150 km de largo que une el Mar del Lamento con el Mar de Librin. Al norte, su costa da a parar al Mar del Lamento, que es la parte sur de la isla de Utnao y el Mar del Ojo de Korn. Su frontera este es parte con Mahrat (al noreste), más abajo la costa que da al Golfo de las Estrellas en el Mar Tempestuoso y la parte final de la trompa es la frontera oeste de Samaria. Toda la frontera sur es la costa que da al Mar de Librin, por lo que el territorio de Sagres puede decirse que es una gran península.

Al sur de las Montañas Serradas, un enorme desierto cuya temperatura varía entre los 25º a 40º durante el día (llegando en las zonas del interior incluso a los 50º) y de -10 a 0 grados durante la noche. La región desértica de Palos Muertos ocupa casi toda la extensión sur de Sagres y casi la totalidad de Samaria, son frecuentes sus terribles Tormentas Sangrantes, fuertes tormentas de arena que muchos piensan son antinaturales o que son los mismos gritos de los Dioses, que todavía permanecen aullando en Korn. Como sea, estas fuertes tormentas significan la muerte si uno no encuentra cobijo a tiempo, pues la velocidad mortal de sus vientos es capaz de desgarrar la carne y se ha cobrado innumerables vidas en el desierto. El clima en esa zona no varía sustancialmente a lo largo de todas sus estaciones, y sólo hay precipitaciones en la zona costera de Kahari (y no todos los años) entre el tercer y quinto mes del año. Es por tanto un clima muy árido de escasa humedad y mucho viento, dónde el agua es incluso tan preciada como la *esencia*, y en donde sólo sobreviven las plantas y los animales más duros.

Su flora consiste sobre todo en cactus del desierto, hierbas bajas y matorrales y la fauna consiste básicamente en zamules, una cabra unicornia muy resistente al calor cuya carne es altamente apreciada por los nómadas. Hay también camellos y dromedarios, buitres, chacales, zorros del desierto, reptiles, serpientes de arena y arácnidos. Es también muy famoso el escorpión dorado, un pequeño escorpión de caparazón amarillo brillante cuyo veneno es capaz de matar a un hombre fuerte en minutos. También es posible encontrar en Palos Muertos a los temidos skarmaugs, unas bestias horribles carnívoras, muy agresivas y venenosas, y a las bocas aulladoras, unas extrañas criaturas parecidas a grandes gusanos que aúllan como los bebés recién nacidos y que expulsan un gas paralizante.

Las Montañas Serradas son las únicas elevaciones dignas de mención. Es una larga y alta barrera natural que mitiga el sofocante calor del desierto y separan la península en norte y sur. El monte Muhay es el punto más alto de la cordillera con 2.730 metros de altura y aloja en un pequeño valle, cerca de la cumbre, a la ciudad homónima de Monte Muhay. Es complicado atravesar las montañas Serradas al ser muy escarpadas. Existen, eso sí, dos pasos (El Paso Norte y el Paso Sur) que permiten conectar el norte y sur de Sagres aunque suponen notables desvíos.

Según subimos de las montañas Serradas el clima se va haciendo menos duro y más húmedo aunque las temperaturas siguen siendo altas en verano y frías en invierno. Suele tener época de lluvias más o menos regulares en primavera y según avanzamos al norte aumenta la cantidad y tipo de vegetación, encontrando plantaciones de olivo samarí y cereales. Al norte de las montañas Serradas es raro encontrar skarmaugs y bocas aulladoras hasta el punto de que si preguntamos a alguien en la costa norte puede decir que nunca haya visto a una de ésas criaturas.

Lugares de interés

Arkeria

Arkeria es la capital de Sagres. Tiene una población, más o menos estable, de aproximadamente 300.000 habitantes. Anteriormente era la ciudad estado de Karash, ahora es la fortaleza, el hogar y la sede del gobierno, por decirlo así, del General Arkerion.

Es una ciudad fortificada con doble muralla, con una gran bahía portuaria y muy acuartelada. Sus murallas en forma de espiga son reforzadas y tienen cañones apuntando tanto al mar como al interior. En el extremo noroeste se alza imponente la ciudadela de la Estrella de Hierro, el bastión del General Arkerion, un castillo inexpugnable reforzado con planchas de hierro que domina la bahía de Arkeria.

Arkerion ha gastado gran parte del botín conquistado a los Reyes Hechiceros en modernizar Arkeria y es la única ciudad de Sagres con una industria aceptable. Es el punto del que partirán la mayor parte de las líneas de ferrocarril que unirán las otras ciudades de Sagres y desde donde parten los barcos mercantes hacia Krotia.

Philiarkanda

Philiarkanda es la ciudad gobernada por Phileas, el krotio, la mano derecha de Arkerion. Situada en el norte de Sagres, es una ciudad amurallada, restaurada y profusamente decorada al estilo krotio.

Viven unas 150.000 personas y presume de ser la ciudad más bella de Sagres, aunque sea una ciudad militarizada (como todas las ciudades de Sagres) y tenga un contingente activo de legionarios.

Philiarkanda está unida a Roake y a Arkeria por ferrocarril y se encarga del comercio con las Colonias Confederadas y de mantener en orden la frontera con Roake y los melnoks de la isla de Utnao.

Cultura, ocio y costumbres

El pueblo de Sagres es muy multicultural y multirracial. Los Reyes Hechiceros fueron esclavistas durante siglos y cualquier ser o criatura caía tarde o temprano en sus redes. Mujeres samarís como esclavas sexuales, esclavos orcos para trabajos pesados, enanos para las minas, medianos para infinidad de cosas e incluso como juguetes para torturar, humanos prisioneros. Todo ser será susceptible de ser vendido o usado como esclavo.

Y es por eso que, al ser liberados cada esclavo, volviera a la cultura el ocio y costumbres que tenía antes de ser capturado. Por eso la cultura de Sagres es tan variada como variada es la ciudad sagrena en la que te encuentres y la raza o la nacionalidad de las personas que la habitan. Es probable que en cualquier taberna de Sagres puedas comer tämir de zamul, beber vino debirio, bailar después al estilo sianko, pelearte con un enano borracho y acostarte más tarde con una mahratí voluptuosa.

Aun así, la mayoría de los sagrenos comparte dos cosas, una es el odio a los Reyes Hechiceros y la otra, el amor verdadero por su liberador. Pocos son los habitantes de Sagres que no sienten verdadera admiración por Arkerion y los Seis. No sólo por haberles liberado del yugo tulkhita y haberles permitido volver a sus tierras, sino también por la oportunidad de rehacer la vida bajo su protección, dándoles tierra para cultivar o dándoles una ocupación ya sea como legionario o con otro oficio. Hay un consejo que dar al viajero que quiere ir a Sagres, y es que nunca, bajo ningún concepto, debe hacer un comentario despectivo, aunque sea en broma, respecto a Arkerion y los Seis, porque puede suponer que uno se encuentre sin dientes y sin agua abandonado a las puertas de desierto.

PERSONAJES RELEVANTES

General Arkerion (guerrero/púgil/mercenario 14): Arkerion recibe muchos nombres, el Extranjero, el Subyugador del Demonio, el Legionario Rojo, etc...tantos nombres como pueblos ha liberado. Es un gobernante justo de valores tradicionales y mano dura con los delincuentes y de los que usa su fuerza para imponerse sobre los demás. Un hombre de poder por méritos propios con una personalidad y un carisma arrolladores. Un hombre hecho a sí mismo de una fuerza y una honestidad inquebrantable y cuyo pueblo adora. Mucho antes de convertirse en general y gobernante de Sagres, fue soldado y colonizador debirio cuya familia fue asesinada por una banda de asesinos contratada por el Rey Hechicero de Rod'Kali. Quiso la fortuna (o no) que, en su búsqueda de venganza, encontrara a Phileas y que éste le diera la llave (en forma de Cetro de Mando) de su venganza en forma de 10.000 autómatas de guerra con los que aniquiló a los tulkhitas, liberó la región de Samaria y se proclamó gobernante de Sagres. Nunca se desprende de su falcata llamada "Fauces de lobo" la cual es capaz de pasar del calor más extremo al frío más profundo.

Phileas el krotio (ladrón/mercenario 10): Phileas es uno de los tres príncipes del Triunvirato de Ravkon. Es el encargado de equilibrar la balanza de poder entre las grandes naciones. Phileas estuvo buscando mucho tiempo a alguien que pudiera liderar su letal ejército de autómatas hasta que encontró a Arkerion que parecía la persona ideal. Phileas acertó con su elección y Arkerion ahora se ha convertido en una figura de poder en el sur de Korn.

Phileas es un estratega tanto militar como político sin igual. Conoce todos y cada uno de los factores que intervienen en un conflicto internacional y demostró, en los apenas cuatro años que duró la liberación de Samaria, que no importa la dificultad de la tarea que probablemente la resuelva con éxito. Phileas es el as en la manga de Arkerion y el responsable secreto de su éxito.

Se comporta de una manera un tanto excéntrica y sólo parece acatar los consejos de Arkerion.

Kahari Tzabel (ladrona/espía 7): Era la cabecilla de la resistencia samarí y la única que luchaba abiertamente frente a los Reyes Hechiceros antes de la llegada de Arkerion. Logró algún que otro éxito frente a los tulkhitas y proporcionó a Arkerion información vital para la liberación de su pueblo. Es una experta infiltrándose y recabando información y odia visceralmente todo aquello que tenga que ver con los Reyes Hechiceros. Kahari cree que El Trono Dorado es la tapadera legal de lo que queda del Culto a Thulká.

TRAMAS Y RUMORES

- La gente del desierto vuelve a hablar sobre el Gran Gusano, una bestia de leyenda usada para asustar a los niños. Un enorme gusano que habita bajo tierra y que es capaz de devorar camellos y hombres con su enorme boca llena de afilados dientes.

- Alguien ha intentado sabotear el Proyecto Agua Solar atrayendo skarmaugs a la zona de trabajo y dinamitando varias granjas de placas de obsidiana.

- Se rumorea que Arkerion consiguió el ejército de autómatas gracias a Phileas, el krotio, su segundo al mando, y que Arkerion ahora está pagando su Legión Roja dándole al krotio una ciudad y cobrando muy poco por los suministros enviados a Ravkon.

- Han llegado informes que aseguran que Roake planea hacerse con la mitad norte del río Yukai para poder cobrar impuestos.

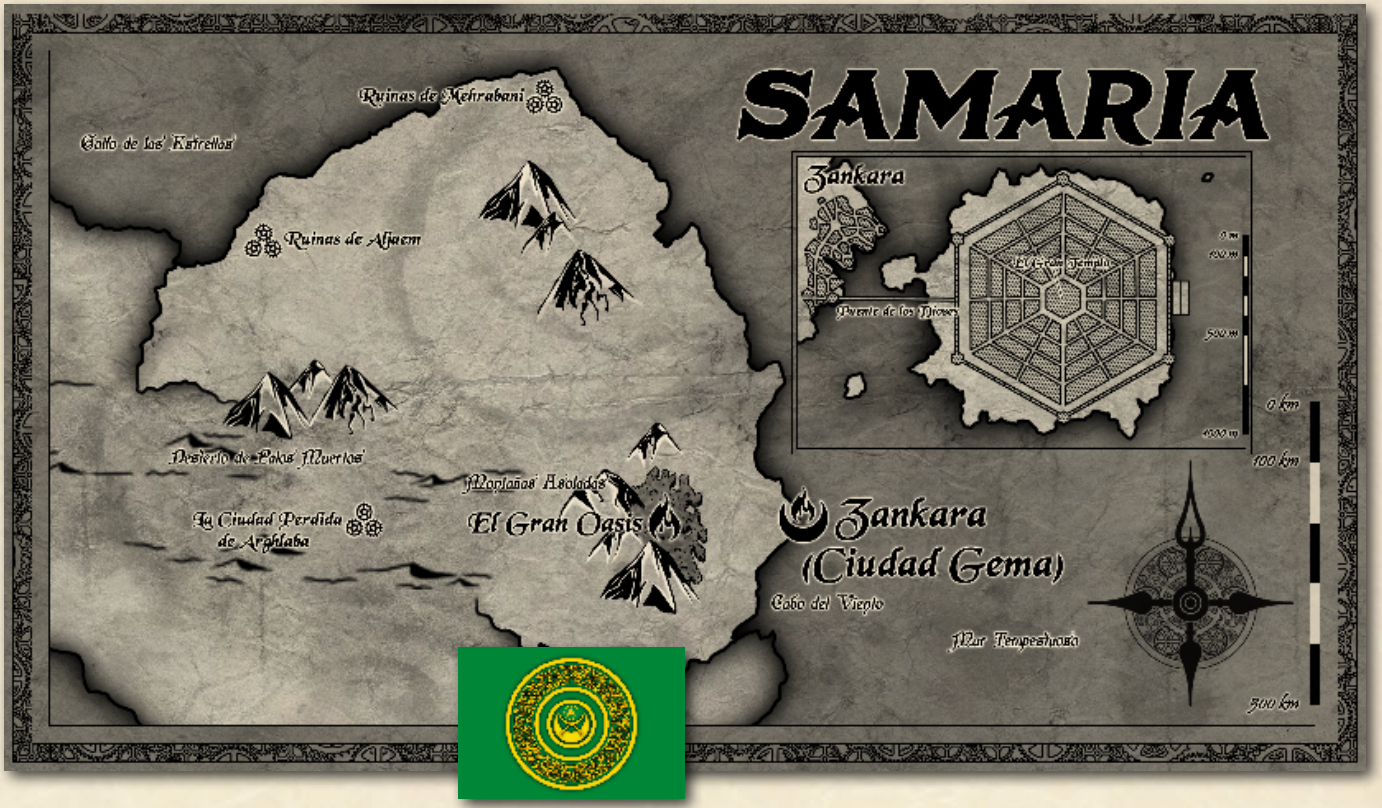
- Se cree que la resistencia a la magia de Arkerion procede de algún artefacto que encontró en la Hondonada, un extraño lugar subterráneo que dicen fue un gran imperio hace muchos años.

- La asesina Kahari ha recibido avisos de los pescadores del mar de Librin que han avistado grandes grupos de serpientes de Anak Yigg bajo el agua cerca de las costas de Sagres.

- Arkerion podría participar por última vez en el Torneo de Lucha Anual de Antepor del cual ha sido ganador en tres ocasiones. En uno de sus últimos combates derrotó a un troll a puñetazos.

- La Compañía de Trenes y Ferrocarriles de Roake ha ofrecido a Arkerion la opción de cavar un enorme túnel a través de las montañas Serradas y construir una vía férrea por la que circulará una locomotora especial para atravesar desiertos conocida como el Expreso del Desierto.

- El estrecho de Yukai discurre paralelo al río del mismo nombre, de dos kilómetros en su punto más ancho. Cuando se termine tan colosal proeza de ingeniería, permitirá el paso entre el Mar del Lamento y el Mar de Librin; pero las obras siempre sufren retrasos debido a los atentados y accidentes que ocurren de manera constante.



Gobernante: Consejo de Ancianos, Yonah Ibn Lemá Portavoz del Consejo.
Capital (y población): Zankara (Ciudad Gema) (15.000 habitantes)
Población: 200.000 habitantes
Tipo de gobierno: Timocracia subordinada al gobierno de Sagres (antes Magocracia).
Razas: Humanos (85%), enanos (5%), semiorcos (4%), halflings (4%), semielfos (1%), otras (1%)
Idioma: Samarí.
Comida y bebida típica nacional: Tämir de zamul (sémola de arroz con verduras, especias y carne de zamul) y leche de zamul.
Olor típico: Especias.
Nivel tecnológico/arcano: 3/5.
Importaciones: Agua, alimentos, tecnología.
Exportaciones: Peletería (cuero), cerámica.
Alianzas: Sagres, Mahrat.
Enemigos: Ninguno.

HISTORIA

PASADO

La historia de Samaria está ligada al destino de su mundialmente famosa capital Zankara, también conocida en el resto de Korn como Ciudad Gema, una prodigiosa ciudad marmórea cuya leyenda se remonta a muchos siglos antes del desmembramiento del mundo. Aunque realmente, poco se sabe de Samaria y Ciudad Gema de antes del Ragnarök. Se sabe, sin embargo, que antaño Samaria era la tierra de los Sahs, viejos eruditos y filósofos estudiosos de las estrellas y la magia que residieron en la península de Samaria y en Ciudad Gema durante siglos. Pero todos los anales de la historia de los Sahs desaparecieron con el Ragnarök y la usurpación y la llegada al poder de los tulkhitas que destruyeron o guardaron en secreto la mayor parte de los conocimientos guardados y aprendidos por los sabios.
Los Sahs, más preocupados por recopilar el conocimiento del mundo que de la política, desatendieron las infiltraciones de la secta Thulká, que a través del visir Yago Vaswadi, poco a poco, se fue introduciendo en el gobierno. Y fue en ese momento, cuando llegó la perdición traída por los ragnason. El Ragnarök arrasó con el terreno verde y frondoso que era la península de Samaria y convirtió la jungla en un terreno seco y desértico. Todo el esplendor de la joya verde de Porqüan se perdió pasto de las llamas o bajo los enormes maremotos del furioso mar de Korn. Además, la biblioteca de Aljaem, el observatorio de Mehrabani y el resto de las maravillas de Samaria desaparecieron. Solo Ciudad Gema y su mármol diamante permanecieron en pié.

Con el caos, los thulkitas se hicieron con el poder y rápidamente destruyeron todo rastro de la antigua gloria de los Sahs. Los sabios y nativos samarís fueron expulsados al recién formado desierto y Ciudad Gema pasó a ser el principal lugar de culto a Thulká y sede del gobierno de los Reyes Hechiceros.

Durante esos oscuros años, Samaria y Zankara fueron decayendo hasta convertirse en un lugar sinónimo de decadencia, crueldad y tiranía. Los tulkhitas gobernaban con mano de hierro y pasaron a

convertirse en importantes mercaderes de esclavos. Cualquier otra religión, que no fuera el culto a su cruel dios Thulká, era castigada con espantosos castigos y torturas. Bajo su yugo, los sacrificios rituales, asesinatos indiscriminados y violaciones eran moneda de cambio. Los otros reinos y estados que se iban formando, con los años, alrededor de Samaria miraban acobardados hacia otro lado, aportando su cupo de esclavos,(enemigos, criminales o incluso mendigos), a los Reyes Hechiceros a cambio de no ser invadidos. Gracias a sus artes oscuras, los tulkhitas fueron amos y señores de Samaria y Zankara durante siglos sin oposición, hasta que, hace poco tiempo, un héroe debirio, desconocido por todos, se convirtió más tarde en el General Arkerion y acabó con su reinado de terror.

Siendo el año 963, el General Arkerión, al mando de su temible ejército de autómatas, se presenta al mundo arrasando sin piedad la ciudad de Rod'Kali, y conquistando en apenas cuatro años toda Samaria, derrotando y aniquilando a los tulkhitas y liberando al pueblo samarí. En el 967, Arkerion se autoproclama gobernante de la nueva nación conocida como Sagres y permite el renombramiento y renacimiento de Samaria, que había quedado reducida al territorio desértico entre las montañas y la franja costera al este de la península. Tras siglos exiliado en el desierto, el pueblo samarí ha vuelto a su tierra, pero ahora, bajo la atenta mirada del General Arkerion, que ha permitido que todo aquél que no quiera vivir bajo la bandera de Sagres pueda ubicarse en la región del desierto de Palos Muertos. El Consejo de Ancianos, forma ahora el nuevo gobierno samarí y Zankara se ha convertido de nuevo en el centro y capital de la antigua nación. En éste momento, en Samaria y Ciudad Gema todo culto ha sido prohibido y la práctica o estudio de cualquier tipo de magia o hechicería es castigada con la muerte. Los samarís no quieren repetir los años oscuros de los Reyes Hechiceros.

PRESENTE

Yonah Ibn Lemá mantiene actualmente cierta avenencia con los Ancianos. Mientras que ellos pretenden vivir como siempre, exceptuando que ya sedentarios y en una fastuosa ciudad de mármol diamante, fieles a sus costumbres tranquilas, apartados del mundo y de sus extraños y peligrosos progresos, Ibn Lemá pretende ser más abierto hacia otras culturas y hacia el desarrollo tecnológico. Ha visto el poder de los autómatas de Arkerion y sabe que en el progreso y el desarrollo tecnológico está el futuro. Viviendo en un terreno desértico casi sin recursos, en una de las costas más peligrosas del mundo, y estando absolutamente prohibida la magia y la religión, Ibn Lemá piensa que sólo la ciencia puede ofrecer un cierto futuro a Samaria, pero tiene que luchar frente a la enquistada y enorme fuerza de la tradición y el miedo al cambio.

El Consejo de Ancianos es, por lo tanto, reacio a mantener relaciones diplomáticas con otras naciones. Sabiendo que Sagres y el poderoso ejército de Arkerion está ahí para defenderles, pretenden vivir de manera tranquila y sosegada. El pueblo samarí se ha acostumbrado a la dureza del desierto. Para ellos, vivir en Zankara ya es recompensa suficiente y pretenden vivir del turismo que llega de todas partes de Korn para ver la asombrosa Ciudad Gema. La mayor parte del pueblo samarí sigue viviendo en, y del, desierto y sólo las principales familias tribales son las que se han trasladado a la capital. El Consejo de Ancianos se conforma con eso, pero Ibn Lemá quiere más, y lo conseguirá.

FUTURO

El futuro más cercano para Samaria pasa un importante proyecto que Ibn Lemá desea llevar a cabo y que podría cambiar drásticamente la vida en la zona. El proyecto Agua Solar. Dicho plan contaría con la colaboración del general Akerion, por lo que sería un programa avalado por los dos gobiernos y la colaboración del científico Erik Raleight.

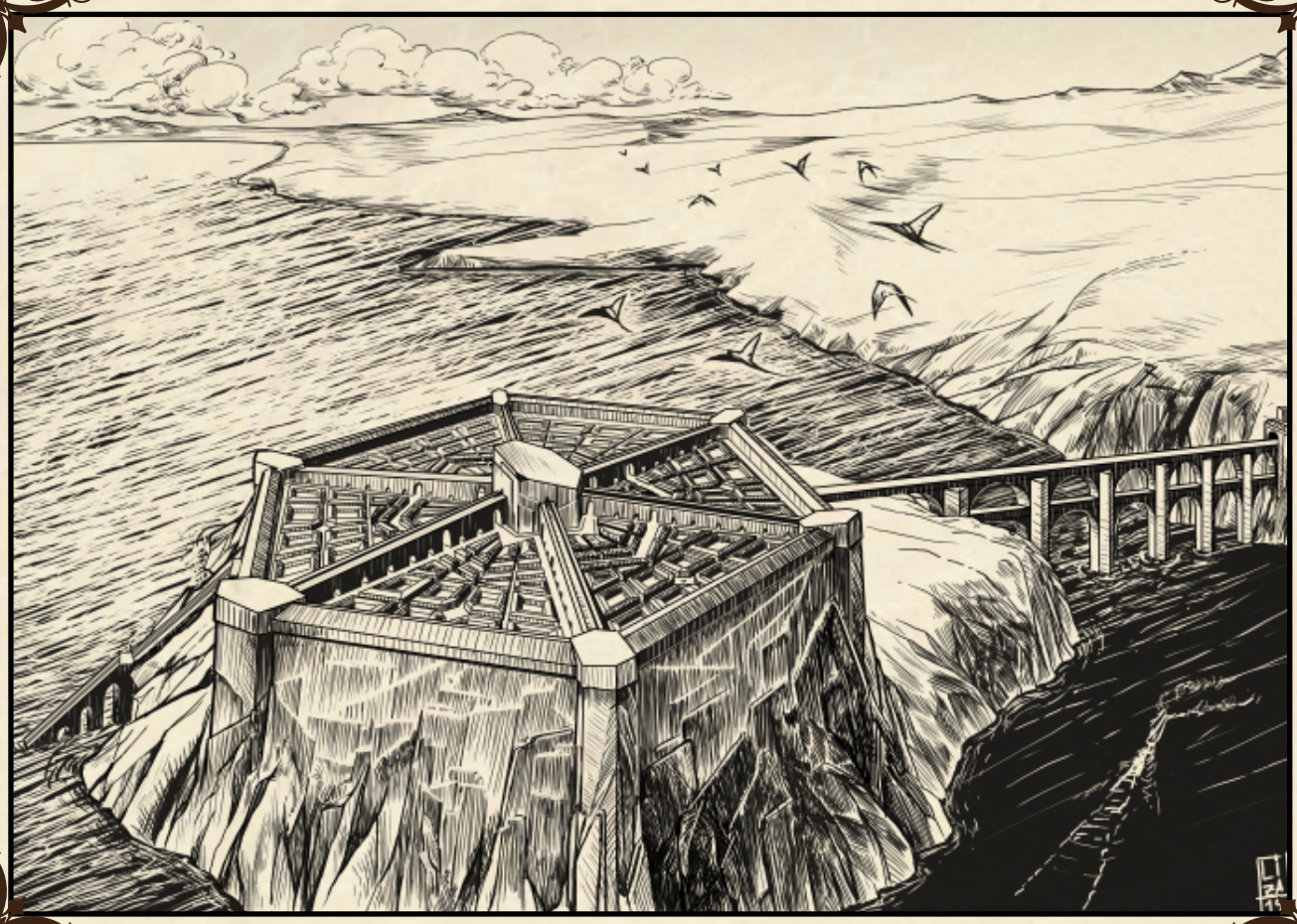
El proyecto Agua Solar consiste fundamentalmente en extraer agua de la tierra y el aire ambiental. La energía necesaria para el proceso la recogerán mediante unas placas de obsidiana que atrapan el calor que produce el abrasador sol del desierto. Si el experimento y el proyecto funcionan, pueden suponer un importante oportunidad de negocio tanto para Sagres como para Samaria. Así á las economías de Sagres, que vive de los contratos de guerra de su ejército, y Samaria que lo hace del turismo a Zankara se verían potenciadas. Aparte, claro está, un vital suministro continuo y seguro de agua supondría un colosal beneficio para ambas naciones.

El problema del proyecto puede ser que las granjas solares, que es como se llama al territorio donde se ha instalado el proyecto, deben ser reforzadas y renovadas cada cierto tiempo, debido a las aterradoras Tormentas de Sangre y a que es zona de skarmaugs y bocas aulladoras e incluso, de vez en cuando, las granjas son atacadas por el Gran Gusano, esa terrible bestia subterránea del desierto. Parece como si la actividad humana atrajera su atención y es por eso que se ha determinado que la protección de las granjas sea llevada a cabo fundamentalmente por los autómatas de Arkerion, aunque debido al extremo calor de sol en la zona haya que cambiarlos constantemente y repararlos.

Aparte, el Gremio de Aguadores vería peligrar su poder en Samaria y seguramente se oponga con dureza al proyecto alegando que es imposible y que supondría un gasto excesivo por algo que seguro no puede funcionar.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Actualmente Samaria está gobernada y administrada por el Consejo de Ancianos, un grupo de antiguos jefes de las doce tribus nómadas del desierto.



Éste gobierno es el encargado de redactar leyes o impartir justicia. Son un grupo de hombres viejos apegados a las tradiciones a los que asustan los cambios bruscos. Cada miembro del Consejo atiende a los asuntos de su propia tribu, y sólo cuando los problemas afectan a más de una tribu es cuando interviene el Consejo. También tienen el control de la Guardia de Mármol, la única fuerza armada de Samaria. Aunque el gobierno de Arkerion ha dado bastante independencia al pueblo samarí, Sagres tiene la última palabra en asuntos de relevancia internacional del gobierno samarí y tiene poder de veto o puede imponer cualquier restricción, como por ejemplo en el asunto de la formación de un ejército propio samarí. Yonah Ibn Lemá, el joven portavoz del Consejo de Ancianos, es el encargado de la diplomacia samarí y mantiene una estrecha relación con Arkerion. Muchos dicen que Ibn Lemá está demasiado apegado a las costumbres extranjeras y que da más importancia a lo que diga el general mercenario debirio que a lo que tenga que decir su propio pueblo. Muchos piensan que realmente quien manda en Samaria es por tanto Ibn Lemá y que el Consejo de Ancianos está obsoleto y es una pantomima.

También es muy importante socialmente el Gremio de Aguadores, un grupo socio-político encargado de inspeccionar y controlar la distribución del agua potable obtenida del Gran Oasis. El Gremio de Aguadores tienen potestad para castigar a todo aquél que despilfarre o haga mal uso del agua o de cualquier otro recurso (ganadería, turismo) samarí.

Economía

La economía samarí se basa fundamentalmente en el beneficio del turismo extranjero a la Joya de Korn, Ciudad Gema. Zankara es el destino turístico exótico por excelencia. Está de moda entre los adinerados alanneses o siankos alojarse durante unos días en la ciudad que los mismos dioses crearon y están dispuestos a pagar fortunas por dormir en cualquiera de las asombrosas torres de la ciudad. Las compañías comerciales aéreas pagan mucho dinero por el derecho de atracar en Ciudad Gema y cualquier visitante que desee pasear o admirar sus calles debe pagar antes de atravesar sus puertas el equivalente a 1 galante de oro. Y hay cientos de personas todos los días. También hay cazadores de monstruos avispados que ofertan intrépidos viajes al desierto en busca de extrañas y terribles

criaturas. Con la llegada del extranjero también se ha empezado a hacer comercio con sus artículos de peletería y cerámica. Las silenciosas armaduras de cuero samarí hechas de la elástica y dura piel curtida de zamul son muy apreciadas por aquellos que quieren ser sigilosos e ir bien protegidos.

Así mismo sus objetos cerámicos artesanales hechos de arcilla mezclada con la dura arena del desierto de Palos Muertos son también muy valorados y cada vez es más frecuente ver vajilla de lujo samarí en las mesas de los nobles y ricos de Korn.

Organización Militar

Arkerion ha prohibido a Samaria tener un ejército propio. El gobernante de Sagres no desea tener un problema militar en su zona de control y se ha comprometido con Samaria a usar su letal ejercito de autómatas como fuerza de defensa de toda la región, y para el Consejo de Ancianos eso es suficiente.

Aunque Samaria no tiene ejército, si tiene, sin embargo, la Guardia de Mármol. La Guardia de Mármol es un pequeño contingente armado de unos mil soldados que mantiene el orden principalmente en Ciudad Gema y el Gran Oasis. Escolta las caravanas del agua y patrulla en los límites de la franja de territorio samarí, aunque no tienen por qué ya que la totalidad de su frontera oeste es con Sagres y en su frontera este, el Mar Tempestuoso hace honor a su nombre y hace bastante improbable que se pueda producir un ataque por mar.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

El territorio actual de Samaria comprende la franja costera de unos 500 kilómetros de ancho por unos 800 kilómetros de largo que se encuentra en la costa suroeste de la península de Sagres. Es un territorio cuya frontera occidental limita en su totalidad con Sagres. Todos sus otros límites: norte, sur y este, son costas de duros acantilados que dan al mar Tempestuoso.

Antaño, un terreno selvático y exuberante, la zona se vio fuertemente castigada por el Ragnarök, que convirtió la península de Samaria en un terreno seco y rocoso. Su temperatura ronda entre 25 y 40 grados centígrados durante el día (llegando en algunas zonas incluso a los 50 grados) y de -10 a 0 grados centígrados durante la noche. La región desértica de Palos Muertos ocupa casi toda la extensión samarí y son frecuentes sus terribles Tormentas Sangrantes, fuertes tormentas de arena que muchos piensan son antinaturales o que son los mismos gritos de los Dioses que todavía permanecen aullando en Korn. Como sea, estas fuertes tormentas significan la muerte si uno no encuentra cobijo a tiempo, pues la velocidad mortal de sus vientos es capaz de desgarrar la carne y se ha cobrado innumerables muertes en el desierto. El clima de Samaria no varía sustancialmente a lo largo de todas sus estaciones, y solo hay precipitaciones en la zona limítrofe a Zankara (y no todos los años) a mediados del mes de molmonath (diciembre). Es por tanto un clima muy árido de escasa humedad y mucho viento donde el agua es incluso más preciada que la *esencia* y en donde solo sobreviven las plantas y los animales más duros.

El único punto donde el clima es soportable es en el vergel del Gran Oasis, un pequeño e inmejorablemente valle situado donde surge agua de un enorme manantial de aguas subterráneo que aflora de las faldas de las Montañas Asoladas, una pequeña formación montañosa que rodea el Gran Oasis y que sirve de parapeto natural frente al abrasador calor y las Tormentas Sangrantes tanto al Gran Oasis como a Zankara.

Su flora consiste sobre todo en cactus del desierto, hierbas bajas y matorrales y solamente en los escasos y preciados oasis de la zona, la presencia de agua permite una vegetación abundante, entre la que destacan las palmeras.

Con el paso de los siglos la fauna característica de los terrenos áridos se ha ido instalando en Samaria o han sido los mismos samarís los que han introducido y adaptado las especies, optimizando y usando al máximo los pocos recursos disponibles que tienen. Su fauna consiste sobre todo en zamules, una apreciada cabra con un sólo cuerno que parece sobrevivir en el desierto, resistente al abrasador calor y de la cual los samarís han aprendido a sacar el máximo provecho. También son muy preciados y valiosos los camellos y dromedarios que los ayudan en las largas travesías por el desierto. Otros animales usuales de la zona son los buitres, chacales, zorros del desierto, reptiles, serpientes de arena y arácnidos. Es también muy famoso el letal escorpión dorado, un pequeño escorpión de caparazón amarillo brillante cuyo veneno (muy utilizado por los silenciosos asesinos samarís) es capaz de matar a un hombre fuerte en minutos. Sólo es posible encontrar en Palos Muertos a los temidos skarmaugs, unas bestias horribles y agresivas, cuyo aspecto asemeja a una pelota peluda con extremidades, púas venenosas y una enorme boca llena de afilados dientes. También los samarís han aprendido a evitar las bocas aulladoras, unas extrañas criaturas parecidas a grandes gusanos que aúllan como los bebés recién nacidos y devoran a sus víctimas expeliendo un gas paralizante.

Por si fuera poco, la gente del desierto avisa cada vez con más frecuencia de avistamientos del Dunákabira (gran gusano), una bestia de leyenda de la época del Ragnarök que habita bajo tierra y que es capaz de devorar camellos y hombres con su enorme boca llena de afilados dientes.

Lugares de Interés

Samaria tiene pocos lugares reseñables, a menos que uno sienta interés por un terreno desértico lleno de criaturas mortales. Antes

del Ragnarök, los sabios habían construido, la excepcional y enorme biblioteca en Aljaem y el fantástico y colosal observatorio de Mehrabani, pero tanto las ciudades como sus maravillas arquitectónicas fueron arrasadas por el Ragnarök.

Sólo la mágica Zankara y sus indestructibles muros de mármol diamante quedaron en pie. Zankara, Ciudad Gema para el resto de Korn, es una extraña y simétrica ciudad parecida a un enorme templo hexagonal cuya vista maravilla a cualquiera que posa sus ojos sobre ella. Zankara es lugar de peregrinación (aunque el Consejo se empeñe en decir lo contrario) y gentes de todo el mundo acuden a ver por una vez siquiera a la Joya de Korn.

También es un lugar de vital importancia para los samarís el Gran Oasis, una insólita área verde dentro del desierto, al amparo de las Montañas Asoladas, a unos 50 kilómetros al noroeste de Zankara.

Es el lugar del cual los zankarís (y la mayoría de los nómadas del desierto) se proveen de agua potable. Parece tener un gran manantial subterráneo inacabable proveniente de las montañas que rodean el valle y que está muy protegido por la Guardia de Mármol. El Gran Oasis es el único lugar (aparte de Zankara) dónde la Guardia de Mármol tiene un cuartel y baluarte defensivo.

Cultura, ocio y costumbres

El pueblo samarí es un pueblo tranquilo y sosegado a pesar de las penurias por las que han pasado. Entienden que el destino está escrito y que es imposible negarse a él. Las penas y alegrías llegan cuando tocan. Por eso fueron un pueblo tan fácil de conquistar por los Reyes Hechiceros. Eran gente confiada, que aceptaba las tragedias con resignación.

Sin embargo, aunque no terminan de ser agresivos, tantos años en el desierto les han hecho ser hombres y mujeres mucho más duros y estoicos. Ahora valoran mucho más a la familia y todos tienen una función dentro de la tribu. Son hospitalarios y no suelen ser desagradables con el extranjero, aunque los años de ingenuidad y candidez han desparecido y no suelen mostrar aspectos de su vida privada a extraños. Un samarí no querrá nada a cambio de acogerte en su tienda y compartir su agua si te has perdido en el desierto, pero tampoco entablará conversación a menos que sea necesario. Se ha vuelto un pueblo cerrado y reticente con el extraño.

Suelen tener miedo a los cambios y mantienen sus costumbres muy arraigadas, tanto, que muchos aún prefieren vivir de lo poco que ofrece el desierto a volver a la ciudad mágica de Zankara. Muchos creen que Zankara es, todavía, un remanso de los dioses, un foco de peligro o un lugar sagrado donde es mejor no poner los pies. A pesar de la prohibición de la religión, los samarís siguen siendo un pueblo supersticioso temeroso de la furia de los dioses, que aunque la mayoría dicen que ya no existen, ellos piensan que sólo es cuestión de tiempo que vuelvan a Korn y que cuando lo hagan, lo harán llegando a Zankara.

Así pues hay dos modos de vida principales en Samaria. Las tribus nómadas que viajan por el desierto, viviendo de su ganado y sus reservas de agua, comerciando con otras tribus nómadas, y aquellos que volvieron a Zankara, a la supuesta civilización. En Ciudad Gema viven los miembros de las tribus más distinguidas y las grandes familias del Consejo de Ancianos. También viven una gran cantidad de comerciantes y hosteleros que viven de los peregrinos y viajeros que pretenden ver la Joya de Korn. Esto ha mostrado ser muy lucrativo para los samarís, si bien es cierto que necesitan importar una gran cantidad de materias primas o productos manufacturados y que la mayor parte de sus ganancias se dedica a la importación.

El pueblo samarí ha sufrido mucho tanto por la vida en el desierto como por la represión de los Reyes Hechiceros y es por eso que, aunque sea un pueblo sosegado, sus celebraciones suelen ser grandes y muy festivas. Bodas, nacimientos, el día de la Liberación, el sexto día del sexto mes que se celebra durante seis días...cualquier celebración puede durar días y en ellas los samarís comparten lo que tienen, comen, beben, cantan y bailan durante horas y disfrutan como pocos en todo Korn de las fiestas. Sus famosos Danzantes del Círculo son casi tan buenos como los Danzarines del Filo de la Espada de Mahrat y son virtuosos tocando el marbat, un complicado instrumento de cuerda y la dansina, una pequeña flautilla. También son famosos por su artesanía del cuero y de la cerámica.

Personajes relevantes

Yonah Ibn Lemá (especialista/político 3): Yonah es el único diplomático de Samaria. Es el portavoz del Consejo de Ancianos tanto en el extranjero como en Samaria y tiene poder y potestad para hacer cumplir la ley. Es muy culto, paciente, buen conversador y ágil de mente. Habla varios idiomas y gusta de invitar a grandes personalidades y embajadores a Zankara para discutir sobre política. Está empecinado en modernizar Samaria y en descubrir los secretos de Zankara. Debido a que es un hombre débil físicamente y que ha sufrido un intento de asesinato, Ibn Lema suele llevar ahora consigo múltiples artefactos arcanotecnológicos (para fastidio del consejo) y tiene dos guardaespaldas letales conocidas como las Dos Lunas.

Hayek Durian (mago/elementalista 12): Este fervoroso adorador de Thulká fue criado en uno de los templos de Ciudad Gema y es posiblemente el mayor experto dentro de la organización sobre el propio dios-demonio y su religión. Enviado por los Reyes Hechiceros a Siania para extender la fe de Samaria, este sacerdote sobrevivió a la caída de sus hermanos cuando Arkerion conquistó Ciudad Gema.

Tras la fundación del Trono Dorado, Hayek fue uno de los nombres que más sonaba para dirigir la organización, sin embargo, éste decidió ceder su puesto ante el actual líder, evitando una guerra interna que provocase el fin del culto.

Actualmente, no solo es el segundo hombre más fuerte de la organización (y por tanto el segundo más rico) sino que además regenta una empresa dedicada a la obtención de *esencia*, lo que le permite obtener, en secreto, parte de su mercancía, que utiliza para desarrollar sus estudios de magia y tener un pequeño enclave de hechiceros completamente leales a él.

Hayek presenta un aspecto jovial y alegre para su edad y cualquiera que lo conozca fuera de la organización sería incapaz de imaginar siquiera sus verdaderas motivaciones. Con su cabeza completamente rapada y cuerpo enjuto, destaca sobre todo por su buen gusto en el vestir. Paciente e inteligente, prefiere cultivar el culto a Thulká lentamente, atrayendo a nuevos sirvientes, paso a paso, no confesándoles la verdad de su dios-demonio hasta que es demasiado tarde para volver atrás.

Halil Assad (explorador/cazador de monstruos 10): Halil Assad es un agente de EXAR y el mayor experto en caza de skarmaugs de toda Samaria (y por ende del mundo). Es también un nómada que viaja junto a su inseparable camello de guerra Basha a través del desierto de Palos Muertos y acaba de ser contratado por Ibn Lemá para proteger alguna de las granjas solares más expuestas a estas temibles criaturas. Halil es un experto rastreador y conoce como nadie el desierto y ha pasado los últimos años intentando cazar (por supuesto sin éxito) al Dunákabira.

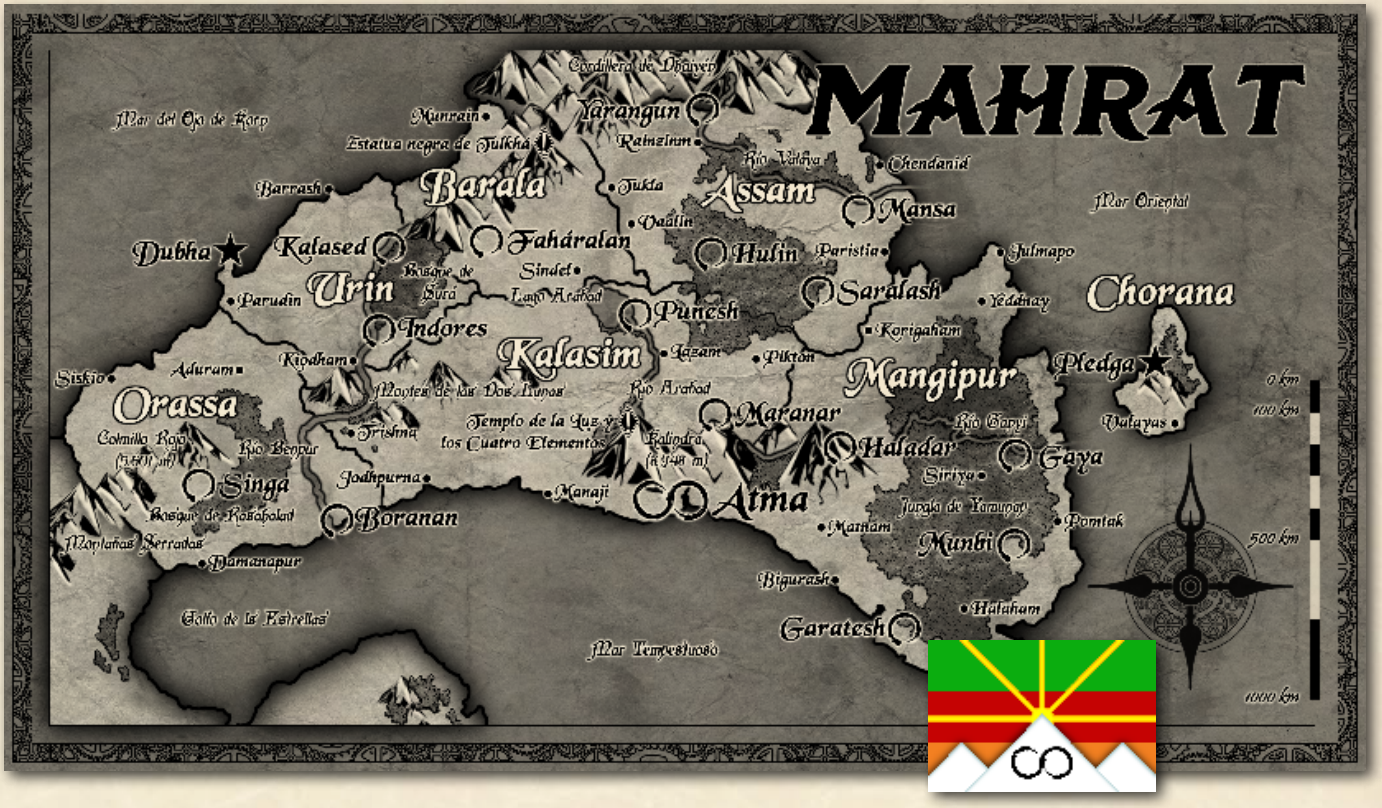
TRAMAS Y RUMORES

- El proyecto Agua Solar también es un quebradero de cabeza para el Portavoz del Consejo pues debe mantenerlo en secreto si no quiere enfrentarse con el Gremio de Aguadores, que es un grupo de cada vez mayor poder en Samaria. Tienen el monopolio del agua y aunque supuestamente el agua es libre y controlada por el Consejo de Ancianos, son ellos quienes controlan su distribución, cobran los impuestos por su uso y multan por su mal uso. El problema es que están metiendo también la cabeza en otros menesteres políticos o sociales. De hecho, la Guardia de Mármol que se encarga de la seguridad del Gran Oasis obedece directamente sus instrucciones.

- Cada vez es más común que acudan cazadores de monstruos famosos a la zona del desierto de Palos Muertos en busca del Gran Gusano, pero la mayoría de ellos o bien no vuelven a Zankara o vuelven casi muertos.

- Se rumorea también que Ibn Lemá busca aventureros para hacer una expedición a la isla de Mu y que ha pedido al Consejo la compra de un dirigible para hacerlo, pues todos saben que por mar es casi imposible. Dicen que Ibn Lemá desea descubrir todos los misterios que rodean a Zankara y que cree que en la isla de Mu puede encontrar muchas de las repuestas.

- Yonah Ibn Lemá mantiene tiranteces con el Consejo de Ancianos. Ibn Lemá es expansionista y desea establecer relaciones diplomáticas con todos los estados extranjeros posibles. Pretende que Samaria vuelva al lugar que merece. Samaria fue antaño cuna del Conocimiento y el Saber y ésa es la meta de Ibn Lemá. Pero el Consejo de Ancianos desea dejar las cosas como están y se enfrentan continuamente con su portavoz por exponerles a peligros y romper el recién adquirido momento de paz y tranquilidad y sólo le mantienen como Portavoz debido a su buena relación con su salvador el General Arkerion.



Gobernante: Yamín Yama.
Capital (y población): Atma (1.800.000 habitantes).
Población: 34.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Noocracia.
Razas: Humanos (65%), enanos (9%), elfos (8%), semielfos (6%), gnomos (6%), halflings (4%), otras (1%).
Idioma: mahratí.
Comida y bebida típicas nacionales: Thenthuk (sopa de fideos con varios vegetales y mantequilla de yak) y zohorín (zumo de la fruta zohón, dulce y picante).
Olor típico: Curry y cardamomo.
Nivel tecnológico/arcano: 2/5.
Importaciones: Industria, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Carbón, especias, pesca, telas.
Alianzas: Kian Se, Ravkon.
Enemigos: Utnao, culto a Thulká.

HISTORIA

PASADO

No se sabe bien la manera en que el dios demonio Thulká pudo acceder al mundo de Korn, pero ciertos escritos antiguos hablan sobre la posibilidad de que, en las profundidades de las Montañas Dhaiyén, hubiera una puerta de entrada al mundo real desde otros planos o dimensiones. Lo cierto es que este oscuro y malvado ser gobernó Mahrat, con su vasto poder mágico, sembrando el terror y la muerte durante incontables años.

Se puede decir, que Mahrat fue el único lugar, de todo Korn, casi beneficiado por el Ragnarök. Los Libros Secretos, libros de incalculable valor, donde se narra la batalla celestial y que actualmente se hallan perdidos, narraban como Thulká se encontró con la aparición de uno de los Arcaicos a las mismas puertas de sus dominios, y de cómo éste hizo huir al demonio y a sus Reyes Hechiceros bajando de las montañas hasta las llanuras de Samaria. Cuenta la leyenda, que aquella batalla fue una de las más terribles que sacudieron el mundo y que por eso Samaria resultó tan destruida. El caso es que los habitantes de Mahrat vieron como su perverso señor no solamente desaparecía, sino que tampoco volvería para castigarlos. El dios demonio había sucumbido, quizá muerto, en la colosal batalla y, sin haberlo pretendido, los Arcaicos habían liberado a Mahrat de su yugo y perdición. Además, al huir el demonio, se había llevado el combate divino a otra parte, y las altas montañas que rodeaban la zona libraron a Mahrat del fuego que asoló gran parte del continente.

Algunos de los fieles a Thulká, que aún resistían en Mahrat, intentaron traer de vuelta al dios demonio por medio de numerosos sacrificios, pues, pensaban que no podía ser destruido y que éste había vuelto a su inframundo. Lo que sucedió entonces, y que ahora se conoce como la Venganza de los Espíritus, terminó de expulsar al Culto a Thulká de Mahrat.

Todos los pecados que pudieran existir se concentraban en la ciudad de Sumrria. Tras un atroz sacrificio de más de mil almas puras, no se sabe cómo ni por qué razón (algunos dicen que las mismas almas no

pudieron soportar tal ultraje), los espíritus de esos niños y vírgenes pudieron volverse corpóreos y atacaron Sumrria, arrasándola hasta los cimientos. Como una ola traslúcida, la ciudad fue inundada de almas clamando venganza. Ninguna criatura viva escapó de aquel pozo de corrupción.

Esto hizo huir en desbandada a los pocos tulkhitas que quedaban en Mahrat obligándolos a desplazarse a otros lugares. Con poca fortuna para Samaria, los Reyes Hechiceros se infiltraron y lograron hacerse con el poder, llegando incluso apoderarse de Zankara (Ciudad Gema).

Al desaparecer Thulká y sus fieles, los habitantes de Mahrat perdieron el miedo a los dioses y al castigo divino, y vieron que no necesitaban adorar a ningún ser superior para existir, vivir bien o, simplemente, ser felices. Renegaron de la religión y desarrollaron el pensamiento de la creencia en uno mismo y en el potencial que tiene la mente al desarrollarse. Por ello, se tomó la decisión de que toda persona en Mahrat cultivara tanto su cuerpo como su mente. Después de siglos de horror, los mahratís se hicieron fanáticos de la vida y, ahora, la mayoría de ellos rechaza la violencia y el dolor. Mahrat fue formándose poco a poco como nación, pese a que ellos rechazan ésta condición de país.

Varios místicos ancestrales, que perfeccionaron el control del yo y el desarrollo espiritual, mental y corporal hasta límites insospechados, peregrinaron y se expandieron por todo el país: Orassa, Urin, Barala, Kalasim, Assam y Mangipur. Ellos, con su propia filosofía de vida, crearon de manera individual, los seis estados que ahora forman Mahrat. También, entre los seis sabios, eligieron al mejor de todos ellos, que fue Yamín Yama, el primero de los gobernantes de Mahrat. El Yamín Yama es desde entonces, el título que se le da al gobernante de Mahrat, el más sabio y el representante de todos y cada uno de los mahratís y el guardián de los grandes secretos que se albergan en Atma.

PRESENTE

Mahrat es una nación exuberante y exótica apenas industrializada y cuya población cuida de su entorno y de sus congéneres. Vivían asustados ante la posibilidad de un ataque de los Reyes Hechiceros de Samaria, pero decidieron mandar asiduamente grandes cargamentos de alimentos a los tulkhitas, que parecían contentarse y que nunca atacaron, hasta que ellos mismos sufrieron un devastador golpe. Mahrat está muy agradecida por la ayuda prestada, desinteresadamente, por el general Arkerion, el Azote de los Demonios, como es llamado en Mahrat, el liberador de Samaria y gobernante de Sagres, prometiéndole al general usar, y pagar, su ejército mercenario en caso de sufrir algún ataque invasor.

Utnao fija ahora sus ojos sobre Mahrat, pues conocen su indolencia y su carácter pacifista, pero los ataques suelen ser escasos e infructuosos, pues realmente los piratas melnoks o duergar no suelen conseguir botines de relevancia y las incursiones hasta las pequeñas, dispersas y pobres aldeas mahratís del noroeste no resultan rentables en modo alguno.

Así mismo, Mahrat mantiene buenas relaciones con Kian Se, ya sea por la buena relación que tiene el Yamín Yama con la hija del emperador kianés, como por compartir la misma doctrina filosófica con los monjes kianeses del sur y construir templos conjuntamente en el las montañas Dhaiyén, frontera natural entre Kian Se y Mahrat, y el Techo de Korn.

Desde hace unas decenas de años, el miembro de la Sociedad del Descubrimiento, el doctor Arthur Gaylin, ha establecido una base en la isla de Chorana. Esta base ha ido creciendo hasta el punto de que ahora es considerada, de facto, una colonia alannesa. Por el momento Mahrat ha permitido la presencia de alanneses en sus tierras, si bien empieza a haber problemas debido a las partidas de caza en la isla y en el interior del país.

FUTURO

Vivir en paz requiere mantener la paz y no ejercer la violencia, por lo que Mahrat espera no entrar en guerra ni participar en ninguna de ellas. El difícil acceso a sus tierras (al tener que atravesar montañas), su clima húmedo y su densa vegetación, su poca infraestructura e industrialización y la incapacidad de extracción de recursos minerales, les dan la esperanza de que los demás los pueden dejar en paz, siendo todo el mundo consciente de que los mahratís, además, no suponen un peligro para nadie.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Cada aldea tiene a su sabio que rinde cuentas en una reunión de la provincia a su Kinnian y éste lleva la propuesta al Yamín Yama. En realidad, todo aldeano conoce cuál es su trabajo y lo desempeña lo mejor que puede. Se alienta a cada uno a desarrollar sus mejores virtudes para que las use en ayuda de la comunidad a cambio de sentirse realizado. Al no haber cargos políticos o nobleza, no hay tramas políticas ni problemas de sucesión. Cuando un Kinnian o sabio muere, se elige otro votando en el gran templo de Atma, y suele ser común realizar una larga peregrinación para opinar ante el Yamín Yama, opinión que será agradecida y tenida en cuenta.

Así pues, cada orden que sea dada por el Yamín Yama o por cualquiera de los Kinnian, será acatada inmediatamente por los mahratís, y no por que tengan que obedecerse sino porque saben que es la opción más sabia y sensata.

ECONOMÍA

No hay moneda estándar en Mahrat. En casi todos los lugares funciona el trueque y en la mayoría de aldeas se ayudan entre ellas

si necesitan cualquier cosa, sobre todo, porque el mahratí suele compartir lo que tiene. En Singa está entrando oro en forma de galantes a través de los negocios con Antepor, aunque de momento, las relaciones comerciales son muy básicas. En Gaya, sin embargo, los galantes llevan funcionando unos años, sobre todo debido a la presencia de extranjeros.

Mahrat es un país muy rico en recursos naturales. Tienen agua y alimentos de sobra y no necesitan industria o infraestructuras pues son un pueblo sencillo que vive de manera tradicional y comparte con el prójimo todo lo que tiene.

Organización militar

En Mahrat no hay ejército regular ni nada que se le parezca. Han prometido al general Arkerion contratar a la Legión Roja en caso de necesitar una defensa armada. Aun así, hay una región de Mahrat en la cual no están prohibidas las armas ni está prohibido formar "guerreros". En Mangipur, hay una orden que forma a los legendarios Danzarines del Filo de la Espada. Estos danzarines son una mezcla de luchadores y místicos, que han seguido la senda mahratí de la perfección corporal, hasta el punto de dominar completamente su organismo y su mente. Son sólo unos centenares y, aunque son letales, no terminan de ser un ejército propiamente dicho.

También en épocas de necesidad todo monje de los templos de las Montañas Dhaiyén, expertos en artes marciales, pueden acudir a la llamada para defender Mahrat. Sus técnicas de lucha y su perfecta condición física superan con creces a las que pudieran tener sus enemigos. Además, en Dhaiyén han aprendido a combinar artes marciales con magia para crear en caso necesario, una gran destrucción. Es común que el Yamín Yama sea escogido de entre los monjes Dhaiyén por lo cual recibe una instrucción en artes marciales y en magia, y es capaz de dirigir al pueblo a la lucha siendo una de las pocas maneras en las que puede salir del Gran Templo de Atma.

Geografía. Clima. Flora y fauna

Mahrat es un gran territorio, de forma más o menos triangular, que comprende una extensión de aproximadamente unos 2400 km en su parte más ancha, en el sur, por unos 1900 km de largo.

Al norte se encuentran las montañas Dhaiyén, que forman una frontera natural con Kian Se. Al suroeste tenemos la frontera con Sagres y al noroeste, muchos kilómetros de costa que dan al mar del Ojo de Korn. Las frontera sur y oeste dan al Mar Tempestuoso y a unos 100 kilómetros de la costa de Mangipur, al oeste, se encuentra la isla de Chorana, una isla de 20.000 km cuadrados.

Al suroeste se encuentran las montañas Serradas, que continúan subiendo desde Sagres; en el medio de la costa sur, a modo de abrazo montañoso, las montañas Parvat rodean Atma, la principal ciudad (porque en ella se encuentra el Gran Templo) de Mahrat.

Al norte se encuentra la cordillera más extensa de todo Korn, las montañas Dhaiyén. Un impresionante conjunto de montañas, valles y grandes picos muchos de ellos superando los 6.000 metros de altitud, inexplorados y de complicado acceso.

Debido a que Mahrat es un país muy extenso, tiene una gran diversidad climática y de flora y fauna. Su situación geográfica y geológica le permite tener zonas tropicales y sub-tropicales, zonas templadas, y zonas alpinas. En Mahrat, los ciclones tropicales, y otros tipos de tormentas, pueden traer enormes precipitaciones en algunas partes del año. De esta forma, en Mahrat es posible encontrar climas fríos de alta montaña, con nieve y glaciares, apenas a decenas o centenares de kilómetros de los climas más calurosos de las llanuras de Kalassim.

En las laderas más altas del Kalindra, la montaña más alta de Porqüan, y en cuya falda se aloja Atma, se pueden encontrar muchas variedades de flora ártica. En las laderas más bajas hay numerosas especies de plantas subtropicales, en especial las del género de los jazmines; en la zona noroccidental de esta cordillera predominan las especies de coníferas, entre las que están el cedro y el pino. Hacia el este, en las laderas del Kalindra, hasta llegar a la costa del Mar Tempestuoso, abunda la vegetación tropical y subtropical, entre la que destaca el rhondron. La costa de Mangipur, en la península suroriental y las laderas de los Phins occidentales, son áreas de fuertes precipitaciones y están muy arboladas; predominan las perennes: bambú y variedades valiosas de madera, entre ellas la teca. En las tierras bajas pantanosas hay grandes regiones de jungla impenetrable y también a lo largo de las laderas bajas de los Phins occidentales. La vegetación de Urin es menos exuberante, pero a través de toda la península se pueden encontrar espesuras de bambú, palmera y árboles caducifolios.

Las selvas, llanuras, colinas y montañas de Mahrat están habitadas por gran variedad de vida animal. Los felinos están bien representados, con tigres y panteras, leopardos y guepardos. A lo largo de las laderas nororientales de Barala y en las lejanas selvas del Depan, se puede encontrar elefantes, rinocerontes, oso negro, lobo, chacal, búfalo salvaje, jabalí y diferentes especies de simios, antílopes y ciervos. En Atma y otras áreas montañosas hay distintas especies de cabras y ovejas salvajes. El cerdo pigmeo, la rata bandicoot y el ratón arborícola son típicos entre los mamíferos de menor tamaño. Mahrat posee distintas especies de peligrosas serpientes venenosas como la cobra, la serpiente roja y serpientes marinas y no venenosas, como las pitones o las anacondas. Entre los reptiles también cabe destacar a los grandes cocodrilos mahratís. Las especies de aves más importantes en Mahrat incluyen loros, pavos reales, martines pescadores y garzas. En los ríos y aguas costeras, abundan los peces y dentro de ellos hay muchas variedades comestibles.

Mahrat es realmente una maravilla natural en sí misma. Sus manglares, sus enormes selvas, sus colosales montañas... Mahrat es un país para explorar o para perderse. Uno puede viajar por sus tierras durante años y siempre encontrar un nuevo pequeño paraíso perdido.

Principalmente, el viajero se queda sin aliento al observar la majestuosidad del Kalindra y el paisaje de la cordillera de las Dhaiyén. Las exuberantes y frondosas selvas de Mangipur plagadas de bestias son también objeto de orgullo y veneración por parte de mahratís y visitantes.

Son dignas de ver también las impresionantes, caudalosas y rugientes cataratas de 400 metros de altura del gran río Ganyi, que baja desde el mismo lago de Atma hasta la bahía de Kalampur, donde se encuentra la mayor y mejor pesca de Mahrat y donde existe un perfecto equilibrio entre el hombre y el mar.

Localizaciones importantes

Atma

Atma es el centro neurálgico y la "capital" de Mahrat. No es fácil vivir ni acceder a ella pues se encuentra en un gran valle en las faldas del Kalindra a 3.300 metros de altura y rodeada por las montañas Parvat.

Según cuentan los escritos, Atma fue construida por mahratís que intentaban huir de la crueldad de Thulká, pensando que, al estar tan alta, nadie podría encontrarla. Y así fue. Atma se convirtió durante siglos en un refugio para los habitantes de Mahrat. Para llegar a Atma hay que recorrer muchos kilómetros de carreteras o caminos alpinos de difícil tránsito, muy empinados y tortuosos. Y solo es posible hacerlo por la cara norte de las Parvat. Aun así, en Atma viven aproximadamente 1.800.000 habitantes, dedicados sobre todo a la ganadería y agricultura de montaña. El lago de Atma, un gran lago glaciar que proviene del eternamente nevado Kalindra, ofrece pescado y agua dulce y dará vida más tarde al gran río Ganyi. Poco a poco, Atma fue creciendo según llegaban los refugiados hasta convertirse en una gran ciudad. Atma fue la única ciudad de

Korn que no sufrió los estragos del Ragnarök. Una vez desaparecido Thulká y sus fieles, Atma se convirtió en un lugar de peregrinaje pues todos estaban convencidos de que ese lugar estaba bendecido y fue entonces cuando se construyó el Gran Templo.

El Gran Templo

El Gran Templo fue empezado a construir tras la Venganza de los Espíritus, en el año 310 DR, y se terminó cincuenta años después. Es la residencia del Yamín Yama y sólo pueden entrar los monjes y aprendices. Está construido directamente sobre la piedra del pico Kalindra, en el punto más alto de la ciudad de Atma. Pintado de color blanco y oro contrasta con el granito natural de la montaña y sus múltiples cúpulas y torres le dan un magnífico y ancestral aspecto.

El Gran Templo recibe todos los días peregrinos que acuden en busca de la sabiduría y el consejo del Yamín Yama.

Templo de la Luz y los Elementos

La mayor maravilla vista en Mahrat es el Templo de la Luz y los Elementos construido en la parte más alta del Kalindra. Es el templo más viejo que se conoce. Consta de cuatro estructuras que rodean a una más grande central. Estas estructuras exteriores representan cada uno de los elementos que dan la vida: agua, fuego, tierra y aire. Y se unen con la estructura central a través de unas pasarelas de piedra. El templo central representa la luz y es la representación del ser humano.

Para poder llegar a él antes debe probarse que uno es digno, pasando unas "pruebas" en los cuatro templos elementales y demostrando que se entiende y se controla cada elemento en su totalidad. Una vez superadas esas pruebas, se podrá optar a la gran prueba del Templo de la Luz. En el improbable y difícil caso de alguien supere esas cinco pruebas, se recibe el título de Arconte Elemental y con ello el entendimiento y el control místico de todos los elementos. El fallo en esta prueba final supone la muerte del aspirante. Solo uno de cada generación será un Arconte debido a la naturaleza especial del ser en el que se convertirá. Por ello muchos se quedan como adeptos de uno o varios elementos por miedo a fallar pero no quiere decir que no sean poderosos en sus respectivos elementos.

La Estatua Negra

La Estatua Negra se encuentra en la ladera sur de las montañas Dhaiyén a 100 km de Faháralan. Es una enorme estatua de 25 metros hecha de dura obsidiana negra y que representa a Thulká, el dios demonio. Es una estatua de un ser medio sapo medio cangrejo con una cabeza de bestia cornuda. Dicen que uno tiembla de miedo al posar siquiera sus ojos sobre ella, y que si, aun así, uno es capaz de mirar a sus ojos, puede ver una mínima luz infernal que muestra todavía en su interior al espíritu del dios demonio, que espera a que alguien le traiga de nuevo a la vida.

Chorana y Pledga

Chorana es la isla situada a unos 100 km al oeste de la costa de Mangipur. Era una isla virgen hasta que el descubridor Arthur Gaylin llegó a ella. El doctor Gaylin estableció una pequeña base llamada Pledga desde la cual explorar todo el territorio de la zona. Ahora Pledga es una colonia alannesa, residen 40.000 personas en ella y recibe gran cantidad de visitantes y turistas deseosos de ver las maravillas de Mahrat.

Cultura, Ocio y Costumbres

En Mahrat sufrieron durante generaciones el horror de la ira sanguinaria de un dios demonio. Y es por eso que aman y respetan la vida más que ninguna otra cosa. Amar la vida significa, no ejercer la violencia y aceptar que no es necesario tener más para ser feliz. Buscan la iluminación y el crecimiento personal y tienden a dar lo mejor de sí mismos. La mayoría medita todos los días y desarrollan y entrenan su cuerpo y mente. La mayoría combina el trabajo en el campo con estudio o filosofía. Es normal que un campesino perdido en Assam tenga varios libros de poesía al lado del azadón.

Son muy generosos y comparten lo que tienen sin pedir nada a cambio. Siempre acogen a quien pida cobijo, que es uno de los preceptos más importantes para ellos. Por su parte, el huésped ayuda todo lo que puede en la casa, arando el campo o cortando leña. Es también frecuente que tras una tragedia familiar donde mueran los padres, un desconocido se haga cargo de los huérfanos y los cuide y trate como si fueran sus propios hijos.

Hay un templo o un lugar de meditación en cada aldea y hay libros en todos los rincones de Mahrat. Como también hay que instruir el cuerpo siempre realizan actividades o juegos físicos tales como la natación, escalada, carreras, etc. Actualmente hay un juego muy popular llamado Gokin y que parece un simple pulso entre dos personas pero lo novedoso es que cambian de brazo cada cinco segundos hasta que haya un vencedor. Los monjes llevan una vida lo más humilde posible y buscan la perfección mental y corporal meditando y entrenando artes marciales durante muchas horas al día. Al respetar al máximo la vida, los mahratís han prohibido cazar y solo se alimentan de animales si no tienen más remedio y tras pedir perdón al espíritu del animal.

Es improbable que se produzca una tecnificación de Mahrat pues no entienden que se pueda mejorar a través de máquinas cuando el hombre tiene las herramientas necesarias en sí mismo para ser feliz. La mayoría de los mahratís rechazan o no consideran necesaria la industrialización.

El hecho de que sean gente humilde, pacífica y generosa, no supone que no estén dispuestos a defenderse, y aunque saben que pueden

contar con la ayuda de Sagres, un mahratí está dispuesto a dar su vida por los demás. Nadie sabe, a ciencia cierta, cuantos mahratís se alistarían si hubiera guerra, pero probablemente el número asustaría a cualquiera.

Un mahratí gusta de leer, de filosofar, de cantar y bailar, y en Assam son muy buenos haciendo eso. Y cada tres años se celebra la popular carrera de Mahrat, que trata de dar corriendo por relevos una vuelta entera a Mahrat. Cualquiera puede apuntarse y participar en la carrera, si bien son seis corredores por equipo. Cada corredor debe recorrer una provincia y dar el relevo al corredor de la otra provincia. La carrera comienza y acaba en Atma y todavía no se conoce un equipo extranjero que la haya ganado.

Personajes Relevantes

Yamín Yama (místico/político 14): El Yama es el representante de todos los ideales del pueblo de Mahrat. Yamín es el único que ha pasado las pruebas de cuerpo, mente y espíritu en el templo del Yama en lo alto del Atma al primer intento. Posee poderes que escapan a la comprensión humana, sobre todo dos de ellos son los que le hacen ser tan especial. Uno se llama el "ojo de Jamal" y con él capaz de sentir y observar cualquier hostilidad contra cualquier marhatí. Además, es capaz de escuchar los pensamientos hostiles que haya en Mahrat. El otro poder se llama "caminar de las nubes" y como su nombre indica le permite desplazarse por las nubes para llegar en poco tiempo a cualquier lugar que necesite su ayuda o su presencia. Al estar en la parte más alta del Atma meditando, nada escapa a su escrutinio y siempre esta vigilante para proteger aquello que ama tanto: la paz en Mahrat.

Sojé Suil (místico/experto marcial 9): Hijo de la famosa cocinera Pilarash Visuse, Sojé desde pequeño ha sido un entusiasta del culto al cuerpo y busca como meta en la vida la plenitud corporal. En el gimnasio que heredó de su padre (Sojé Jasuil) es donde acuden jóvenes sin hogar en busca de una oportunidad para salir de las calles. Se le conoce por las siglas DKSR pero el secreto del nombre se lo llevó Jasuil a la tumba.

Shar Kadar (tigre blanco 12DG): Este enorme tigre de pelaje níveo vive en los manglares del este y parece ser el guardián de la región. La leyenda dice que es la reencarnación del primer Yama, ya que éste tenía el poder de tomar la forma de un gran tigre blanco. Las aldeas de Mangipur le ofrecen obsequios por la protección que él les otorga y por considerarle un símbolo de libertad natural.

Tramas y Rumores

- Se ha encontrado en la jungla de Mangipur una vieja cripta con inscripciones en la lengua tulkhita cuya traducción habla sobre unos seres que poseían numerosos brazos y compartían conocimientos con insólitos seres humanoides con rasgos de elefante que parecían proceder de los mismos dioses.

- Últimamente es frecuente ver extranjeros en Faháralan preguntando por la Estatua Negra.

- Los piratas de Utnao están atracando en las playas de Urin y están empezando a construir un pequeño puerto fortificado.

- Los habitantes de la aldea de Raubura, en Chorana, tienen un extraño comportamiento y se dice que tienen tratos con insólitos hombres pez. La realidad es que la aldea ha sido tomada por los profundos y casi todos sus habitantes están en proceso de transformación.

- La Sociedad del Descubrimiento dice conocer donde se encuentran los Libros Secretos.

- Ha habido algún conato de enfrentamiento entre la gente de Gaya y los colonos de Chorana. Cada vez, es más frecuente ver alanneses o siankos cazando en las junglas de Mangipur. Se ha encontrado a una pareja de siankos muertos en la selva con signos claros de haber muerto por armas blancas.

- Kan Hadir, el monje loco, lleva profetizando que los Arcaicos volverán y que cada día está más cerca. Cada vez que aparece por las aldeas las calamidades ocurren inexplicablemente.

Gobernante: Emperador Yu-Xing Chew Dewei.
Capital (y población): Sian Min Yu (2.000.000 de habitantes).
Población: 100.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Imperio.
Razas: Humanos (75%), elfos (5%), enanos (8%), halflings (5%), gnomos (4%), semielfos (2%), otros (1%).
Idioma: Kianés.
Comida y bebida típicas nacionales: Wan-fu (arroz blanco aromatizado con verduras salteadas) y sahuilín (licor de bambú).
Olor típico: Loto amarillo.
Nivel tecnológico/arcano: 5/7.
Importaciones: Cobre, *esencia*, estaño, plomo, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Carbón, ganado, figuras de jade, loto amarillo, oro, pesca, seda.
Alianzas: Alannia, Mahrat.
Enemigos: Siania, Utnao.

HISTORIA

PASADO

Antes del Ragnarök, Kong Sang se extendía por una gran parte del este de Korn. La dinastía Sang gobernaba desde hacía 500 años y se jactaba de ser la dinastía más longeva conocida en Korn y por ello la más poderosa.

El por entonces emperador Tenran Sang estaba obsesionado con su dinastía, ya que sus hijos eran más ególatras que soldados o férreos gobernantes. Un día, un extraño comerciante llegó a palacio prometiendo la vida eterna a cambio de ciertas riquezas del emperador, y este, que veía su ansiada inmortalidad y el fin de sus problemas al alcance de la mano, accedió y su elección supuso el fin de su imperio. El extraño juraba necesitar huevos de dragón como ingrediente principal para el elixir que le daría la inmortalidad. Tenran, proclamó que aquel que trajera un huevo de dragón, recibiría una gran cantidad de oro y una gran extensión de tierra de su enorme imperio. Cientos de cazadores de monstruos y aventureros fueron en busca de tan raro y exquisito objeto.

El tiempo pasó y finalmente al cabo de 20 años, Tenran había conseguido cuatro huevos con los que tendría suficiente para hacer el elixir de la vida eterna. El problema fue que uno de esos huevos de dragón era el único hijo de Xing Chew Dewei, un poderoso dragón celestial. Xing Chew Dewei era Yu en su forma humana. Yu era un pequeño noble al servicio del emperador, querido en toda su provincia por ser un dirigente bueno y justo. Yu gobernaba en un apartado territorio del imperio donde no se había recibido la proclama imperial de la búsqueda de huevos de dragón. Y sucedió la tragedia.

Unos cazadores de dragones al servicio del emperador encontraron a la cónyuge de Yu, la mataron y cogieron el huevo. Cuenta la leyenda que cuando el dragón celestial llegó al hogar y vio lo sucedido, fue tal su cólera que una terrible tormenta sacudió el cielo sobre todo Kong Sang. Cuando Yu llegó al palacio imperial en su forma real de dragón celestial, Tenran no se podía creer que uno de sus más leales vasallos fuera un dragón y eso fue lo último que pensó antes de que unas

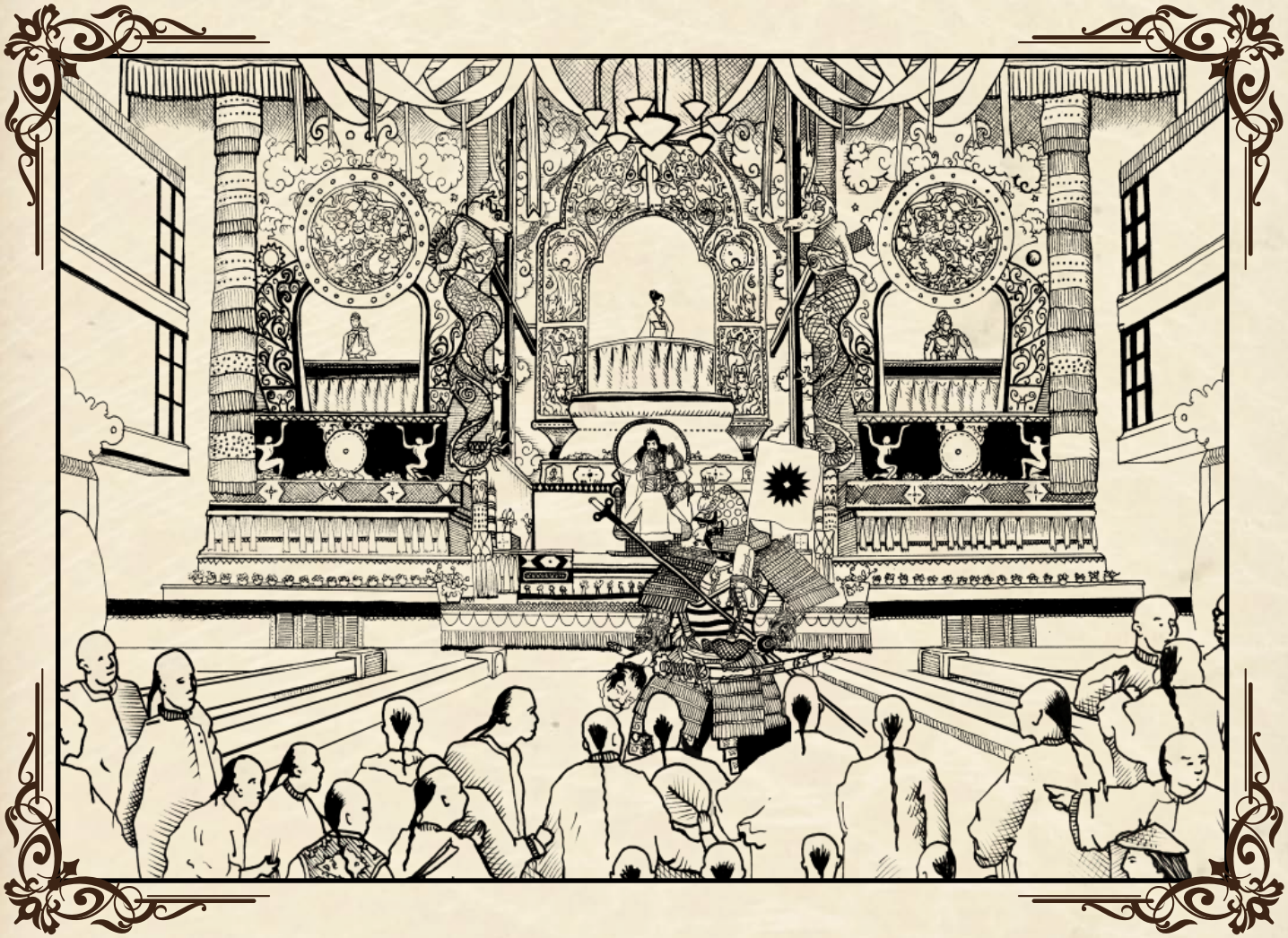
poderosas mandíbulas lo despedazaran. Yu-Xing Chew Dewei mató a toda la corte del palacio imperial, incluyendo toda la descendencia de Tenran. Al finalizar su furia, Yu observó que el huevo de su hijo había desaparecido pero que aún quedaban intactos tres huevos de dragón, a los cuales juró proteger con su vida y criarlos como suyos. Yu-Xing Chew Dewei proclamó que aquél que no rindiera vasallaje al nuevo Emperador sufriría su ira...y estalló el Ragnarök.

Yu protegió con coraje a los suyos. Gastó gran parte de su poder en minimizar el impacto en sus territorios de las terribles batallas que asolaban todo Korn. Y su pueblo se dio cuenta de la magnanimidad y el poder de su nuevo y venerado señor. Desde entonces todos y cada uno de los kianeses idolatran al dragón celestial considerándolo su salvador y liberador. Cuando todo acabó, llamó al territorio que se había ganado Kian Se (en honor a su hijo no nato) y dividió su reino en 4 partes Wun, Mo, Huolong y Xin.

Los tres huevos eclosionaron y Yu los trató como a sus propios hijos y cuando ya fueron mayores para gobernar les entregó una región del reino a cada uno, quedándose el emperador en la provincia imperial de Huolong. Bajo el reinado del justo y sabio nuevo emperador, Kian Se renació de las cenizas. Se reconstruyeron las ciudades arrasadas, se levantaron otras nuevas y se mejoraron los puertos y las vías comerciales.

PRESENTE

Actualmente, el principal problema del imperio se llama Siania, que cruzó el estrecho de Kaz invadiendo el norte de Wun, un territorio rico en carbón. La declaración de guerra no se hizo esperar, pero el emperador Yu no es tan poderoso como antaño. Su hijo Shan Hu, lleva años intentando recuperar la zona y expulsar a los invasores de Kian Se, pero los poderosos nóvikovs dominan el aire. De momento, Siania parece haber frenado sus ambiciones expansionistas, quizá debido a algún problema interno y se ha producido un alto el fuego aunque ambos países mantienen la zona altamente militarizada. Los kianeses de la zona han huido al sur y la franja invadida ahora es un terreno desierto lleno de trincheras y cráteres de artillería que los siankos llaman Lisk. Así mismo, los poderosos dirigibles de guerra siankos tomaron una pequeña parte del imperio que pertenecía a Sohjo, al noreste de Kian Se, y que ahora es conocida como Verjniaia Lyktarino formando la colonia de Krym.



Sohjo, ha propuesto alianza con Kian Se contra Siania y Alannia ha hecho pública su disconformidad con la invasión y acusa a Siania de tratar de romper el equilibrio de paz del que Korn estaba disfrutando. El General Arkerion de Sagres ha ofrecido su Legión Roja para frenar el avance sianko, pero el orgullo del Emperador no le permite recibir ni pedir ayuda al exterior y proclama que Kian Se es perfectamente capaz de defenderse por sí solo. Poco a poco, los kianeses se preparan para una guerra abierta y todo hace indicar que Siania hace lo mismo.

FUTURO

El Emperador empieza a armar a la mayoría de los campesinos del sur, si bien, la mayoría no ha cogido un arma en su vida. El Emperador prevé una inminente gran guerra. Por eso se está produciendo un reclutamiento forzoso y una instrucción militar obligatoria entre la población.

El imperio no tenía un ejército modernizado ya que todos pensaban que sus temidos señores dragones defenderían su territorio y nadie se atrevería a atacarles, y así ha sido durante cientos de años. Ahora las poderosas naves aéreas modernas están blindadas y poseen gran potencia de fuego por lo que los cuatro señores dragones poco pueden hacer ante semejante poder.

El Emperador está gastando mucho dinero en armamento y maquinaria de guerra moderna comprando a Magnuson y Wilson Wisk Corp. Está pensando seriamente en aceptar una posible alianza con Alannia y Sagres y piensa que su hija Song Mina quizá pueda atraer a los pusilánimes de Mahrat, a su causa, pero los monjes se muestran apartados y neutrales.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Kian Se o comúnmente conocido como "el Imperio del Loto", es un imperio cuya capital es Sian Min Yu. El Emperador Yu vive en el palacio imperial llamado "La Cumbre del Mundo", en la capital, y cada uno de sus tres hijos dragones, que encarna cada una de sus principales personalidades gobierna en las otras tres regiones de Kian Se.

En Wun, la provincia del norte, regenta "Shan Hu el Inquebrantable", el dragón de jade, el mayor de los hermanos, el más temperamental y el más belicoso, ya que continuamente lucha contra los siankos. De las cuatro partes del reino es la más verde y con la mayor tasa de campesinos, y por ello Shan Hu tiene a su alcance el mayor ejército de Kian Se.

En la provincia de Mo, al este, gobierna el hermano menor "Yun Lee el Mecenas", el dragón de amatista, conocido por su vanidad y avaricia pero también por su sensibilidad artística

Por último, está la provincia del sur, Xin, que es la más accidentada geográficamente y donde gobierna "Song Mina la Hermosa" la dragona prismática. Song Mina es la hermana mediana y no tiene nada que ver con sus hermanos. Song Mina busca el conocimiento y la sabiduría y es la única que puede aplacar la ira y hacer entrar en razón a su padre. A Song Mina no le gustan ni la violencia ni las armas, por lo que están prohibidas en Xin. Para la dragona prismática el verdadero poder se consigue trabajando tanto el cuerpo como la mente y por ello en Xin se encuentran los eruditos de Kian Se.

ECONOMÍA

La mayor fuente de ingresos en Kian Se se obtiene gracias a las ventas del loto amarillo (de manera ilegal). Enormes cantidades de loto tratado y preparado salen de Mo, atraviesan el mar del ojo de Korn y llegan a cualquier parte de otros continentes y países. También tienen mucho valor y una gran demanda las figuras talladas de jade, carbón, los productos textiles de seda y los enormes y bellos jarrones kianeses.

Kian Se es un país rico en recursos naturales, y gran parte de la población es autosuficiente y producen sus propios alimentos, siendo el arroz el producto principal. El imperio ha logrado crear un equilibrio perfecto de progreso y tradición en su sociedad, y aunque el país no está muy industrializado, las pocas fábricas que tienen producen productos muy bien manufacturados.

EL LOTO AMARILLO

Poco después del Ragnarök, los kianeses se dieron cuenta de que había una zona pantanosa en la provincia de Mo donde tuvo lugar una cruenta batalla entre algún dios y uno de los arcaicos. En esa zona no crecía nada más que una flor acuática de color amarillo limón .

El loto amarillo puede usarse como narcótico en cualquiera de sus estados. Seco y cortado puede fumarse y produce una sensación de evasión, bienestar y relajación, líquido es un potente somnífero (letal si el consumo es demasiado), en polvo puede esnifarse y produce excitación y un aumento de la percepción y si es comido (frutos y semillas) o inhalado en gas produce fuertes alucinaciones. Si se mezcla con la sangre de un ángel caído o un demonio, este se vuelve de color negro azabache y se dice que es un veneno mortal al que nadie es capaz de sobrevivir.

Organización militar

El Emperador es el Sumo Caudillo del ejército de Kian Se y justo debajo, su hijo Shan Hu, es el Caudillo General de las tropas y quien determina y planea la mayoría de las acciones del numeroso ejército kianés.

Un grado por debajo están los Grandes Jefes, que podrían ostentar un grado de Coronel en occidente, al cual se llega por méritos propios después de cosechar muchas victorias en los campos de batalla. Por debajo de los Grandes Jefes, se encuentran los Protectores (capitanes), los cuales dirigen cada uno a cinco Guardianes (tenientes), estos a su vez coordinan a otros cinco Voluntarios (sargentos) los cuales mandan sobre cincuenta soldados rasos.

El ejército de Kian Se es un gran engranaje difícil de desmoralizar o fracturar, ya que cada uno sabe a la perfección cuál es su cometido y que, por pequeño que sea, si lo hace con voluntad y coraje conllevará la victoria. La mayoría del ejército está bien pertrechado (aunque algo obsoleto) y usa armas de fuego de pólvora debido a que el Gran Alquimista Wao Yao ha logrado crear una pólvora mezclada con loto amarillo que resulta devastadora.

Como último recurso, el Emperador parece haberse sacado un as escondido en la manga. Enterrados bajo tierra, bajo una enorme ciudad sepultada por el Ragnarök, ha invocado a los golems de Jade. Se dice que estos golems son los protectores del Reino Celestial y que pueden acudir en la ayuda de un Emperador para defender Kian Se. Hechos completamente del verde y brillante Jade, estos enormes constructos parecen estar ayudando al ejército kianés a romper las líneas enemigas logrando llegar al enfrentamiento cuerpo a cuerpo donde Siania pierde su poderío militar.

Geografía. Clima. Flora y Fauna

Kian Se es una amplia extensión de territorio cuya parte más ancha, al norte, comprende aproximadamente unos 2100 km y apenas 800 km en su parte más estrecha, al sur. Las montañas Dhaiyén del sur forman la frontera natural con Mahrat. Su costa al este da al Mar Oriental, la oeste da enteramente al Mar del Ojo de Korn y al norte la frontera antes era el estrecho de Kaz que la separaba de Siania, aunque la frontera ahora ha cruzado el estrecho y es el territorio invadido llamado Lisk.

Kian Se es un país de una belleza sin igual, quizá sólo equiparada por Mahrat. Muy accidentado geográficamente, sobre todo en el sur donde se alza imponente el "Techo del Mundo", las montañas Dhaiyén, la cordillera más grande y más alta de todo Korn, un impresionante conjunto de montañas, valles y grandes picos, muchos de ellos superando los 6.000 metros de altitud, inexplorados y de complicado acceso. Hacen de frontera natural con Mahrat y su pico más alto es el Zhin Bo (8.433 metros), uno de los picos más altos de Korn, junto con el Kalindra de Mahrat y el Gronja de Kilikgronja.

El clima es moderado en la zona mesetaria. En el norte, al ser una región más árida, la lluvia no es muy abundante. En el sur, al ser una zona más montañosa y alta, la temperatura suele ser más baja y es normal que esté cubierta de nieve en invierno, dificultando su travesía. La zona central suele tener una temperatura continental estable, de inviernos fríos y secos, veranos calientes y lluvias en primavera y otoño.

En Kian Se encontramos bosques mixtos con árboles caducos, coníferas y los grandes y bellos bosques de bambú, que abundan en la meseta central y oriental, mientras que los sauces se expanden por Wun con notables claros, ya que es una provincia más desértica. En las regiones montañosas, los kianeses cultivan arroz en las terrazas de las laderas de las montañas formando muchas veces un paisaje espectacular. En la región central se encuentran los largos prados de Hung Shu, donde se concentran la mayor cantidad de granjas de animales, y un poco más al sureste pueden verse los pantanos de Hube, donde se encontró el primer loto amarillo. En la región del norte tan solo destacan las llanuras y estepas, donde se aprende a montar a caballo desde muy temprana edad.

En Kian Se pueden encontrarse desde aves exóticas a animales comunes. Los bosques están llenos de jabalíes y lobos, aunque en la región más oriental, la que linda con el océano, hay bosques húmedos con tigres y otros felinos. Los ríos están llenos de cangrejos y truchas y en las montañas del sur abundan las cabras y los yaks, aunque los lugareños dicen que en las montañas también habita el "*Comenieve*", un ser grande y terrible que dicen devora a la gente que se ha perdido en las montañas.

En Huolong, a unos 100 kilómetros al este de Sian Min Yu se encuentra la Puerta del Infierno. La Puerta del Infierno es una enorme gruta de cientos de metros de profundidad. De hecho, muchos creen que la gruta llega hasta el centro mismo de Korn y que allí se encuentra la

puerta al infierno. La cueva es tan grande que tiene hasta su propio microclima, un río con grandes lagos subterráneos y hasta nubes en las grutas más altas y grandes.

Los montes Wo Yeng son un bosque de picos graníticos algunos de 1000 metros de altura creados y moldeados hace millones de años por los glaciares y que forman un bello e idílico paisaje montañoso donde habitan las grandes águilas. Unas águilas colosales de gran envergadura apodadas "*Rasganubes*" y donde se encuentra la Ciudad de las Nubes, el hogar de Song Mina.

Quizá la más impresionante de las maravillas naturales de Kian Se, aparte de las montañas Dhaiyén y el Zhin Bo, es el gran río Yunghai o la " Cola del Dragón". El Yunghai es un largo y caudaloso río que surge de lo alto de las Dhaiyén y llega hasta el medio del país para dividirse en otros dos grandes ríos, el Yunghisun o "Garra izquierda del Dragón" que desemboca cerca de la capital Sian Min Yu, y el Yunghisen o "Garra derecha del Dragón" que desemboca en la costa del Mar Oriental. En el Yunghisen es también digna de mencionar la "Palma de los Dioses", una gigantesca y ancha presa por cuyas enormes cabezas de dragón esculpidas sale el agua y que divide el río formando un enorme ramal de pequeños ríos que proporcionan regadío a las áridas regiones del norte y noreste del país.

Localizaciones importantes

Sian Min Yu

La capital de Kian Se y residencia del Emperador Yu es la ciudad más grande de Kian Se y una de las más grandes de Korn. Viven unos dos millones de kianeses y es el lugar más industrializado del país. Es aquí donde se encuentran la mayoría de las factorías kianesas y el lugar de donde parten todas las vías férreas y los grandes caminos imperiales. También es la puerta de entrada occidental y el principal puerto comercial de Kian Se.

Cabe destacar dentro de la ciudad el precioso Palacio de Jade y la impresionante Torre de los Cielos. El Palacio de Jade es un increíble conjunto arquitectónico de edificios construidos de jade bellamente ornamentados. Es la residencia de la corte imperial, aunque el Emperador suele residir en la fantástica Torre de los Cielos. La Torre de los Cielos es una enorme torre pagoda de 40 pisos de aproximadamente, 210 metros de altura y 50 metros de diámetro.

Para entrar al puerto de la capital, todos los barcos deben pasar por la increíble puerta de Yu-Meilin. La puerta consiste fundamentalmente en dos gigantescas esculturas humanas de 80 metros de alto y que representan al Emperador Yu y a su querida esposa Meilin dándose las manos con amor. Éste fue el regalo póstumo que el Emperador hizo a su esposa asesinada y se tardó 200 años en terminarlo.

Shan Hu

Shan Hu ha creado su propia ciudad en la provincia de Wun, al norte. Shan Hu es una ciudad amurallada en permanente estado de guerra. Gracias a ello, la invasión sianka fue detenida al norte de la provincia. Nadie había esperado la invasión pero por fortuna Siania había entrado a Kian Se por la provincia con más ejército y más activa militarmente.

En Shan Hu viven 300.000 personas de las cuales la mitad al menos son miembros del ejército. La economía y la sociedad de Shan Hu vive por y para la guerra. El palacio del señor, no es más que un castillo baluarte de fuerte granito desde el cual el dragón amatista dirige el ejército y trata de expulsar a los invasores.

Dá Yun

La ciudad del dragón de amatista es completamente diferente al de su hermano mayor. Yun Lee es una ciudad plagada de bellos jardines y fastuosos edificios. Numerosos fragmentos flotantes de amatista iluminan sus calles y hacen este lugar tan singular. No tiene murallas pues está circundada por terrenos pantanosos donde se produce el loto amarillo.

La Ciudad de las Nubes

La Ciudad de las Nubes es la mágica y fascinante residencia de la dragona prismática Song Mina. Los templos y casas que forman la ciudad están construidos en las cimas de los picos graníticos de los montes Wo Yeng. Cada cima está comunicada con otra por estrechos puentes que cuelgan sobre el vacío incluso por encima de las nubes a cientos de metros.

El Reino Celestial

Muchos creen que el Reino Celestial es una leyenda, un cuento. Es entonces cuando a los incrédulos se les pregunta de dónde vino el Emperador, y entonces deben callar y pensar, porque todo el mundo sabe que los dragones celestiales vienen del Reino Celestial.

Y es absolutamente cierto. El Reino Celestial es un lugar extraño que existe de una manera peculiar. Muchos dicen que se entra desde el interior del Khan Sy, el templo sagrado. Otros que hay que llegar hasta lo alto del Zhin Bo y que allí hay que superar una prueba, pero nadie sabe qué tipo de prueba es. Unos apuntan que los más justos y sabios son recogidos por el mismo Emperador y que, si lo merecen, él los lleva hasta allí para vivir eternamente.

Cultura, ocio y costumbres

El pueblo kianés es un pueblo tranquilo y sosegado. Tantos años bajo la protección de su Emperador les ha hecho ser una gente satisfecha. Aun así todos cumplen religiosamente con sus obligaciones en sus

trabajos, suelen ser muy productivos y diligentes y si pueden no dejan una tarea pendiente de hacer para más tarde. La mayoría de los kianeses conocen su lugar en el imperio y pocas veces faltan a su sentido del deber. Hay un dicho kianés que describe muy bien su carácter: "el trabajo terminado hoy será la recompensa del mañana".

A pesar de ser un pueblo dichoso y afortunado son una gente reservada, poco extrovertida y cuyo círculo familiar y social es cerrado. Aun así, tienen un fuerte sentido patrio y la mayoría reverencia a su querido Emperador. Son un pueblo pacífico pero la mayoría de los kianeses ingresan a sus hijos a escuelas de artes marciales por el hecho de que practicando un arte marcial los niños conocen la disciplina y el autocontrol y aprenden a respetar a los demás.

Sin embargo, son también un pueblo bastante influenciable y confiado y les gustan mucho los juegos de azar y las apuestas. Empieza a ser un problema que haya tantos kianeses con problemas de alcohol, problemas con el juego o adictos al loto amarillo. Es común encontrar incluso en el pueblo más pequeño un local de juego y apuestas o un fumadero de loto. En las ciudades del centro, está empezando a ser famoso un juego de cartas llamado "El Dragón y El Humo". Este juego consta de cuarenta cartas de cuatro colores diferentes. El objetivo consiste en quedarse sin cartas pasándoselas al oponente cuando coincide el color con la carta previa al sacarla del mazo y los kianeses se gastan muchos yuns apostando en él.

Por todo Kian Se suelen ser comunes las competiciones entre escuelas de artes marciales y cada dos años durante el sexto mes del año tiene lugar el Yun Hi Chuan o el "Orgullo del Emperador", un certamen competitivo internacional (ahora por primera vez) de artes marciales donde el Emperador mismo otorga su bendición y el premio de 5.000 yuns de oro y una estatuilla de jade con forma de dragón celestial.

Personajes Relevantes

Shan Hu el Inquebrantable (dragón de jade 18 DG): Shan Hu fue el primer dragón en eclosionar y por ello se le atribuye que sea el más fiero. Desde bien joven, siempre ha estado envuelto en peleas hasta que tuvo una charla con su padre. Desde ese día, cambió y enfocó esa ganas de combatir en defender la provincia de Wun frente a los ataques siankos. Siempre va armado con una lanza y lidera la carga de sus tropas para enseñar cómo se mata con cada golpe. Siempre lleva puesta una armadura de cuero y odia los actos sociales. Ahora está muy ocupado en cómo defender Wun frente a los terrores arcanotecnológicos siankos.

Yun Lee el Mecenas (dragón de amatista 14 DG): Poeta y escultor notable, Yun Lee ha reunido a los mejores artistas de la nación para que la provincia de Mo sea la cuna de la cultura de Kian Se. Todo tipo de artistas trabajan en sus ciudades para otorgarles la belleza del arte. Por ello, ha disminuido la cantidad de oro para defender su provincia, ya que sus extravagancias son muy caras. Cualquier persona que tenga algún don artístico tiene un hueco en su corte pero si oye a alguien menospreciar o ve cometer actos vandálicos contra sus preciosas obras de arte, será castigado por él mismo.

Song Mina la Hermosa (dragona prismática 16 DG): Protectora del reino de Xin. Song Mina es la más inteligente y sabia de los tres hermanos y valora el conocimiento por encima de cualquier bien material. Quiso crear la mayor biblioteca de todo Kian Se en su preciado templo de Khan Sy. Después de tanto tiempo atesorando los conocimientos, puede decirse que ha cumplido su deseo. Incluso El Emperador se pasa en ocasiones a leer antiguos textos para su deleite. También es conocida por su increíble belleza, que suele eclipsar su gran inteligencia y por ello tiene demasiados pretendientes, aunque para ella tan solo son un pasatiempo.

Tramas y Rumores

-Corre el rumor de que en el sur de Khan Sy se encuentra el increíble tesoro del ladrón Kao Tei, conocido truhán que cierta vez robó del mismo palacio del Emperador Yu sus más exquisitas joyas. Dicen que el tal Kao Tei era realmente el Rey del Sol y la Luna haciendo una de sus travesuras.

-Una vez se han recibido los primeros carros blindados y barcoglobos de guerra, Shan Hu ha convencido al Emperador para contraatacar en la frontera pues los siankos siguen atacando desde el aire con sus nóvikovs. La guerra abierta es inminente.

-En Dá Yun se han encontrado varias jóvenes muertas por sobredosis de loto amarillo. Algunos dicen que eran las concubinas del mismísimo Hijo del Emperador, pero nadie se atreve a decirlo en voz alta.

-El hallazgo reciente de un ser aberrante en la playa de Sun Ye en Mo ha despertado el interés de los zoólogos imperiales y una delegación de la Sociedad del Descubrimiento quiere mandar una expedición a las Dhaiyén para intentar capturar al Comenieve.

-Por lo visto, en Mo los Chin Tai se han convertido en los amos y señores de la zona. Tienen sus propios soldados y obligan a los campesinos a trabajar sin descanso en la recolección del loto amarillo. Y todo con el beneplácito de Yun Lee.

-El último vencedor del Yun Hi Chuan, un tal Kan Haku, al que muchos llaman "Puño del Dragón", es un muchacho con unas increíbles dotes para las artes marciales que podría haber sido el mejor luchador nunca habido pero que por desgracia quedó bastante mal parado tras los combates. Los médicos no creen que pueda volver a andar.

EL INGENIERO

El leproso apestaba a sake y a algo más.

- Noble samurái. ¿Una limosna para un pobre enfermo?

La voz se filtró por el visor del casco de esparto que cubría toda la cabeza del desconocido. A Itto le hizo pensar en el canto de un ave demonio encerrada en una jaula.

Bajo la luz de la luna, la figura del mendigo resultaba difícil de determinar. Amortajado con unas ropas sucias y raídas, no podía distinguirse dónde acababa el tejido y empezaba el hombre.

Extendió hacia él una mano temblorosa.

Itto apartó su arma hacia un lado y buscó su monedero.

- Su katana es muy llamativa, si me permite la observación.

"Llamativa" no era el calificativo más frecuente. La larga bombona de gas comprimido que ocupaba la parte posterior de la vaina normalmente provocaba las burlas de los demás nobles.

El leproso tomó la moneda con avaricia y su brazo volvió a la masa informe de sus ropas.

Sin mediar palabra, Itto reanudó su camino, sin embargo, pocos pasos después volvió a escuchar la desagradable voz del desconocido. Estaba demasiado cerca. Aquel hedor que no lograba identificar le estaba revolviendo las tripas.

- Me estaba preguntado, noble samurái. ¿He tenido acaso el placer de conocer a Satoichi Itto, el famoso ingeniero?

Se dio la vuelta lentamente, llevando la mano a la empuñadura del arma, sus dedos índice y anular listos para apretar el gatillo.

- ¿Quién lo pregunta?

Una carcajada gutural, resonó en el interior de casco.

- Cometiste un error negociando con Goro, debiste aceptar nuestra oferta cuando tuviste la oportunidad.

El casco de esparto explotó en mil pedazos. Las ropas cayeron desgarradas mostrando el innombrable horror que ocultaban. Los huesos del oni chasqueaban mientras su carne se contorsionaba para revelar su verdadera forma. El hedor era insoportable.

Itto reaccionó por instinto. El movimiento, entrenado miles de veces, le resultaba tan natural como el pánico que sentía. Apretó el gatillo y el gas inundó el interior de la vaina. Las pestañas de acero en el lado contrario se abrieron hacia afuera liberando la hoja. Su brazo acompañó el movimiento. Demasiado rápido. Sus dedos no pudieron retener el arma, que voló lejos, hacia la noche. El monstruo profirió otra carcajada. Pronto dejaría de reír. Sus cientos de ojos le miraron con incredulidad cuando su cuerpo cayó al suelo partido en dos.

Itto observó su mano vacía. Le había salvado la vida, pero aún debía mejorar el diseño.

Gobernante: Shogun Saito Himura.
Capital (y población): Haiku (1.000.000).
Población: 15.000.000 habitantes.
Tipo de gobierno: Dictadura militar feudal/monarquía (Emperador)
Razas: Humanos (69%), oni (19%), otras razas (12%).
Idioma: Sohjés.
Comida típica y bebida nacional: Zarushi (sopa de miso con fideos gruesos de arroz) y sihoyu (licor de almendras y cereza).
Olor típico: Flor del cerezo.
Nivel tecnológico/arcano: 2/5.

Importaciones: *Esencia*, estaño, gas laerus, loto amarillo, marfil, plata estelar, tabaco, tecnología.
Exportaciones: Aceite de ballena, gemas, oro.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Onis, Siania.

HISTORIA

PASADO

Desde hace mucho tiempo se dice que los dioses crearon Sohjo como el paraíso de Korn, y de hecho así fue hasta que los Kamis (espíritus guardianes de los ancestros) desaparecieron de la tierra y los oni (ogros demoníacos) pudieron acceder sembrando el terror de los sohjeses. Siglos antes, el héroe conocido como Samanosuke había expulsado a los onis a la isla de donde procedían, con la sola ayuda de su ingenio estratégico y su habilidad con la espada. Gracias a estas habilidades se ganó el título de shogun. Durante su reinado hizo que floreciera una edad sin igual. Cada sohjés tenía su cometido; herrero, agricultor, artista, soldado, granjero, mercader... nadie estaba descontento y todo era justo. Los monjes veneraban a los kamis y estos protegían a las familias a cambio de su adoración. También nacieron los shugoshin, con el objetivo de acabar con los onis que se atrevieran a entrar en Sohjo. De hecho, decían que Samanosuke era un shugoshin Kensai (maestro de todas las técnicas marciales, terrenales y espirituales y portavoz de los kamis) y cuando murió, sus herederos siguieron con su filosofía hasta que llegaron los días oscuros. Desde el Chi no Tsuki (Luna de Sangre o Ragnarök), los kami han desaparecido del mundo. Muchos dicen que fueron ellos los que protegieron Sohjo de la debacle. El caso es que el vacío de los kamis lo llenó el salvajismo de los onis, que hasta la fecha siguen sin abandonar su idea de destruir Sohjo y el resto del mundo.

PRESENTE

Se sabe que Nashifu es la isla de donde proceden los onis y desde ella hacen incursiones a todo Sohjo apareciendo de la nada en los puertos y playas de Nabita y Oshi. Estos ogros demoníacos con aspectos dispares tienen una fuerza sobrehumana, les encanta destruir todo cuanto vive y han logrado hacerse fuertes en la región de Kamaramachi. De su rey solo se conoce su nombre, Akuma El Sangriento, y dice la leyenda que si Akuma logra destruir Haiku será libre para poder conquistar todo Korn.

Aunque existía un pacto de no agresión (no oficial y de naturaleza bastante frágil), últimamente Sohjo ha tenido frecuentes desencuentros con Kian Se, como consecuencia de la entrada de loto amarillo en Sohjo y por cuestiones de territorio. De hecho, el momento más difícil en la difícil relación vino motivado por la incursión de pescadores kianeses que se adentraron en aguas sohjesas. Aunque al final todo se arregló, los problemas llegaron a

tal punto de tensión que ambos emperadores (Saito y Yu) se vieron en la necesidad de concertar un encuentro que diera fin a lo que podía haber sido una situación muy complicada.

FUTURO

Saito está empeñado en destruir a los onis para siempre, cueste lo que cueste. Cumplir este objetivo traería la paz a Sohjo y esta se abriría al mundo para que conocieran su cultura y habilidad marcial. La búsqueda de Freinhurf, por sus grandes crímenes contra el pueblo de Sohjo, es otra de las máximas prioridades actuales, ya que se cree que está ayudando de alguna manera a los onis. Las gentes de Sohjo están unidas para llevar estas dos empresas a cabo, con total fidelidad a su shogun y ofreciendo su vida, si es preciso, para conseguir el bien de su nación.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Sohjo se divide en cuatro provincias, que a su vez se dividen en territorios gobernados por los daimyos o gobernadores, que reciben órdenes directas del shogun.

Cada provincia está regida por el gobernador y este, a su vez, delega en sus ayudantes que regentan las ciudades. Las aldeas eligen a un representante que irá a la ciudad a pedir o dar explicaciones a los daimyos. Las familias suelen ser patriarcados, siendo el abuelo o el padre el que dirige la familia y al que se le obedece. Las mujeres en principio no opinan, pero son las que llevan la carga emocional de sus maridos y quienes les ayudan a decidir sobre muchas cuestiones. En ciertas ocasiones, se pide consejo a la mujer en temas espirituales por su mayor conexión con la naturaleza. Este tipo de estructura social está desfasada comparada con la de occidente pero al seguir siendo una nación eminentemente feudal, no se conoce otro tipo de estructuras y los gobernadores tampoco desean desprenderse de su poder y se cuidan de mantener todo lo que pueden este tipo de sociedad. Las ideas de los gaijin (extranjeros), o las nuevas formas de gobernar con democracias, no han llegado a buen puerto en Sohjo. Las rebeliones por abusos de poder contra el pueblo, o por grandes aranceles e impuestos suelen darse en alguna ocasión en Sohjo, pero el shogun trata de apagar rápidamente la llama de la rebelión, con crueldad en algunos casos.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Antaño, cada niño que crecía dentro de una familia de samuráis se esperaba que de mayor fuera también un guerrero, por lo que gran parte de su infancia la dedicaban a practicar distintas artes marciales. Un samurái completo debía de ser diestro por lo menos en el uso de la espada, el arco y la lanza. Del mismo modo, se les instruía en el uso de estas armas mientras también se les enseñaba a montar a caballo. Así pues los ejércitos antiguos de Sohjo eran formados por unidades de infantería compuestas por ashigaru (campesinos guerreros) comandadas por samuráis que luchaban individualmente o en pequeños grupos.

Actualmente la infantería de Sohjo está compuesto principalmente por cuatro tipos de soldados: arqueros, lanceros, caballeros y espaderos, todos ellos samuráis y servidores del shogun. Con las recientes tecnologías, los arcos se han sustituido por armas de fuego, las lanzas por alabardas pesadas, que con ayuda de las nuevas armaduras arcanotecnológicas pueden partir de un golpe a un hombre por la mitad, y las espadas por espadas con sierras motorizadas (aunque es difícil que un soldado sohjés se desprenda de una espada tradicional).

Ahora el emperador está gastando bastante dinero en hacerse con una buena flota de nóvikovs y para modernizar la numerosa pero caduca armada del país. Para ello también contrató y financió a un científico frolés que supuestamente modernizaría el ejército y entregaría armas terribles a Saito, pero el Emperador fue traicionado por Freinhurf y ahora se le busca por alta traición.

Muy poca gente conoce el único lugar donde se entrenan y nacen los kages (ninjas), la élite del shogun. Estos asesinos y espías están versados en el ataque sigiloso y los subterfugios y sobretodo se encargan de cometidos importantes que se tienen que llevar a cabo rápido y sin dejar pruebas de su implicación. Todo el mundo los teme y por una buena suma de Ryo (moneda de Sohjo) se puede hacer uno con sus servicios. Sus asombrosas habilidades ahora son también conocidas por los extranjeros, y se ha extendido el uso de los kages fuera de Sohjo, lo que supone grandes ingresos y excelentes fuentes de información para el emperador.

GEOGRAFÍA, CLIMA, FLORA Y FAUNA

Sohjo está compuesto por un archipiélago de tres grandes islas alargadas situadas en el océano de Mali Bodi, más concretamente unos 600 km al NE de la isla de Chorana en el mar Oriental entre las costas de Mahrat y Kian Se y el continente de Pythia.

Kyodaima, la mayor y la única realmente habitada, mide unos 1.000 km de largo por unos 200 km en su parte más ancha.

La geografía de Sohjo (Kyodaima) es muy particular ya que está llena de bosques y montañas cruzando la isla de norte a sur. El terreno escarpado consigue que los núcleos de población se encuentren solo en las faldas de las montañas o cerca del mar, aunque alguna excepción se encuentra en algunas aldeas que coronan las más altas cordilleras. La columna montañosa que cruza Sohjo se llama Negaima. Además de los pequeños ríos y montañas que alberga destacan dos ríos, el Zaraki y el Pakuto. Estos dos ríos cruzan toda la nación, uno de norte a sur que es el Zaraki y el Pakuto de Oeste a Este, siendo los dos las arterias fluviales de Sohjo que sirven para comerciar entre largas distancias y entre provincias. La zona más accidentada se encuentra en el centro de la isla, en la provincia de Oshi. Aquí descansa Aizen, el pico más alto de toda la isla. Es llamado así por uno de los kamis protectores, por su peculiar color rojizo, y para intentar atraerle de nuevo y que pueda proteger de nuevo Oshi.

El bosque Sakuroda, que se encuentra en el norte de la isla, es un lugar venerado por la pureza de sus estanques y árboles, pero

sobre todo por los avistamientos de extraños seres que, según los lugareños, son los últimos espíritus protectores que quedan y que por lo tanto lo hace sagrado para cualquier persona de la isla. Una vez cada año hay un peregrinaje para visitar este lugar sagrado y pedir buena salud para la familia.

Gran número de plantas refleja la gran diversidad climática propia del archipiélago de Sohjo. Las características climáticas más destacadas son el amplio margen de temperaturas y la gran cantidad de lluvia, que propician conjuntamente la abundante flora del país. Los árboles característicos son el shii, el kashi y el cerezo blanco presente en la bandera del país. Entre los animales abundan los osos, lobos y jabalíes y entre las aves abundan la garza, el búho y el pato.

Es un país lluvioso y con una alta humedad, con las cuatro estaciones diferentes bien definidas, gracias a la distancia a la que se encuentra respecto del Ojo de Korn. El clima del norte es ligeramente frío con leves veranos y grandes nevadas en invierno. El centro del país es caliente, de veranos húmedos e inviernos cortos y el sur es ligeramente cálido con veranos largos, calientes y húmedos e inviernos cortos y suaves.

La mayor maravilla natural que posee Sohjo son las cataratas de Nigi Hime, o Princesa Nigi. Donde estas aguas rompen, hay una laguna subterránea que dicen cura cualquier mal sobre el cuerpo. Se cree que es debido a que la kami Nigi lloró la pérdida de su hijo hasta que decidió dar su vida para que ninguna madre pasara por lo mismo. Estas aguas pierden sus propiedades si se sacan de la laguna, por lo que cada cierto tiempo cada sohjés peregrina a esta laguna para empezar un nuevo año renovado.

Localizaciones de importancia

Cada capital tiene un gran castillo desde donde el Daimyo o gobernador dirige toda la provincia.

La provincia de Tendo tiene como capital Mawara, y es la provincia más mercantil de Sohjo. Aquí se encuentra la gran ciudad-puerto de Kitsu, que es el puerto más grande y cosmopolita de toda la isla. Desde jóvenes, en Tendo se enseña a los mercaderes el valor de los negocios y el comercio con objetos exóticos o artesanales. Muchos artesanos viven rodeando a estos mercaderes para poder conseguir vender sus artículos de gran calidad. Su daimyo es Gonda Haysen y se jacta de ser la persona más rica de toda Sohjo.

Nabita, como provincia donde reside el shogun, es la más poderosa de todas en cuanto a recursos y hombres de armas. El castillo de Haiku es el más imponente y majestuoso, rodeado de hermosos jardines y que contiene una enorme selección de plantas exóticas y animales de todo el mundo. El castillo se encuentra en las afueras de Haiku pero lo suficientemente cerca como para auxiliar a la ciudad si fuera necesario. Como capital de provincia y de Sohjo, Haiku es una capital más modernizada que las demás. Tiene mucho tránsito y siempre está en la vanguardia del país tanto en el arte mundano como en las artes místicas. En el palacio de Shuya se encuentra la mayoría de obras de arte sobre Samanosuke y la Chi no Tsuki. La escuela Guma es la más importante del país debido a que las mejores artistas de las tradiciones antiguas, llamadas "geiju", se han formado en esa escuela durante cientos de años. Ser una aprendiza de geiju es un gran honor para la familia.

Oshi es la provincia más belicosa de todas debido a que siempre recibe incursiones oni desde la isla de Nashifu. Los mejores armeros y herreros se encuentran en esta provincia. En la capital, Tonbaku, hay una feroz competencia entre los artesanos de katanas para ver cuál es la de mejor calidad y merecedora de ser portada por el Emperador. Pero en realidad, el mejor armero de Sohjo se encuentra como ermitaño en lo alto del monte Shinso. Sólo aquel que consiga llegar y pedirle de corazón un arma por una causa justa, recibirá un acero del maestro Marusame, capaz de cortar las hojas en el río y de atravesar la dura piel de los onis sin mellarse. El daimyo de Oshi es el gigante semiorco Matsusaka Hiro. Mide 2,20 metros y siempre se encuentra fuera del castillo luchando en primera fila para expulsar a los onis de sus terrenos. Lleva consigo a Hyoryma, una alabarda creada por Marusame que después de 30 años sigue sin perder su aterrador filo.

Ushin es la provincia que se encuentra más cerca de Haba y por ello sus gentes son las más tradicionales de Sohjo. No están a favor de occidentalizarse y creen ciegamente que con las técnicas ancestrales pueden expulsarse a los onis para siempre. Desde la capital, Saotori, hasta cualquier rincón de la provincia siempre hay algún templo dedicado a los kamis, en el camino o en cualquier lugar donde un viajero puede descansar para recuperar fuerzas. También se encuentran aquí la mayoría de los primeros dojos con sus milenarias artes marciales. El actual daimyo es el maestro de la escuela Sonten-Ryu, Hatake Umara, considerada la más fuerte y antigua de todas. Umara es el daimyo más anciano y considerado el más sabio por haber sobrevivido tanto a transiciones políticas como bélicas.

La isla del norte, Haba, es donde cuenta la leyenda tienen el origen los kamis. Es una isla virgen apenas habitada considerada sagrada por los sohjeses. Está llena de bestias salvajes pero también, en la zona más frondosa del bosque, se encuentra el templo de los dioses donde se forman los shugoshin, considerados los representantes de los kamis en la tierra debido a su compromiso por expulsar los onis y por ayudar a los necesitados. Se les asemeja con los caballeros de occidente pero siempre van a pie con ropas mundanas y utilitarias. Su símbolo son las espadas que llevan, llamadas nodachi, más largas que una katana, y más pesadas, y que en sus manos son armas terribles. Nunca derraman sangre si no es necesario. No todos pueden ser shugoshin ya que muchos mueren en las pruebas, pero los que salen victoriosos se convierten en los defensores de la cultura sohjesa. Dice la leyenda que cuando un shugoshin consigue la maestría total del nodachi se convierte en un Kensai, considerado el avatar de los kamis, imbatible e indestructible. Actualmente sólo hay uno, Inori Urashima, que se encuentra del lado de los que no quieren occidentalizarse.

Nashifu es una isla volcánica y sulfurosa que parece el mismo infierno y donde residen los malvados onis. Nadie ha explorado esta isla debido al temor de morir nada más pisarla. En la antigüedad, antes de que los onis aparecieran, se dice que había unas grandes y bellas ciudades que adoraban a un kami en particular, Shingetsu. Este siempre tuvo envidia de los demás kamis pero se enamoró perdidamente de Setsu, una kami de enorme belleza. Esta le rechazó de tal manera que Shingetsu sólo sentía odio y por ello toda Nashifu cambio de aspecto. Nadie sabe lo que hay allí, pero con las nuevas naves aéreas es posible que pueda averiguarse más sobre la Isla Condenada.

Una pequeña isla al oeste alberga al doctor Freinhurf, el científico loco de origen frolés contratado por el shogun Saito para modernizar el ejército y que es capaz de crear extrañas y enormes aberraciones mecánicas. Hay una, que el frolés considera su obra maestra, el *Essergeist* o también llamado *Furintodaikuro*. Una máquina arcanotecnológica de tales proporciones que deja a los dirigibles más grandes como meros juguetes. Su propósito es destruir todo aquello que se acerque a la isla sin permiso pero su propósito real solo lo conoce Freinhurf.

Freinhurf fue expulsado hace 14 años de la universidad alannesa de Bembrich por ser demasiado radical en sus opiniones y no tener un sesgo más comedido a la hora de llevar sus experimentos hasta las últimas consecuencias. Vagó por Korn hasta encontrar un gobierno que le financiara. Ocasión que el shogun Saito Himura aprovechó. Freinhurf tecnificó Sohjo con armas de fuego y mejores armaduras, pero cuando quiso usar el alma de los espíritus de Sohjo para alimentar sus máquinas (ya que al no poseer esencia necesitaba otra energía), el shogun ordenó su ejecución por haber sobrepasado los límites de la moral. Los ancestros son sagrados. Gracias a su ayudante y hombre de confianza, un rico comerciante llamado Ashura Koji, Freinhurf consiguió escapar. Ashura invirtió toda su fortuna familiar (conseguida gracias a sus minas de hierro) para construir un enorme hangar-laboratorio. Ashura pensaba que el emperador Saito no era lo suficientemente fuerte como para defender Sohjo del imperialismo extranjero. Siania ya les había arrebatado la isla de Xinwan y Ashura piensa que Sohjo acabará siendo vendido a Alannia. Por eso confió en Freinhurf para salvar a su país.

Economía

La moneda más común o de más uso es el *tan* (que es de madera) y el *tin* (que es de piedra). El tin tiene un valor 100 veces superior al tan y como los metales preciosos escasean para que sean monedas, se usa este sistema además del trueque entre aldeas. En las ciudades se usan los *ryo* (equivalente a 1 galante de oro) porque su valor es de 100 tin y solo tiene uso en las ciudades y puertos de Sohjo. Las aldeas son autosuficientes y toda la población vive gracias al sudor de su frente pero quien se enriquece de manera exponencial son los señores de esas tierras que cobran aranceles y tributos. Los mercaderes, aparte de llevar lo que las aldeas suelen reclamar y pedir, siempre llevan exquisiteces de occidente para aquellos que les guste lo exótico.

Sohjo tiene una buena cantera de piedras preciosas y exportan también todo tipo de productos derivados de la pesca de ballenas y otros grandes cetáceos, como el aceite, la carne o la barba de las ballenas muy usada en las empresas textiles.

También los contratos de asesinos Kage por parte de extranjeros son cada vez más usuales y proporcionan jugosas sumas de dinero a las arcas imperiales.

Cultura, Ocio y Costumbres

Sohjo es un país muy tradicional y apegado a las viejas costumbres por lo que todo sigue más o menos igual que en los años de Samanosuke. La única diferencia es que a los más conservadores no les gusta la intromisión de los gaijin (extranjeros) y por eso están en desacuerdo con el actual shogun Saito, creando alguna que otra disputa. La gente de Sohjo vive de acuerdo con la tradición, siendo una sociedad muy jerarquizada en donde no hay grandes problemas en las aldeas a no ser que lleguen los onis. Estos por ahora solo atacaban las costas de Nabita y Oshi por su cercanía pero cada vez dan mayores rodeos y han conseguido hacerse fuertes en la región de Kamaramachi.

Además de recibir en sus casas a los invitados con una taza de té, en Sohjo, siempre se han sentado en el suelo de manera que siempre estén conectados con la tierra. Además es símbolo de dialogo y de no agresión, ya que al sentarse sobre los talones es muy difícil emprender una acción de ataque.

Hay que destacar que la antigua tradición de la inscripción de los jóvenes en escuelas de esgrima y artes marciales sigue vigente desde hace cientos de años, ya que en la antigüedad se preparaba a los pequeños aspirantes para que aprendieran a defenderse por sí solos. Actualmente la escuela de esgrima del maestro Matsuki, de la ciudad de Murama, en la provincia de Oshi, es la más fuerte. Mientras que las jóvenes son instruidas en artes culturales típicas de Sohjo para transmitirlas en sus familias.

Desde jugar al ajedrez sohjés llamado Ibiku hasta el juego de los dados llamado gien, hay todo tipo de deportes de entretenimiento. La caza está permitida pagando por cada pieza y siempre hay duelos entre escuelas de esgrima para ver quién es la más poderosa y respetada por ello.

Personajes Relevantes

Shogun Saito Himura (samurái/noble 12): Saito era hijo del anterior shogun, Shinjo Himura, y desde joven quiso ser como Samanosuke, un kensai que defendiera a su pueblo de los malvados onis. Recibió clases de los mejores maestros de toda la isla para cumplir ese sueño. Todo cambió después de su primer encuentro contra las odiadas criaturas, ya que perdió a su padre y la batalla. Desde ese día, sólo quiso buscar formas para acabar con Akuma y su prole de una vez por todas. De hecho, la occidentalización de Sohjo lo ve, sobretodo, para tener nuevas tecnologías que acaben con estos demonios, aunque por ello se gane la enemistad de su pueblo y sea considerado el shogun que acabe con las tradiciones.

Satoichi Itto (samurái/ingeniero 9): de noble familia, Satoichi siempre fue una persona inquieta y en cuanto tuvo el valor de desafiar a su padre viajó al extranjero para aprender sobre engranajes, vapor y lámparas de gas. Algo prácticamente desconocido en Sohjo. Fueron años duros, pero más duro resulto volver y presentarse ante su padre con nuevas ideas sobre armas y un estilo de combate totalmente nuevo. Su sueño es vestir una armadura el doble de grande que un hombre, totalmente mecánica e inmune a las artes oscuras de los onis.

Marusame (guerrero/herrero 5): En su búsqueda del filo perfecto, Marusame empezó siendo un guerrero que se batía con cualquier otro para ver quién era la espada más fuerte, hasta que descubrió que lo que realmente importaba era si el filo tenía alma. Dejo el camino del guerrero para empezar a fabricar armas que destacaran por encima de las demás por usar su alma en la forja. Marusame sólo hace armas por encargo y necesita que el futuro portador le traiga las materias primas para así crear un fuerte vínculo entre el filo y el alma del portador. Ninguna de sus armas ha perdido el filo con el paso de los años y se dice que nunca lo harán hasta que los onis dejen de existir.

Mizuki Yoshizami (exploradora/médium 6) Mizuki siempre ha sentido que los kamis no se habían ido del todo pese a las historias que la contaban desde pequeña. Cuando se dedicó a explorar cada bosque y rio de Sohjo descubrió que parte de los kamis seguían con ellos y gracias a su conexión era capaz de curar dolencias y enfermedades que en principio no tenían cura. Nunca se queda más de unos días en una aldea para seguir buscando retazos de los kamis y transmitiendo su sabiduría, curando los males que azoten la provincia. Es conocida en toda la isla por su incansable búsqueda de la verdad y por su amabilidad. Siempre que se ve en las cercanías a las aldeas, va acompañada de animales de la zona, como si la fueran escoltando.

TRAMAS Y RUMORES

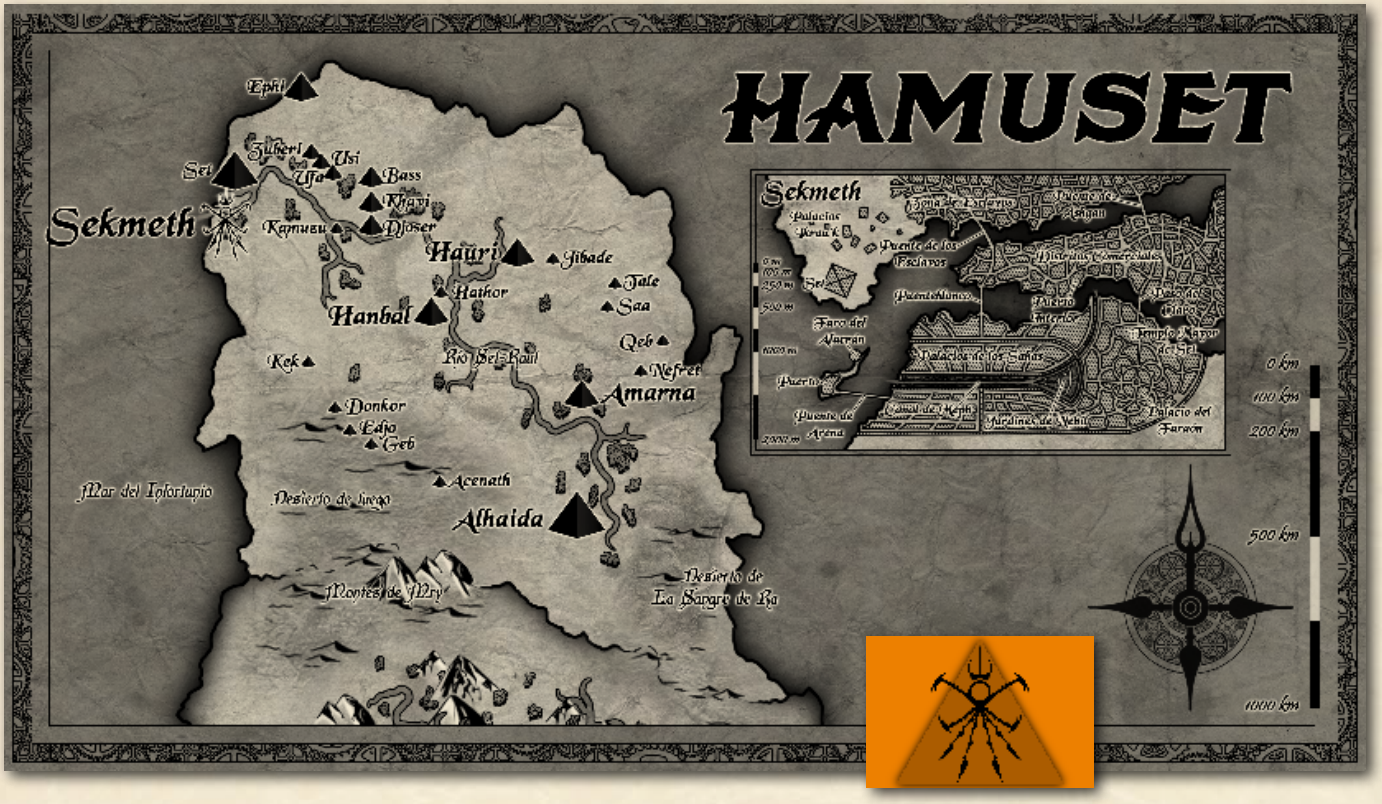
- Es conocido por todo el mundo que quien encuentre la tumba de Samanosuke será la persona más poderosa de Sohjo.

- Si quieres acabar con alguien, sea quien sea, se puede contratar a Yumei el Lobo, sicario capaz de lograr cualquier proeza por imposible que parezca.

- Cuentan las leyendas que en las islas de Hijuu se esconde la estatua del espíritu Himlong, hecha de oro macizo que te ofrecerá un deseo a cambio de su liberación.

- Una expedición a Nashifu requiere de hombres sin miedo y con gran coraje para explorar la isla de los demonios y descubrir las ciudades antiguas del kami Shingetsu.

- Hace cinco años que se no se sabe nada de Ashura y Freinhurf, pero recientemente hay rumores sobre una enorme bestia mecánica que ataca a los barcos siankos del norte. Los marineros llaman a la criatura Kikaiju.



Gobernante: Faraón Ashgan Enur.
Capital (y población): Sekmeth (950.000 habitantes).
Población: 3.000.000 de habitantes.
Tipo de gobierno: Teocracia.
Razas: Humanos (79%), enanos (4%), elfos (3%), halflings (3%), semielfos (4%), semiorcos (3%), Orcos (2%), cíclopes (0%), hombres escorpión (1%), otros (1%).
Comida y bebida típicas nacionales: Wndju con curry (el wndju es un buey pequeño sin cuernos) y zajoj (fermento de cebada espeso).
Olor típico: Curry.
Nivel tecnológico/arcano: 4/4
Importaciones: Esclavos, *esencia*, industria, laerus, madera, tecnología.
Exportaciones: Cereales especias, esclavos, ganado, marfil, sal, pesca.
Alianzas: Ninguna.
Enemigos: Todos.

HISTORIA

PASADO

Hamunra era una tierra próspera y en paz. Sus habitantes tenían relaciones con los clanes del sur, denominados salinos, y los cíclopes de Kilikgronja. Ra, Osiris y Horus formaban el panteón principal de la nación, aunque sus habitantes contaban con algunos otros dioses menores. Dioses que velaban por la prosperidad de su gente.

Cuando se desató el Ragnarök, Set, dios del desierto ardiente, se alzó en la tierra con huestes de criaturas arácnidas y una tecnología extraña y desconocida en Korn. Los habitantes de Hamunra vieron cómo uno de sus dioses se alzaba contra ellos. El Arcaico Nyarlathotep, más conocido como Set, dios de las mil caras, masacraba por doquier. A los ejércitos de Ra, Osiris y Horus se unieron los de los demás dioses menores de Hamunra. Formaron un ejército con tropas muy dispares; humanos, hombres halcón, hombres cocodrilo, hombres gato, hombres hipopótamo…todos eran las tropas de élite de los dioses. Sin embargo las huestes de ikrau'k (hombres escorpión) eran mucho más numerosas y estaban equipadas con una tecnología muy avanzada jamás vista antes. Debilitados por sus otras representaciones en Korn, el panteón de Hamunra se vio sobrepasado por las huestes de Set y su única salida, al igual que hicieron otros dioses en otros lugares, fue concentrar todo su poder para expulsar a Set de Korn. A pesar del sacrificio, los restantes ikrau'k apoyados por los seguidores de Set y la extraña tecnología, lograron hacerse con el control del territorio esclavizando a los seguidores de los antiguos dioses que no consiguieron huir hacia el sur y unirse a los salinos. Los ganadores, como se hacía habitualmente, cambiaron el nombre de la nación que pasó a llamarse Hamuset en honor a su deidad y borraron todo recuerdo de los viejos faraones y de los ya prohibidos dioses.

Los escasos supervivientes de la hecatombe pronto se dieron cuenta de que construir las estructuras que hicieran volver a Nyarlathotep sería costoso, en material y en vidas, así que se pusieron manos a la obra y comenzaron sus ataques hacia el sur. Las tribus de salinos,

asentados por la periferia del territorio cíclope, fueron las primeras víctimas de los crueles seguidores de Set. También, los que habían huido y se habían unido a los salinos o instalado por su cuenta fueron capturados. Esclavizaron a tantos como pudieron, obligando a los supervivientes a llevar una vida nómada. También atacaron a los cíclopes, que tras el Ragnarök sufrieron una gran conmoción. Son los mejores esclavos jamás recordados en Hamuset, no solo por su potencial, sino por su gran capacidad de trabajo como mano de obra.

La marcha de Gronja de la tierra había producido en ellos cambios inesperados, y los hijos de Set lo pagaron con creces. La leyenda de los tres ojos aun hoy se recuerda vívidamente y hace tener presente a todos que es mejor dejar tranquilos a los hijos perdidos de Gronja.

Tras años de escaramuzas y capturas de esclavos humanos, los seguidores de Set se han establecido firmemente en el norte y han disminuido notablemente las incursiones hacia el sur.

PRESENTE

A medida que la tecnología avanza, los adoradores de Set están más cerca de traer a su dios de vuelta. La mayoría de los restos de tecnología que Nyarlathotep trajo junto con él ha sido utilizada para este fin. Acaparadores de toda clase de artefactos, están construyendo el mayor de ellos para guiar a su dios. Siguen necesitando mano de obra, así que los Salinos tienen que estar atentos día y noche.

La vida en Hamuset no es nada fácil, a menos que seas un extranjero acaudalado o un hijo de Set. Ashgan Enur, el enorme ikrau'k, gobierna con mano, pinza más bien, firme y su único objetivo es traer de nuevo a Set, cueste lo que cueste.

FUTURO

Cuando logren traer de vuelta a su dios, los ikrau'k, por fin, volverán a ser lo que antaño fueron. Dominarán todo el sur y el resto de Korn, sin la oposición de otros dioses, que no podrán detenerles. Mientras tanto, comercian con esclavos con otras naciones y ofrecen una cómoda estancia a los viajeros que puedan pagarla, los que no, terminarán sus vidas como esclavos trabajando de sol a sol.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La estructura política de Hamuset es bastante delicada. Desde el Ragnarök tiene un sistema de gobierno dictatorial en el que el actual faraón, Ashgan Enur, tiene absoluto control y poder sobre la nación. El puesto de faraón está solamente reservado a los verdaderos hijos de Set, los ikrau'k.

El actual gobernador derrocó, o más bien asesinó, al antiguo faraón porque pensaba que era demasiado débil y permisivo y que sus acciones retrasarían la vuelta de Set a Korn. Numar Kalaer realizaba incursiones periódicas pero no excesivamente numerosas para obtener esclavos ya que sabía que el sistema de gobierno se tambaleaba. El número de esclavos crecía día a día, pero el de hombres escorpión no. El porcentaje de hombres escorpión en comparación con el de humanos es ínfimo. Para mantener el control en todo momento, Numar intentó ganarse a los humanos seguidores de Set para que fueran ellos los que controlasen a los esclavos. Delegó poderes y privilegios a los más ricos e influyentes, llamados sahas, e incluso les otorgó guardias personales de su propia raza, algo nunca visto hasta el momento, jamás antes un ikrau'k había obedecido a un humano.

El que se les concediese esa atención agradó mucho a los humanos seguidores de Set, que respondieron con un control férreo de las secciones de esclavos que se les había asignado, las mayores hasta el momento, y con un ritmo de trabajo altísimo. Pero esta acción no contentó a una gran sección de los hombres escorpión que creyeron que era un claro signo de debilidad. Así pues una nutrida hueste de ellos, liderados por Ashgan, irrumpió en palacio y asesinaron a Numar al amparo de la noche. Inmediatamente Ashgan se autoproclamó faraón de Hamuset y lo primero que hizo fue arrebatarles los privilegios concedidos por Numar a los sahas. Esto provocó el descontento de la mayoría que, aunque siempre siguieron fieles a Set, se vieron insultados.

Ashgan además aumentó las incursiones al sur para obtener esclavos, incluso intentó capturar de nuevo esclavos cíclopes, acción que hasta los hombres escorpión pensaron que era un error.

El costo en personas y oro de sus incursiones hizo que cada vez fueran menos los adinerados humanos que financiaban sus locuras, además comenzaba a haber una cantidad demasiado grande de esclavos. Algunos intentaban organizarse bajo las órdenes de los salinos capturados recientemente que les hablaban de lo que se sentía al cabalgar libres en dromedario por las arenas del sur. Hubo muchas revueltas, algunos sahas perdieron sus fortunas, así que Ashgan decidió controlar el caos antes de que fuese demasiado tarde. A su manera. De tal suerte que en el año 490 DR reunió a todo el ejército de hombres escorpión y masacró indiscriminadamente a los esclavos. Fue una orgía de muerte que fue conocida como La Siega del Tirano. Miles de esclavos, mujeres, niños y ancianos murieron en dicha ocasión. También algunos pocos ikrau'k perecieron, pero para Ashgan, el precio mereció la pena.

Ashgan se dio cuenta demasiado tarde de que tal vez Numar no fuese tan idiota y débil como pensaba, pero no podía admitirlo frente a sus congéneres por miedo a correr la misma suerte que Numar. Así pues ordenó suprimir todos los castigos leves por desobediencia, dejando como único castigo la muerte, implantando un control que nadie sabe cuánto durará por medio del terror.

Las incursiones prácticamente han dejado de realizarse puesto que Ashgan sospecha que los sahas podrían levantarse contra él y derrocar el poder de los hombres escorpión, incluso se ha visto obligado a concederles ciertos privilegios menores para mantenerles contentos. Afortunadamente los avances para traer a Set de vuelta van viento en popa y espera el regreso de su dios ansioso, pues, no sabe cuánto se mantendrá esta situación. Si lo consigue todo Korn estará bajo su poder y el de su dios.

Organización militar

Si la situación política es atípica en Hamuset, la organización militar le sigue de cerca. La élite de las tropas de Ashgan son los hombres escorpión. Enormes y temibles en combate cuerpo a cuerpo. Poseen los pocos restos de tecnología de Nyarlathotep que no fue utilizada en traer al dios de vuelta. Armaduras completas y extremadamente efectivas y armas que causan enormes daños, pero no sólo se limitan a eso. El avance tecnológico para traer a su dios de vuelta ha desvelado a los científicos algunos de los secretos de la *esencia*. Los ingenieros de Hamuset han desarrollado armas y sistemas de protección personal muy sofisticados equiparables a las armas de Nyarlathotep. Solo los hombres escorpión portan estas maravillas de la ciencia, lo que les convierte en rivales realmente temibles. Armas que disparan munición que destroza lo que toca o dispositivos que crean un campo de fuerza alrededor del usuario son algunos ejemplos.

Ashgan también cuenta con un número de humanos armados, a las órdenes de seguidores de Set, especialmente devotos y fieles a su soberano. La mayoría pertenecen a familias con problemas económicos que ven una salida en unirse a las filas de Ashgan. Son fieles hasta la muerte pues consideran a su gobernador un semidiós en la tierra, a lo que se suma que, en la mayoría de los casos, les ha sacado de la pobreza. Esta fuerza armada es la que controla a los esclavos y mantiene el orden en las ciudades.

A los más influyentes y adinerados cabecillas humanos se les permite tener un ejército propio, supeditado a las órdenes del faraón, Ashgan, en última instancia si fuera necesario. También se les permite tener científicos propios aunque los mejores, en teoría, están trabajando duramente, aislados del mundo para traer de vuelta a Nyarlathotep cuanto antes. A pesar de ello algunos sahas disponen de ejércitos muy bien equipados, lejos del arsenal de los hombres escorpión, pero temibles aun así. Además, en número muy superior a éstos si contamos los ejércitos privados de todos los sahas. Los ejércitos de humanos son enviados al sur para conseguir esclavos, método que Ashgan utiliza para mantenerles controlados. Cuando un saha acapara un ejército demasiado numeroso, se le ordena que haga una ofrenda de esclavos al faraón. Tras años de incursiones los salinos y los cíclopes han aprendido a defenderse de los invasores y ahora muchos portan armamento saqueado de los propios seguidores

de Set muertos en incursiones anteriores, así pues el saha al que le hayan encomendado la misión suele perder efectivos en su ofrenda para contentar al faraón.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FLORA Y FAUNA

El paisaje predominante en Hamuset es el desierto. Si bien hay un enorme y caudaloso río llamado Set-Raut o Vara de Set en honor al dios, antiguamente era conocido como Hor-Raut por el dios Horus. Hamuset posee hermosas playas y bellos aunque peligrosos desiertos pero apenas posee montañas o elevaciones de terreno dignas de llamarse así.

Las dunas cambian constantemente de lugar por acción del viento lo que hace muy fácil perderse en el desierto. Solamente una pequeña zona montañosa llamada Mry se eleva en el sur, marcando la frontera con Kilikgronja.

El Desierto de fuego, al suroeste, es una zona de clima desértico extremo. No existe ningún ser vivo que se sepa que habite allí y no existe la más mínima fuente de agua en dicha zona. La temperatura es extremadamente alta durante el día y fría de noche. Es muy difícil cruzar dicha zona por la cantidad de víveres necesarios para ello, por lo que la mejor opción es evitarla.

El clima es desértico: seco y caluroso por el día y frío por las noches. Se suaviza notablemente cerca de la Vara y de la costa pero aun así resulta agobiante. Hay zonas extremas como el Desierto de fuego o la Sangre de Ra donde el clima es especialmente duro.

Apenas hay flora o fauna fuera de las cercanías del río, organismos que sobreviven con muchas dificultades; sin embargo, el enorme río es una fuente de vida increíble, permitiendo que haya incluso zonas de agricultura. Las variedades más alejadas de la Vara están adaptadas a la vida con escasez de agua, por lo que poseen hojas muy finas, normalmente espinas y tallos gruesos en los que almacenar agua.

Al igual que en el caso de la flora, la fauna depende en gran medida de Set-Raut. A excepción de algunas variedades de animales autóctonas como camellos y dromedarios, la inmensa mayoría de la variedad de animales existentes en Hamuset se encuentran cerca del gran río. Elefantes, hipopótamos, cocodrilos, rinocerontes, ñus, apelinos (grandes herbívoros de largo y grueso cuello) y todas las demás especies menores viven cerca de la enorme fuente de agua.

Gracias a su aporte de agua dulce los habitantes del país pueden alimentar a su ganado, además de a ellos mismos. A medida que nos alejamos del gran río la fauna disminuye en variedad. Las especies animales están tan adaptadas al clima como las plantas.

La Vara de Set es sin duda la maravilla más destacada. La desembocadura del río constituye un gran delta donde crecen todo tipo de plantas en las cuales las aves nidifican. Es el mayor oasis de la zona. Sólo aquí es posible que se desarrolle esta abundante vegetación ya que según nos alejamos del río, las condiciones climatológicas van siendo mucho más adversas, lo que imposibilita prácticamente la vida.

Es el rio más caudaloso de todo Korn (puesto discutido con el rio Zamona) cuyo nacimiento se piensa que está situado en algún lugar de la Sangre de Ra, una zona de arenas movedizas increíblemente peligrosa. Debido a esa dificultad no se ha logrado explorar la zona a conciencia. Al parecer, el agua de la costa se filtra hasta allí, haciendo de esa zona un lugar impracticable.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

SEKMETH

Es posiblemente la ciudad más grande de todo Korn, por el simple hecho de que no para de crecer. A medida que la capital progresa, va absorbiendo a poblaciones situadas cerca de ella.

Sekmeth se encuentra en la desembocadura de la Vara de Set, donde también hay un gran puerto y una enorme y hermosa pirámide, monumento en honor a Set. El palacio del actual faraón Ashgan, es una maravilla digna de presenciar. Hecha en su mayoría de oro y mármol blanco. Dicen que nadie ha contenido las lágrimas ante su belleza la primera vez que la ha visto. Hay grandes contrastes en sus calles, en las que se mezcla arquitectura antigua con la nueva. En la periferia, debido al constante crecimiento urbano, es donde se encuentran las zonas más pobres y las más modernas en cuanto a arquitectura se refiere. También hay contraste entre sus gentes, ricos y pobres viven cerca los unos de los otros, aunque en zonas bien delimitadas.

ALHAIDA

Alhaida es la ciudad situada cerca del lugar donde se supone nace la Vara. Mucho más pequeña y menos poblada también es muy hermosa. En ella viven los sahas más preocupados por la vida tranquila que por las intrigas de la capital. No obstante, al encontrarse tan cerca de la frontera sur poseen los ejércitos más nutridos. Están obligados a dar cobijo a cualquier expedición que provenga de la capital con alguna misión de incursión e incluso, a veces, se les ordena que aporten efectivos. La cantidad de esclavos aquí es muy baja y en general son criados. En Alhaida la vida es tranquila y, hasta el momento, pacífica.

JAR-KA-MEN

Es una ciudad curiosa. Situada cerca de la capital es la ciudad que posee más pirámides en sus cercanías. Además es el lugar donde

el mayor grueso de los ingenieros de Ashgan trabaja sin descanso para encontrar la forma de traer de vuelta a su dios. Es una zona ciertamente industrializada en la que se fabrican armas y artefactos con la tecnología que Set cedió a sus seguidores.

Las pirámides son el monumento más característico de Hamuset y merecen especial mención. Se trata de antiguas construcciones tradicionalmente utilizadas como tumbas de los faraones de las diferentes dinastías. Hacían la doble función de tumba y monumento. Todas las dinastías de faraones tienen en común su devoción por sus deidades. Según la tradición eran elegidos de los dioses y se debían en cuerpo y alma a ellos, utilizando todos los medios a su alcance para honrarlos. En la antigüedad, el faraón era enterrado con muchas de sus más preciadas pertenencias, así como algunos esclavos vivos. Desde la caída de los antiguos dioses, muchos de los monumentos existentes fueron destruidos y otros en honor a Set fueron levantados, pero el alto número de pirámides es realmente llamativo. Están dispersas por toda la zona del río Set-Raut y son de muy diferentes tamaños, siendo la más grande, con diferencia, la de la capital. Actualmente los faraones solo pueden pertenecer a raza de los ikrau'k que no envejecen, por lo que no se levantan como tumbas, sin embargo, cada vez que una pirámide es construida, un ikrau'k vivo es colocado dentro de ella junto con 100 esclavos exactamente y todo su equipo. No se sabe con certeza la razón de esta tradición pero desde la victoria de los seguidores de Set, se lleva a cabo en cada pirámide. Otra de sus peculiaridades es que todas poseen una estructura metálica instalada en el vértice, una especie de mecanismo, probablemente en honor al legado tecnológico que Set dejó a su pueblo. Todas las pirámides están especialmente bien cuidadas, manteniéndolas en perfecto estado en todo momento.

Economía

La economía de Hamuset se basa en los esclavos y la venta de mármol y algunos otros minerales. La producción primaria (ganadería, agricultura y pesca) se emplea en cubrir las necesidades de las gentes de Hamuset. A la vez, también se ofrece un lugar tranquilo donde disfrutar de los placeres de la vida a turistas con suficiente dinero para gastar.

Llama la atención su comercio. En lo relativo a las transacciones cotidianas son de lo más normal. Sin embargo, la compraventa de material tecnológico es otra historia. Se hace en tratos privados y normalmente bajo la supervisión de algún enviado de Ashgan, junto con científicos expertos. Debido al alto precio de estos materiales, Ashgan está pensando en hacer una gran incursión a Kilikgronja en busca de las abundantes gemas que al parecer se encuentran allí, aunque su territorio también posee minas de gemas.

Cultura, ocio y costumbres

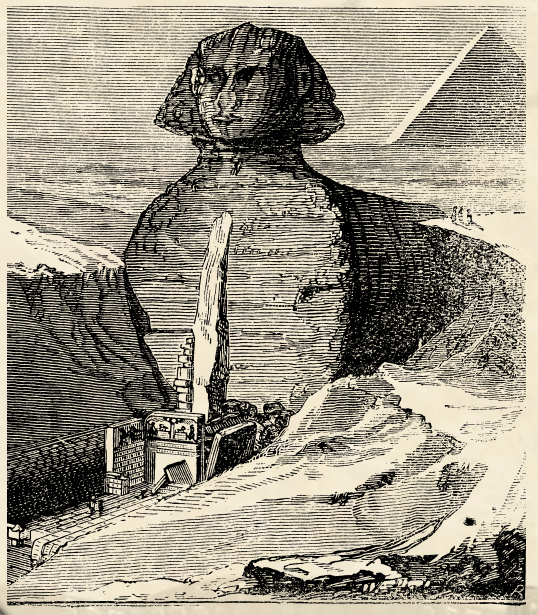
La vida en Hamuset, si no eres esclavo, podría considerarse apacible de puertas hacia afuera, pera nada más lejos de la realidad.

Si eres esclavo, la vida se limita a trabajar de sol a sol. Si tienes suerte serás un esclavo de servicio o de compañía de algún Saha, en cuyo caso vivirás probablemente mejor que algunos hombres libres.

En Hamuset se trabaja sin descanso en la vuelta de Set. Todos los esfuerzos del actual señor de Hamuset se centran en ello. El equilibrio que hasta ahora mantiene toda la sociedad en pie corre peligro de tambalearse. Una revuelta organizada de esclavos podría acabar con todo. Ashgan tiene espías en todas partes y a la mínima sospecha de traición o instigación a la revuelta su determinación es férrea y la muerte está asegurada. Sin embargo el descontento de algunos Saha aumenta por momentos. El dinero que han de invertir tanto en tecnología como en incursiones, mantenimiento del orden, etc. cada vez les parece menos beneficioso para ellos. Ashgan les concede privilegios pero no quiere ceder tanto como para que algún hombre escorpión quiera derrocarle, como hizo él con el anterior señor de Hamuset y mucho menos ahora, que parece que la vuelta de Set es inminente.

También hay luchas de poder e influencia entre los sahas, cosa que Ashgan permite ya que les mantiene entretenidos y centrados en otras cosas.

Fuera de todo este tejemaneje, la vida cotidiana en Hamuset es normal. Hay gente menos favorecida pero no hay hambrunas ni guerras civiles de ningún tipo. Hay poca miseria, y aun así, es disimulada por la ostentación de todo lo que la rodea. La gente libre con recursos suficientes trabaja duro y disfruta de las cosas pequeñas como degustar un plato de wdjnu con curry bajo alguna sombra. El wdjnu es muy popular en todo Hamuset y el olor del curry acompaña a los transeúntes en las calles de los puestos de comida y mercado.



Los espectáculos de los que se puede disfrutar si se tiene dinero para pagarlos son muy variopintos, desde peleas de animales hasta espectáculos eróticos o exóticos. Buena comida y buen alojamiento son otra de las maravillas de las que disfrutar en Hamuset, así como sus monumentos y hermosas playas de agua cristalina.

La siega del tirano

Esta fiesta es de obligada celebración por parte del pueblo. Nadie en Hamuset quiere recordar aquel nefasto acontecimiento, pero desde que sucedió, por orden de Ashgan, se celebra cada año.

En ella, se rinde un gran homenaje a todos los ikrau'k que murieron. Todo para seguir recordando que sus muertes no fueron en balde; que se sigue luchando para conseguir la vuelta del gran dios Set al mundo de los vivos.

Se celebra un gran desfile de todas las tropas de Ashgan, compuestas por los ikrau'k, los cuales van equipados con toda su tecnología armamentística.

Personajes relevantes

Ashgan Enur (ikrau´k 18 DG): Actual faraón de Hamuset. Es un líder tiránico que no tolera ningún tipo de rebeldía. Guerrero formidable, es temido por enemigos y aliados puesto que castiga los más leves errores con exagerada dureza. De su vida anterior no se conoce nada y el único recuerdo que porta es el enorme alfanjón del que nunca se separa.

Zodöl Hamebah (bardo/recogealmas 4): Descendiente de una familia de esclavos, Zodöl descubrió, tras un accidente, que tenía cierta afinidad con las almas que aún permanecían en Korn. Ayudando a su padre en el noble arte del saqueo de tumbas, activó por error una trampa y fue sepultado bajo las arenas ardientes del desierto de fuego. No del todo, claro. Resistió cinco días hasta que su padre llegó donde estaba, ya sin esperanza alguna. Alguien, o algo, veló por él durante ese tiempo y desde entonces Zodöl en agradecimiento se encarga de destruir las almas que necesitan un merecido descanso. Nunca habla de esa experiencia y simplemente denomina a su espíritu guardián como habim (familia). Procura no viajar cerca de Sekmeth, según dice, por la enorme cantidad de trabajo que tendría.

Mulhaled Al Fakir (especialista/político 8): Uno de los sahas con más poder de Hamuset. Es un inteligente noble que se opone en secreto a la tiranía de Ashgan. Lleva varios años haciendo movimientos para preparar una revuelta con ayuda de los clanes de salinos y otros sahas opuestos al faraón. Si fuera descubierto antes de levantarse, no habría piedad con él y probablemente tendría una muerte lenta y dolorosa.

Neckurró (guerrero/rastreador 9): Líder de los capataces encargados de los esclavos en la ciudad de Jar Ka Men. Al igual que su faraón aplica la ley del castigo duro al más mínimo desliz. Es, probablemente, el ser más odiado por todos los esclavos de la ciudad, pues ha sido el responsable de más muertes de esclavos en todo Hamuset. Alardea de su control y de cómo es capaz de someter a cualquier esclavo por fuerte que sea. Suele admitir que sería capaz de tener bajo control a esclavos cíclopes.

Tramas y rumores

- Al parecer la vuelta de Set no está tan cercana como Ashgan piensa, pero sus inisues (científicos) le engañan por miedo a las represalias.

- Las numerosas pirámides tecnificadas en honor a Set pueden tener que ver con la forma de hacer que el dios vuelva.

- Algunos sahas pueden estar confabulando en el más alto secreto para levantarse contra Ashgan armando a los esclavos. Se dice que su cuartel puede estar situado en Alhaida, lejos de la mirada de Ashgan.

- Corren rumores sobre espías salinos infiltrados en la ciudad que buscan un punto débil para derrocar la tiranía de los hombres escorpión. Si el rumor es cierto y los sahas revolucionarios se pone en contacto con alguno de estos salinos podría desatarse una terrible guerra en Pythia.

- La posibilidad de que haya un cíclope único que pueda unir a su pueblo y amenazar la paz en Hamuset es algo que inquieta a los ikrau'k.

- Cientos de expediciones buscan el valle conocido como Anun Hilmen, donde se encuentran las tumbas de los diez faraones más poderosos de la dinastía que gobernaba antes del Ragnarök. No se sabe dónde puede estar ubicado pero es posible que sea bajo el agua, debido al gran maremoto que azotó las tierras tras el Ragnarök.

- En alguna escasa ocasión se ha conseguido derrotar a un ikrau'k y arrebatarle su arma pero esto no ha servido de nada porque no se ha logrado hacer funcionar la lanza de Harruim.

- Se cree que Nahiris III, la última faraona antes del Ragnarök, juro pleitesía a Set para evitar ser destruida. Su destino es incierto y aún no se ha encontrado su tumba.

Gobernante: No hay.
Capital (y población): Mahaur (5.000 habitantes).
Población: 15.000 habitantes.
Tipo de gobierno: Sin gobierno.
Razas: cíclopes (50%), salinos (50%)
Comida y bebida típicas: Yafus (espetón especiado de lagarto gigante) y urkor (leche de camello fermentada).
Idioma: Kilion.
Olor típico: Polvo y sal.
Nivel tecnológico/arcano: 1/1.
Importación: Armas, cereales, fruta, ganado.
Exportación: Gemas, *esencia*, piedra, sal.
Alianzas: Salinos.
Enemigos: Hamuset.

HISTORIA

PASADO

Hace cientos de años Gronja creó a la raza de los gronjos, a su imagen y semejanza. Pasaron los siglos y Gronja vio como sus hijos eran muy parecidos a las demás razas que habitaban el mundo y decidió que haría que fueran diferentes.

Gronja, la que todo lo ve, dotó a sus hijos con algo de su poder de precognición e hizo que no parasen nunca de crecer para que fuesen la raza más majestuosa que habitara sobre la tierra, pero los gronjos no eran dioses, y su capacidad de ver el futuro era limitada debido a sus cuerpos mortales e imperfectos. Así pues Gronja arrebató uno de los dos ojos que poseían sus hijos para que el futuro se descubriese más claro ante ellos. A partir de ese momento se les conoció como cíclopes.

La visión de su propia muerte les atormentó ya que ellos no eran inmortales y eternos, como su madre, y su mente se degeneraba muy rápido, haciendo que se volvieran locos.

Gronja lloró su terrible error y buscó una forma de solucionarlo durante muchos años. No podía dotarles de inmortalidad pues no tenía el permiso de sus demás hermanos. Entonces, se desató el Ragnarök. La batalla movió tierra y mar y el hogar de la diosa y sus hijos cambió. La montaña que allí había, Killik, creció hasta alcanzar el doble de su tamaño, 12.347 metros. Gronja desapareció, como los demás dioses, y sus hijos quedaron a su suerte.

Los cíclopes poco pudieron hacer en la confrontación pues estaban aterrorizados al ver lo que iba a suceder debido al don que su madre les había dado. Deprimidos, taciturnos, asustados y algunos de ellos volviéndose locos deambularon sin rumbo aparente.

Tras la desaparición de su diosa, su poder de precognición se vió muy mermado y pasó a ser una leve capacidad de premonición pero, aun así, la conmoción sufrida hizo que no fuesen capaces de reaccionar. Al no contar con ayuda alguna de su diosa, sus mentes se vieron inmersas en un mar de confusión. Desde entonces, los cíclopes sufren una terrible maldición. En cierto momento de su madurez, unas veces más temprano y otras más tarde, se vuelven completamente locos y salvajes, destruyendo todo a su alcance y su único afán es volver a la gran montaña. Dado que la raza cíclope nunca deja de crecer a lo largo de su desarrollo este estado puede generar una destrucción importante. Este estado de locura suele llamarse estadio dos. Nadie sabe por qué intentan llegar a lo más alto de la montaña, en qué momento sucederá o por qué razón.

Algunos viajaron al norte en su afán por intentar hallar la forma de librarse de sus poderes de visión y de su maldición, pero fueron capturados y hechos esclavos por los hombres escorpión del norte. Los hombres escorpión no pueden ver el futuro, y no sabían lo que pasaría. Los cíclopes cautivos eran los mejores esclavos jamás vistos. Fuertes, enormes y sumisos hacían el trabajo de doce hombres, sin embargo, su maldición no remitió ni desapareció por haberse alejado de la Gran Montaña. La mayoría de los esclavos cíclopes murieron antes de volverse locos debido a los trabajos forzados pero hubo tres hermanos que no siguieron esa regla. Cuando pasaron al estadio dos su único afán fue dirigirse hacia Kilikgroja…a toda costa. El caos y la destrucción que causaron jamás será olvidada por los hijos de Set. Muchos perecieron y solo recuperaron cierta tranquilidad cuando fue abatido el último de los hermanos.

Los hijos de Set comprendieron que los hijos de Gronja no eran fiables ni buenos esclavos y que era mejor dejarles vivir en su enorme montaña. Y eso fue lo que hicieron.

PRESENTE

El presente no es muy halagüeño para los hijos de Gronja. Desestructurados, perdidos y dispersos, moran por su territorio sin intención alguna. No tienen ningún afán ni esperanza de volver a ser lo que fueron. Su maldición es su castigo y sólo Gronja podría salvarles.

Desde el Ragnarök la vida en Kilikgronja es más bien un trámite. La capital está prácticamente deshabitada y los cíclopes deambulan por su territorio de asentamiento en asentamiento esperando en soledad el momento en que se volverán locos. Sin embargo, hay algunos intrépidos que intentan encontrar la manera de librarse de su maldición o de hacer que Gronja vuelva. Estos cíclopes no quieren dejar pasar la vida sin más, sino que se desplazan por todo Korn intentando encontrar una cura. Deben tener mucho cuidado porque pueden ser presas de su maldición en cualquier momento pero para ellos el riesgo merece la pena.

Los Salinos

Merecen una mención especial estos nómadas. Humanos que hace tiempo tuvieron que escapar de su tierra en el norte para no ser exprimidos como esclavos.

Ahora moran por el territorio de los cíclopes donde los habitantes de Hamuset no se aventuran a ir a buscarlos muy a menudo. A ellos, se van uniendo los escasos esclavos que logran escapar, pero también son muchos los salinos que son capturados en la zona más cercana a la frontera con Hamuset. A pesar de todo, en la costa sur ya empieza a haber asentamientos más estables, prólogo de lo que podrían llegar a ser ciudades en un futuro. Son muy pocos los que conocen la riqueza oculta de este pueblo. Debido a su comercio de trueque con los cíclopes, algunos poseen gemas de incalculable valor fuera de Pythia, que aquí son sólo piedras bonitas que pasan de mano en mano a cambio de comida o herramientas.

FUTURO

De momento no existe un futuro claro para los cíclopes. Los que se aventuran a salir en busca de alguna solución rara vez vuelven y si lo hacen no suelen traer con ellos el remedio a los males de su raza. Pero sí que son capaces de ver que fuera de su tierra son valorados de otra forma. Su increíble físico hace que no pasen inadvertidos. Su fuerza puede facilitar labores que en otros lugares son muy apreciadas.

Otras alternativas para su futuro sería buscar la solución fuera de su tierra o dentro, tal vez en lo alto de la Gran Montaña, donde nadie ha logrado llegar jamás.

ESTRUCTURA POLÍTICA

No existe ninguna estructura política. Los cíclopes son muy reacios a relacionarse incluso entre ellos mismos, pues temen volverse locos en cualquier momento y hacer daño a los suyos. Esto hace que las relaciones afectivas sean prácticamente inexistentes, pues podrían acabar con sus seres queridos en su afán por acudir a "la Llamada de Gronja". Así es como los cíclopes llaman al proceso que les va volviendo locos y salvajes y que en su consecuencia última, les hace ascender a lo más alto de Kilikgronja, o eso sospechan, pues nadie ha podido comprobarlo.

No obstante existen ciertas leyes no escritas sobre el rango de los cíclopes. Normalmente los cíclopes con más edad son los más respetados y a la vez los más temidos. Al no dejar de crecer, los cíclopes con más años tienen un tamaño y fuerza mayores, son más sabios, pues han vivido más y están más cerca de la llamada. Cuando dos o más cíclopes se encuentran, suelen respetar esa escala de rangos. A su vez, las mujeres son muy respetadas aunque sean más jóvenes.

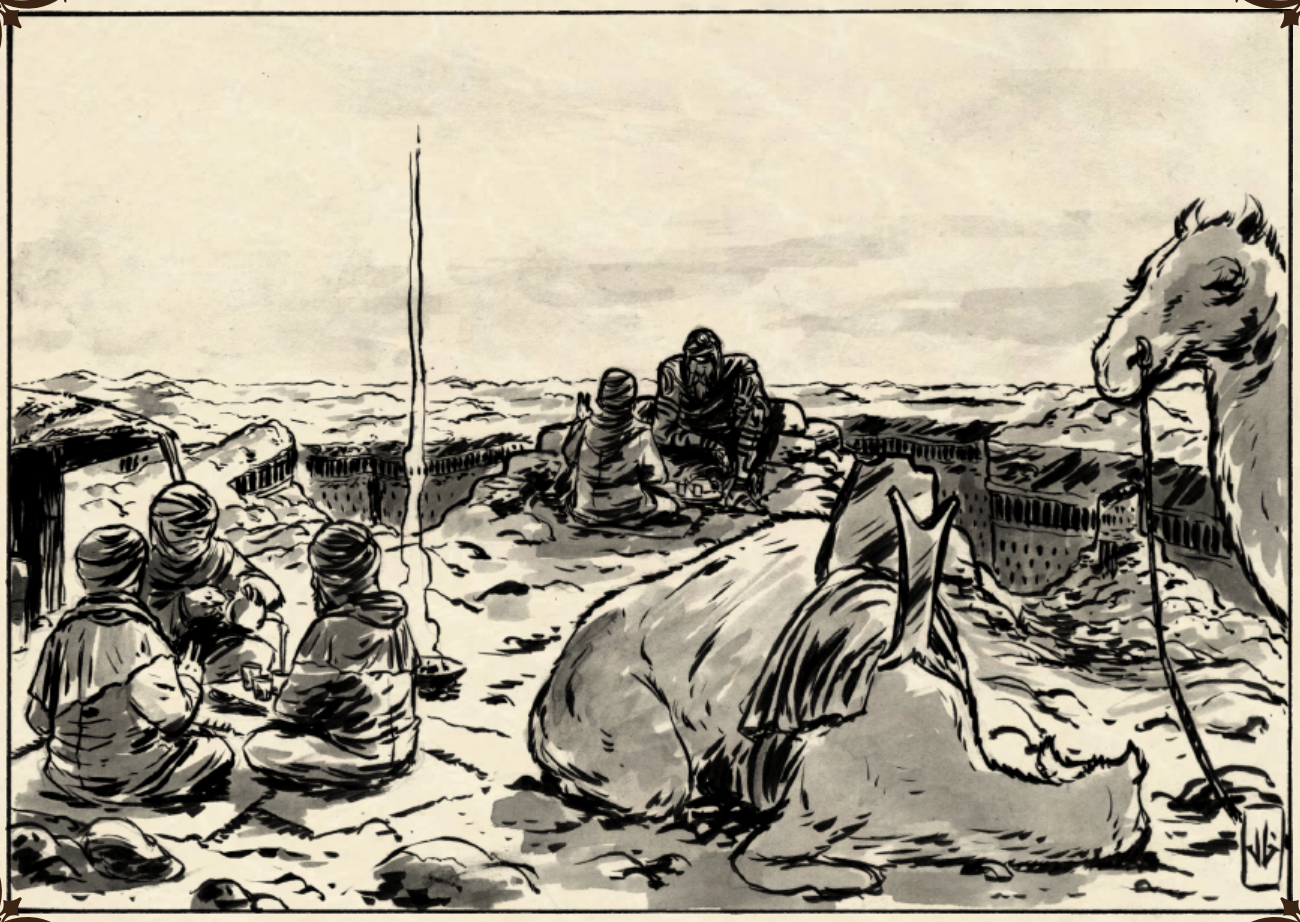
ORGANIZACIÓN MILITAR

No existe ningún atisbo de organización militar, ni hay esperanzas de que vaya a haber nada parecido de momento. Algunos ciclopes pueden ser contratados como mercenarios o cazadores por sus vecinos salinos pero eso dista mucho de cualquier tipo de organización militar.

GEOGRAFÍA. CLIMA. FLORA Y FAUNA

La enorme Kilikgronja sobresale en el horizonte desde prácticamente cualquier punto de Pythia. Es la montaña más alta de todo Korn y la más misteriosa. Rodeada de desierto es un vergel en medio de lo más árido. Abundante en agua, fauna y en la parte más baja también flora, otorga todo lo necesario para vivir.

Las costas del sur de Pythia son playas hermosas, calurosas de día y muy frías de noche, pero los Salinos saben cómo protegerse y disfrutar de los recursos que el mar les ofrece. Al noreste y noroeste, el Pantano de Sal y las Dunas Marchitas respectivamente, enmarcan la geografía de Kilikgronja. Son zonas inhabitables debido a la dureza de sus condiciones.



El clima, desértico y bastante duro, se suaviza bastante más a los pies de la Gran Montaña pues su riqueza de agua y vegetación y el cobijo de la montaña hacen que sea un lugar muy acogedor en comparación con lo que le rodea. Aunque las temperaturas siguen siendo muy frías al anochecer y calurosas durante el día, hay muchos recursos naturales para que esas temperaturas no hagan mella en los habitantes de sus alrededores. En las zonas de playa la temperatura también se suaviza debido a la cercanía del mar, pero mucho más ligeramente.

La flora, fuera de las cercanías de "La Teta de Gronja", es prácticamente inexistente. Debido la dureza del clima, pocas especies pueden sobrevivir y las que lo hacen están perfectamente adaptadas al medio. La mayoría poseen hojas transformadas en finas espinas para evitar, en la medida de lo posible, la pérdida de humedad y como defensa.

En la falda de la Gran Montaña, la abundancia de vegetación es mayor. Hay algunas especies de árboles y muchas más especies de plantas diversas. A medida que se asciende por la montaña, la vegetación va cambiando, dando paso a pequeños arbustos adaptados a ese clima tan diferente.

La fauna, al igual que la flora, es escasa en las zonas más duras. La mayoría de los animales han de buscar agua constantemente, ya sea buscando alguna zona de vegetación o consumiendo otros animales. Algunos lagartos de tamaño grande son capaces de alimentarse de vegetación en caso de necesidad, aunque su alimento favorito sean otros animales de menor tamaño. La fauna del desierto suele estar resguardada del sol en las horas de máxima exposición para evitar deshidratarse. Muchas especies solamente son activas de noche. Al igual que en el caso de las plantas, los animales están muy bien adaptados al medio.

En la zona de la Gran Montaña, donde la vegetación y el agua son más abundantes, hay muchas más clases de animales, pudiendo verse incluso algunos mamíferos de tamaño grande. Existen algunas especies de aves rapaces tanto diurnas como nocturnas. A medida que se asciende en altitud por la montaña las especies más grandes dejan lugar a las más pequeñas.

Sin duda, la mayor maravilla natural es Kilikgronja, La Gran Montaña o La Teta de Gronja. El accidente geográfico más alto de todo Korn y da nombre a la nación de los cíclopes. Es realmente imponente con sus más de doce mil metros. Su cima se pierde entre las altas nubes que la rodean constantemente. Nadie ha logrado llegar a la cima

o, al menos, nadie ha vuelto para contarlo. La terrible maldición de los hijos de Gronja hace que estos asciendan por la montaña en una marcha loca hacia la cima, pero no se sabe qué les ocurre allí o siquiera si alguno ha conseguido llegar. La belleza de esta enorme montaña es tan grande como el misterio que la rodea.

Kilikgronja cuenta con depósitos de agua filtrados por la montaña lo que hace que sea mucho más rica en flora y fauna que el desierto que la rodea. Los cíclopes aprovechan estos recursos ya que siglos de vida en la montaña les hacen increíblemente adaptados a este medio. No hay cosechas ni ganado y buscan lo que necesitan cuando lo necesitan. Si capturan una pieza especialmente grande, suelen compartirla con algún congénere que se encuentre o bien dejarla seca en algún asentamiento para que el futuro cíclope que llegue dé cuenta de ella.

Localizaciones de importancia

Mahaur

La localización más importante de la nación es la antigua capital Mahaur, ahora abandonada y, según dicen muchos, infestada de fantasmas. Es una ciudad enorme, antaño llena de vida, pero que actualmente está prácticamente en ruinas. Muy pocos cíclopes se adentran mucho en la ciudad y, si se ven obligados a pernoctar en ella, lo hacen en la zona más externa. Es por ello que la zona más exterior es la más cuidada. Los edificios típicos de los cíclopes, en forma de cono, van siendo restaurados por los que pernoctan en ellos si es necesario. A medida que nos adentramos en su interior, las estructuras están más deterioradas. Los cíclopes piensan que la capital está llena de los fantasmas de sus congéneres y aseguran que cualquier cíclope que se adentre en ella se volverá loco al instante, pasando al estadio dos. Sea como sea, ninguna de las conjeturas está demostrada por el momento.

Otros de los lugares que es obligado mencionar son los numerosos asentamientos de salinos. Antaño esclavos de los tiranos del país vecino al norte, son nómadas que encontraron su hogar en Kilikgronja. Sus asentamientos son provisionales en su mayoría, a excepción de los más grandes situados más al sur. Se distribuyen en grupos o tribus diferentes por todas las zonas del territorio evitando la tierra de los cíclopes, el Pantano de Sal y las Dunas Marchitas. Los asentamientos más septentrionales son los más activos, pues deben cambiar de ubicación a menudo para evitar ser capturados por los esclavistas. Estos asentamientos sirven de vigilancia en la frontera. Los más meridionales, por el contrario, cada vez son más grandes y estables. No hay ningún tipo de conflicto entre salinos y cíclopes y suelen efectuar trueques muy a menudo.

Economía

La poca economía que puede haber son los trueques. Es un tipo de trueque muy básico y poco digno de mención, excepto en algunos momentos en los que los cíclopes entregan enormes joyas o grandes piedras de oro o plata como pago. A ellos no parece importarles el estar dando algo tan valioso por algún objeto apenas sin valor, y por otro lado, los salinos no tienen dónde poder intercambiar esos "regalos" por monedas u objetos realmente valiosos. Así, de este modo, suelen perderse en el desierto. Estas enormes riquezas en metales preciosos y piedras de incalculable valor simplemente carecen de valor para los habitantes de la zona y es más que probable que si alguna nación se enterase de esto intentara hacerse con estos auténticos tesoros.

Cultura, ocio y costumbres

Los cíclopes son terriblemente desgraciados por su maldición. Son muy solitarios. Habitan las numerosas cabañas o cuevas habilitadas como hogar. La mayoría están abandonadas. Si están ocupadas suelen relacionarse con otros cíclopes durante algún tiempo, así es como se reproducen y realizan trueques. Son pacíficos en su primer estadio y a pesar de su imponente figura no son nada belicosos. Los grupos más numerosos suelen formarlos los cíclopes más jóvenes pues en teoría están más lejos de volverse locos y se arriesgan a convivir juntos en algunas ocasiones. También forman grupos las madres con recién nacidos para ayudarse entre ellas a criarlos.

Las hembras cíclopes procuran tener descendencia en su juventud para no correr el riesgo de sufrir la Llamada con un pequeño a su cargo. Tienen buena relación con los salinos y suelen comerciar con ellos e incluso dejarles ocupar algunas de sus cabañas. Los salinos también contratan en ocasiones a mercenarios cíclopes para ayudarles en alguna labor de caza, exploración o incursión en el norte. Los cíclopes son especialmente hábiles en estas labores, y en muchas otras en realidad, debido a su capacidad de premonición. Si bien ya no ven el futuro como cuando su diosa aún vivía, son capaces de prever ciertos sucesos del futuro inmediato. Los salinos realizan pequeñas incursiones para intentar liberar esclavos aunque, la mayoría de las veces, sean un fracaso o un riesgo demasiado alto para la posible recompensa.

La base de Kilikgronja tiene unos 500 kilómetros de radio y los cíclopes ocupan la falda de la montaña hasta aproximadamente los 3.000 metros de altura, a partir de ahí, solo ascienden cuando la Llamada de Gronja les acucia. Cuando se aproxima la locura, los cíclopes ascienden, pues de alguna manera parece que cuando se vuelven completamente locos y descontrolados su mayor deseo es ascender la montaña. Esto hace que ascender más de 5.000 metros pueda ser realmente peligroso, pues toparse con un gigantesco cíclope enloquecido no es buena idea. Los que suben la montaña ya nunca vuelven. Debido a este proceso nadie sabe qué habita en la cima de la Gran Montaña, algunos creen que la propia Gronja está dormida en su cima, otros dicen que hay un gran dragón con enormes tesoros… nadie ha podido resolver el misterio hasta el momento.

Personajes relevantes

Mul Kar (cíclope/berserker 19): Un cíclope único en su especie. Parece que de alguna forma ha superado o tal vez evitado su maldición pues parece que no es afectado por la locura. Nadie

ha podido confirmarlo pues nadie se atreve a acercarse a él. Su enorme tamaño es imponente. Se dice que bajó de la enorme montaña, pero no se sabe si encontró la forma de librarse de su maldición en algún lugar de la misma. Tal vez sea un indicio de la vuelta de Gronja.

Danahel Corahal (guerrero/militar nivel 9): Importante líder salino. Su influencia crece día a día y su sueño de unir a todos los clanes de salinos empieza a parecer cada día más posible. Conocido principalmente por sus incursiones al norte para liberar esclavos y por ser un gran estratega capaz de rechazar las partidas de esclavistas. En la actualidad, también está en negociaciones con algunos cíclopes para hacer saber a su pueblo que la liberación del norte podría llegar y que les gustaría contar con la ayuda de tan formidable raza.

Bo (cíclope/mercenario 8): Peculiar cíclope que ofrece sus servicios como mercenario para cualquier tipo de incursión. Sus servicios son contratados sobre todo por las tribus de salinos. Su arma preferida es un lanzallamas, pero lo más peculiar es su forma de usarlo. En numerosas ocasiones se le ha visto usarlo en distancias realmente cortas, cubriendo tanto a sus rivales como al él mismo con las llamas de su arma. Al parecer dispone de algún medio que le hace inmune al fuego, por lo que su efectividad en combate es increíble, tanto por su capacidad de daño como por su capacidad de sorprender a sus rivales con sus técnicas.

Manader Al Madib (explorador/político nivel 8): Este, antaño explorador venido a diplomático, es una figura de suma importancia en los movimientos de los salinos. Es el hombre encargado de reunirse con los sahas que se oponen a Ashgan y de hacer de mensajero entre estos y los líderes de los clanes más fuertes de nómadas. Su papel es de suma importancia pero también es muy peligroso: si fuese descubierto en alguna de sus reuniones cerca de la ciudad de Alhaida sería inmediatamente ejecutado.

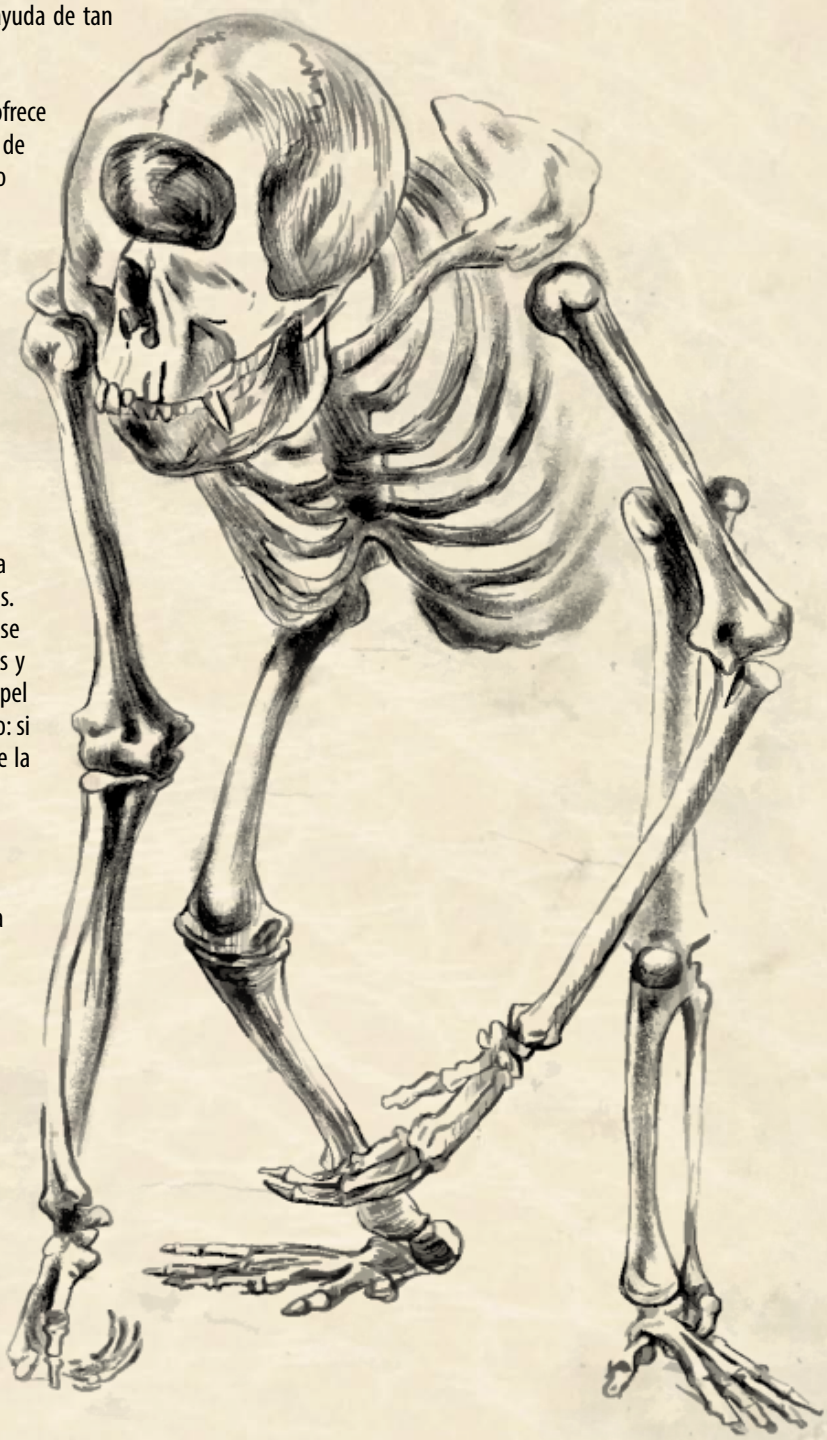
TRAMAS Y RUMORES

- Se ha visto rondar por la zona baja de Kilikgronja a un cíclope enorme en estadio dos. Nunca antes había sucedido esto. No se sabe si, tal vez, ha recobrado un poco de su cordura o toda, o quizás esté totalmente desquiciado. Dado que los cíclopes una vez empiezan a ascender, no vuelven atrás, este es un caso insólito. Tal vez ha encontrado algo en la cima de la montaña. Tal vez sea el primero de otros que volverán: un misterio. Es gigantesco y nadie sabe qué hacer para averiguar lo que pasa. Los salinos y los demás cíclopes le llaman Mul Kar.

- Los salinos están intentando agruparse en una sola tribu, lo que los haría ser más fuertes. Están buscando un líder fuerte y con valor que les ayude a liberar a sus congéneres del norte, puede que con ayuda de los cíclopes, si son capaces de convencerles, lo consigan.

- Al parecer algunos líderes de tribus salinas han entablado contacto con nobles del norte que se oponen a su actual líder, un tirano hombre escorpión, y pueden estar planeando algún tipo de movimiento.

- Es posible que debido a sus esporádicos pero numerosos encuentros hayan surgido mestizos entre salinos y cíclopes, pero no se tiene constancia de ello ni de las características de los mestizos.



MU

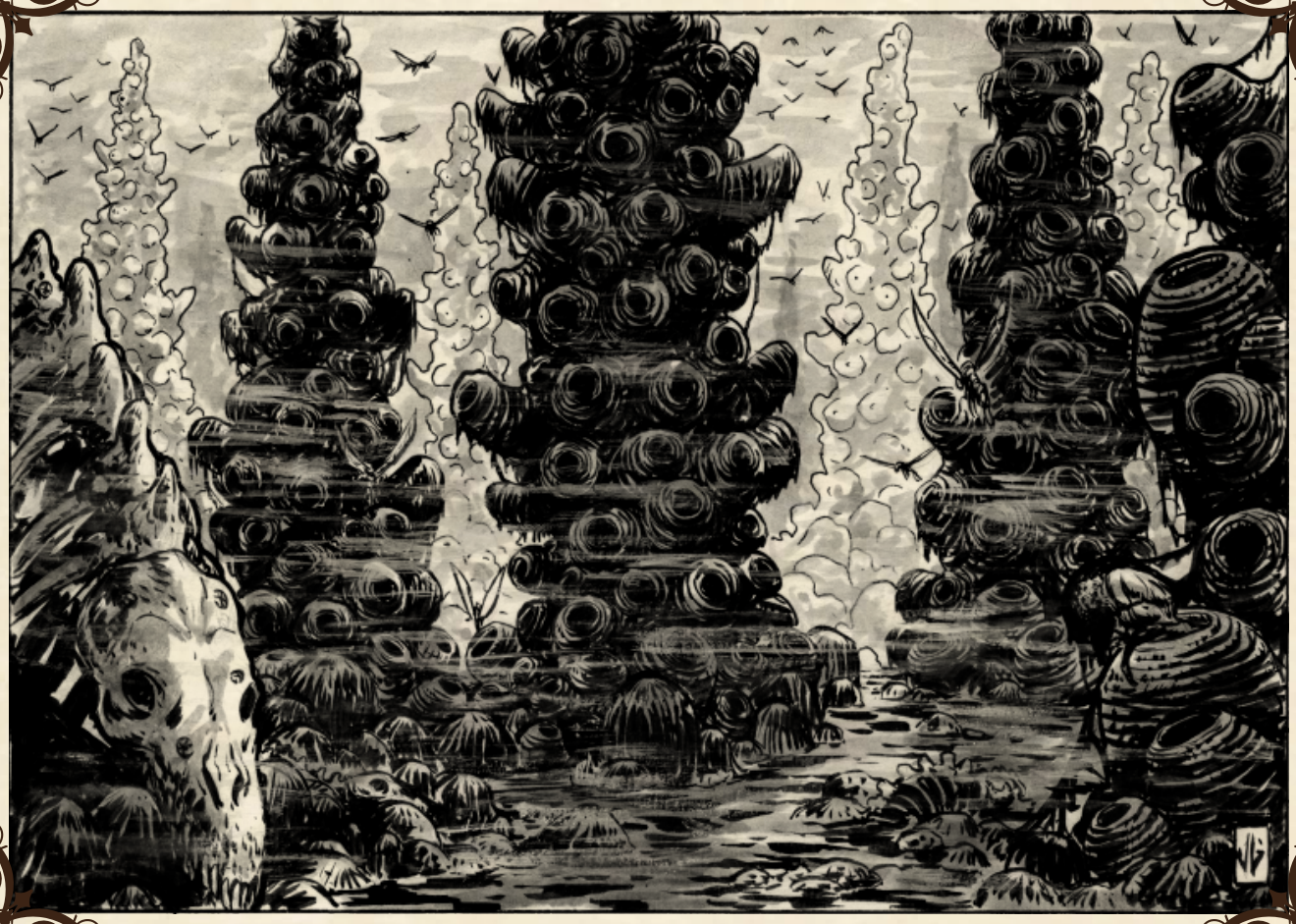
Tras el descubrimiento de la esencia y su posterior popularización, Alannia emprende una etapa expansionista en busca de dicha materia. El mercader vanerio Lionel Wilder, en el 976 DR, se embarcó en el Estrella del Sur con destino a Sagres y Samaria. Cuentan las historias que en Ciudad Gema, Wilder quedó prendado de una mujer samarí que le convenció para realizar una expedición hasta la isla de Mu, donde la mujer aseguraba habría riquezas y esencia como ningún hombre había visto jamás. Dicen los cronistas que la mujer era muy persuasiva y que portaba con ella una joya negra tan grande como un puño. Se sabe que Wilder compró dos barcos más y reclutó a locos, insensatos y criminales sin nada que perder para tratar de llegar a la legendaria isla de Mu, de la cual se dice que procede el mármol diamante de Zankara.

Nada más se supo de Wilder y su expedición. Se han enviado varias misiones de rescate pero ninguna ha encontrado la isla. Una vez se sobrepasa el paralelo 45º S las brújulas no funcionan y no se poseen cartas náuticas detalladas. Más de 300 almas desaparecidas han provocado el cese total de las expediciones, dando por perdida la colonia.

Hace poco (987 DR) el buque Estrella del Sur ha aparecido a la deriva junto a las costas de Valayas, en Chorana. Rápidamente se procedió a su investigación por los soldados alanneses destacados en Pledga. El buque se hallaba totalmente vacío y sin graves daños siendo lo único de valor unas coordenadas (49°9′ de latitud O y 126°43′ de longitud S), un audiorrecuerdo y el diario del contramaestre Francis Hawkins. Este pequeño texto es lo único que se pudo rescatar del diario antes de que un miembro de la Pluma, el servicio secreto vanerio, se hiciera con el cuaderno y la esfera:

15 de molmonath del 976,
Hace pocos días que salimos del pequeño puerto de Ciudad Gema, fuimos alcanzados por una de las peores tormentas que yo haya vivido jamás en alta mar. Uno de los cochambrosos barcos que se compraron en Zankara desapareció, partido en dos. Puedo asegurar que pocas veces he sentido miedo de la mar, y esta vez ha sido sin duda la peor de todas. Sé que ya no están, pero si hay dioses en algún sitio, les ruego con toda mi alma que se apiaden de nosotros.

29 de molmonath de 976,
Maldigo este mar que nunca está en calma y maldigo el día en que

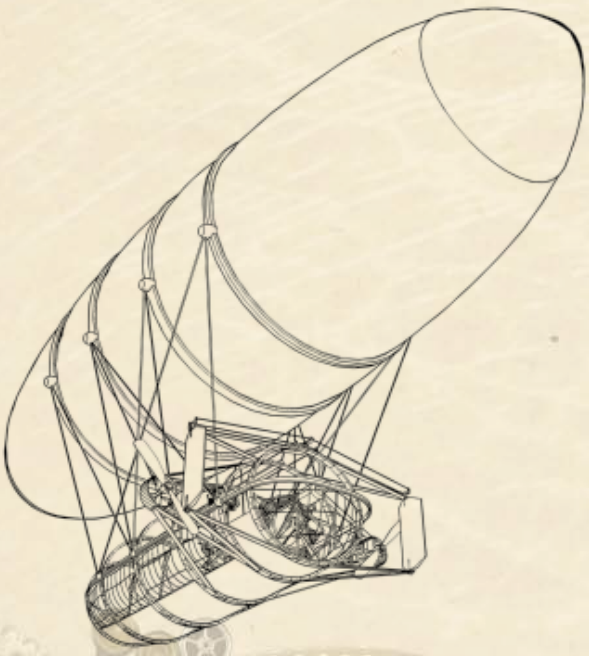


salimos de Ciudad Gema. Vagamos sin rumbo pues los aparatos de navegación parecen haberse estropeado y es imposible mantener línea recta en este mar que nunca deja de tirarnos olas encima. Los hombres están espantados pero Wilder les obliga a continuar si no quieren ser lanzados por la borda. Todos luchamos con el océano por nuestra vida. Maldigo a esa bruja que hechizó a Wilder y que nos embarcó en semejante locura. Deberíamos arrojarla por la borda, pero todos le tenemos un terrible pánico y parece ser la única que puede sacarnos con vida de este mar...

Demasiados accidentes y demasiadas pesadillas. Nadie se atreve a poner fin a esto.

3 de (ininteligible) de 977,
Tras más de un mes de viaje y la pérdida de dos barcos y no sé cuantos desdichados, hemos llegado a Mu, aunque no puedo decir que esté nada feliz por ello. Increíblemente, el otro barco de Zankara había logrado resistirse al Mar Tempestuoso, pero llegando a la isla, una extraña y funesta corriente arrastró al Superviviente, como lo habíamos llamado, hasta una terrible zona de cayos rocosos donde naufragó sin remedio, llevándose consigo a los desgraciados que faenaban en él.

8 de (ininteligible) 977,
Cinco días después de rodear esta isla salvaje, hemos logrado encontrar un lugar donde atracar. Mu es un lugar horroroso. Sus costas son terribles acantilados donde el viento emite un sonido que hiela la sangre. Su cielo está permanentemente encapotado y no para de llover. Su hierba es gris y macilenta y no logro imaginar qué tipo de riquezas puede haber en este lugar abandonado por la esperanza. Wilder se ha empeñado en construir unos barracones de madera y pretende marchar hacia el centro de la isla, pero yo estoy aterrado de tener siquiera que salir del barco. Sarah, lamento con toda mi alma haberte abandonado. Si logro volver, prometo buscarte, comprar una granja, hacerte mi esposa y no volver a separarme de ti nunca jamás...



EREBO

Debiria, tras varios intentos de atravesar el océano salvaje, decidió dejar de invertir recursos en tan ruinosa empresa. Ferreol Garzuela de Oscia no se dio por vencido y ayudado por su amigo el ingeniero vanerio Elmer Ravenscot diseñaron una nueva aeronave capaz de sortear las más duras inclemencias. Con un nuevo proyecto sólido, Garzuela y su socio lograron convencer al rey Jarvel para un último intento de llegar a Pythia a través del mar de Vapor. El rey accedió a pesar de la negativa de la inquisición pero sin aportar casi dinero, más bien para que figurase su nombre por un posible éxito. Garzuela necesitaba más fondos para llevar a cabo su plan por lo que contactó a la Sociedad del Descubrimiento que terminó de financiar el viaje a cambio de participar en la empresa.

Tres eran los problemas a los que se enfrentaba esta empresa. La escasa visibilidad y altas temperaturas del mar de Vapor, las gigantescas olas y el mal tiempo del océano Salvaje y las lágrimas flotantes tapadas por perennes nubes. El híbrido entre barcoglobo y nóvikov contaba con la tecnología más avanzada, una arcanobrújula para volar a ciegas a través del mar de Vapor, una carlinga capaz de cerrarse simulando un arca insumergible para sortear el océano salvaje para más tarde desplegar su enorme globo escapando de las grandes olas.

Así pues, tras sólo 10 días de vuelo y navegación ininterrumpido, El Navegante triunfaría donde las otras aeronaves habían fracasado. El 21 de junio del 987 DR, Ferreol y su tripulación desembarcan en un lugar desconocido, fuera de las cartas de navegación. Es una isla que el navegante debirio decide bautizar como Garzuela. Tras establecer una pequeña colonia llamada Nueva Esperanza en la recién descubierta isla, regresan a Debiria para repetir el viaje, esta vez con un destacamento mayor de soldados y nuevos "Navegantes".

Viajes posteriores desde Nueva Esperanza han terminado de mostrar el nuevo continente. Las nuevas tierras cartografiadas por el momento de Erebo demuestran dos zonas principales; Garzuela es la isla más al NO de un grupo de grandes islas dispuestas de manera circular o concéntrica, como si algo gigantesco hubiera impactado justo en el centro del archipiélago. Y al SO, se encuentra la enorme y verde isla de Erebo, apenas explorada y de un tamaño similar al de Pythia.

3. NUEVAS CLASES DE AVENTURERO

En esta sección encontraréis, además de un ejemplo de creación de personaje (con reglas ampliadas), dieciocho nuevas clases de aventurero y algunos cambios en las nueve clases anteriores para adaptar las clases de aventurero del Reglamento del Juego de la Marca a Jernhest. Estos cambios hacen referencia a la clase social, la ausencia de dioses, modificaciones en las razas, el uso de armas de fuego, arquetipos y habilidades. Como siempre el Narrador tiene la última palabra para incluir los cambios o restringir alguna clase de aventurero.

CLASES DE AVENTURERO

Un cambio común para todas las clases es que con un valor elevado en la característica principal se otorga un bonificador a los PX conseguidos de 5% si el valor de es 13-14 o 10% si es de 15-18. Si la clase posee más de una característica principal solo se tendrá en cuenta la habilidad de mayor puntuación.

Ejemplo: El Aj (aventurero jugador) de Carlos, un elfo imilbree llamado Baptiste Lachance, acaba de derrotar a tres halflings muy mal encarados. Cada uno proporciona 13 PX por lo que conseguiría 39 PX. Como su puntuación de DES es de 16 y el CAR de 12, obtiene un 10% adicional 4 PX adicionales (los redondeos 1-5 hacia abajo, de 6-9 hacia arriba). Carlos apunta 43 PX en su ficha.

CLÉRIGO

No existen clérigos en Korn, al morir los dioses, sus siervos perdieron todos los poderes y pasaron a ser guerreros normales. La gran mayoría pereció durante el Ragnarök combatiendo junto a sus dioses. Con el tiempo, algunos abandonaron su fe decepcionados por la caída de su dios, ya considerado no todopoderoso. Otros muchos no pudieron soportar la ausencia de su dios y acabaron con su vida, unos pocos se convirtieron en charlatanes o predicadores anunciado el regreso de los dioses. Actualmente se podría emular con el arquetipo de oficio: predicador (aunque no tendría poderes).

ELFO

Como regla opcional, el Narrador podrá permitir a un jugador utilizar las reglas de los Elfos de la Marca si el jugador y la historia lo justifica. Actualmente este tipo de elfos han desaparecido de Korn casi en su totalidad. En este caso, el elfo ganaría conjuros según su tabla, pero deberá consumir maná como cualquier otro lanzador de conjuros.

Antes del Ragnarök las elfas no poseían conjuros de mago, eran lanzadoras de conjuros divinos por lo que al morir la diosa Naimiriel todas las supervivientes acabaron siendo imilbrees, eladrels o melnoks. Solo los varones elfos que se han mantenido pacientes a la recuperación del estado normal del éter pueden lanzar conjuros de manera normal como harían en el Manual del Reglamento de la Marca.

Estos elfos no tienen afinidad con las máquinas y no pueden usar arcanoimplantes. Sencillamente, no son compatibles y no funcionan.
Pueden usar armas de fuego cortas y largas.

Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Atletismo (correr, nadar, saltar), Cabalgar, Diplomacia, Empatía animal, Folclore, Geografía, Historia, Idiomas, Oficio, Percepción, Saber arcano, Saber natural.

Los otros tipos de elfos son los que se conocen como elfos Eladrel, elfos Imilbree, elfos Melnok (elfos oscuros descritos en el Manual Avanzado) pero su versión femenina que junto con el resto de elfos, son descritos en las nuevas clases de personaje.

ENANO

Los enanos descritos en el manual de la Marca son denominados en Korn como Enanos del Hierro. Existen dos tipos más: los Enanos de Dorados (o de oro) y los Enanos Duergar (o grises) que vienen descritos más adelante. Una particularidad del físico de los enanos de Korn es que tienen las orejas pequeñas y poseen grandes narices. Además los enanos pueden mezclarse con los humanos dando como descendientes la raza de los Semienanos, también descrita más adelante.

Los enanos no tienen afinidad con la magia y no pueden usar arcanoimplantes. Sencillamente, no son compatibles y no funcionan.
Pierden la habilidad de hablar con criaturas subterráneas.
Pueden usar armas de fuego cortas y largas.
Ganan un ataque adicional a nivel 12.

Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (correr, nadar), Callejeo, Conducir, Explosivos, Folclore, Geografía, Ingeniería, Intimidar, Juegos de azar, Oficio.

EXPLORADOR

No hay grandes cambios en cuanto a reglas pero respecto al trasfondo ahora es uno de los más ricos ya que uno de los principales atractivos de Korn es la exploración de lugares recónditos y salvajes. El bonificador de ataque contra goblinoides y gigantes ahora se sustituye por el tipo de criatura que prefieran (consultar Capítulo 10. Bestiario).

Son expertos en el combate con dos armas, pueden combatir con un arma pequeña (incluyendo armas de fuego cortas) en la otra mano con un penalizador de -2 al ataque o dos armas medianas con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria.
Además, ganan 1 habilidad cada 3 niveles, en vez de cada 4 niveles (nivel 1, 3, 6, 9, 12, etc.).
Pueden usar armas de fuego cortas y largas.

Habilidades (1 cada 3 niveles): Acrobacias, Atletismo (correr, nadar, saltar), Cabalgar, Callejeo, Conducir, Conocimiento de Monstruos, Empatía animal, Folclore, Geografía, Historia, Idiomas, Montar trampas, Navegación, Oficio, Percepción, Pilotar, Rastrear, Saber natural.

GUERRERO

No ha sufrido grandes cambios pero recomendamos usar la regla opcional del Manual Avanzado y elevar el dado de golpe de 1d8 a 1d10. Obtendrían un segundo ataque extra una vez alcance el 5º nivel y si así lo considerase el Narrador un tercer ataque extra a nivel 15º. Además, el término de Guerrero solo se usa en las naciones poco avanzadas culturalmente. La clase de guerrero es renombrada como **Luchador** abarcando una amplia variedad de profesiones que dedican su vida al arte de la guerra y el combate.
Pueden usar armas de fuego cortas y largas.

Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (correr, nadar, saltar), Armas especiales (tienen que cogerse por separado cada arma especial), Cabalgar, Conducir, Conocimiento de monstruos, Folclore, Intimidar, Juegos de azar, Oficio, Pilotar.

HALFLING

Los cambios de trasfondo son tan importantes (consultar Cap.2 Razas de Alannia: Sobre la gente pequeña) que además de ser personajes de mayor dificultad interpretativa, ganan las habilidades de ladrón como si tuvieran 2 niveles menos. Es decir, un halfling de nivel 3 usaría los % de ladrón de nivel 1. A nivel 4 ganaría 30 puntos a distribuir entre las habilidades (leer Ladrón un poco más abajo) y así el resto de los niveles.
El ataque es como el de Ladrón.
Su máximo nivel es 10. Necesitan 300.000 PX para nivel 9 y 600.000 PX para nivel 10.

Pueden usar armas de fuego cortas y no más grandes debido a su tamaño (a menos que sean diseñadas específicamente para ellos).

Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Callejeo, Disfraz, Folclore, Intimidar, Juegos de azar, Leer los labios, Oficio, Percepción.

Ladrón

En una sociedad en que la mayor parte es de clase baja, es la clase más demandada. Los que consiguen trepar en la escala social se convierten en ladrones de guante blanco o saqueadores expertos en expoliar restos arqueológicos.
Las habilidades de ladrón en vez de seguir la tabla de progresión, a partir de nivel 2 consiguen 30 puntos cada nivel que se pueden distribuir como prefieran.
Pueden usar armas de fuego cortas.

Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Atletismo (correr, saltar), Callejeo, Cabalgar, Conducir, Disfraz, Folclore, Intimidar, Leer los labios, Montar trampas, Oficio, Percepción, Pilotar.

Mago

Sufre varios cambios importantes. Ahora como requisito (además de INT 12) ha de ser de clase social alta debido al coste de la universidad y de las pociones de maná. La magia es más complicada en Jernhest y todo es culpa del éter. El éter es el tejido mágico que los magos necesitan para dar forma a sus conjuros, pero tras la muerte de los dioses se vio alterado de una forma drástica. Todos los magos necesitan ingerir pociones de maná para poder usar sus conjuros con normalidad. Estos los cambios vienen reflejados en el Cap.7 Magia y Alquimia.

Habilidades (1 cada 4 niveles): Alquimia, Arcanotecnología, Folclore, Historia, Idiomas, Oficio, Saber arcano.

Paladín

No quedan Paladines en Korn, al morir los dioses no quedaba nadie que respaldara sus poderes por lo que los pocos que sobrevivieron, se convirtieron en simples guerreros.

Nuevas clases de aventurero

Existen un total de 25 clases de personaje, 7 del básico y 18 de Jernhest. Cada una tiene al menos un requisito de característica para poder elegirse (exceptuando el guerrero y el especialista) además de otros requisitos que pudiera tener la clase (como el estatus social en el caso de los magos o los enanos dorados).

Clase de personaje	FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
Centauro	12	-	12	-	-	-
Cíclope	14	-	12	-	-	-
Elfo	-	13	-	12	-	-
Elfa melnok	13	10	12	-	-	10
Elfo eladrel	-	13	-	-	12	-
Elfo imilbree	-	13	-	-	-	12
Enano del hierro	-	-	9	-	-	-
Enano dorado	-	-	8	-	-	10
Enano gris	-	-	12	-	-	-
Especialista	-	-	-	-	-	-
Explorador	12	9	-	-	12	-
Gnomo	-	-	12	12	-	-
Goblin	-	9	-	8	-	-
Guerrero/luchador	-	-	-	-	-	-
Halfling	-	9	9	-	-	-
Hechicero vodun	-	-	-	10	10	-
Inquisidor	12	-	-	12	-	12
Ladrón	-	10	-	-	-	-
Mago	-	-	-	12	-	-
Minotauro	14	-	13	-	-	-
Orco	12	-	11	-	-	-
Parásito sincrético	-	-	-	12	-	13
Pistolero arcano	-	14	-	-	-	12
Semienano	-	-	10	-	-	-
Yigg-ha	-	13	-	10	-	12

En la siguiente tabla se muestran las alturas y pesos aproximados de las razas existentes en Jernhest además de su avance en años. Siempre pueden existir excepciones que deberán contar con la aprobación del Narrador.

			EDAD (años)			
RAZA	**Altura**	**Peso**	**Adulto**	**Mediana edad**	**Anciano**	**Venerable**
Centauro	2-2,1m	950 kg	18	60	100	150
Cíclope	1,8-2,2m	100 kg	20	55	80	120
Elfo, eladrel, imilbree	1,6-1,8m	50 kg	90	160	200	700
Elfo/a melnok	1,5-1,7m	50 kg	45	100	150	300
Enano del hierro	1,3-1,5m	60 kg	35	115	150	200
Enano dorado	1,4-1,6m	60 kg	40	125	175	250
Enano gris (duergar)	1,2-1,4m	60 kg	30	100	125	180
Gnomo	1,1-1,3m	40 kg	45	140	175	350
Goblin	0,7-0,9m	25 kg	12	30	50	60
Halfling	0,8-0,9m	30 kg	20	50	60	90
Humano	1,5-2m	70 kg	15	40	55	80
Minotauro	1,9-2,4m	140 kg	17	70	90	150
Orco	1,7-2,1m	90 kg	13	30	45	70
Parásito sincrético	0,2m	1 kg	1	8	12	15
Semielfo	1,6-1,9m	65 kg	17	60	80	125
Semienano	1,4-1,8m	75 kg	30	75	100	140
Semiorco	1,7-2m	80 kg	16	40	50	90
Yigg-ha	1,7-1,9m	65 kg	15	65	90	120

El peso es para un varón adulto de estatura media, para una mujer es (por norma general) un 20% menos.

Mediana edad: -1 Fue/Con; +1 Int/Sab
Anciano: -2 Fue/Des; -1 Con; +1 Sab
Venerable: -1 Fue/Des/Con; +1 Int/Sab
NOTA: Los modificadores negativos por edad no se aplican a los ciclopes.

Ejemplo: Duncan McFire es un joven e inexperto Pistolero Arcano que tras tocar una estatua maldecida del dios Yigg ha envejecido de forma repentina hasta los 80 años. Ha pasado de adulto (sin modificaciones) hasta venerable acumulando un penalizador de -4 FUE, -3 DES y -3 CON sin ganar los efectos del incremento de INT y SAB. Por suerte, este cambio brusco no le ha matado pero es mejor que se dé prisa e intente recuperar esos años perdidos cuanto antes.

Ejemplo: Kirsten Kramble empezó tarde en el estudio de la alquimia pero sin duda estos años han sido fructíferos. Kirsten es una Enana Dorada de 190 años que ha creado un bebedizo experimental que puede rejuvenecerla, al menos teóricamente. Cuando Kirsten lo ingiere sufre una transformación, que aunque la deja exhausta, ahora aparenta la edad de una jovenzuela de solo 100 años por lo que pasa de anciana a adulta. Gana +3 FUE y +2 DES (recordemos que eran puntos que ya había perdido) conservando el bono de +1 INT y +2 SAB. Esta vez le ha salido bien.

Efectos del envejecimiento

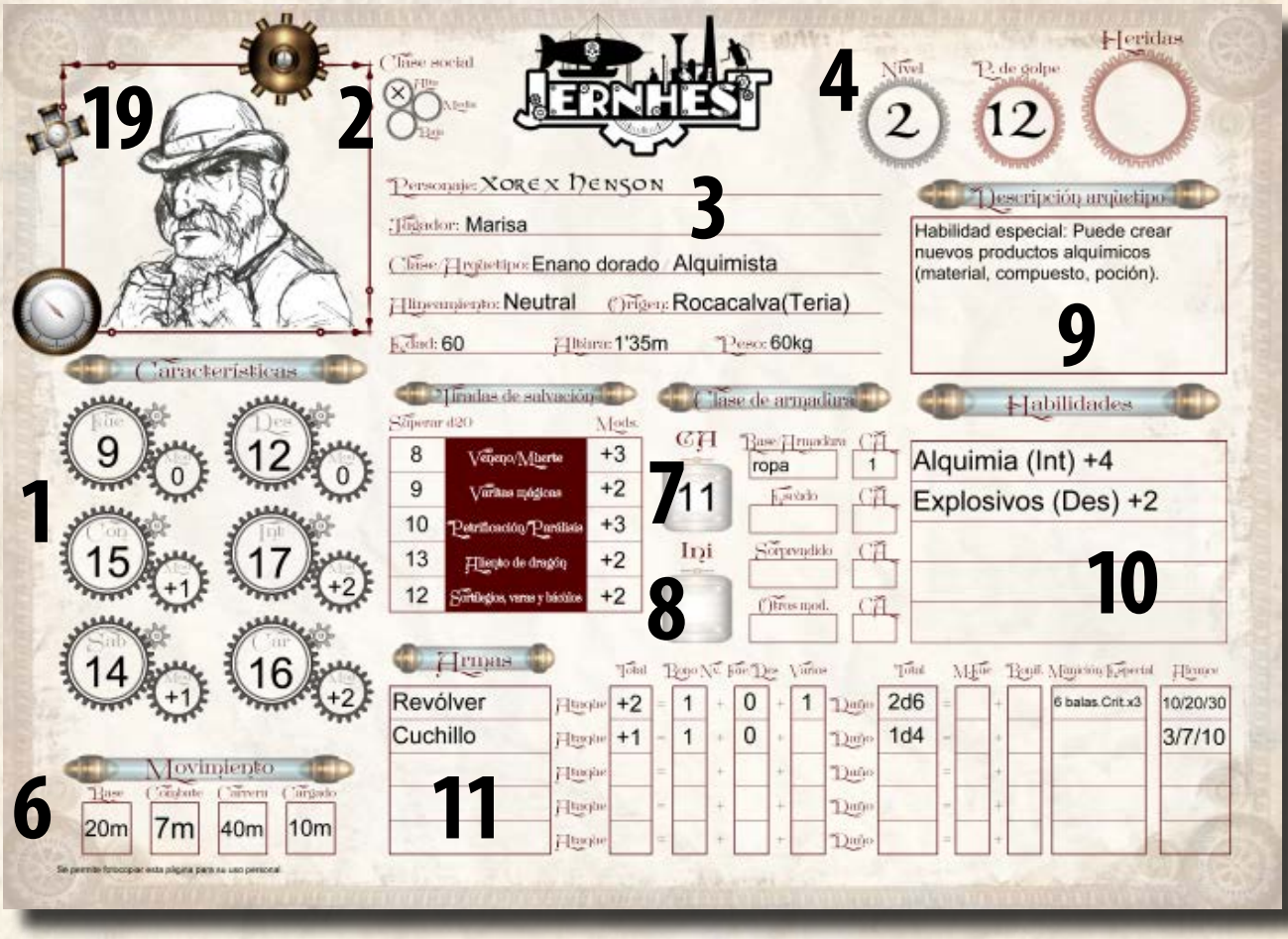
Según avance (o disminuya por algún efecto mágico) la edad de nuestros aventureros, habremos de realizar una serie de modificaciones en nuestras características. Estos efectos son acumulativos. Si el aumento o reducción de edad es por medios mágicos (o similares) obtendremos los modificadores de Fue/Con/Des pero no ganaremos o perderemos los bonos obtenidos en Int/Sab ya que estos se consiguen tras el paso del tiempo.

RANGO DE MOVIMIENTO Y VELOCIDAD				
Raza	**Rango de movimiento**	**En combate**	**Corriendo**	**Con carga pesada**
Centauro	60 metros	20 metros	120 metros	30 metros
Elfo eladrel, imilbree, melnok	40 metros	13 metros	80 metros	20 metros
Enano del hierro, dorado, duergar, gnomo, halfling, goblin	20 metros	7 metros	40 metros	10 metros
Humano, cíclope, minotauro, orco, semienano, semielfo, semiorco, yigg-ha	30 metros	10 metros	60 metros	15 metros

NOTA: si usas una cuadrícula con casillas para representar los combates, puedes hacer la siguiente conversión: 7m=4 casillas, 10m=6 casillas, 13m=8 casillas, 20m=12 casillas

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

1. Marisa aún no tiene muy claro con que personaje quiere jugar por lo que prefiere empezar tirando los dados y decidir después. Tras hablar con el Narrador usa la regla de 4d6 repitiendo los 1 y desechando el dado de menor resultado (pág. 270) para determinar las seis características. Obtiene 12,16,15,14,17, 9. Decide que quiere interpretar a un enano dorado (pág. 224) llamado Xorex Henson. Después de consultar los requisitos de la clase (pág. 224) y del arquetipo (pág. 242) ordena las tiradas y apunta los modificadores (pág. 271). Los características desglosadas las consulta en el Reglamento del Juego.



2. Para poder elegir la clase de enano dorado ha de ser de clase alta pero en este caso el Narrador no ha restringido las clases sociales (pág. 271) por lo que Marisa puede elegir esa clase. Marca su clase social en la ficha. Antes de apuntar una de las habilidades que otorga la clase, espera a ver cuál es la que da el arquetipo. Apunta las Habilidades Especiales en la cara B de la ficha.

3. Ahora Marisa rellena el resto de datos del personaje incluyendo la altura y edad (pág. 217) del personaje.

4. El Narrador ha fijado la aventura en nivel 2 y que los jugadores pueden poner el máximo de puntos de golpe a nivel 1. Marisa tira 1d8 sacando un 2 pero como cree que puede mejorar la tirada (pág. 270), la repite pero saca lo mismo y se tiene que conformar. Queda un total de 12 puntos de golpe (8 de nivel 1, 2 de nivel 2 y +1 a los puntos de golpe por nivel gracias al bonificador de constitución).

5. Las tiradas de salvación las coloca en orden y usa los bonificadores alternativos de características (pág. 272).

6. Rellena el movimiento, es un valor fijo que dependerá del momento aunque ciertos aparatos o utensilios mágicos podrían modificarlo (pág. 217).

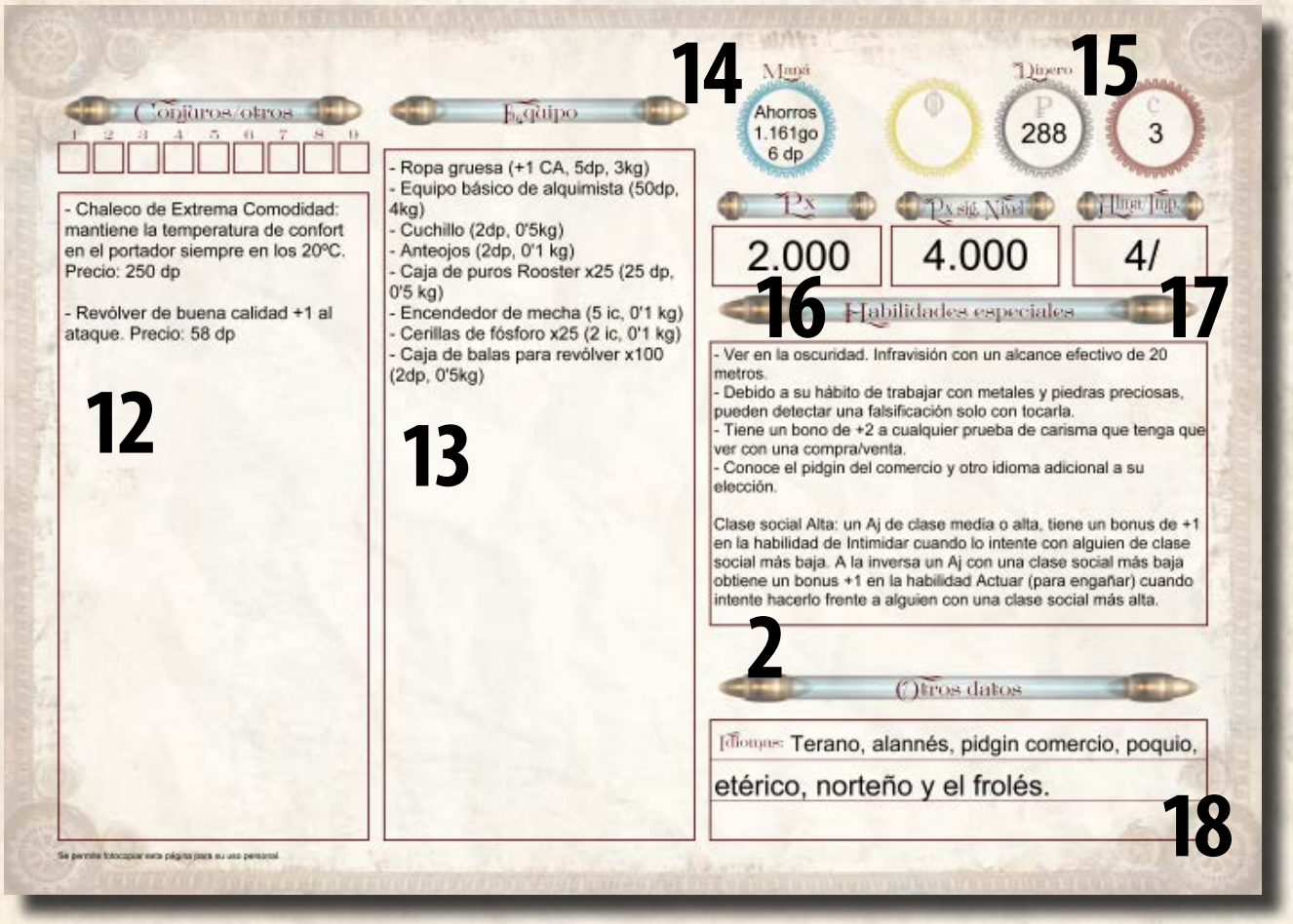
7. Xorex solo lleva unos ropajes gruesos (pág. 267) por lo que su CA no es demasiado buena. 10+1 ropa=11, no tiene bono de DES ni objetos mágicos ni mecánicos.

8. En esta partida no se usarán bonos individuales a la Iniciativa por lo que no apunta nada (tampoco tiene ningún modificador. Ni por DES, ni por magia, ni por arquetipo).

9. En el Capítulo 4. Habilidades y Arquetipos tiene la descripción de su arquetipo de Alquimista.

10. Ahora apunta la habilidad entrenada que otorga el arquetipo y elige una de la clase de personaje. A nivel 4 podrá coger otra habilidad de su clase. Calcular el bono es sencillo, comprueba a que característica corresponde la habilidad y anota el bono más el nivel de personaje. Alquimia (INT) 2 + 2 (nivel) = 4, Explosivos (DES) 0 + 2 (nivel) = 2

11. Para las armas consulta el Capítulo 5. Armas, equipamiento y transporte. Tiene claro que quiere usar un cuchillo que es fácilmente ocultable y un revólver con el que le gusta practicar en ocasiones (toda la información adicional sobre esas armas viene en dicho capítulo). Consulta el bono de su nivel (pág. 272). Para el cuchillo usa el bono de FUE y para el revólver el bono de DES (en ambos caso 0). No tiene ajuste por FUE al daño pero el revólver es de buena calidad, lo que le da un +1 al ataque y lo apunta en Varios (esa columna engloba todo tipo de modificadores: magia, calidad, etc.).



12. En la columna de Conjuros, al no usar magia la utiliza para tomar apuntes de la aventura, historia personal o si necesita más espacio para el equipo. En este caso, apunta el equipo especial.

13. Revisa las listas de equipo (Capítulo 5. Armas, equipamiento y transporte) y apunta todo lo que lleva el personaje, incluido el coste y el peso. También consulta el Capítulo 8. Objetos mágicos y arcanotecnología y decide comprar un Chaleco de Extrema Comodidad. El Narrador tiene la última palabra por si hubiera algo inapropiado para la aventura o por la región donde se encuentran.

14. Como no usa el apartado del Maná decide apuntar sus ahorros para tenerlos diferenciados del dinero que suele llevar encima (pág. 271).

15. Anota el dinero inicial con el que empieza tras las compras. Sacó un 7 en el d10 (7x100=700 ⏀) por lo que empieza con 68,3 ⏀ (700/12+10) y tiene unos ahorros de (68,3x17) 1.161,6 ⏀. De esos ahorros solo podrá acceder rápidamente al 10%.

16. El Narrador ha asignado los PX iniciales y también apunta los PX que necesita para subir de nivel en la tabla de progresión de Enano del Reglamento de la Marca.

17. Apunta el valor de Alma (bono de CON 1+bono de SAB 1+bono de CAR 2=4) y de momento no tiene implantes pero sabe que podría tener hasta 4 antes de perder la razón.

18. Al ser de Teria conoce el idioma de su región (pág. 17) y como adicional escoge el alannés. El pidgin del comercio y el poquio (por la habilidad de enano dorado). También conoce el etérico que es la lengua de su gremio. Por último, gracias a su alta puntuación en INT tiene dos idiomas adicionales, elige el norteño y el frolés. Es todo un experto en idiomas.

19. Por último, ahora que tiene una idea clara de su personaje, Marisa hace un boceto en el recuadro de su ficha. Xerox Henson ya está listo para empezar sus aventuras.

CENTAURO

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Constitución (CON) 12
Característica principal: Fuerza y Constitución
Dado de golpe: 1d8
Ataque: Como Guerrero
Tiradas de Salvación: Como Guerrero
Nivel Máximo: 12
Tabla de progresión de niveles: Como Enano
Movimiento: 60 metros, 20 metros en combate, 120 metros a galope y 30 metros cargado (100 kg)
Armaduras: Cualquier armadura específicamente diseñada para ellos
Armas: Cualquier arma, incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (saltar, correr), Conocimiento de monstruos, Empatía animal, Folclore, Intimidar, Oficio, Pilotar, Rastrear, Saber natural

Raza mitad humano mitad caballo, es originaria de las llanuras de la antigua Siankia. Tras el Ragnarök muchos quedaron aislados de sus hogares y confinados en el territorio que hoy es Boldak. Ya no queda rastro alguno de centauros en la actual Siania pero el pueblo centauro ansía recuperar lo que antaño fue su hogar. Por ahora Boldak se ha convertido en su tierra. Una raza orgullosa y sobrada de valor y tenacidad. Son probablemente la mejor unidad de combate terrestre por razones obvias. Su mitad equina les confiere una velocidad, resistencia y fuerza sin igual y su mitad humana les aporta la inteligencia necesaria para sacar el máximo provecho a dichas cualidades.

Tömörbaatar, Centauro/Cazador 6

Habilidades especiales
- Son excelentes cazadores y exploradores y sienten predilección por las armas a distancia, ganan +1 al ataque y daño con armas a distancia (ignorando el penalizador de -2 al ataque al disparar desde una montura).
- Pueden atacar con sus pezuñas para 1d6/1d6 de daño.
- Gana un +1 al ataque y a la CA cuerpo a cuerpo contra criaturas a pie (este bono no se acumula con el de ataque desde montura).
- En una carga con un arma cuerpo a cuerpo larga (tipo lanza), si consigue impactar, el daño será el doble (necesita al menos 25 metros para poder cargar).

CÍCLOPE

Requisitos: Fuerza (FUE) 14, Constitución (CON) 12
Característica Principal: Fuerza y Constitución
Dado de golpe: 1d8
Ataque: Como Guerrero
Tiradas de Salvación: Como Guerrero
Nivel Máximo: 13
Movimiento: Como Humano
Armaduras: Cualquiera incluidos escudos
Armas: Cualquier arma pero no incluidas armas de fuego
Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (correr, nadar, saltar), Conocimiento de monstruos, Folclore, Intimidar, Navegación, Oficio, Percepción, Rastrear

El origen de esta raza es confuso. De donde proceden los cíclopes es algo que se ha olvidado, no se sabe si son una de las razas primigenias o surgieron poco antes del Ragnarök. Los cíclopes son altos y robustos, su principal rasgo es que únicamente poseen un ojo en el centro de su frente. De fuerte carácter con los desconocidos pero fieles cuando has conseguido ganarte su amistad. Es un pueblo pacífico que adora a una diosa muerta, Gronja, la Gran Madre. La gran mayoría de los cíclopes viven a los pies de su montaña sagrada, Kilikgronja (la teta de Gronja), en el continente de Pythia aunque se les puede encontrar vagando por otras partes del mundo.

Los cíclopes niegan toda relación con las grandes bestias del mismo nombre pero en realidad, el parentesco es más profundo de lo que quieren admitir. La principal razón para encontrar a un cíclope fuera de su nación es su ansia de conocimiento, el conocimiento para poder librarse de su maldición. Los cíclopes son seres malditos. Cuando aún existían los chamanes contaban como su pueblo perdió un ojo a cambio de grandes poderes, pero algo salió terriblemente mal.

Bo, Ciclope/Mercenario 8

Habilidades especiales

- La dura piel de los cíclopes adaptada a los duros desiertos de Pythia les confiere un bono a la CA +1 cuando no llevan armadura.

- Los cíclopes tienen una visión limitada de su futuro lo que les permite 1 vez al día, repetir una tirada de D20, escogerán (normalmente) el mejor resultado de los dos.

- A cambio de esta ventaja una maldición les convierte en grandes bestias sin cerebro. Puede ocurrir de dos maneras diferentes. Los grandes guerreros cíclopes cuando superan el nivel 10 se van haciendo más fuertes (ver tabla a continuación). A partir de nivel 11 han de superar una tirada de salvación de Veneno/Muerte o comenzará a crecer hasta convertirse en el monstruo Cíclope (de 6m), perderá todo sus recuerdos y la capacidad de hablar (Inteligencia 3). Si supera la TS, deberá repetirla a nivel 12 (con un penalizador) y de nuevo a nivel 13 (con un penalizador mayor). Esta tirada no la pueden repetir con su habilidad ya que es su destino, y el destino es ineludible (¿no?).

La otra manera es a través del paso de los años, según envejecen se vuelven más fuertes pero han de realizar la misma tirada de salvación. La TS ha de realizarla de cualquiera de las dos maneras, lo que suceda antes.

TABLA DE PROGRESIÓN DE LA MALDICIÓN	
Nivel 10/20 años	+1 FUE
Nivel 11/55 años	+2 FUE, TS
Nivel 12/80 años	+3 FUE, -10 TS
Nivel 13/120 años	+4 FUE, -20 TS

Si consigue superar esa última TS (solo con un 20 natural) al alcanzar el nivel 13, el cíclope se convertirá en un elegido de su pueblo (consultar Cap. 2 Kilikgronja).

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE CÍCLOPE

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	2
8.000	4	3
16.000	5	4
32.000	6	5
65.000	7	6
130.000	8	7
200.000	9	8
400.000	10	9
550.000	11	+2 PG * [1]
650.000	12	+4 PG * [1]
800.000	13	+6 PG * [1]

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.
[1] En estos niveles deberá superar una TS para evitar convertirse en una bestia

ELFO ELADREL

Requisitos: Destreza (DES) 13, Sabiduría (SAB) 12
Característica Principal: Destreza y Sabiduría
Dado de golpe: 1d6
Ataque: Como Elfo
Tiradas de Salvación: Como Elfo
Tabla de progresión de niveles: Como Elfo
Movimiento: Como Elfo
Armaduras: Armaduras ligeras
Armas: Cualquier arma, incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Atletismo (correr, saltar), Cabalgar, Empatía animal, Folclore, Geografía, Montar trampas, Percepción, Rastreo, Saber natural

Nativos de Éirann, los eladrel se apartaron del resto de razas durante siglos, tratando de encontrar su sitio en un mundo sin dioses. Volviendo a sus raíces, estos elfos buscaron una mayor comunión

con la naturaleza y los seres que la habitan. Pacientes, sosegados y seguros de sí mismos; los eladrel no se muestran tan orgullosos con los demás como lo harían sus primos imilbree. Aunque eso no quiere decir que reciban a los extraños con los brazos abiertos.

La mayoría de la gente solo tiene contacto con los cazadores eladrel cuyos cometidos incluyen la seguridad del bosque de Iarann, mantener el contacto con los Naturistas o transmitir mensajes entre el Rey del Bosque y cualquier embajada de otra nación que quiera mantener relaciones diplomáticas con los eladrel. Estos cazadores suelen portar un arco y dos espadas para realizar sus tareas, aunque algunos prefieren otro tipo de armas, y a menudo se les ve acompañados de un cooshee con el que han establecido un gran vínculo de amistad.

Su pelo suele poseer tonalidades rojizas y su piel un tono bronceado. Cuando una eladrel mantiene una relación estable, suele tatuar su piel (sobre todo sus partes íntimas) con motivos azules, tratando de atraer la bendición de Naimiriel y así aumentar su fertilidad. Estos tatuajes son temporales y en el caso de una eladrel este encinta, estos suelen cambiar según su fase de embarazo para proteger a su descendencia de todo mal.

Habilidades especiales

- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas con un 1-2 en una tirada de 1d6.
- Gracias a su fortaleza y agilidad natural, los elfos eladrel son inmunes a parálisis.
- Solo pueden ser sorprendidos con un 1 en una tirada de 1d6, y podrán sorprender con 1-3 en una tirada de 1d6.
- Son expertos rastreadores, pudiendo identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-4 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-2 en 1d6).
- Están versados en el combate con dos armas, pueden combatir con un arma pequeña en la otra mano con un penalizador de -2 al ataque o con dos armas medianas con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria. Las armas pequeñas incluyen las armas de fuego cortas.
- Al alcanzar el 6º nivel, los elfos eladrel pueden atraer un animal de compañía, normalmente un cooshee (perro élfico, ver Capitulo 10. Bestiario) aunque podría ser un animal similar a discreción del narrador. El explorador tendrá un vínculo especial con este animal y viceversa, pudiendo entrenarlo para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal muere, el elfo eladrel no podrá volver a atraer otro hasta pasado un mes debido a la tristeza que supone perder a un amigo.
- En el 10º nivel, la maestría de un eladrel con dos armas supera la de cualquier otro ser vivo. Puede combatir con dos armas medianas sin penalizador o con un arma mediana con un +2 al ataque y un arma pequeña.

Eilin Keldariel, Elfa eladrel/Descubridor 1

Elfo Imilbree

Requisitos: Destreza (DES) 13, Carisma (CAR) 12
Característica Principal: Destreza y Carisma
Dado de golpe: 1d6
Nivel Máximo: 10
Ataque: Como Elfo
Tiradas de Salvación: Como Elfo
Tabla de progresión de niveles: Como Elfo
Movimiento: Como Elfo
Armaduras: Armaduras ligeras
Armas: Cualquier arma, incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Atletismo (correr, saltar), Cabalgar, Callejeo, Diplomacia, Idiomas, Leer los labios, Leyes, Percepción, Pilotar

Cuando los dioses murieron, el éter se volvió inestable. Poco a poco los elfos del continente fueron dejando de usar conjuros, ya no podían confiar en la magia. Las sacerdotisas elfas ya no recibían respuesta de Naimiriel teniendo que buscar un nuevo camino. Con el paso de los siglos se fueron centrando más y más en el uso de las armas. Habían nacido los Imilbree, que se podría traducir como *Hojabrillante* dado la rapidez de la estocada con la espada del mismo nombre. Rápidamente, ese estilo tan refinado a la hora de combatir fue copiado por muchos pero por ninguno perfeccionado. No solo era el uso de la espada la imilbree (similar al estoque), era la pose, la elegancia, la gracilidad de los movimientos y en eso amigo mío, no hay nadie que gane a un elfo.

Los Imilbree confían en su agilidad y labia para salir de cualquier problema, por lo que solo usan armaduras ligeras y armas rápidas como el espadín o la imilbree (similar al estoque). Muchos aprenden a usar las nuevas armas de fuego que pueblan el mundo, un requisito necesario para aquellos que quieren formar parte de la Guardia Real de Melerith.

Baptiste Lachance, Elfo Imilbree/Oppilo 6

Habilidades Especiales

- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas con un 1-2 en una tirada de 1d6.
- Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los elfos imilbree son inmunes a parálisis.
- **Acróbata**: Dada su gran agilidad y acrobático modo de lucha, los imilbree obtienen una bonificación de +1 a la CA. Así mismo, pueden hacer uso de las habilidades de Esconderse en las sombras, Moverse en silencio, escuchar ruidos y trepar muros, como un ladrón dos niveles menor.
- **Posturas** (nivel 4): El modo de luchar de los imilbree nada tiene que ver con el del resto de guerreros. Sabedor de que no dispone de la ventaja de una gran fuerza o la férrea protección de un blindaje, éste luchador utiliza en su beneficio dos formas de combate que responden a su necesidad táctica, siempre dependiente del combate que se está llevando a cabo.

Una vez al día por cada 4 niveles de experiencia pueden hacer uso de las siguientes posturas:

- Ofensiva: Dura 2 asaltos. +1 al ataque, +1 al daño. De impactar, todos los ataques infligen el mayor daño posible.
- Defensiva: Dura 2 asaltos. El personaje no podrá moverse del sitio pero sí atacar (con un penalizador de -2 al ataque), obteniendo una bonificación a la CA de 1 punto por nivel de experiencia.
- Al llegar al 6º nivel, pueden combatir con un arma pequeña en la otra mano con un penalizador de -2 al ataque o con dos armas medianas con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria. Las armas pequeñas incluyen las armas de fuego cortas

ELFA MELNOK

Requisitos: Fuerza (FUE) 13, Destreza (DES) 10, Constitución (CON) 12 y Carisma (CAR) 10
Característica Principal: Fuerza, Destreza y Constitución
Dado de golpe: 1d6
Alineamiento: Caótico
Ataque: Como Elfo
Tiradas de Salvación: Como Elfo
Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Atletismo (correr, nadar, saltar), Cabalgar, Conocimiento de monstruos, Empatía animal, Folclore, Intimidar, Montar trampas, Percepción, Rastrear, Saber natural
Tabla de progresión de niveles: Como Elfo
Movimiento: Como Elfo
Armaduras: Armaduras ligeras y escudos
Armas: Cualquier arma, incluidas armas de fuego cortas y largas

También conocidas como elfas oscuras por el color azabache de su piel, las elfas melnok sufrieron la maldición de Molek de forma diferente a la de sus contrapartidas masculinas. Casi imposibles de encontrar fuera de Utnao, estas mujeres son el epitome de la agresividad y la violencia. Antinaturalmente agresivas, incluso cuando se hallan seguras, solo soportan la compañía de sus hermanas melnok, como han descubierto muchos varones melnok al tratar de capturarlas.

Con una complexión más fibrosa que la de cualquier elfa, su esperanza de vida es mucho más corta. Aunque ninguna ha muerto de forma natural, su vida se estima que puede alcanzar los tres siglos. La vida de los melnok sufre las consecuencias de la maldición de Molek, aunque eso también provoca que vivan sus vidas de forma más intensa.

Suelen vestir con pieles y huesos de aquellos seres que han cazado, como símbolo de su fuerza, algo que a menudo incluye restos de inocentes exploradores llegados a sus territorios.

Debido a su agresividad y a la rara presencia de una elfa oscura fuera de Utnao, es recomendable que el narrador preste especial atención a la creación de estos personajes y juzguen su viabilidad en la campaña.

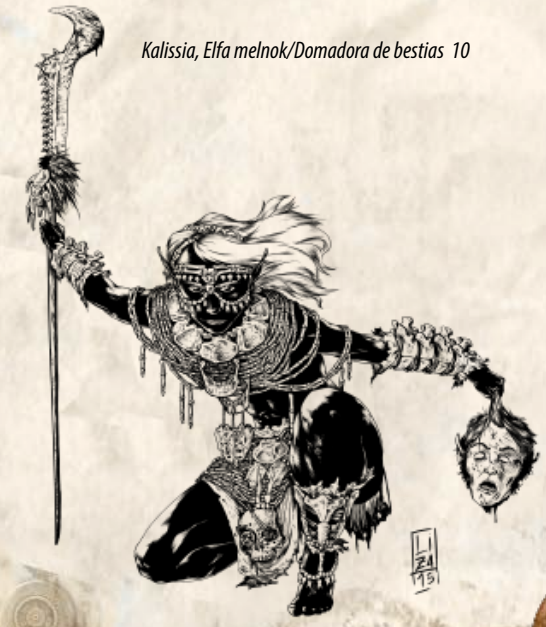
Habilidades especiales

- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 30 metros).
- Sensibilidad a la luz: -1 al ataque y habilidades que dependan de la vista a plena luz del día.
- Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas con un 1-3 en una tirada de 1d6.

- Es capaz de seguir rastros en grutas y cavernas (1-4 en 1d6) y al aire libre (1-2).
- Tiene la habilidad de escalar muros, ocultarse en las sombras, resistencia a la magia y moverse en silencio con una habilidad dependiente de su nivel.
- Resistencia a la magia: Cuando se lance un hechizo contra una elfa melnok, esta tendrá derecho a realizar una tirada d100 de resistencia a la magia, si el resultado es igual o menor a la cifra listada en la tabla, no será afectada por el conjuro. Obviamente, la elfa melnok puede decidir recibir los efectos de un conjuro, para el caso de que sea lanzado por una criatura amistosa o para sí mismo; si fallara esta tirada, este aventurero aún tendría derecho a una tirada de salvación contra conjuros.
- Las elfas melnok son inmunes al veneno.
- Furia: una vez al día (2 a nivel 5) puede entrar en un estado de furia desatada. Durante un máximo de 10 asaltos la elfa tendrá +2 al ataque y daño (cuerpo a cuerpo), 5 puntos de golpe adicionales y un +2 para las tiradas de salvación contra efectos basados en el miedo. Además sufre un penalizador de -2 a su CA.
- Nivel 10º: pueden realizar dos ataques cada asalto.

TABLA DE HABILIDADES DE ELFA MELNOK (%)

Nivel	Ocultarse en las Sombras	Moverse en Silencio	Escalar Muros	Resistencia a la Magia
1	17	27	88	7
2	20	30	89	10
3	27	37	90	17
4	37	40	91	20
5	47	43	92	27
6	57	53	93	37
7	67	63	94	47
8	77	73	95	57
9	87	83	96	67
10	93	93	97	75



Kalissia, Elfa melnok/Domadora de bestias 10

ENANO DORADO

Requisito: Constitución (CON) 8, Carisma (CAR) 10. Clase social Alta
Característica Principal: Carisma
Dado de golpe: 1d8
Nivel Máximo: 12
Ataque: Como Ladrón
Tiradas de Salvación: Como Enano
Tabla de progresión de niveles: Como Enano
Movimiento: Como Enano
Armaduras: Cualquiera pero no escudos
Armas: Cualquiera de su tamaño pero no grandes a 2 manos. Incluidas armas de fuego cortas.
Habilidades (1 cada 4 niveles): Alquimia, Cabalgar, Conducir, Diplomacia, Explosivos, Historia, Idiomas, Ingeniería, Juegos de azar, Leyes, Oficio

Denominados así por el color de pelo y su amor por el oro, los enanos dorados son la clase alta entre los enanos por lo que no solo se diferencian de sus primos en los rasgos físicos sino también en su estatus.

Un enano dorado tiene el pelo rubio y no tiene tanto bello corporal como los otros enanos, eso sí, siempre bien cuidado. Sus narices y orejas difieren ligeramente del estándar enano, ya que estas no son tan grandes y las orejas son de mayor tamaño con unos grandes lóbulos (los cuales les gusta adornar con grandes aros de oro).

Ser un enano dorado también es una actitud, o eso dicen ellos. Más habituados a tratar con los humanos, han adoptado cierto refinamiento en sus formas. Ya no es tan importante el honor como tener una buena cuenta bancaria que permita respaldar tus actos. Si tienes dinero, puedes lograr lo que quieras.

Otro rasgo de los enanos dorados es el apellido, los apellidos compuestos se han perdido a cambio de unos más elegantes como Auro, Aurean, Bentz, Könik, Bosh, Lorean o Henson son algunos ejemplos.

Si bien es cierto que no son una raza muy numerosa, en parte es por su decisión de mantener la pureza racial en exceso. Solo permiten (por ley) el matrimonio entre enanos dorados y aunque se han dado casos de mestizaje, siempre han sido predominantes los rasgos del Hierro por lo que la descendencia nunca ha sido aceptada. Un semienano dorado es considerado un insulto.

Siempre son de clase social alta y ostentan cargos de cierta relevancia como banqueros, directores de fábricas, jueces, dueños de joyerías, etc.

Habilidades especiales
- Siguen conservando la habilidad de ver en la oscuridad (infravisión 20 metros).

- Debido a su hábito de trabajar con metales y piedras preciosas, pueden detectar una falsificación solo con tocarla.
- Gracias a su experiencia comercial tienen un bono de +2 a cualquier prueba de carisma que tenga que ver con una compra/venta.
- Debido a la frecuente interacción con otras razas conocen el pidgin del comercio y otro idioma adicional a su elección.

Gregor Volosied, Enano Dorado/Cazador 7

Enano Duergar

Requisitos: Constitución (CON) 12
Característica Principal: Fuerza
Dado de golpe: 1d8
Alineamiento: Caótico
Ataque: Como Enano
Tiradas de Salvación: Como Enano
Tabla de progresión de niveles: como Enano
Movimiento: Como Enano
Armaduras: Cualquiera de su tamaño
Armas: Pueden usar cualquier arma de su tamaño incluidas armas de fuego de cualquier tamaño pero no pueden usar armas grandes de dos manos
Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (correr), Folclore, Ingeniería, Intimidar, Montar trampas

Aunque prácticamente desconocidos para la mayoría de las razas, los duergar se encuentran entre las sociedades más avanzadas de Korn. Afectados por la Maldición de Molek durante el Ragnarok, los antiguos enanos de Flameoril sufrieron cambios tanto físicos como mentales. Su piel se volvió gris y su pelo cayó, pero fue en su mente donde se notaron más los cambios. Como si un engranaje se hubiese soltado, los duergar parecen funcionar de forma errática. Vistos desde fuera, los duergar parecen actuar por extraños caprichos, dejando su trabajo sin aviso previo y comenzando otro completamente diferente. Sin embargo su sociedad no es solo completamente funcional, si no que la disensión es impensable. Su lealtad a su líder es inquebrantable, mientras este les conduce a su misterioso destino.

Los duergar presentan una gran afinidad por la tecnología y en algunos casos están más avanzados que cualquier otra nación de su mundo, tan cierto es esto como que su propia ciudad se desplaza por sus propios medios desde hace casi un siglo.

Más bajos y delgados que sus primos dorados o del hierro debido al ambiente asfixiante que sufren a esa profundidad. Los duergar suelen presentar un aspecto desaliñado, exceptuando la barba, que suele estar bien cuidada.

Habilidades especiales
- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 30 metros).
- Sensibilidad a la luz: -2 al ataque y habilidades que dependan de la vista a plena luz del día.
- Inmunes a venenos y parálisis.
- Detectar puertas secretas, trampas, etc.: 1-2 en 1d6.
- Sigilosos: Pueden sorprender con un 1-3 en 1d6.
- Son resistentes a los conjuros, +4 a las TS de Sortilegios y son inmunes a efectos mágicos que afecten a la mente.
- Locura: terribles obsesiones atormentan su mente. Cuando un duergar se encuentra con un enano de la superficie ha de hacer una Tirada de Salvación contra Parálisis (-2) o sentirá un deseo irrefrenable de someterle para poder ver cómo funciona su mente. Esto incluye tortura tanto física como mental.

Seon Yung, Duergar/Corretúneles 6

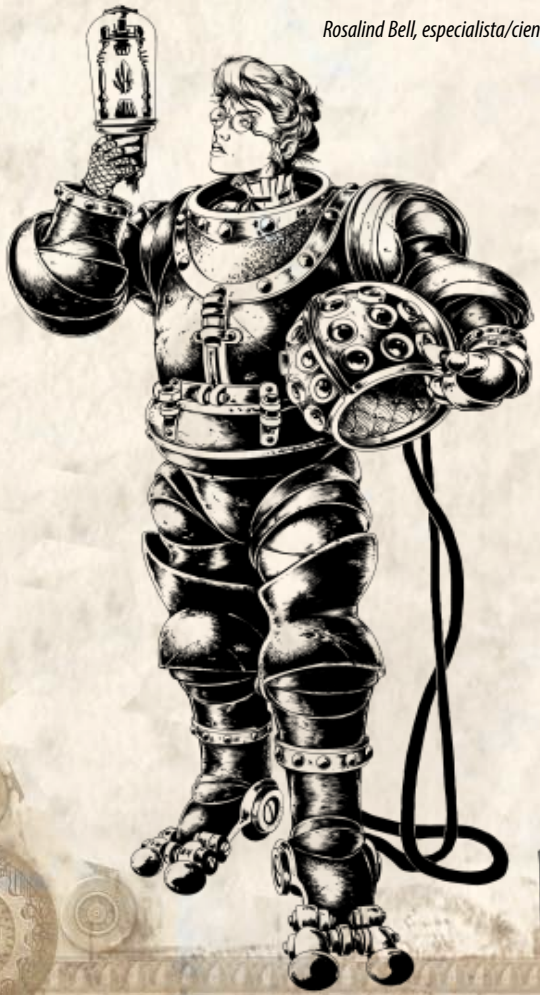
ESPECIALISTA

Requisitos: Sin requisitos
Característica principal: Ninguna
Dado de golpe: 1d6
Ataque: Como Mago
Tiradas de Salvación: Como Guerrero
Armaduras: Pueden usar armaduras ligeras pero no escudos
Armas: Pueden usar armas simples como dagas, cuchillos, bastones, etc.
Habilidades (1 cada 2 niveles): Cualquiera

El especialista es una clase que no se centra en un solo arte. La búsqueda de variedad y continuos conocimientos es el motor que mueve a los especialistas. Suelen tener un talento innato para aprender a gran velocidad. No suelen ser personas bélicas pues la dedicación a ese ámbito en especial les quitaría tiempo precioso para investigar otros campos. El continuo aprendizaje les confiere una versatilidad que otro tipo de personajes no poseen.

A veces, pueden decidir centrarse un poco más en alguna habilidad específica, poniendo todo su interés y talento en ello, pudiendo dominar dicha habilidad a niveles insospechados. Si bien es cierto que tal énfasis no suele durar para siempre, ha dado a lo largo de la historia con grandes talentos en ciertas áreas.

A nivel de juego el especialista no ofrece un aguerrido luchador o un poderoso usuario de *esencia* pero ofrece una versatilidad que puede resultar tremendamente útil en muchos momentos. Su capacidad para aprender nuevas habilidades puede suponer que los demás miembros del grupo se centren en otros menesteres mientras el especialista resuelve los problemas más inesperados.



Rosalind Bell, especialista/científica 5

Debido a su carácter, los especialistas suelen ser personas curiosas y atentas, interesadas en todo lo que les rodea. Puede que a veces puedan pecar de entrometerse en todo pero es indudable que es mejor tenerlos como aliados. Cuando se presenta un problema prefieren enfrentarse a él con lógica, utilizando métodos sutiles y efectivos en lugar de recurrir a la fuerza bruta aunque, como en todas partes, siempre hay excepciones.

NOTA: esta clase está pensada para usarse con las reglas de Jernhest o el Manual Avanzado de la Marca del Este ya que su principal ventaja son las habilidades. Es una clase muy habitual entre Anjs (aventureros no jugadores).

Habilidades especiales
- Adquieren una nueva habilidad cada 2 niveles en vez de cada 4 (nivel 2, 4, 6, etc.). Puede seleccionar varias veces la misma habilidad obteniendo un +1 de bonificación (máximo 5 veces).

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ESPECIALISTA

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
1.500	2	2
3.500	3	3
6.500	4	4
12,500	5	5
25,000	6	6
50.000	7	7
80.000	8	8
100.000	9	9
200.000	10	+1 PG *
300.000	11	+2 PG *
400.000	12	+3 PG *
500.000	13	+4 PG *
600.000	14	+5 PG *
700.000	15	+6 PG *
800.000	16	+7 PG *
900.000	17	+8 PG *
1.000.000	18	+9 PG *
1.100.000	19	+10 PG *
1.200.000	20	+11 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe constitución son ignorados

GNOMO

Requisitos: Constitución (CON) 12, Inteligencia (INT) 12. Clase social Media o Alta
Característica Principal: Inteligencia
Dado de golpe: 1d6
Nivel Máximo: 12
Ataque: Como Ladrón
Tiradas de Salvación: Como Elfo
Movimiento: Como Enano
Armaduras: Cualquier armadura ligera de su tamaño
Armas: No pueden usar armas grandes de dos manos por su tamaño. Pueden usar armas de fuego cortas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Alquimia, Arcanotecnología, Diplomacia, Folclore, Historia, Idiomas, Ingeniería, Oficio**,** Saber arcano.

No son la raza más antigua de Korn y lo saben. Con cierto parecido a los enanos podría decirse que son familiares lejanos. Su obstinación, las grandes narices y su habilidad con las maquinas es innegable. Pero no solo con los enanos, también con los elfos. Las orejas puntiagudas, su amor por las construcciones hermosas y detalladas y su afinidad por la magia les delata.

La combinación perfecta, la raza del siglo X sin duda. Mezclan a la perfección la tecnología con la magia por lo que son los arcanotecnólogos perfectos (los humanos no cuentan) por eso fue un gnomo quien la inventó.

Son inventores consumados y su necesidad de perfección raya la obsesión. No siempre fueron así, vivaces y risueños antes del Ragnarök. Ahora pragmáticos, desconfiados, ariscos y algo xenófobos. Están convencidos que son exactamente lo que necesita Korn y consideran al resto inferiores a ellos.

Gimbar Pelofuego, Gnomo/Arcanotecnólogo 5

Un rasgo que no han perdido son las ganas de hablar. Quien quiera que esté cerca de un gnomo ha de armarse de paciencia porque si le dan pie, pueden hablar durante horas y a una velocidad inusitada.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE GNOMO

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
17.000	4	4
35.000	5	5
70.000	6	6
140.000	7	7
280.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	+2 PG*
750.000	11	+4 PG*
1.000.000	12	+6 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe constitución son ignorados

Habilidades especiales

- Gracias a su tamaño obtienen un +2 a su CA cuando son atacados por cualquier criatura más grande que un humano (gigantes, trolls, ogros…).
- Heredado de cuando vivían bajo tierra, los gnomos tienen la capacidad de ver en la oscuridad (Infravisión 10 metros) y con 1 en 1d6 detectan la elevación del corredor, determina el estado de pasadizos, túneles y estructuras tanto subterráneas como en superficie, orientarse bajo tierra y discierne la presencia de corrientes subterráneas.
- Los gnomos tienen don de lenguas y aprenden rápido su propia lengua además de otras dos lenguas cualesquiera propias del lugar donde se encuentren.
- Los gnomos a partir de nivel 3 ganan la habilidad de lanzar conjuros de mago de la misma manera. Necesitan estudiar, un libro de conjuros y consumir pociones de maná. Consultar el capítulo 7: Magia y Alquimia.

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE GNOMO					
Nivel	**Nivel de conjuro**				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
3	1	-	-	-	-
4	2	-	-	-	-
5	2	1	-	-	-
6	2	2	-	-	-
7	2	2	1	-	-
8	2	2	2	-	-
9	2	2	2	1	-
10	3	3	2	2	-
11	3	3	3	2	1
12	3	3	3	3	2

TABLA DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE GNOMO					
NIVEL	**Veneno o Muerte**	**Varitas mágicas**	**Petrificación o Parálisis**	**Armas de aliento**	**Sortilegios**
1-3	10	11	11	14	13
4-6	8	9	9	12	11
7-9	6	7	7	10	9
10-12	4	5	5	8	7

GOBLIN

Requisitos: Destreza (DES) 9, Inteligencia (INT) 8
Característica principal: Destreza
Dados de golpe: 1d6
Alineamiento: Neutral o Caótico
Nivel Máximo: 8
Ataque: Como Ladrón
Tabla de progresión de niveles: Como Halfling
Movimiento: Como Halfling
Armaduras: Ligeras de su tamaño
Armas: Debido a su tamaño, los goblins no pueden usar armas a dos manos grandes. Pueden usar armas de fuego cortas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Cabalgar, Callejeo, Folclore, Idiomas, Intimidar, Juegos de azar, Leer los labios, Montar trampas, Oficio, Percepción, Rastrear, Saber Natural

Los goblins suelen ser infravalorados –al igual que los halflings– debido a su escasa fuerza y tamaño, sin embargo suelen compensarlo con un amplio número. Aunque el pensamiento generalizado en Alannia, Debiria o incluso las Colonias Confederadas es que los goblins son una raza autóctona de Malorn, como los orcos y otros humanoides, estos pequeños seres pueden hallarse en territorios tan distantes como Kian Se o Boldak, y sus culturas difieren tanto entre ellas como lo hacen esos mismos territorios. Tras el Ragnarök y la muerte de Molek, los goblins se vieron atrapados entre las diferentes razas y decidieron seguir ocultos en las cavernas mientras el resto de humanoides se asentaban en las llanuras.

Poseen una gran destreza manual e inteligencia, lo que les ha permitido sobrevivir en un mundo tan duro como es Korn. Es habitual verlos como comerciantes en todas las regiones, pero no es extraño encontrar un alquimista en Kian Se o un ingeniero goblin boldako. Estos humanoides pueden variar de tonalidad entre un verde brillante a un tono de marrón similar al barro. A menudo presentan protuberancias óseas similares a los callos de otras especies, que protegen su sensible piel del desgaste continuo.

Suelen vestir y comportarse de forma diferente según su lugar de origen, aunque en todas partes suelen evitar la violencia sino

Paikila Brundders (Garrapato), Goblin/ Cazarrecompensas 5

tienen las de ganar. Prefieren huir y luchar otro día. Sin embargo, cuando tienen algún tipo de ventaja pueden llegar a ser bastante mezquinos. Los goblins siempre acusan algún tipo de tic nervioso que se desata cuando están asustados o estresados. A estos tics los llaman *síndrome goblin* y suele consistir en proferir insultos, palabras obscenas o comentarios inapropiados y despectivos.

TABLA DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE GOBLIN

NIVEL	Veneno o Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o Parálisis	Armas de aliento	Sortilegios
1-2	12	13	14	15	16
3-4	10	11	12	13	14
5-6	8	9	10	9	12
7-8	6	7	8	7	10

Habilidades especiales

- Acostumbrados a vivir bajo tierra, los goblins han desarrollado su visión en este medio, lo que les otorga infravisión a 20 metros.
- Gracias a su tamaño obtienen un +2 a su armadura cuando son atacados por cualquier criatura más grande que un humano (gigantes, trolls, ogros…).
- Sensibilidad a la luz: -1 al ataque y habilidades que dependan de la vista a plena luz del día.
- Los goblins están acostumbrados a tender emboscadas a sus enemigos para compensar su falta de fuerza, por lo que obtienen moverse en silencio y esconderse en las sombras como un ladrón de 2 niveles menos.
- Nadie sabe por qué pero tienen cierta afinad tecnológica. Con un 1-2 en 1d6 son capaces hacer funcionar cualquier máquina durante 1d6 horas. Con 1 en 1d6 podrían intentar hacer funcionar un aparato arcanotecnológico durante 1d6 asaltos.

HECHICERO VODUN

Requisitos: Sabiduría (SAB) 10
Característica principal: Sabiduría
Dado de golpe: 1d6
Ataque: Como Clérigo
Tiradas de Salvación: Como Clérigo
Taba de progresión de niveles: Como Clérigo
Armaduras: Ninguna
Armas: Pueden usar armas simples como dagas, cuchillos, bastones, etc.
Habilidades (1 cada 4 niveles): Actuar, Alquimia, Cabalgar, Conocimiento de Monstruos, Folclore, Idiomas, Oficio, Saber natural, Sanar.

Los hechiceros vodun o vudú tienen su origen en las colonias esclavizadas por los humanoides de Malorn durante el siglo VI DR. El vodun combina elementos de los antiguos dioses y de religiones tribales de Malorn y la mayor parte de ellos proceden de la región pantanosa de Terraconia conocida como Gran Caimán. Los cultos vodun veneran a los ancestros, a los espíritus llamados *loa* (mensajeros de los dioses), los cuales otorgan capacidades especiales a los Hechiceros Vodun (llamados *tafá* si son hombres o *samá* si son mujeres). Aunque incapaces de dominar a los muertos como los antiguos nigromantes, sus rituales mágicos les permiten afectar al espíritu de los seres vivos, pudiendo incluso poseerlos o dañarlos indirectamente.

Se caracterizan por vestir de una forma un tanto estrafalaria y pintarse el rostro cuando realizan sus rituales con un cráneo de vivos colores. Su magia procede directamente de los *loas*, por lo que no necesitan consumir maná para que sus rituales tengan efecto.

Habilidades especiales:

- **Invocar a los *loas*:** A nivel 1, el hechicero vodun puede realizar un ritual para invocar una familia de *loas*. Dura un mínimo de un turno (por persona afectada). Mediante los tambores, bailes y cantos rituales el hechicero invoca a un tipo determinado de *loa* que le concederá unos poderes sobrenaturales durante todo un día. El hechicero puede afectar a una persona extra por nivel. Existen numerosos loas pero la mayoría se engloban en cuatro familias:
  - Los Rada, antiguos guardianes de los principios morales proporcionan un +1 a la CA.
  - Los Petwo, son los espíritus con una personalidad más agresiva y luchadora y otorgan una +1 al ataque.
  - Los Ghede, los espíritus de los muertos, otorgan el efecto del conjuro Aura pavorosa y permiten lanzar (sólo al hechicero vodun) una vez al día el conjuro Quitar el miedo.
  - Los Dantor, son espíritus femeninos que protegen a las mujeres y los niños, otorgan un +1 a las TS y una curación de 1d6 PG al finalizar el ritual.
- **Posesión:** A nivel 3, una vez por día, el hechicero vodun tiene la capacidad de poseer el espíritu de sus enemigos (1 persona por nivel). La efectividad de esta habilidad viene determinada por el nivel del hechicero vodun y los dados de golpe de sus rivales. Las criaturas poseídas se verán afectadas como el efecto causado por el conjuro Hechizar Persona. La víctima tendrá un bonificador +1 a la TS contra Sortilegios por cada nivel superior al del hechicero o un penalizador de -1 a la TS por cada nivel inferior. Solo seres vivos con consciencia pueden verse afectados. A nivel 9, la posesión es total y el hechicero vodun controla absolutamente el cuerpo y la mente de su víctima.
- **Muñeco Vodun:** A nivel 5, el hechicero vodun puede crear un vínculo mágico entre un individuo y una representación suya, generalmente un muñeco. El hechicero sólo puede tener un muñeco vodun a la vez y para poder crearlo necesita obtener alguna muestra de tejido orgánico o un objeto personal del individuo (por ejemplo un mechón de pelo o una prenda). Una vez adquirido debe

realizar un ritual durante 1 hora/nivel del individuo rival. Una vez completado, el hechicero puede maldecir a su víctima causándole un penalizador de -1 al ataque y a las TS permanente hasta destruir el muñeco. Si la víctima puede ver su muñeco vodun, el hechicero puede, adicionalmente, clavar agujas (o hacer daño al muñeco de otras formas como retorcer las extremidades o acercarlo al fuego) en el muñeco causándole 1d4 de daño por asalto. Si la víctima no ve el muñeco, el hechicero sólo puede causarle un 1 PG/nivel una vez al día.

- **Lanzar Maldición**: A nivel 7 y una vez al día, el hechicero puede maldecir (conjuro inverso de Quitar Maldición) a una víctima que conozca o haya visto al menos una vez (se conocen casos de maldición a través de fotografías). Si tiene una muestra orgánica u objeto personal de la víctima ésta tendrá un -1 a su TS contra Sortilegios.

Madame Katrina, Hechicera Vodun/Medium 9

INQUISIDOR

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Inteligencia (INT) 12, Carisma (CAR) 12
Característica Principal: Fuerza e Inteligencia
Dado de golpe: 1d8
Ataque: como Paladín
Tiradas de Salvación: como Paladín
Alineamiento: Legal
Tabla de progresión de niveles: como Paladín
Armaduras: Cualquiera de su tamaño
Armas: Cualquiera, incluidas armas de fuego pequeñas y medianas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Cabalgar, Conocimiento de monstruos, Diplomacia, Folclore, Historia, Idiomas, Intimidar, Leyes, Percepción, Saber arcano (-2)

Antaño los Paladines de Melauro, el Dios Sol, los inquisidores debirios perseguían y cazaban a las criaturas del mal que se amparaban en la oscuridad. Con el Ragnarök, Debiria fue terriblemente castigada por los arcaicos y de las cenizas surgió una bestia vampírica conocida como Darío von Tep. El vampiro y su oscura prole dominaron en el territorio debirio hasta que un grupo de héroes lo derrotaron. El único superviviente de aquella legendaria noche llamada la *Noche de los Lobos*, el hombre llamado "El Iluminado" fundó una nueva inquisición.

Desde entonces la Inquisición se ha vuelto mucho más dura y cruel. Y ahora persiguen no sólo cualquier vestigio de magia o criatura de la oscuridad sino también a la mayoría de aquellos que practican la magia con oscuras intenciones y cualquier criatura mágica en el país. Ejercen el papel de policía y en muchos casos son juez, jurado y verdugo, pues tienen la potestad para erradicar sin miramientos las artes oscuras en Debiria.

Un inquisidor tenderá a desconfiar de otra raza que no sea humana, sospechará de corrupción de cualquiera que use la magia habitualmente y se lanzará al ataque al ver una criatura no muerta sea cual sea la situación.

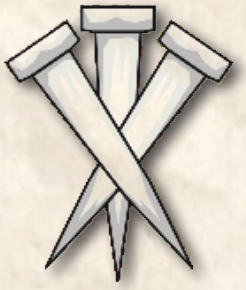
Habilidades especiales

- Son altamente resistentes y reciben un +2 a las TS contra varitas, petrificación/parálisis y sortilegios.
- **Castigar al arcano**: causa 2 PG/nivel al golpear a un usuario de magia arcana (1/día).
- **Mirada inquisidora**: gana un bono de +1 por cada 2 niveles para detectar mentiras (percepción contra habilidad de actuar).
- Puede detectar magia a voluntad como el conjuro del mismo nombre.
- Los inquisidores son inmunes al miedo y mientras porte la triestaca (símbolo de la Inquisición) se encuentra bajo los efectos del conjuro protección contra el mal.
- Al alcanzar el nivel 4, los inquisidores ganan la habilidad de

dañar a los muertos vivientes con más eficacia. El primer ataque contra una de esas criaturas es éxito automático y el arma causa el máximo daño.
- Los inquisidores están obligados a donar el 30% de todas las ganancias que consigan a la Inquisición.
- Empiezan con el equipo básico que proporciona la orden: una armadura de cuero tachonado, una espada de luz de acero debirio (leer descripción pg. XX), el medallón de la triestaca, un ejemplar del *Malleus Maleficarum* y un tabardo de la orden.
- Al llegar al nivel noveno, los inquisidores ganan la habilidad de lanzar conjuros de mago teniendo que aprenderlos de la misma manera y necesitando consumir maná. No pueden usar pergaminos. Consultar el capítulo 7: Magia y Alquimia.

Conjuros conocidos a los que puede acceder el inquisidor son estos:
Nivel 1: Aura pavorosa*, detectar enfermedad*, leer magia, escudo, luz, marca arcana*, visión ampliada*
Nivel 2: Alentar, detectar el mal, detectar lo invisible, invocar corcel*, invocar revólver*, localizar objeto, resistir magia*
Nivel 3: Acelerar, bala arcana*, disipar magia, infravisión, protección contra el mal en grupo
Nivel 4: Puerta dimensional, quitar maldición.
* Nuevo conjuro de Jernhest

TABLA DE PROGRESIÓN DE CONJUROS DE INQUISIDOR				
Nivel	**Nivel del conjuro**			
	1	**2**	**3**	**4**
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	2	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3



Ricardo de Suria, Inquisidor/ Martillo de Arcanos 8

MINOTAURO

Requisitos: Fuerza (FUE) 14, Constitución (CON) 13
Característica Principal: Fuerza
Dado de golpe: 1d8
Nivel Máximo: 12
Ataque: Como Guerrero
Tiradas de Salvación: Como Guerrero
Tabla de progresión de niveles: Como Enano
Movimiento: Como Humano
Armaduras: Cualquiera de su tamaño
Armas: Cualquiera incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Actuar, Atletismo (correr, saltar), Cabalgar, Empatía animal, Folclore, Intimidar, Juegos de azar, Oficio, Percepción, Rastrear, Saber Natural

Esta raza, mitad bovina mitad humanoide, está entre las criaturas más impresionantes de Korn. Poseedores de una fuerza legendaria, pocos individuos se atreven a estar frente a frente con uno de ellos. Debido a su escaso número comparado con los demás humanoides de Malorn, los minotauros suelen presentar un acercamiento más sosegado a los problemas y han encontrado en las tribus goblins un apoyo importante en estos temas. Los minotauros son criaturas

Rombak, Minotauro/Guardaespaldas 4

muy leales y suelen seguir a sus jefes incluso en las situaciones más difíciles, por lo que suelen ser vistos en Alannia y las Colonias Confederadas como guardaespaldas de gente importante, o de señores del crimen. También son comunes en muchos ruedos, pues aún quedan minotauros esclavosobligados a luchar en la Arena muchas veces hasta la muerte. Esa es la principal razón de que odien a los debirios.

Los minotauros destacan por encima de la mayoría de los habitantes de una población. Con una altura mínima de 2 metros, sus cabezas cornudas siempre parecen ver por encima de sus vecinos. Su pelaje suele variar mucho de color, presentando una gama del blanco al negro, pasando por toda una variedad de tonos rojizos. Algunos minotauros de tribus más apartadas presentan a menudo parches de colores diferentes.

Habilidades especiales
- **Sentidos desarrollados:** Pueden escuchar ruidos 1-2 en 1d6. Además, tiene un +1 a la tirada de sorpresa.
- Su piel dura le proporciona +1 CA cuando no lleva armadura.
- Embestida con cuernos: Puede realizar un ataque especial de carga, no recibe el bonificador al ataque pero si el penalizador: Si golpea causa 1d6.
- Es un combatiente feroz por lo que en combate cuerpo a cuerpo sin armas hace 2+bono de FUE+CON (en vez de 1+FUE+CON).
- Son inmunes al conjuro Laberinto.

Orco

Requisitos: Fuerza (FUE) 12, Constitución (CON) 11
Característica Principal: Fuerza
Dado de golpe: 1d8
Alineamiento: Neutral o Caótico
Ataque: Como Guerrero
Tiradas de Salvación: Como Guerrero
Nivel Máximo: 12
Tabla de progresión de niveles: Como Enano
Movimiento: Como Humano
Armaduras: Cualquiera de su tamaño
Armas: Cualquiera, incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Atletismo (Correr, Nadar, Saltar), Cabalgar, Empatía Animal, Folclore, Intimidar, Montar Trampas, Oficio, Rastrear, Saber Natural

Muy parecidos a los humanos sino fuera por las tonalidades de su piel, de un verde cetrino a un marrón pardo. Orejas puntiagudas (aunque no tanto como los elfos) y colmillos amenazadores. Los orcos representan la espina dorsal de las tribus de Malorn, a pesar de no ser tan numerosos como los goblins o tan fuertes como los minotauros. Estos humanoides fueron en su día los guerreros favoritos de Molek el Oscuro, y muchas leyendas tratan de explicar su origen: desde seres corrompidos por el mal a toda una raza abandonada por todos los dioses menos Molek. Sea cual sea la verdad, los orcos han sufrido una enorme transformación desde el Ragnarok.

En la actualidad conviven con las demás razas humanoides de Malorn sin cuestionar sus diferencias e incluso aquellos que conviven en tierras humanas suelen mostrarse abiertos a cualquier otra raza. Eso no quiere decir que sean amables o pacíficos, pues siguen siendo una raza guerrera, si no que no prejuzgaran a alguien por su aspecto. Los orcos siguen viendo la fuerza física como una cualidad importante,

aunque han aprendido a apreciar la sabiduría y la inteligencia como cualidades deseables en un líder.

Habilidades especiales

- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Sensibilidad a la luz: -1 al ataque y habilidades que dependan de la vista a plena luz del día.
- Su nueva forma de vida en la superficie les ha permitido desarrollar su capacidad para rastrear en espacios abiertos (1-2) en 1d6.
- Su gran Fuerza le permite derribar puertas con (1-3) en 1d6.
- A nivel 12 ganan un segundo ataque.

Rahka, Orca/Rastreador 7

Parásito sincrético

Requisitos: Inteligencia (INT) 12, Carisma (CAR) 13
Característica Principal: Inteligencia
Dado de golpe: Como anfitrión
Alineamiento: Caótico
Nivel Máximo: 10
Ataque: Como anfitrión
Tiradas de Salvación: Como anfitrión
Tabla de progresión de niveles: Como anfitrión
Movimiento: Como anfitrión
Armaduras: Cualquiera
Armas: Cualquiera, incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Cualquiera de la clase del anfitrión

Horribles criaturas con forma de larva pulposa violácea que son introducidas en el cráneo de un sujeto por las criaturas fungoides llamadas mi-go. Se conectan a los ojos, la médula y los oídos tomando control absoluto del cuerpo. Los recuerdos del paciente, cuyo cerebro se conserva en un cilindro craneal, son "descargados" en el parásito para que puedan cumplir correctamente la misión de suplantación del sujeto o creando una identidad nueva de un individuo común. Su objetivo es recopilar información sobre cualquier evento que tenga que ver con el Ragnarök o los Arcaicos para más tarde informar a sus amos. Las cicatrices del cráneo nunca llegan a desaparecer totalmente por lo que suelen llevar el pelo largo, sombrero, turbante, etc. Cuando alcanzan la madurez (nivel 10), la carcasa no soporta su tamaño y se muestran como realmente son (consultar Capitulo 10. Bestiario).

Habilidades especiales

- Un parásito sincrético obtiene las características físicas del organismo que haya poseído (*dados de golpe, carga soportable, velocidad, infravisión, etc.*) pero no las mentales, que son las propias del parásito sincrético.
- Adoptan la clase, arquetipo y habilidades de la criatura que suplantan. Pero nunca podrán suplantar la habilidad de lanzamientos de conjuros ya que el maná es especialmente dañino para ellos. Ingerir una poción de maná les causará 1d6 PG. Además. Tienen un -1 a la TS contra sortilegios.
- Un parásito sincrético no puede sobrevivir fuera de su organismo huésped antes de desarrollarse totalmente. Si el huésped muere, el parásito también.
- Son inmunes a los conjuros o efectos de Miedo, Hechizar persona o Parálisis. [Recomendamos disimular ciertos estados para evitar ser descubiertos, incluso realizar las TS aunque no sean necesarias]
- Percepción de pensamiento (como el conjuro Percepción Extrasensorial): a nivel 5 puede percibir los pensamientos de otras criaturas. Alcance 20m. El plomo bloquea este poder por lo que un casco de plomo inmunizará al portador.

Alexandra Kinski,
Parásito-Ladrona/Oficio: Meretriz 3

PISTOLERO ARCANO

Requisitos: Destreza (DES) 14, Carisma (CAR) 12
Característica Principal: Destreza y Carisma
Dado de golpe: 1d6
Nivel Máximo: 15
Ataque: Como Elfo
Salvación: Como Elfo
Armaduras: Armaduras ligeras
Armas: Cualquier arma, incluidas armas de cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Cabalgar, Folclore, Geografía, Historia, Idiomas, Juegos de azar, Oficio.

Un pistolero arcano es una rareza en Korn, hace apenas 50 años que empezaron a aparecer estos pistoleros que eran capaces de lanzar conjuros a través de sus armas. Poco se sabe de la manera en que los Pistoleros Arcanos obtienen el poder y lo disparan, pero cada cierto tiempo nace un humano con un poder innato, que si se desarrolla correctamente, puede llegar a hacer proezas impensables para la mayoría. Pueden encontrarse Pistoleros Arcanos en cualquier parte de Korn, si bien suelen encontrarse en mayor número en las regiones sureñas de las Colonias Confederadas.

Muchos piensan que los Pistoleros Arcanos son lo que queda de los antiguos hechiceros humanos que poseían la capacidad innata para manipular la magia. El poder de la sangre lo llaman. Quizá son el legado de un pasado muy antiguo que logró sobrevivir al Ragnarök y que tras muchas generaciones ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos. Lo único que se sabe con certeza, es que los Pistoleros Arcanos poseen un don o una capacidad innata de afinidad con el éter, muy similar a la de los elfos melnok o los propios dragones. Todos ellos nacen con las pupilas azules, rasgo inequívoco de consumo de maná pero en este caso, sin ingerir las preciadas pociones. Aunque no necesiten ingerir las pociones de maná solo pueden lanzar sus conjuros usando munición arcana la cual lleva los puntos de maná necesarios para activar el conjuro.

Es sabido por tanto que aunque los Pistoleros Arcanos tengan la capacidad de cargar, retener, obtener o extraer éter del ambiente, necesitan de un objeto que les ayude a detonar ese potencial. Este objeto funciona como un disparador del conjuro y es por eso que se unen mágicamente mediante el *nexo* a las armas de fuego.

Habilidades Especiales:
- Pistola arcana: ningún arma normal resistiría el enorme poder de los conjuros al ser disparados por lo que tiene que utilizar un arma especialmente preparada para ello. Ningún Pistolero Arcano podría usar otra pistola que no fuera la suya debido a la unión que se establece entre el pistolero y su arma. A esa unión se le conoce como *nexo*. A nivel 7 puede utilizar un arma larga para poder disparar conjuros de nivel 4 o superior. A nivel 10 puede utilizar una segunda pistola. Todos los conjuros han de ser disparados a través de su arma arcana. Una pistola de zamak cuesta 50 ₽ y 1 día de preparación para establecer el *nexo*. Un rifle/escopeta de zamak cuesta 100 ₽ y 2 días de preparación. Un Pistolero Arcano, a no ser que se diga lo contrario, no necesita de un éxito en una tirada de ataque con su arma de fuego para que se produzcan los efectos del conjuro.
- **Conjuros:** Los conjuros que conoce un pistolero arcano son limitados y vienen determinados por la tabla de conjuros conocidos. La lista a los que puede acceder también es limitada y han de escogerse de dicha lista. Asimismo, la tabla de progresión de conjuros es la misma que la de mago pero limitada hasta nivel 15.
- Dependencia de Maná: Las pistolas arcanas no usan munición convencional. Utilizan munición arcana y la "pólvora" se consume en modo de puntos de maná. Cada punto de maná cuesta 1 ₽. Los puntos de maná extra vienen determinados por una puntuación elevada de CAR. Consultar Capítulo 7. Magia y Alquimia. Al no consumir maná no tienen abstinencia ni sobredosis pero pueden consumir 1 punto de CON para disparar su arma arcana sin munición para causar 2d6 PG de daño. Esos puntos de CON se recuperan descansando (1 punto/día).

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE PISTOLERO ARCANO		
Experiencia	**Nivel**	**Dados de Golpe (1d6)**
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
16.000	4	4
32.000	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	+1 PG*
850.000	11	+2 PG*
1.100.000	12	+3 PG*
1.350.000	13	+4 PG*
1.600.000	14	+5 PG*
1.850.000	15	+6 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe constitución son ignorados

	CONJUROS CONOCIDOS							
NIVEL	**1º**	**2º**	**3º**	**4º**	**5º**	**6º**	**7º**	**8º**
1	2							
2	2							
3	3	1						
4	3	2						
5	4	2	1					
6	4	3	2					
7	5	3	2	1				
8	5	4	3	2				
9	5	4	3	2	1			
10	5	5	4	3	2			
11	5	5	4	3	2	1		
12	5	5	5	4	3	2		
13	5	5	5	4	3	2	1	
14	5	5	5	4	4	3	2	
15	5	5	5	4	4	3	2	1

Lista de conjuros del Pistolero Arcano:

Nivel 1: Cerrar portal, dormir, golpe de viento*, imantar*, luz, proyectil mágico, salpicadura mágica*, trueno ensordecedor*

Nivel 2: Abrir, ariete de aire*, cerradura arcana, fuerza fantasmal, luz permanente, telaraña, torpeza*

Nivel 3: Abrojos*, apagón*, bala arcana*, bola de fuego, disipar magia, inmovilizar persona, pólvora mojada*, rayo eléctrico

Nivel 4: Aplastar constructo*, confusión, crecimiento vegetal, desactivar máquina*, muro de engranajes*, muro de fuego, muro de hielo, polimorfar, ojo arcano, puerta dimensional

Nivel 5: Atontar, desactivar autómata*, invocar elemental, muro de piedra, nube aniquiladora, pasadizo arcano, paralizar monstruo

Nivel 6: Conjuro de muerte, De la piedra a la carne (pero el inverso, carne a piedra), desintegrar, mover la tierra

Nivel 7: Bola de fuego de explosión retardada, mano apresadora de Fistan, puerta en fase

Nivel 8: Bala mortal*, cristal de hierro, hechizar a las masas, laberinto, nube incendiaria, polimorfar objeto, puño golpeador de Fistan

* Nuevo conjuro de Jernhest

Eanna Mierali, Pistolera Arcana/Forajida 2

SEMIENANO

Requisito: Constitución (CON) 10
Característica Principal: Constitución
Dado de golpe: 1d8
Nivel Máximo: 12
Ataque: Como Enano
Tirada de Salvación: Como Guerrero

Movimiento: Como Humano
Armaduras: Cualquiera
Armas: Cualquiera, incluidas armas de fuego cortas y medianas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Actuar, Atletismo (correr, nadar, saltar), Cabalgar, Conducir, Folclore, Ingeniería, Intimidar, Oficio

Los hijos de un enano y una humana, o viceversa, no son del todo extraños, con mayor abundancia en el norte de Alannia. La región de Norhem posee una población de semienanos bastante grande, organizados en clanes como sus progenitores enanos, pero de una forma más humana. Estos clanes suelen ir vestidos de forma bastante peculiar, con madows, una túnica larga y sin confeccionar de unos cinco metros de largo, que se recoge y se ata con cinturón alrededor de la cintura para cubrirse tanto el cuerpo como las piernas. No se recuerda el origen del uso de esta prenda, se cree que procede de su pasado como esclavos pero ahora se usa para mostrar su resistencia al frío, superior a la de los humanos. Poco a poco están empezando a adoptar otras vestimentas según la moda del momento y dejan el uso de las madows para ocasiones especiales de celebración. Existe cierta desambiguación de la palabra y otras razas suelen usar la palabra madows para denominar a los semienanos.

Los semienanos son casi tan altos como sus progenitores humanos, pero además tienen la férrea constitución de los enanos, lo que ofrece individuos de gran espalda y fuerza. Mal vistos entre los enanos dorados pero aceptados por los enanos de hierro y los humanos. Misteriosamente, a pesar de la vieja rivalidad entre enanos y elfos, los semienanos suelen tener buenas relaciones con los semielfos debido tal vez a la empatía de su situación.

Son grandes bebedores de walk, les gusta la vida familiar y aceptan cualquier desafío a su hombría. Aprecian la buena música y extrañamente, son magníficos bailarines.

Lo único que diferencia a un semienano de un humano es que no llegan a ser tan altos. Que no hay semienanos rubios naturales, un enano dorado jamás se mezclaría con un humano. Y lo más distintivo son sus prominentes narices y sus orejas pequeñas, rasgo distintivo de los enanos de Korn.

Habilidades Especiales:
- Gracias a su herencia enana, poseen la habilidad de ver en la oscuridad gracias a su infravisión (alcance 10m).
- Cuando alcanzan el nivel 12, tienen derecho a un ataque adicional por asalto.
- Los semienanos tienen un +2 a cualquier tirada de habilidad basada en CON gracias a su gran resistencia.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE SEMIENANO		
Experiencia	**Nivel**	**Dados de Golpe (1d8)**
0	1	1
2035	2	2
4065	3	3
8125	4	4
16250	5	5
32500	6	6
65000	7	7
120000	8	8
240000	9	9
360000	10	+3PG*
480000	11	+6PG*
600000	12	+9PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Angus Campbell, Semienano/Militar 4

YIGG-HA

Requisitos: Destreza (DES) 13, Inteligencia (INT) 10, Carisma (CAR) 12
Característica principal: Destreza y Carisma
Dado de golpe: 1d6+1
Nivel Máximo: 12

Ataque: Como Guerrero
Alineamiento: Caótico
Movimiento: Como humano
Armaduras: Armaduras ligeras
Armas: Cualquiera incluidas armas de fuego cortas y largas
Habilidades (1 cada 4 niveles): Acrobacias, Actuar, Alquimia, Cabalgar, Callejeo, Conducir, Diplomacia, Disfraz, Historia, Idiomas, Intimidar, Juegos de azar, Leer los labios, Leyes, Saber arcano, Saber natural.

Los yigg-ha hacen las funciones de líderes y guías del pueblo serpiente dirigiendo a los yigg-ti que, aunque mucho más numerosos, son más instintivos. Ocupan todos los puestos de responsabilidad siendo el "cerebro" que hace que el "músculo" que conforman sus numerosos hermanos de mayor tamaño funcione infaliblemente. Su aspecto físico es bien diferente al de los yigg-ti; poseen un cuerpo humanoide con cabeza de serpiente. Sus numerosos músculos y huesos móviles, junto a una sustancia segregada por la piel, les permiten adoptar cualquier forma humanoide. Para mejorar aún más su mimetismo hacen uso de sus células pigmentarias y folículos capilares para adoptar tonalidades y añadir pelo a sus "disfraces". A efectos prácticos pueden imitar cualquier espécimen humanoide de su mismo tamaño aunque fuera de diferente complexión. Debido a todas estas capacidades se encuentran entre los mejores espías de Korn. Un detalle macabro es que no poseen dentadura más allá de dos colmillos retráctiles y suelen recurrir a "tomar prestada" la dentadura de un espécimen de la raza a la que quieren imitar. Los yigg-ha son todos macho, teniendo que utilizar a hembras de otras especies para reproducirse. Es normal pues que para ellos las hembras humanoides posean un valor incalculable.

Tienen dificultad para adaptarse a los climas fríos así que será muy difícil encontrarles en ese tipo de clima a menos que consigan de alguna forma mantener su temperatura entre los 18-28ºC.

Habilidades especiales
- Cambio de aspecto: Un yigg-ha puede adoptar el aspecto de un humanoide con poco pelo en unas horas y el de un humanoide de poblado pelaje en algo más de un día, gastando una buena cantidad de esfuerzo, por lo que deberá ingerir comida antes y después de la transformación. Lo único que no pueden imitar es la dentadura ya que sólo poseen sus dos colmillos retráctiles por lo que suelen llevar su propia colección particular. Pueden imitar cualquier sonido y por descontado cualquier voz debido a los músculos de las cuerdas vocales.
- Veneno: Pueden morder (1d4) inoculando veneno, ese veneno causa 3d6 a menos que se supere una TS contra Venenos. A nivel 5 el veneno es más fuerte y también causa ceguera. A nivel 10 causa 3d6, ceguera y parálisis (1d6 turnos) y a nivel 15 la muerte. Genera 2 dosis al día.
- Inmunidad al veneno: Los yigg-ha son inmunes a todo veneno.

TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE YIGG-HA

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.200	3	2
8.400	4	3
16.200	5	4
32.400	6	5
66.000	7	6
126.000	8	7
256.000	9	8
366.000	10	9
486.000	11	+2 PG *
600.000	12	+4 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Sizzkus, Yigg-ha/Espia 5

TABLA DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE YIGG-HA

NIVEL	Muerte	Varitas mágicas	Petrificación o Parálisis	Armas de aliento	Sortilegios
1-3	12	12	10	10	14
4-6	10	11	8	8	12
7-9	8	8	6	6	11
10-12	6	7	5	5	8

4. HABILIDADES Y ARQUETIPOS

En Jernhest, el uso de las habilidades ya no es intuitivo o decisión subjetiva del Narrador como se sugería en el Reglamento del Juego de la Marca (Cap.4 El Combate). En éste escenario moderno las habilidades son de vital importancia tanto en el desarrollo del juego como a la hora de configurar el personaje.

Los personajes adquieren habilidades de dos maneras, una es eligiendo las habilidades propias de la clase de personaje y la otra es mediante la elección del arquetipo (que otorga como mínimo una). Un personaje aprende nuevas habilidades de su clase eligiendo una a nivel 1 y otra cada 4 niveles (a menos que la clase/arquetipo especifique lo contrario).

Tanto las habilidades de clase escogidas como las habilidades de arquetipo son consideradas como habilidades entrenadas en las que el personaje destaca por encima de las demás. Tanto las habilidades escogidas al hacer la ficha de personaje como las nuevas aprendidas deben ser aprobadas por el Narrador ya que uno de los condicionantes a la hora de elegir un arquetipo u otro puede ser el acceso a ciertas habilidades.

Ejemplo: un mago/guardaespaldas podría optar por aprender Sanar, el Narrador puede interpretar que solo aquel que haya estudiado en la universidad, haya tenido un adoctrinamiento en el campo de batalla o con el curandero del pueblo serán quienes puedan tener esa habilidad.

En el Manual Avanzado de Aventuras de la Marca del Este existe una versión ampliada de las habilidades, pero en Jernhest hemos querido complementarlas con algunas habilidades más exclusivas de un mundo más avanzado tecnológicamente. Como es posible que no se posea dicho manual, hemos introducido una nueva forma de usar las habilidades. Ambos sistemas son compatibles pero se ha de decidir antes cual se va a usar. Si se usa el sistema del Manual Avanzado solo hay que ignorar las habilidades que otorga la clase y el arquetipo, añadir las habilidades en armas de fuego y aquellas exclusivas de Jernhest.

DIFICULTAD Y ÉXITO

Para usar una habilidad o realizar con éxito cualquier acción el Narrador determina la dificultad y el jugador deberá igualar o superar dicha dificultad con su tirada.

Tipo	Dificultad	Ejemplos/Habilidad
Muy fácil	0	Asustar a un cachorrito (intimidar)
Fácil	5	Un trayecto normal en motovapor (conducir motovapor)
Normal	10	Poner en funcionamiento un motor estropeado teniendo piezas de repuesto y herramientas (oficio mecánico o ingeniería)
Difícil	15	Convencer a un enano dorado de que una rebaja en el precio va a ayudar a su negocio (diplomacia)
Muy difícil	20	Andar por un cable entre dos edificios (acrobacias)
Absurdo	25	Desactivar una bomba creada por un genio criminal bajo estrés y sin herramientas (explosivos)
Imposible	30	Activar a ciegas una máquina arcanotecnológica de última generación (arcanotecnología)

Si el Aj quiere realizar una acción que requiera una habilidad que **NO** tiene entrenada, no podrá hacer una tirada de dificultad igual o mayor de **15** (difícil) y sólo sumaría *bono de la característica + 1d20* para dificultades inferiores. Si el Narrador determina que la dificultad clase es difícil no dejará al personaje realizar esa acción ya que no tendrá la capacidad o el conocimiento necesario de poder llevar a cabo esa acción con éxito. Sin embargo para obtener éxito en una acción teniendo una habilidad entrenada se debe sumar el *Nivel del Aj+ bono de la característica+1d20* contra la dificultad que establezca el Narrador.

El mero hecho de poseer la habilidad puede evitar realizar tiradas. Por ejemplo, si se posee la habilidad de explosivos, el aventurero puede encender con seguridad un cartucho de dinamita y lanzarlo sin necesidad de realizar ninguna tirada (en pos de un juego más fluido). Si quisiera ajustar mucho el tiempo de explosión acortando la mecha el Narrador si podría indicarle que hiciera una tirada dificultad 10. Si lo intentara un profano, el Narrador podría aumentar la dificultad a 15 por no tener los conocimientos necesarios.

Ejemplo: Drugg (un semiorco/matón) desea hacer funcionar el motor de un CAW (Ciclogiro Avanzado Wester, vehículo arcanotecnológico). El Narrador piensa que el aparato es demasiado complejo para el bruto semiorco, por tanto la dificultad es Difícil y Drugg simplemente no puede intentar hacer funcionar el aparato. Sin embargo, cuando su compañero Leylan, un ladrón/mecánico, lo intenta, el Narrador cree que no es algo difícil para un mecánico por lo que determina que la dificultad es Normal. Leylan tiene un bonificador +1 por su SAB, lanza 1d20 y obtiene un 8, sumando 9, Leylan no supera la dificultad (10) por lo que aunque intuye algo y toquetea el motor tampoco logra encenderlo. Le toca el turno a Alisa, una maga/arcanotecnóloga (que posee la habilidad de arcanotecnología). Para el Narrador, encender el motor por parte de Alisa es tarea fácil. Alisa tiene nivel 3 y un bonificador +1 por su SAB, si la dificultad es Fácil (5), Alisa sólo necesita sacar un 1 en 1d20 para arrancar el motor. Pan comido.

TRUCO PARA EL NARRADOR

Resolución rápida de Habilidades: si quieres ganar algo de tiempo, puedes comparar los bonos a las habilidades y dar como vencedor al que posea el mayor bono. Ejemplo: dos jugadores de cartas se enfrentan y simplemente comparando quien tiene más en Juegos de Azar sabríamos rápidamente quien gana esa partida. Si no es trascendente el resultado y agiliza la partida, úsala.

HABILIDADES Y CARACTERÍSTICA DE LA QUE DEPENDEN

Fuerza	Atletismo (nadar, saltar), Intimidar.
Destreza	Acrobacias, Cabalgar, Conducir, Explosivos, Montar trampas, Oficio, Pilotar.
Constitución	Atletismo (correr).
Inteligencia	Alquimia, Arcanotecnología, Conocimiento de monstruos, Geografía, Historia, Idiomas, Ingeniería, Leyes, Saber arcano, Saber natural.
Sabiduría	Folclore, Leer los labios, Navegación, Percepción, Rastrear, Sanar,
Carisma	Actuar, Callejeo, Diplomacia, Disfraz, Empatía animal, Intimidar, Juegos de azar.

Existen habilidades no descritas en esta lista que podrían añadirse y que serían muy fácil de crear a través de la habilidad de Oficio.

Ejemplo: Miguel quiere jugar con un enano del hierro buscador de oro pero al no existir el arquetipo ni habilidad, el Narrador decide crear el arquetipo Prospector cuya habilidad entrenada sería Oficio: Buscar oro. Decide que la habilidad de Buscar oro (SAB) le permite hacer una tirada para ver si encuentra oro y el arquetipo le proporciona un bono de +1 a la tirada. O si quisiera

un Oficial militar le daría las habilidades entrenadas del arquetipo militar y como especial, un bono de +1 al carisma para habilidades relacionadas con el liderazgo o +1 al ataque para la tropa por estar cerca e inspirarles…

Ejemplo: Javi ya ha jugado con un boxeador y quiere probar algo similar. Un ciclope que practique lucha libre sería ideal. El arquetipo sería Atleta pero no existe habilidad para la lucha libre por lo que el Narrador le dice que se la ponga directamente como habilidad nueva. Ahora solo queda decidir si para enfrentarse con otro luchador simplemente van a hacer tiradas enfrentadas o prefieren crear una tabla específica con diferentes efectos para el combate.

Descripción de las habilidades

Acrobacias (DES): Con ésta habilidad se pueden realizar ágiles maniobras de escapismo, equilibrio, esquivar trampas, piruetas y fintas que permitirán escapar o evitar peligros.

Actuar (CAR): Es la capacidad para engañar a otros, montar una farsa o fingir emociones.

Alquimia (INT): Permite conocer los secretos de la química, las fórmulas alquímicas y los componentes necesarios. Permite crear nuevas sustancias, compuestos especiales o pociones que produzcan efectos mágicos (consultar Capítulo 7. Magia y Alquimia). Alquimia también nos permitirá crear/fabricar (pero no manejar) pólvora y otros explosivos. *Sin el arquetipo de **Alquimista** solo se puede crear un nuevo compuesto por nivel y la dificultad será mayor.*

Arcanotecnología (INT): La arcanotecnología es una habilidad mezcla de Ingeniería y Saber Arcano. Permite crear, conocer y comprender cualquier objeto o aparato mecánico activado mediante la magia, la *esencia* o que use algún elemento mágico en su composición o funcionamiento. El jugador y el Narrador deberán determinar qué efectos o características tiene el objeto creado. Esta habilidad es exclusiva del arquetipo Arcanotecnólogo.

Atletismo (FUE/CON): Tener la habilidad de atletismo significa que uno es más rápido, aguanta más nadando y salta más alto de lo normal. Atletismo hace referencia a una capacidad atlética y a una forma física superior a la media usada en diferentes tipos de modalidades o deportes.

Cabalgar (DES): Hace referencia tanto a la habilidad de montar como a la capacidad de domar y cuidar de una montura. Se ha de elegir el tipo de montura por lo que se puede elegir de nuevo esta habilidad para nuevas criaturas. Las monturas posibles son: caballos, camellos, banquis, wyverns, elefantes, lobo gigante, arañas gigantes, dragones, grifos, nerx, pegasos, hipogrifos, dinosaurios, rocs, lobos gigantes, jabalís gigantes.

Callejeo (CAR): Sirve para desenvolverse con facilidad y soltura en cualquier ambiente urbano dando acceso a información exclusiva o al mercado negro. Callejeo también se puede usar para seguir/despistar a alguien por la ciudad.

Conducir (DES): Esta habilidad permite manejar casi todos los vehículos terrestres motorizados (a discreción del Narrador).

Conocimiento de monstruos (INT): Esta habilidad permite saber tanto las características como debilidades de criaturas fantásticas y otros animales. La dificultad depende de lo poderosa que sea la criatura, lo normal es 10+DG de la criatura. El Narrador puede aplicar modificadores según la fama o lo insólito de la criatura.

Diplomacia (CAR): Habilidad que mediante la sagacidad, el disimulo o la cortesía al conversar es capaz de conseguir un trato positivo o convencer a alguien de hacer algo. También sirve para mediar con éxito en una discusión y para conseguir un trato de favor.

Disfraz (CAR): El disfraz se utiliza para hacerse pasar por otra persona disimulando los rasgos. También sirve para suplantar a alguien caracterizándose como la persona, adoptando incluso sus gestos y su tono de voz. Esta habilidad se enfrenta a una tirada de Percepción.

Empatía animal (CAR): Capacidad especial para tratar con los animales. La empatía animal ayuda tanto a domesticar un animal enseñándole trucos sencillos como a conocer sus costumbres y comportamiento.

Explosivos (DES): Con ésta habilidad es posible construir, manejar y desactivar artefactos explosivos. La dificultad será establecida por el poder destructor del explosivo siendo 10+1 de dificultad por cada 1d6 extra de daño. Ejemplo, un artefacto explosivo de 10d6 de daño tendría una dificultad de 20 para armarlo/desarmarlo con seguridad. Esta habilidad incluye el sistema de accionamiento y/o temporizador del explosivo. El resultado de un 1 podría causar la explosión durante la manipulación a discreción del Narrador.

Folclore (INT): Conocimiento histórico sobre las leyendas, los mitos, los cuentos y viejas historias sobre una cultura o región especifica de Korn. Esta habilidad puede ser cogida en varias ocasiones para diferentes lugares. Folclore engloba a la habilidad de Religión del Manual Avanzado.

Geografía (INT): Permite adquirir un vasto y amplio conocimiento geográfico del mundo, tanto de sus gentes como de los accidentes geográficos y ciudades.

Historia (INT): Conocimiento de la historia pasada de los pueblos y naciones de Korn, tanto de sus tramas políticas como militares o sociales.

Idiomas (INT): Capacidad para aprender idiomas con facilidad. Cada vez que se adquiera esta habilidad se obtendrá un nuevo idioma hablado y escrito siempre y cuando se haya tenido oportunidad de aprender ese nuevo idioma.

Ingeniería (INT): Es la capacidad de crear o inventar, comprender o hacer funcionar cualquier aparato mecánico no arcanotecnológico. *Sin el arquetipo de **Ingeniero** solo se puede crear un nuevo objeto por nivel y la dificultad será mayor.*

Intimidar (FUE/CAR): Capacidad física y mental de imponerse o resultar imponente hacia otras personas. Sirve también para prevenir cualquier ataque o para resultar peligroso a otras personas. Esta habilidad puede usarse con el bono de Fuerza o el de Carisma, elegir solo el mayor. Una tirada de intimidar se enfrenta contra tirada de Intimidar. Un sujeto intimidado tendrá -1 a sus tiradas de

TS, ataque y daño durante la duración del encuentro.

Juegos de azar (CAR): Esta habilidad sirve para intuir la mejor opción y conocer las mayores posibilidades de ganar (y por supuesto para realizar trampas) en cualquier juego de azar, ya sean cartas, dados o cualquier otro juego en el que intervenga la suerte.

Leer los labios (SAB): Habilidad para poder comprender las palabras emitidas por una persona leyendo sus labios.

Leyes (INT): Conocimiento del mundo burocrático y legal en general.

Montar trampas (DES): Habilidad para crear, montar y desactivar trampas de todo tipo, desde pequeños anzuelos a complicadas trampas mecánicas. Una trampa pequeña causa entre 1d4-2d4 de daño y requiere media hora de trabajo. El daño aumenta otros 2d4 adicionales por cada 5 niveles. Instalar una trampa grande y compleja requerirá 1d4 horas de trabajo y produce un daño aproximado de entre 1d6 a 2d6. El Narrador puede variar los tiempos de montaje o los daños si lo estima oportuno.

Navegación (SAB): Hace referencia tanto a la habilidad para manejar cualquier nave marítima como a un extenso conocimiento del mar y sus características.

Oficio (DES): Habilidad sobre la que Jugador y Narrador deben determinar las características según el oficio escogido. Ejemplos de oficios típicos: abogado, banquero, enfermero, estibador, tendero, prostituta, bibliotecario, anticuario, operario de fábrica, artista de circo, escritor, músico, minero, conductor de vaportaxi, tallista de cristales de maná, institutriz, carpintero, empleado de hogar, mendigo, vendedor ambulante, etc.

Percepción (SAB): Los sentidos y la intuición del aventurero están más desarrollados o entrenados de lo normal. Esta habilidad permite encontrar, buscar o darse cuenta de algo antes que los demás. También es útil para percibir problemas o evitar que alguien intente engañarte.

Pilotar (DES): Esta habilidad sirve para manejar los vehículos aéreos tales como barcoglobos, nóvikovs o ciclópteros.

Rastrear (SAB): Capacidad de analizar las huellas o señales dejadas por un individuo, vehículo, etc. para averiguar quién puede haberla dejado, qué estaba haciendo para dejar esa marca e incluso seguir las huellas hasta su origen.

Saber arcano (INT): Conocimiento del mundo relativo a la magia, los conjuros, la *esencia* y el éter.

Saber natural (INT): Conocimiento extenso del medio natural, las plantas y sus cualidades. También es la capacidad de sobrevivir en entornos hostiles, parajes inhóspitos o con climatología adversa.

Sanar (SAB): Sirve para realizar primeros auxilios, tales como detener hemorragias o desinfectar heridas. Sanar también se usa para dar tratamiento médico y realizar curas periódicas.

Arquetipos

Si la Clase nos cuenta quién es el personaje, el arquetipo nos cuenta a qué se dedica. Los arquetipos han sido creados con el fin de combinar la sencillez del manual básico de Aventuras en la Marca del Este con las múltiples posibilidades del mundo tecnológico moderno de Jernhest.

En un mundo donde hay una gran cantidad de oficios, el arquetipo viene a ser aquello que diferencia a dos personajes con la misma clase. Dos guerreros, más bien dicho dos luchadores, serían personajes muy parecidos. En Jernhest sin embargo, uno de los luchadores podría ser un matón de bar o un pugilista y el otro podría ser un médico militar, con efecto no solo en su trasfondo sino en las habilidades que poseen. Digamos que el arquetipo sería una especialización dentro de la clase.

La mayoría de los arquetipos, como las clases, tienen ciertos requisitos necesarios para poder optar a elegirlo. Un timador por ejemplo, deberá tener la clase de Ladrón y no deberá tener un alineamiento legal, ya que es un criminal, aparte debe tener un mínimo de 13 en CAR pues debe ser alguien capaz de engañar a los demás. En ocasiones la clase social es un requisito imprescindible para optar a un arquetipo o a otro, si no se especifica en los requisitos, cualquier estamento social puede acceder a dicho arquetipo.

A **nivel 6** es posible cambiar de arquetipo (si el Narrador lo permite) o quedarse con el mismo y obtener un bonificador de +1 en la habilidad/es que ya teníamos.

Abandonar y elegir un nuevo arquetipo

Es posible que por unas circunstancias u otras se necesite o se deba abandonar el arquetipo inicial y elegir uno nuevo. Cuando el Narrador autorice dicho cambio, se tendrán que realizar los siguientes ajustes: se pierde la habilidad especial pero se conserva la habilidad entrenada con sólo la mitad del bono del nivel (redondeando hacia abajo). Se pueden realizar hacer tiradas por encima de 15.

Ejemplo: El Narrador le aconseja a Luis que su Pistolera Arcana Eanna Mierali ahora que ha dejado atrás su pasado como forajida y ha entrado en el cuerpo de agentes federales de Roake debería cambiar su arquetipo de Forajida a Roakii. Eanna, de nivel 6, conservaría la habilidad de intimidar con la mitad de su nivel (3+bono de carisma) perdiendo la habilidad de especial como Forajida a cambio de la habilidad de Leyes y la habilidad especial de ser inmune a la habilidad de Intimidación. Sin duda, un gran fichaje para los Roakiis.

Nota importante: Aunque a continuación nombramos una serie de arquetipos, existen tantos arquetipos como profesiones podáis imaginar. Es decir, aunque en la siguiente lista no aparezca el buzo, en Jernhest es perfectamente posible que un jugador y el Narrador se pongan de acuerdo para crear un arquetipo completamente nuevo, ajustando sus habilidades y características para que se adapte al trasfondo que el jugador quiere reflejar.

Eanna Mierali

AGENTE DE LA LEY

Requisitos: CON 9, FUE 9.
Habilidad entrenada: Leyes.
Habilidad especial: +1 a Intimidar. Puede usar armas de fuego cortas. Presentando su distintivo puede pedir ayuda o buscar información en una comisaría o casa de la guardia.
Los agentes de la ley son aquellas personas que se encargan de hacer cumplir la ley. Pueden ser miembros de la guardia o policías en la gran ciudad. Todos tienen la misma función, velar por la seguridad de sus conciudadanos.

AGENTE SECRETO

Requisito: DES 12, INT 13, CAR 13. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Elegir entre Actuar o Disfraz.
Habilidad especial: +1 a las habilidades que impliquen CAR. Puede usar armas de fuego cortas.
Al servicio de un gobierno, el agente secreto es un experto en la infiltración. Es hábil pasando desapercibido y haciéndose pasar por otras personas.

ALQUIMISTA

Requisito: INT 13, SAB 13
Habilidad entrenada: Alquimia
Habilidad especial: Puede crear productos alquímicos. Consultar Capítulo 7. Magia y Alquimia
Un alquimista es alguien que estudia las propiedades de los objetos y analiza cómo pueden reaccionar unos con los otros. No es magia ni ciencia pero tiene características de ambas.

ARCANOTECNÓLOGO

Requisito: Gnomo o Mago. INT 14, SAB 13. Clase Alta.
Habilidad entrenada: Arcanotecnología.
Habilidad especial: Una vez por nivel puede crear un objeto arcanotecnológico.
El arcanotecnólogo es un experto en la combinación de la ciencia y la magia. Comprende y puede arreglar maquinaria y aparatos arcanotecnológicos (que use o que funcione mediante la magia o la *esencia*). El arcanotecnólogo ha recibido instrucción académica en el campo de la magia y la *esencia*.

ARTISTA

Requisito: INT, SAB o CAR 13 (según la habilidad artística).
Habilidad entrenada: Elegir entre Oficio o Actuar.
Habilidad especial: Obtiene un modificador +1 a la disciplina artística elegida (Oficio).
Los artistas son profesionales destacados de gran talento que intentan vivir de su arte en cualquiera de sus formas. Cantante, actor, pintor, músico o escultor son algunas posibilidades.

ATLETA PROFESIONAL

Requisito: FUE 13, DES o CON 13 (según el deporte elegido).
Habilidad entrenada: Atletismo.
Habilidad especial: Un atleta profesional gana +1 a las tiradas en la disciplina elegida.
El atleta profesional es un portento físico que entrena duramente para convertirse en el mejor. Algunos de los deportes más populares son: humbolt, esgrima, atletismo, natación, kugel, esquí o alpinismo entre otros.

AVENTURERO

Requisito: Ninguno.
Habilidad entrenada: Elegir entre Geografía, Historia, Folclore o Saber natural.
Habilidad especial: Elegir entre +1 a las TS o +10% PX al conseguir tesoro.
Un aventurero es aquella persona cualquiera que ha decidido dejar la seguridad de su hogar para buscar y vivir aventuras. Exploradores incansables que suelen vagar por Korn uniéndose a compañías de aventureros o bien yendo por libre en busca de emociones y nuevos territorios e inexplorados.

BERSERKER

Requisito: CON 13, FUE 13. Clase Baja. Alineamiento neutral o caótico.
Habilidad entrenada: Intimidar.
Habilidad especial: Antes de entrar en combate puede inducirse un estado de rabia que intimida a sus adversarios y le profiere cierto grado de aguante excepcional. Al entrar en dicho estado debe realizar una prueba de intimidación contra los adversarios dispuestos

a luchar. Cada oponente intimidado tendrá un penalizador de -1 a sus tiradas de TS, ataque y daño mientras pelee contra el berserker. Además, este contará con un bonificador temporal de +2 a su CON. Este bonificador desaparecerá en cuanto termine el combate quedando exhausto durante 1 hora.
Originaros de Îsdragen, estos míticos guerreros de la antigüedad eran capaces de entrar en un estado de trance durante la lucha, capaces de ignorar el dolor y despreciar cualquier apego por su integridad física.

BUSCALÍOS

Requisito: Clase Halfling o Ladrón. Alineamiento neutral o caótico.
Habilidad entrenada: Acrobacias.
Habilidad especial: +1 a las TS y +1 CA.
Los buscalíos suelen ir causando problemas allá por donde van. Aunque a veces lo hagan sin darse cuenta o no tenga nada que ver con ellos, casi siempre suelen estar metidos en dificultades. Suelen meterse en esos líos por arriesgarse demasiado pero suelen salir airosos.
Cuando un Buscalíos ve la ocasión de meterse en algún problema le será muy difícil resistirse. Ha de superar una TS contra sortilegios o irá de cabeza a ver qué sucede. No tiene porqué ir a lo loco pero querrá intervenir de alguna manera.

CAZADOR

Requisito: CON 12, SAB 12.
Habilidad entrenada: Armas de fuego largas. Elegir entre Conocimiento de monstruos, Montar Trampas o Rastrear.
Habilidad especial: Cazador concienzudo, +1 al ataque y al daño contra el tipo de monstruo elegido. Cada 2 niveles a partir del 1º (1, 3, 5, etc.) puede elegir un nuevo tipo de monstruo o el mismo hasta un máximo de +5.
El cazador puede elegir entre estar especializado en la caza de animales corrientes, o bien en la caza de monstruos y otro tipo de criaturas, o bien pueden dedicarse a cazar criaturas mecánicas animadas como autómatas o zombis de chatarra. Son expertos en el seguimiento y la captura de todo tipo de criaturas.

CAZARRECOMPENSAS

Requisito: SAB 12.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas y largas. Elegir entre Rastrear o Percepción.
Habilidad especial: +10% PX al cobrar una recompensa.
Los cazarrecompensas tratan de encontrar y capturar a criminales forajidos o fugitivos que han escapado de los agentes de la ley a cambio de jugosas recompensas.

CAZATESOROS

Requisito: DES 12, INT 13.
Habilidad entrenada: Elegir entre Folclore o Percepción.
Habilidad especial: Una vez al día cada 3 niveles puede repetir una tirada de salvación contra trampas que se haya fallado.
El cazatesoros es un experto en encontrar reliquias y riquezas de antiguas civilizaciones pérdidas o culturas antiguas ya sea con ánimo de enriquecerse o ganar fama y mostrar al mundo sus hallazgos.

CIENTÍFICO

Requisito: INT 15. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Oficio (matemático, astrónomo, biólogo, geólogo, evolucionólogo, físico, etc.).
Habilidad especial: +1 en la especialidad elegida. Obtiene un +1 a SAB/INT a la hora de tratar de resolver un problema o un enigma científico de cualquier tipo.
El científico es una persona erudita, sabia y con una mente brillante capaz de encontrar soluciones a problemas por medio de la razón, la matemática o la lógica. Los científicos locos en cambio usan su prodigiosa mente para causar el mal (por su perturbada condición), para beneficiarse ellos mismos o simplemente actúan al margen de la ley o de las imposiciones éticas y sociales si su trabajo es catalogado como inmoral o peligroso.

COMERCIANTE/MERCADER

Requisito: INT 13 CAR 12. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Diplomacia.
Habilidad especial: Obtienen un +1 al CAR a la hora de hacer cualquier tipo de trato u operación comercial de cualquier índole.
Los comerciantes tienen una habilidad innata para los negocios. También son expertos a la hora de tratar con los demás para influir en una decisión o tratar de convencerles de algo.

CORRETÚNELES

Requisitos: CON 13. Enano del hierro o Duergar.
Habilidad entrenada: Saber natural bajo tierra o en el interior de la montaña.
Habilidad especial: 1/día son capaces de doblar su movimiento durante tantos asaltos como valor de CON y no perderán la orientación mientras se encuentren en túneles o laberintos.
Los corretúneles son expertos en el movimiento subterráneo. Estos exploradores tienen una gran capacidad de orientación en todo tipo de terrenos bajo el suelo, grutas, cuevas o mazmorras.

CRIMINAL

Requisito: Alineamiento neutral o caótico. Clase Baja.
Habilidad entrenada: Elegir una entre Acrobacias, Actuar, Callejeo, Disfraz o Intimidar.
Habilidad especial: Conocen el Código Sigiloso (la lengua de los ladrones). En su lugar de "trabajo" pueden pedir (1/día) la ayuda de 1d4 compinches de un nivel similar.
Este tipo de criminal suele actuar en la gran ciudad. Puede ser miembro de una banda criminal o bien actuar por su propia cuenta. Suelen ser hábiles en los bajos fondos y buscándose la vida al margen de la ley. Los más habituales son: carterista, timador, contrabandista o matón.

DESCUBRIDOR

Requisito: DES 13, INT 12, SAB 12.
Habilidad entrenada: Elegir entre Geografía, Percepción o Rastrear.
Habilidad especial: Elegir entre +1 a las TS o +10% PX al conseguir tesoro. Además cuenta con el respaldo de la Sociedad del Descubrimiento pudiendo pedir ayuda en caso de necesidad.
Pertenecen a la Sociedad del Descubrimiento cuya meta es encontrar (y ser reconocidos por ello) cualquier vestigio de las épocas pasadas. Tratan de encontrar y descifrar los secretos de las civilizaciones antiguas. Son sabios, perspicaces e incansables en su búsqueda por todo el mundo.

DETECTIVE ASESOR

Requisitos: INT 15. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Percepción.
Habilidad especial: 1/día cada 3 niveles, puede pedir información adicional (que no se obtendría normalmente con una tirada de dados) sobre un suceso/persona/lugar que esté investigando.
Los detectives asesores son un tipo de Investigadores de reciente aparición. Normalmente colaboran con las fuerzas del orden en casos de extrema complejidad. Son intuitivos y sagaces soliendo actuar desinteresadamente trabajando solo por el placer de resolver crímenes gracias a aguda inteligencia.

Sherlock Holmes

DILETANTE

Requisito: Clase Alta.
Habilidad entrenada: Elegir 2 habilidades cualesquiera.
Habilidad especial: Empieza un 50% más de dinero inicial.
Los diletantes suelen cultivar una afición de manera no profesional. Son personas con una cierta obsesión por algo y que suplen su falta de habilidad o ingenio con dinero. Un diletante suele gastar auténticas fortunas en aprender esas habilidades.

ENFERMERO

Requisito: SAB 9.
Habilidad entrenada: Sanar.
Habilidad especial: Puede realizar curas periódicas y curar 1 PG adicionales al día.
Un enfermero tiene la capacidad de realizar unos primeros auxilios y sanar a una persona enferma o que haya recibido heridas.

ESPIA

Requisito: INT 12, CAR 14. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Elegir entre Actuar, Disfraz o Percepción.
Habilidad especial: Puede repetir cualquier tirada de habilidad basada en el CAR que tenga que ver con su actual misión (pero ha de quedarse con el nuevo resultado).
Los espías pueden trabajar o no para un gobierno. Son expertos recabando información o causando problemas subrepticiamente. La mayoría podrían ser actores profesionales y suelen tener siempre los ojos y los oídos bien abiertos.

FORAJIDO

Requisito: CON 12. Alineamiento neutral o caótico.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas. Intimidar.
Habilidad especial: Durante el primer asalto obtiene un bonificador de +2 al ataque y al daño contra objetivos intimidados.
Los forajidos suelen personas duras de fuerte carácter que están buscadas por la ley por haber cometido un crimen. Muchos llevan una vida criminal y otros simplemente tratan de huir de la ley.

FRANCOTIRADOR

Requisito: DES 14, SAB 13.
Habilidad entrenada: Armas de fuego (largas). Saber natural.
Habilidad especial: Si el francotirador es de clase Ladrón, puede usar la habilidad de apuñalar con este tipo de armas. Si ya se posee la habilidad de armas de fuego largas, se obtienen un +1 al ataque con este tipo de armas.
Un francotirador es un experto en el uso de las armas de fuego largas, la ocultación y el sigilo. La paciencia y la perseverancia sus virtudes.

GUARDAESPALDAS

Requisito: CON 14.
Habilidad entrenada: Percepción.
Habilidad especial: Si es consciente de un ataque, el guardaespaldas puede interponerse en la línea de fuego para recibir el daño por otra persona.
Les contratan para ofrecer una seguridad física a aquél para quien trabajan. Se encargan de mantener la integridad y la seguridad de su protegido.

INGENIERO

Requisito: INT 15. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Ingeniería.
Habilidad especial: Puede hacer un chequeo de Ingeniería (sin límite por nivel) para crear nuevos aparatos que le faciliten la vida. La dificultad dependerá de lo que quiera conseguir y de los materiales de los que disponga.
Una de las profesiones más demandas en Korn. Un ingeniero puede crear, comprender o hacer funcionar cualquier aparato mecánico no arcanotecnológico.

INVESTIGADOR PRIVADO

Requisitos: CAR 14 INT 13.
Habilidad entrenada: Elegir entre Callejeo o Percepción.
Habilidad especial: Buscar la verdad, +1 cada 4 niveles para detectar mentiras (percepción contra habilidad de actuar).
Los investigadores privados son contratados por particulares por diversos motivos, ya sea para encontrar a alguien o bien para conseguir información sobre algún asunto o simplemente para esclarecer algún crimen de algún tipo.

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Requisito: Ladrón. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Elegir entre Acrobacias o Actuar.
Habilidad especial: Gana un +1 a las tiradas de Actuar relacionadas con la obtención de información sobre su futuro golpe.
La élite de los criminales. Estos ladrones se han especializado en robar objetos de gran valor (como joyas y obras de arte) con gran habilidad y sigilo. Normalmente tienen un código ético que les impide usar la violencia ni causar grandes destrozos. Cuando completan el robo suelen dejar una marca personal como por ejemplo rosa roja, un As de dragones, una marioneta o un engranaje de cera...

MAFIOSO

Requisito: Alineamiento neutral o caótico. Clase Baja.
Habilidad entrenada: Intimidar.
Habilidad especial: En su lugar de "trabajo" pueden pedir la ayuda de 1d4 compinches de un nivel similar. Puede repetir una tirada de intimidar pero ha de quedarse la segunda aunque sea peor.
Este tipo de delincuentes actúan en la gran ciudad y pertenecen a una banda criminal. Son hábiles moviéndose en los bajos fondos y buscándose la vida al margen de la ley.

MAGO DEL METAL

Requisito: Mago. INT 15.
Habilidad entrenada: Saber arcano.
Habilidad especial: Se considera que posee un nivel superior en lo relativo al uso de conjuros que afecten a constructos, autómatas u objetos mecanizados.
El mago del metal es un mago especializado en la magia relativa a los autómatas y constructos.

MAGO ELEMENTALISTA

Requisito: Clase lanzador de conjuros arcanos. CON 12.
Habilidad entrenada: Saber arcano.
Habilidad especial: Obtiene +1 al daño extra por cada dado que lance al usar conjuros relacionados con fuego, aire, agua y tierra.
El mago elementalista es un mago especializado en la magia relativa a los cuatro elementos.

MAGO SALVAJE

Requisito: FUE 11, CON 14.
Habilidad entrenada: Saber arcano.
Habilidad especial: Capacidad de sumar o restar su nivel en la tabla de magia salvaje.
Este tipo de magos suelen vivir cerca de zonas afectadas por una perturbación del éter tan fuerte que todos los conjuros son caóticos e impredecibles. Tras muchos intentos, quienes consiguen sobrevivir, se han adaptado pudiendo modificar la probabilidad a su favor.

MARTILLO DE ARCANOS

Requisito: Inquisidor nivel 5.
Habilidad entrenada: Intimidar.
Habilidad especial: 1/día puede lanzar el conjuro Disipar Magia.
Forman parte de la élite encargada de la lucha directa contra los usuarios de sortilegios malignos. Este destacamento de la Inquisición se ha especializado en romper las defensas y ataques mágicos de arcanos corrompidos o criaturas de la noche.

MECÁNICO

Requisito: DES 10, INT 10.
Habilidad entrenada: Ingeniería.
Habilidad especial: Con las herramientas adecuadas y sacando un 1-2 en 1d6 el mecánico es capaz de montar/desmontar un artilugio o aparato mecánico.
Un mecánico puede conocer el funcionamiento y reparar cualquier máquina no arcanotecnológica.

MÉDICO

Requisito: SAB 14. Clase Media o Alta.
Habilidad entrenada: Sanar.
Habilidad especial: Con el instrumental adecuado el médico puede realizar operaciones médicas complejas. Un paciente que reciba un tratamiento médico adecuado recibe 2 PG adicionales por día de tratamiento médico.
Los médicos son expertos en curar y sanar gente herida o enferma y en realizar operaciones quirúrgicas.

MEDIUM

Requisito: SAB 13, CAR 13.
Habilidad entrenada: Actuar.
Habilidad especial: Contactar con espíritus. +1 TS contra Terror.
El médium es una persona con una sensibilidad especial al mundo de los espíritus. Normalmente es solicitado para intentar comunicarse con un difunto. Esa percepción espiritual nunca se pierde por lo que este Arquetipo no puede abandonarse.
Para contactar con éxito con un espíritu es necesario realizar un ritual que depende de varios factores:
2% por nivel de médium; 10% objeto personal muy querido del difunto; 1% por cada persona extra que participe en el ritual (2% si la persona conocía al difunto). Máximo 10 personas; 10% por una persona muy ligada al difunto (querida o no). Máximo 2 personas.
La forma en la que un espíritu entra en contacto con el médium pueden ser variadas aunque la más común es hablando directamente con el médium o llegando a tomar posesión de su cuerpo. La duración del trance será equivalente a tantos asaltos como el nivel del médium.

MERCENARIO

Requisito: FUE 9, CON 12.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas y largas. Elegir entre Armas de fuego especiales (especificar), Cabalgar, Conducir, Intimidar o Pilotar.
Habilidad especial: +1 punto de golpe por nivel.
Los mercenarios alquilan sus dotes como luchadores a un módico precio. Son contratados en un ámbito privado y siempre deberían cumplir el contrato por el que han sido pagados ya que el incumplimiento afectaría a futuros contratos.

MILITAR

Requisito: CON 9.
Habilidad entrenada: Armas de Fuego cortas y largas. Elegir entre Armas de fuego especiales (especificar), Cabalgar, Conducir, Explosivos o Pilotar.
Habilidad especial: +1 al ataque con un tipo de arma específico o +1 en una de las TS.
El arquetipo militar hace referencia a cualquier tipo de persona que trabaje o se gane la vida en el ejército. Puede ser desde un soldado artillero hasta el general del ejército de una nación. El arquetipo no hace mención al rango militar sino a la ocupación en sí.

NOBLE

Requisito: Clase Alta.
Habilidad entrenada: Diplomacia.
Habilidad especial: En su lugar de origen el título nobiliario les puede producir cierta inmunidad legal (a discreción del Narrador) además de recursos monetarios extra y contactos.
Los nobles son vestigios del pasado y aunque en el mundo de Jernhest hay muchos lugares donde la aristocracia ya no tiene lugar, hay otros en donde sigue muy presente. Puede ser desde un simple conde provinciano o bien el mismo rey de una nación. El arquetipo no hace mención a la importancia del título sino al estilo de vida.

OFICIO

Requisito: Ninguno.
Habilidad entrenada: Oficio.
Habilidad especial: +1 en la habilidad seleccionada especifica del oficio.
Este arquetipo hace referencia a todas aquellas profesiones comunes presentes en un mundo industrializado como es el de Jernhest. Minero, fontanero, sastre, bombero…es posible elegir cualquier profesión siempre y cuando el jugador y el Narrador se pongan de acuerdo en sus características y sus habilidades.

PENDENCIERO

Requisito: Halfling. CON 10, DES 10. Neutral o caótico. Clase Baja.
Habilidad entrenada: Elegir entre Callejeo o Intimidar.
Habilidad especial: recibe +1 al ataque por cada halfling que esté a 15 m.
Acostumbrados a buscar riña y provocar peleas, los halflings pendencieros se aprovechan del número para vencer a sus contrincantes, cuantos más son, más posibilidades tienen de ganar.

PERIODISTA

Requisito: CAR 13.
Habilidad entrenada: Elegir entre Callejeo o Diplomacia.
Habilidad especial: Una vez por aventura el periodista puede obtener información fidedigna de un suceso mediante sus contactos o su habilidad para sonsacar información.
El periodista se gana la vida buscando siempre la última noticia. Tienen un buen número de contactos que les ayudan a encontrar primicias, jugosas novedades y otro tipo de informaciones para publicarla en el periódico.

PILOTO

Requisito: DES 12, INT 13.
Habilidad entrenada: Elegir entre Conducir, Pilotar o Navegación.
Habilidad especial: Añade el modificador de INT a las pruebas Conducir, Pilotar o Navegar.

Roderick y Brabucón

Los pilotos son expertos en la conducción de vehículos y se especializan en un tipo determinado. Puede ser una aeronave, un barco o un motovapor de carreras.

Pirata (aéreo o marítimo)

Requisito: DES 13, alineamiento no legal.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas. Elegir entre Navegación (mar) o Pilotar (aire).
Habilidad especial: Su gran sentido del equilibrio les proporciona un +1 a la TS y la CA mientras estén en una nave aérea o marítima.
Los piratas tratan de capturar cualquier tipo de embarcación marítima o aérea para conseguir botín. Suelen ser buenos navegantes y la mayoría se las apaña bien sobreviviendo a la dura vida de la piratería.

Pistolero

Requisito: DES 14.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas.
Habilidad especial: Especializado en duelos, aumenta el bono a la iniciativa sacrificando precisión, es decir, puede restar al ataque hasta su nivel para sumárselo a la Iniciativa.
Un pistolero es un experto en el uso de las armas de fuego cortas (normalmente revólveres).

Púgil

Requisito: FUE 10, DES 10, CON 10
Habilidad entrenada: Atletismo.
Habilidad especial: +1 al ataque y al daño en combate cuerpo a cuerpo sin armas y +1 CA/2 niveles cuando no lleve armadura. Sacando un crítico (20 en el dado), el púgil tiene 5%/nivel de dejar K.O a su oponente.
Los púgiles son boxeadores expertos en el combate cuerpo a cuerpo siendo uno de los deportes más practicados en el norte de Alannia. En un combate de boxeo los guantes embotados hacen la mitad de daño (mínimo 1 PG) siendo además no letal y un púgil puede intentar recuperarse antes del final de la cuenta atrás. Superando una tirada equivalente a su puntuación de CON en porcentaje (por ejemplo, CON 14 sería 14%) pueden levantarse recuperando un 1d4 PG.

Recogealmas

Requisito: SAB 10, CAR 12.
Habilidad entrenada: Conocimiento de monstruos.
Habilidad especial: Obtiene un bonificador de +4 a las tiradas de salvación de miedo/Terror de los fantasmas.
Los recogealmas son aquellos que se dedican a buscar y capturar las almas que se han quedado ancladas en el mundo de los vivos. Utilizan material arcanotecnológico muy complejo y peculiar.

Revolucionario

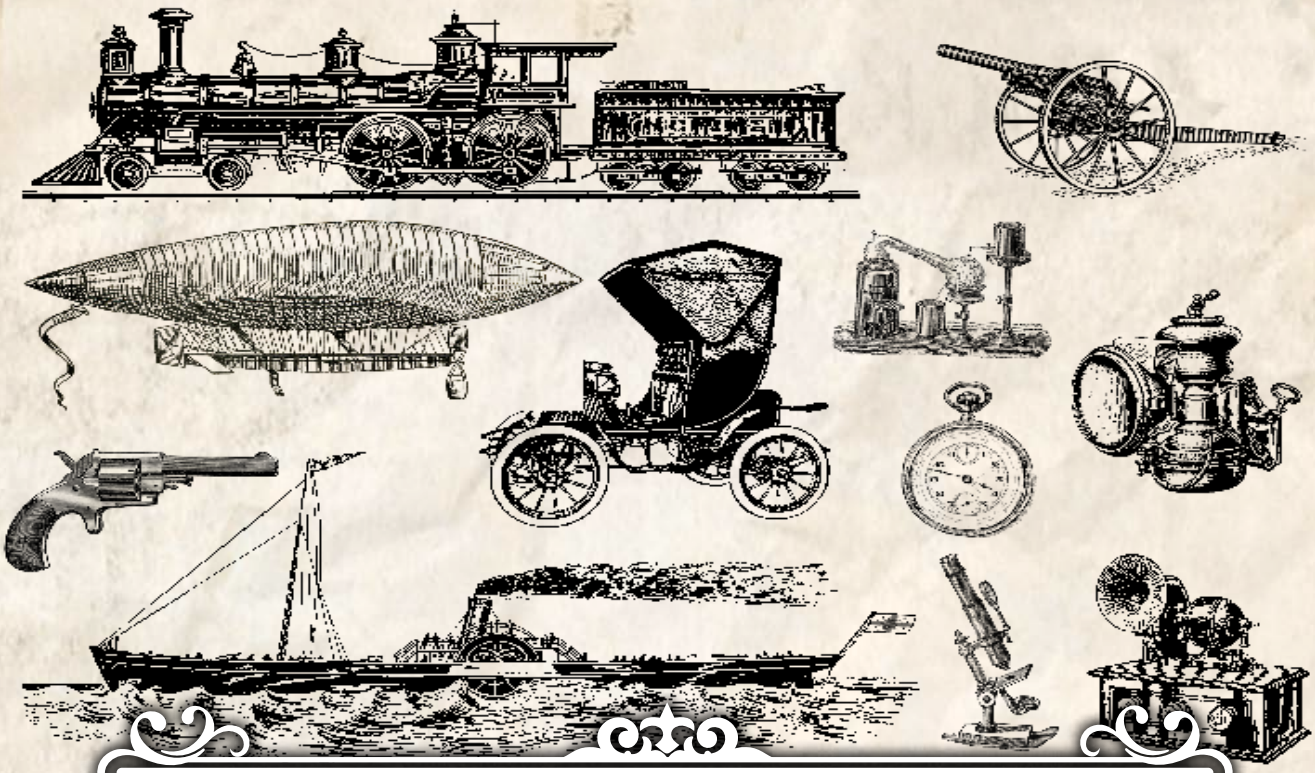
Requisito: Alineamiento neutral o caótico.
Habilidad entrenada: Elegir entre Armas de fuego cortas, Callejeo o Explosivos.
Habilidad especial: Pueden pedir (1/día) la ayuda de 1d4 camaradas de un nivel similar.
Un revolucionario es aquella persona que no está de acuerdo con la sociedad en la que vive. Pretende imponer un nuevo orden social por medio de la fuerza y la desobediencia. Si usan métodos terroristas o saboteadores probablemente estén perseguidos por la ley.

Roakii

Requisitos: CON 13, DES 12.
Habilidad entrenada: Armas de fuego cortas y largas. Leyes.
Habilidad especial: Son inmunes a los intentos de intimidación.
Los Roakii son los agentes federales que operan en el estado de Roake. Su función es defender las fronteras del ataque de monstruos o malornitas y hacer cumplir la ley en los pueblos de Roake.

Tahúr

Requisito: DES 13, CAR 13.
Habilidad entrenada: Juegos de azar.
Habilidad especial: Puede añadir también el modificador de DES a la prueba de Juegos de azar si quiere hacer trampas.
El tahúr es un jugador de cartas y otros juegos de azar profesional. Tiene la capacidad de manejar cualquier juego para salir ganando. Aunque es un experto realizando trampas quizá no necesite hacerlo ya que dedica mucho tiempo en conocer los secretos de cada juego.



5. ARMAS, EQUIPAMIENTO Y TRANSPORTE

Bienvenidos a uno de los capítulos más importantes de Jernhest. En este apartado se podrá consultar desde el precio de un trabuco hasta averiguar cuánta tripulación necesita un buque de vapor. Aunque es un compendio grande y extenso, en Jernhest no hay límites, y los Ajs pueden encontrar cosas que jamás han visto antes, como un nuevo telégrafo o un nuevo tipo de motovapor.

Actualmente no hay una sola idea o proyecto de ingeniería en Korn que se descarte por increíble o absurdo que sea. En Jernhest no hay nada que sea impensable o impracticable. Si algo no es realizable por métodos mecánicos o físicos, están los métodos alquímicos y si aun así tampoco pudiera hacerse, quedarían los métodos mágicos (pero eso es otra historia).

DINERO EN JERNHEST

Tras la debacle del Ragnarök, el antiguo sistema económico clásico de monedas de platino, oro, plata y cobre fue desapareciendo hasta el punto de que actualmente el oro prácticamente no se utiliza como moneda habitual. El platino es un recurso agotado y el oro empezó a escasear, por lo que se optó por usar la plata y el cobre hasta alcanzar el sistema monetario actual más usado internacionalmente. En Alannia y las Colonias el sistema monetario actual es de infantes de cobre (ic o ¢), damas de plata (dp o ₽), galantes de oro (go o ◍) y monarcas (M). El oro se ha dejado casi exclusivamente para la joyería y para el pago de grandes sumas de dinero (en forma de galantes y monarcas de oro) y las monedas solo contienen una pequeña proporción del metal que representan.

Algunas naciones dan un nombre diferente a sus monedas como Siania con los Thalun de oro, Lunas de plata y Osos de cobre o Debiria con las Coronas de Oro, Reales de Plata y Vellones de cobre - en este caso hay una excepción ya que el vellón al ser una aleación que incluye plata equivale a un valor mayor fuera de Debiria, 1 ₽ equivale a 5 vellones (no a 10) - siendo la equivalencia la misma. Otras naciones en cambio, mantienen el sistema antiguo de oro, plata y cobre (Porqüan…). En lugares más primitivos (Kilikgronja, Anak Yigg…) aún se sigue utilizando el trueque. El papel moneda está llegando también a Korn, aunque prácticamente solo es usado en Milenia y Ravkon. Es mucho más cómodo que las monedas, pero la gente aún prefiere la moneda clásica por no terminar de fiarse del papel moneda y el respaldo de los bancos.

Tabla de equivalencia monetaria

MONEDAS	Infante (¢)	Dama (₱)	Galante (◍)	Monarca (M)
Infante (¢)	1	1/10	1/100	1/1000
Dama (₱)	10	1	1/10	1/100
Galante (◍)	100	10	1	1/10
Monarca (M)	1000	100	10	1

Recordamos que el dinero inicial con el que empieza el personaje viene determinado por su estatus social (ver Capítulo 6. Reglas Avanzadas).

Para convertir los precios dados en los manuales de la Marca del Este a Jernhest, se ha de seguir el siguiente criterio: **1 mo = ½ ₱**. Un objeto anterior al Ragnarök mantendrá ese precio, es decir, una espada larga antigua seguirá costando 10 mo (en Jernhest 10◍=100₱) debido a su valor histórico (incluso mucho más dependiendo de la calidad y el estado de la misma), pero una espada larga actual costará 5 ₱. Otra cuestión es que hoy en día normalmente no se fabriquen ese tipo de espadas, descontando Debiria, Ìsdragen o algunas regiones del sur, por lo que su dificultad de encontrarse en el mercado será mayor.

El mercado negro y los artículos de segunda mano

Prácticamente en todo Korn existe el mercado negro, de forma que en casi cualquier lugar del mundo se puede encontrar la forma de adquirir productos que no estén bien vistos por las autoridades locales, ya sean drogas, artículos mágicos, arcanotecnológicos o armas.

Si alguien es nativo u oriundo del lugar puede tener una idea de dónde encontrar algo ilegal y si no es así, alguien con la habilidad Callejeo puede intentar un chequeo a dificultad 15 para entrar en contacto con los bajos fondos y conseguir lo deseado. Conseguir algo en el mercado negro puede salir incluso por el doble o triple de lo que cuesta en condiciones normales, dependiendo de la calidad del artículo y su "ilegalidad". Encontrar una poción de maná en Siania puede ser realmente caro y peligroso.

Por otro lado, en Korn gustan del reciclaje. Mucho. Es normal que las piezas que a uno no le valen para nada, sean justamente las que necesita otro. Hay muchas máquinas, armas o implantes que han sido arreglados o reparados y puestos otra vez a la venta, y claro, su funcionalidad no es la misma. Por eso, un artículo, objeto, máquina o implante, dependiendo de las veces que haya sido reparado, es posible que pueda sufrir una rebaja en el precio y, por supuesto, unos penalizadores a la hora de usarlo. El Narrador puede elegir qué tipo de penalizadores son (aumentar el rango de pifia a 1-2, subir la dificultad en un chequeo de habilidad, penalizadores al ataque si son armas, etc…).

En las siguientes tablas aparece reflejado el **Precio** del artículo (moneda alannesa) así como su **Peso** y la **Disponibilidad** del mismo que se divide en MF (muy fácil), F (fácil), N (normal), D (difícil), MD (muy difícil) o I (imposible). Una buena forma de asignar la disponibilidad es por la localización de la tienda, siendo posible encontrar en pueblos pequeños con problemas de abastecimiento solo MF o F, en pueblos bien abastecidos o ciudades pequeñas N o D, y hasta MD o I en grandes urbes pero siempre I será de acceso restringido. En función de la disponibilidad se podrá hacer uso de la habilidad de Callejeo, el mercado negro, contactos o una buena tirada de CAR para obtener dichos objetos.

Utensilios y pertrechos convencionales

Aparejo de poleas: consta de un juego de cuerdas y poleas para subir hasta 200 kg hasta una altura de 30 metros.
Baraja de cartas trucada: otorga un +1 a la habilidad Juegos de Azar.
Catalejo: permite ver con claridad hasta 10 km de distancia.
Cerradura de buena calidad: aumenta la dificultad de Abrir Cerraduras un 15%.
Dados de juego trucados: otorgan un +1 a la habilidad Juegos de Azar.
Enciclopedia Markstone: consta de veinte grandes volúmenes y dependiendo de la dificultad de la búsqueda el Narrador determinará el tiempo invertido. Otorga un +4 a cualquier tirada que se haga para habilidades académicas o históricas.
Esposas: necesitan una tirada exitosa de Abrir Cerraduras para poder abrirse, según la calidad o estado de la misma, la tirada puede sufrir modificadores.
Linterna sorda: linterna cuya luz puede taparse a voluntad cerrando la cancilla. Ilumina un radio de 10 metros.
Lámpara de gas: funciona con una carga de gas grisú regulable y dura 5 horas encendida. Ilumina un radio de 20 metros.
Palanca: otorga un +2 a tirada de FUE a Forzar puertas.
Quinqué: inventado por el ingeniero terano Pesle Schin, desbancó rápidamente a la lámpara de aceite convencional debido a su eficacia siendo capaz de iluminar un radio de 20 metros. Usa como combustible el aceite de ballena.
Saco de dormir de plumas Frigsen: pensado para resistir las condiciones más extremas. Imprescindible para las expediciones con temperaturas por debajo de 0ºC.
Tabaco: hay diferentes tipos de tabaco, desde tabaco para mascar, cigarrillos, rapé, cigarros puros o tabaco para pipa.
Utensilios de pesca: incluye caña de pescar, carrete e hilo. Anzuelos, plomos, señuelos y corchos para montar cinco aparejos.

Utensilios y pertrechos convencionales	Precio	Peso	Disp.
Aceite industrial	5 ¢	0,3 kg	N
Alcohol puro (1 L)	5 ¢	0,2 kg	F
Anteojos	2 ₱	0,1 kg	N
Aparejo de poleas	25 ₱	4 kg	N
Baraja de cartas	5 ¢	0,1 kg	N
Baraja de cartas trucada	1 ₱	0,1 kg	MD
Barril pequeño	1₱	3 kg	F
Bastón de buena calidad	10 ₱	1,5 kg	N
Bolsa de cintura de piel	2 ₱	0,3 kg	N
Bolsa de cintura de tela	1 ₱	0,2 kg	N
Botella de vidrio (75 cl.)	2 ¢	0,2 kg	F
Cadena de hierro	3 ₱	1-4 kg	N
Caja de puros Rooster (25)	25 ₱	0,5 kg	D
Candado	2 ₱	0,2 kg	F
Cantimplora	2 ₱	0,5 kg	F
Catalejo	20 ₱	3 kg	D
Cerillas de fósforo (25)	2 ¢	0,1 kg	N
Cerradura	1 ₱	0,2 kg	N
Cerradura de buena calidad	3 ₱	0,2 kg	D
Cerrojo	5 ¢	0,1 kg	F
Cesto de piel	3 ₱	0,4 kg	N
Cinturón de piel multibolsillo	15 ₱	0,5 kg	D
Cinturón de piel para viales	35 ₱	0,4 kg	D
Cuerda (15m)	2 ₱	3 kg	N
Dados de juego	5 ¢	0,1 kg	N
Dados de juego trucados	5 ₱	0,1 kg	MD
Encendedor de mecha	5 ¢	0,1 kg	F
Enciclopedia Markstone	25 ₱	20 kg	MD
Esposas	4 ₱	0,5 kg	D
Funda de tela	1 ₱	0,2 kg	F
Gafas graduadas	25 ₱	0,2 kg	N
Gafas de piloto	10 ₱	0,4 kg	N
Jabón	5 ¢	0,2 kg	F
Lámpara de aceite	2 ₱	0,3 kg	F
Lámpara de gas	8 ₱	0,3 kg	N
Lapicero	1 ¢	0,1 kg	N
Libreta	5 ¢	0,2 kg	N
Libro (novela)	1 ₱	0,3 kg	N
Linterna sorda	3 ₱	0,5 kg	N
Lupa	5 ₱	0,2 kg	D
Manta de lana	2 ₱	1 kg	F
Mapa	3¢-3 ₱	0,1 kg	N-MD
Mochila de piel	3 ₱	1 kg	F
Mochila de tela	1 ₱	0,7 kg	F
Monóculo	1 ₱	0,1 kg	N
Pala	1 ₱	3 kg	F
Palanca	3 ₱	2 kg	F
Papel (escritura)	1 ¢	0,1 kg	N
Paraguas	3 ₱	0,3 kg	N
Periódico	2 ¢	-	F
Perfume melerita	5 ₱	0,1 kg	N
Pico	1 ₱	3 kg	F
Piedra de afilar	5 ¢	0,2 kg	F
Pluma estilográfica	2 ₱	0,1 kg	D
Prismáticos	14 ₱	0,5 kg	D
Quinqué	3 ₱	0,3 kg	N
Saco de dormir	1 ₱	2 kg	N
Saco de dormir de plumas Frigsen	10 ₱	3 kg	D
Silbato	1 ₱	0,1 kg	F
Tabaco	2 ¢	0,2 kg	N
Tienda de campaña (individual)	3 ₱	2 kg	N
Tienda de campaña (4 personas)	6 ₱	5 kg	N
Tijeras	2 ¢	0,2 kg	F
Tinta	5 ¢	0,2 kg	N
Utensilios de cocina (completo)	8 ₱	1-10 kg	F
Utensilios de pesca	2 ₱	0,5-1 kg	N
Vela (10)	5 ¢	0,1 kg	MF
Vial o bote pequeño de cerámica	2 ¢	0,1 kg	F
Vial o bote pequeño de cristal	4 ¢	0,1 kg	N

Quinqué

Equipamiento especializado	Precio	Peso	Disp.
Astrolabio	500 ₱	0,5 kg	D
Brújula	2 ₱	0,2 kg	N
Caja de herramientas arcanotecnológicas	200 ₱	10 kg	MD
Caja de herramientas	20 ₱	10 kg	N
Caja de herramientas de calidad	50 ₱	12 kg	D
Equipamiento/material deportivo	2-50 ₱	0,5-10 kg	N
Equipo básico de alquimia	500 ₱	4 kg	D
Equipo completo de alquimia	450 ◍	-	MD
Equipo de fotografía completo	160 ₱	15 kg	D
Equipo de trampero	50 ₱	15 kg	D
Gafas de soldador Bayún	15 ₱	1 kg	D
Ganzúas	5 ₱	0,1 kg	D
Instrumento musical	5-50 ₱	-	N
Instrumento musical de calidad	50-250 ₱	-	D
Libro de conjuros (vacío)	100 ₱	1 kg	D
Llave maestra	25 ₱	0,1 kg	MD
Mochila de Aventurero	15 ₱	4 kg	N
Mochila del Escalador	10 ₱	7 kg	N
Maletín del Recogealmas	800 ₱	10 kg	I
Maletín del Inquisidor	40 ₱	10 kg	I
Maletín del "oficio"	20 ₱	10 kg	MD
Maletín de Investigador	30 ₱	8 kg	D
Maletín de Mago	150 ₱	6 kg	D
Maletín de primeros auxilios	15 ₱	4 kg	N
Maletín Médico	30 ₱	6 kg	D

Astrolabio: instrumento que permite determinar la posición de las estrellas sobre la bóveda celeste. Útil para orientarse, sobretodo en navegación.

Brújula: utensilio que indica el norte debido a la imantación de los polos. No funciona bien cuando se está demasiado cerca del sur por causas desconocidas. Otorga una bonificación de +2 a la hora de orientarse usando la habilidad de Saber Natural.

Caja de herramientas arcanotecnológicas: contiene herramientas especiales de zamak de máxima precisión y calidad propias para trabajar con elementos arcanotecnológicos, como la llave Gibson de doble cabezal, el martillo aislante arcano o el cepo estrellado de asimilación azul.

Caja de herramientas: contiene todo tipo de herramientas y material imprescindible para reparar o construir maquinaria.

Caja de herramientas de calidad: las herramientas han sido construidas con materiales de alta resistencia y precisión. Otorga un +1 a la habilidad de Ingeniería/mecánica.

Equipamiento/material deportivo: incluye todo lo necesario para practicar un deporte. Por ejemplo, guante, botas y un balón de humbolt.

Equipo básico de alquimia: incluye un mortero, quemador, espátula de alquimista, material de vidrio e ingredientes alquímicos básicos para elaborar compuestos sencillos.

Equipo completo de alquimia: consiste en un laboratorio completo incluyendo un horno atenor para desarrollar todo tipo de fórmulas o preparados alquímicos. Otorga un +2 a la habilidad de Alquimia.

Equipo de fotografía completo: incluye cámara fotográfica de muelle, trípode y material de revelado.

Equipo de trampero: material diverso para montar trampas como lazos, cepos, redes, etc.

Gafas de soldador Bayún: contienen filtros específicos para evitar el daño por luces intensas. Protegen de fogonazos y eliminan el penalizador al combatir a la luz del día para quien sufre de sensibilidad a la luz.

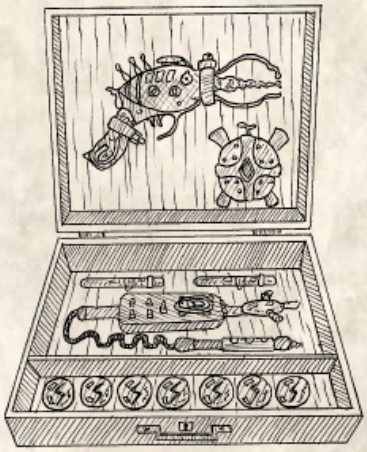
Ganzúas: conjunto de pequeñas varillas de metal diseñadas para forzar cerraduras. Otorgan un +5% en la habilidad de Abrir Cerraduras.

Llave maestra: versión mejorada de las ganzúas, consiste en una llave universal que se adapta a la mayoría de cerraduras convencionales. Otorga un +10% en la habilidad de Abrir Cerraduras.

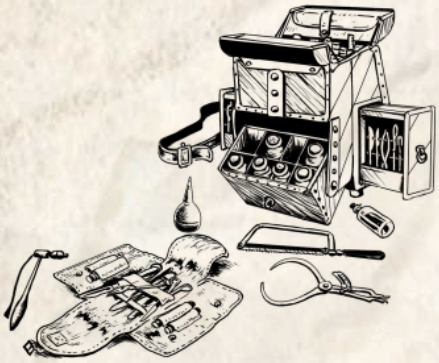
Mochila de Aventurero: incluye saco de dormir, cuerda (15m), cuchillo de caza, navaja plegable, equipo de pesca, caja de fósforos, cantimplora 1L, piedra de afilar, encendedor de mecha, jabón, recambio de ropa, 5 latas de conserva, libreta, lapicero, vela, brújula.

Mochila del Escalador: incluye cuerda (30 m), garfio de escalada, escarpias, piolet, mosquetones y raquetas para la nieve. Todo el equipo otorga un 5% a Escalar Muros.

Maletín del Recogealmas: este equipo arcanotecnológico incluye una Pistola de Ectoplasmización, Ectoplasmómetro, Gafas de Visión Espiritual y Jaula Recogealmas.



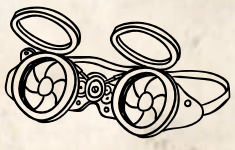
Maletín Inquisidor: contiene un mazo, tres estacas, pimentero triple, 10 balas bañadas en plata, libro *Malleus Maleficarum*.
Maletín del Oficio: es como se llama coloquialmente a las herramientas de Ladrón. Incluye material de escalada, llave maestra, artículos de disfraz y falsificación.
Maletín de Investigador: incluye revólver, guantes finos, lupa, material de papelería y productos alquímicos de criminología.



Maletín de Mago: contiene un libro de conjuros, una Poción de Maná (10 puntos), cuentagotas, botella de 1L de Absenta, dos probetas de 50ml, dos matraces de 50ml, cuatro viales de 50ml.
Maletín de primeros auxilios: incluye árnica, vendas, alcohol, jeringuilla, etc.
Maletín médico: consta del material de primeros auxilios y equipo instrumental quirúrgico de calidad.

Artilugios mecánicos y maquinaria industrial	Precio	Peso	Disp.
Balanza mecánica	15 ₽	8 kg	D
Binoculares	20 ₽	1 kg	D
Caja de Música	2 ₽	0,5 kg	D
Cámara de fotos	20 ₽	8 kg	D
Equipo de buzo	400 ₽	25 kg	MD
Equipo de buzo autónomo	1.750 ₽	35 kg	I
Gafas de Precisión	25 ₽	0,2 kg	MD
Gato neumático	150 ₽	6 kg	N
Lentes de prisma de diamante	50 ₽	0,5 kg	D
Máquina de escribir	40 ₽	8 kg	D
Martillo percutor (construcción)	35 ₽	30 kg	MD
Máscara antigás sencilla	25 ₽	2 kg	D
Máscara antigás completa	50 ₽	2,5 kg	MD
Máscara médica	25 ₽	2 kg	D
Microscopio	40 ₽	5 kg	MD
Motor de Vapor de Alto Rendimiento	200 ₽	10 kg	D
Reloj de pared	20 ₽	8 kg	N
Taladro mecánico (minería)	40 ₽	20 kg	D

Binoculares: instrumento óptico usado para ampliar la imagen hasta el triple de la visión normal.
Equipo de buzo: equipo de exploración subacuático que consiste en un traje cerrado con escafandra y un sistema auxiliar de ventilación externa suministrado desde la superficie. Es necesario tener una CON 12 para poder utilizar un equipo de buzo.
Equipo de buzo autónomo: incluye un equipo completo de buzo (plomos y escafandra) con un sistema autónomo de respiración con bombonas de oxígeno. Es necesario tener una CON 12 y una FUE 13 para poder usar un equipo de buzo autónomo.
Gafas de precisión: estas unas gafas vienen con una correa ajustable para un perfecto agarre con diferentes utilidades. El modo de visión 1 funciona como una mira telescópica y reduce en uno el rango de armas a distancia. El modo 2 para distancias medias-cortas mejora el apuntado por lo que otorga un +1 en las tiradas de ataque con armas de proyectil. El modo 3 hace efecto lupa por lo que otorga un +2 a cualquier Habilidad de trabajo en la que sea necesaria la lupa (reparar o crear máquinas, trabajos decorativos…).



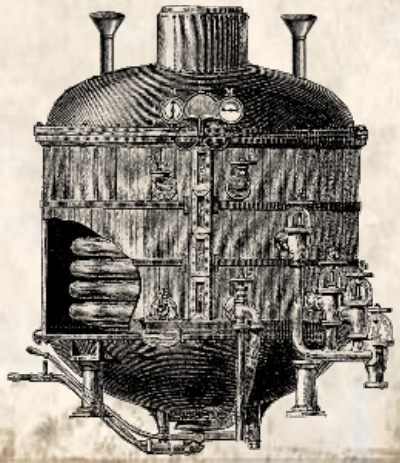
Gato neumático: capaz de levantar hasta 2000 kg de peso muerto si hay un punto de apoyo.
Lentes de prisma de diamante: alineadas correctamente, al incidir un foco de luz azul mostrará si hay presencia de esencia en el objeto observado.
Máscara antigás sencilla: pequeña máscara de un solo uso que se ajusta a nariz y boca protegiendo de gases y vapores venenosos. El portador supera automáticamente cualquier TS producida por la inhalación de un gas, siempre y cuando no sea corrosivo.
Máscara antigás completa: dispositivo que se ajusta a la cabeza para proteger de gases y vapores venenosos. El portador supera automáticamente cualquier TS producida por un gas, siempre y cuando no sea corrosivo. Tras una exposición prolongada han de cambiarse los filtros ya que estos quedan inutilizados. El recambio cuesta 10 ₽.

Máscara médica: creadas durante la plaga de "Escamas de sal", estas mascaras han ido evolucionando hasta el modelo actual. Proporcionan un +2 a las TS contra enfermedades. Tras una exposición prolongada han de cambiarse los filtros ya que estos quedan inutilizados. El recambio cuesta 10 ₽.

Motor de Vapor de Alto Rendimiento: o como se le conoce en el mundillo, el MOVAR, es un prodigio de la ingeniería y la termodinámica. Muchos dicen que es la respuesta de Siania a la Brisco y sus baterías de maná, es un motor prototipo (cuasi comercializado) completamente mecánico mucho más potente que un motor de vapor normal. Los MOVAR ofrecen una combustión más limpia y completa, altas transferencias de calor en la caldera y mejor circulación del vapor a través de los conductos. Gracias a sus prestaciones su tamaño se ha reducido considerablemente, consume una tercera parte de lo que consume un motor normal y no es necesario usar el carísimo polvo de *esencia* para obtener más potencia. Actualmente se están instalando en las nuevas armaduras mecanizadas, motovapores de carreras y en otros vehículos y maquinaria industrial.

Indumentaria	Precio	Peso
Abrigo	10 ₽	2 kg
Abrigo de piel	20₽	4 kg
Bisutería (juego completo)	4₽	0,3 kg
Calzado normal	3 ₽	0,3 kg
Calzado de buena calidad	10 ₽	0,3 kg
Capa	5 ₽	2,5 kg
Chaleco de seda	4 ₽	2 kg
Complementos (pañuelos, corbata, bufandas, cinturones, tirantes, pajarita)	2-20 ₽	-
Complementos de buena calidad	10-40 ₽	-
Corsé	5 ₽	0,5 kg
Gabán	12 ₽	3 kg
Guantes	5 ¢	0,3 kg
Guantes de buena calidad	6 ₽	0,3 kg
Joyería	25-600 ₽	0,1 kg
Reloj de bolsillo	4 ₽	0,2 kg
Ropa (sencilla)	5-40 ¢	-
Ropa de alta costura (Notivoli)	5-400 ₽	-
Ropa de baño	2-8 ₽	-
Ropa de buena calidad	4-20 ₽	-
Ropa de trabajo (mono y botas)	4 ₽	1 kg
Sombrero (hombre o mujer)	3 ₽	0,3 kg
Sombrero de buena calidad	6 ₽	0,3 kg
Traje a medida hombre	25 ₽	-
Traje a medida mujer	40 ₽	-
Traje del "Oficio"*	15 ₽	2 kg
Uniforme	30 ₽	1 kg
Uniforme de gala	50 ₽	2 kg

*El traje del "Oficio" es un traje de piel suave y ligera teñida de negro con múltiples bolsillos ocultos, cinturones de piel para pequeños viales y herramientas y calzado almohadillado.



Alojamiento	Precio
Noche en alojamiento común	2 ₱
Noche en hotel	4 ₱
Noche en hotel de lujo	6 ₱ en adelante

Bebida y comida	Precio
Azúcar (1 kg)	2 ¢
Café (1 kg)	5 ¢
Carne (1kg)	1 ₱
Cereales (1kg)	3 ¢
Cerveza (jarra)	5 ¢
Chocolate (tableta)	1 ¢
Desayuno/comida/cena	2¢/5¢/1₱
Desayuno/comida/cena (de lujo)	3 ₱ en adelante
Harina (1kg)	6 ¢
Hortalizas (1 kg)	5 ¢
Lata de conservas (aguanta hasta 1 año)	1 ₱
Licores (botella)	5 ¢
Pan (pieza)	2 ¢
Pescado (pieza)	5 ¢
Vino (botella normal)	1 ₱
Vino (botella de buena calidad)	2 ₱ en adelante
Walk (botella)	1 ₱
Whiskey (botella)	2 ₱

Ocio (entrada adulto en Alannia)	Precio
Baños Públicos/Sauna	5 ₱
Cabaret	5 ₱
Circo	1 ₱
Humbolt en grada	5 ¢
Humbolt en palco privado	10 ₱
Feria de variedades o parque de atracciones	1 ₱
Pertenencia a club exclusivo (pago/ mes)	5 ₱
Opera	10 ₱
Teatro	1-7 ₱

Servicios	Precio
Guardaespaldas	10 ₱/día
Mensajero/correo	1 ¢/km
Mensaje de Audiorecuerdo	1 ₱/min
Mensaje por AV (autómata volador)	1 ₱/página
Mercenario	5 ₱/día
Meretriz	5 ¢ en adelante
Oficio (aprendiz)	2 ¢/hora
Oficio (oficial)	5 ¢/hora
Oficio (maestro)	1 ₱/hora
Oficio (halfling)	1 ¢/hora
S.A.M	30 ₱/día
Servicio Alquimista	15 ₱/hora
Servicio Arcanotecnológo	25 ₱/hora
Servicio Mago	25 ₱/hora
Servicio Mecánico	5 ¢/hora
Servicio Médico	1 ₱ /hora

Transporte	Precio
Alquiler de caballo	2 ₱/día
Alquiler de carruaje	1 ₱/día
Alquiler de carruaje con conductor	3 ₱/ día
Alquiler de coche de caballos	1 ₱/ día
Alquiler de c. de caballos con conductor	5 ₱/ día
Alquiler de motovapor	10 ₱/ día
Alquiler de motovapor con conductor	20 ₱ / día
Pasaje de barco	2 ¢/10 km
Pasaje de barco en primera clase	5 ¢/10 km
Pasaje en barcoglobo	2 ¢/10 km
Pasaje en barcoglobo en primera clase	8 ¢/10 km
Pasaje en dirigible	2 ¢/10 km
Pasaje en dirigible en primera clase	5 ¢/10 km
Pasaje de tren	1 ¢/10 km
Pasaje de tren en primera clase	5 ¢/10 km

VEHÍCULOS Y MEDIOS DE TRANSPORTE

Podemos decir sin ningún género de dudas que el campo de los vehículos, el transporte y los combustibles (junto con las armas) ha sido uno de los que más ha progresado en Korn tras años de rápido desarrollo tecnológico e innovación. Como con todo lo demás, el descubrimiento y tratado de la *esencia* supuso una completa revolución y un torbellino de ideas para los ingenieros que vieron como sus más locas ideas tomaban forma al amparo de la potencia que permitían los nuevos combustibles y la adaptación de la magia al diseño y construcción de los nuevos motores y vehículos.

Capítulo 5: Armas, equipamiento y transporte

Las posibilidades y facilidades para moverse en Korn son muchas y variadas, al igual que variados son los combustibles que usan.

- *Esencia*: **E**, en forma de baterías de maná (**BM**) o bien mediante la mezcla de otro combustible con *esencia* (polvo de *esencia* para el carbón **C+E**, gas a presión con pulverizado de *esencia* **G+E**, etc).
- Carbón: **C**, el principal y más usado combustible en Korn.
- Gas Grisú: **G**, usado como combustible para iluminación y como propulsión de algunos aparatos mecánicos como por ejemplo las prótesis de pistón (ver Capitulo 6. Reglas Avanzadas)
- Gas Laerus: **GL**, gas inerte asombrosamente liviano usado sobre todo en barcoglobos y dirigibles.
- Magia: **M**, existen algunos conjuros que permiten ser usados industrialmente o para impulsar medios de transporte. Por ejemplo muchos dirigibles o barcoglobos invocan y atan criaturas elementales del aire para levantar y mover las naves.

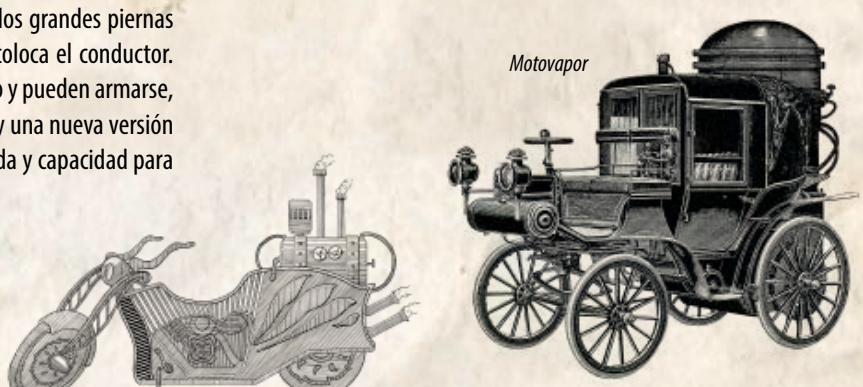
Combustible	Precio
Aceite de ballena (por litro)	1 ₱
Esencia (polvo de *esencia* para 1 kg o 1 litro de combustible)	10 ₱
Carbón (por kg)	5 ¢
Gas Grisú (bombona pequeña de 1 kg /0,5 m^3)	2 ₱
Gas Laerus (bombona pequeña de 1 kg/0,5 m^3)	10 ₱
Magia (por dosis de Maná)	10 ₱

En la siguientes tablas aparecen casi todos los vehículos y medios de transporte más comunes de Jernhest. En la tabla vienen representadas varias características: **Nombre y Tipo** del vehículo; **Precio** en el mercado; Su **Autonomía,** que es una estimación en kilómetros con la máxima capacidad de combustible a una velocidad media; Los **km h/día** son los km a la hora y por día que puede hacer a una velocidad media; La **Tripulación** necesaria para hacer funcionar el vehículo; El **Combustible** que usa o puede usar; Su blindaje o la dureza del casco (expresada como **CA**); **PGE**, puntos de golpe estructurales; Y por último si es posible instalarle o lleva **Armamento**.

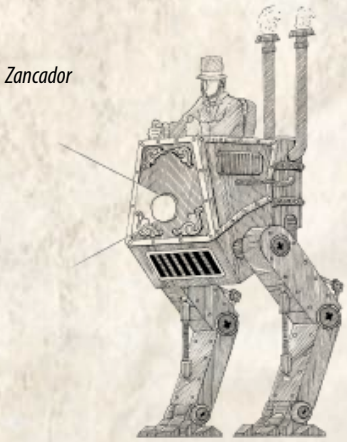
Carro mecanizado: El carro mecanizado es un motovapor de mayor tamaño y cabina cerrada, utilizado para transporte de mercancías o pasajeros.
Ciclogiro: consta de dos versiones, una gran rueda motorizada que gira sobre un eje donde va sentado el conductor o con dos ruedas más similar al biciclo. Alcanza una velocidad máxima de 60 km/h.
Motovapor: el motovapor es un vehículo parecido a un coche de caballos con la particularidad de que lleva un motor de combustión que le otorga movimiento y una velocidad máxima de 60 km/h, aunque hay prototipos de motovapores de carreras que ya alcanzan los 100 km/h (incluso 150 km/h con *esencia*).
Mototractor: el mototractor es un carro mecanizado con grandes ruedas dentadas y un gran arado enganchado detrás muy utilizado en la agricultura.
Perforadora: vehículo biplaza (aunque puede construirse para más pasajeros) capaz de desplazarse por dentro de la tierra (a un máximo de 5 km/h dependiendo de la dureza del terreno). Posee un gran taladro en su morro con el que abrirse paso por la más dura roca.
Trirrueda: la trirrueda es un triciclo grande y motorizado que funciona con baterías de maná, con asiento para dos personas. Consta de dos ruedas traseras y una delantera, y alcanza una velocidad máxima de 50 km/h.

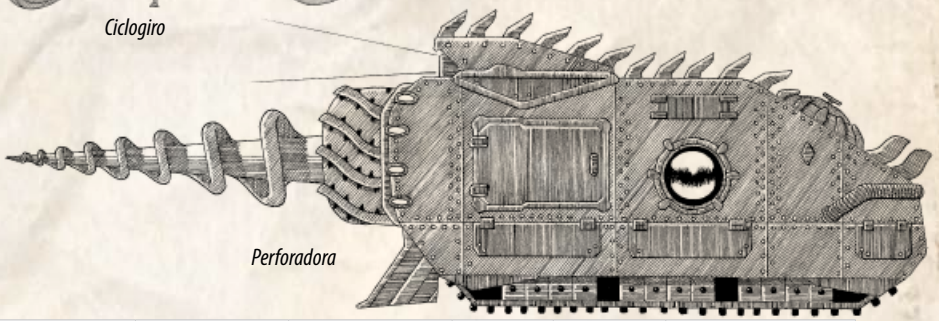
Vehículos terrestres	Autonomía	km h/día	Tripulación	Combustible	CA	PGE	Armamento
Biciclo	-	20/75	1	-	9 (10)	10	No
Carreta	-	3/25	1	-	7 (12)	15	No
Carro mecanizado	100 km	50/300	2	C	5 (14)	70	Si
Carruaje	-	10/80	1	-	7 (12)	25	No
Carruaje Blindado	-	8/65	2	-	4 (15)	50	No
Ciclogiro	250 km	60/240	1	BM	7 (12)	15	No
Locomotora de vapor(carga)	1500 km	70/900	3	C+E	6 (13)	400	Si
Locomotora de vapor(civil)	800 km	80/1000	3	C+E	6 (13)	500	Si
Locomotora de vapor acorazada	800 km	70/800	3	C+E	3 (16)	800	Si
Motovapor	300 km	60/360	1	BM, C+E	7 (12)	35	No
Mototractor	200 km	10/50	1	C, C+E	5 (14)	60	No
Perforadora	150 km	5/25	2	BM, C+E	4 (15)	200	Si
Trirrueda	300 km	50/300	1	BM, C+E	6 (13)	15	Si
Zancador	100 km	20/80	1	BM C+E	7 (12)	25	Si

Zancador: Los zancadores son máquinas con dos grandes piernas mecánicas que acaban en una base donde se coloca el conductor. Son útiles para moverse por terreno accidentado y pueden armarse, por lo que son muy utilizados militarmente. Hay una nueva versión de zancadores de tres piernas, con cabina cerrada y capacidad para dos personas. Velocidad máxima de 20 km/h.


Motovapor

Ciclogiro


Zancador


Perforadora

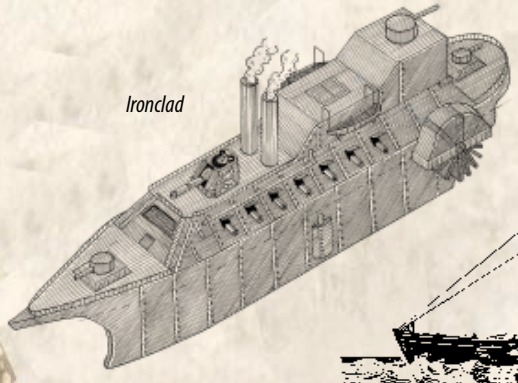
Embarcaciones	Autonomía	km h/día	Tripulación	Combustible	CA	PGE	Armamento
Barca mecanizada	50 km	30/310	1	BM	7 (12)	50-75	Si
Batiscafo	-	-	2	BM	6 (13)	50	Si
Bote hinchable	-	1/8	1	-	9 (10)	2	No
Buque de vapor comercial	3.000 km	40/390	20-50	C/ C+E	4 (15)	100-200	Si
Buque de vapor de guerra	3.000 km	37/350	-	C/C+E	2 (17)	400	Si
Ironclad	2.000 km	35/320	-	C/C+E	0 (19)	600	Si

Barca mecanizada: son rápidos y pequeños botes con un motor de hélice alimentado de baterías de maná. Alcanzan los 40 km/h.

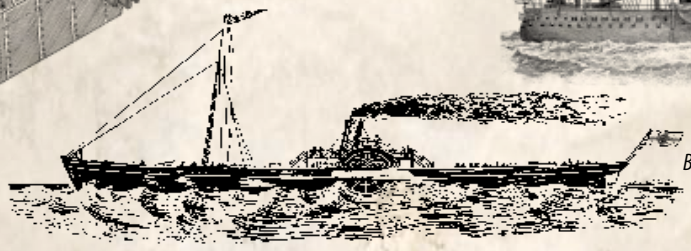
Batiscafo: vehículo cerrado sumergible sin apenas impulsión propia diseñado para resistir fuertes presiones y la exploración del fondo marino. El oxígeno es administrado a través de un tubo flexible.

Bote hinchable: bote salvavidas que llevan la mayoría de los barcos y que consiste en una pequeña barca de suelo de madera con bordes que se hinchan por medio de gas grisú a presión. Son de un solo uso y una vez infladas no pueden volver a inflarse.

Buque a vapor: conocidos también como piróscafo, gracias a sus calderas a vapor son propulsados por sus turbinas a lo largo y ancho de Korn. Estos grandes buques supusieron una revolución en la manera de desplazarse sin depender de los vientos posibilitando travesías más peligrosas.


Ironclad

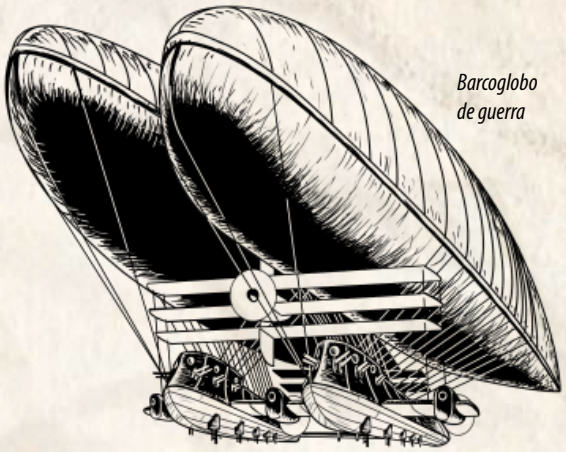
Buque de vapor de guerra


Buque de vapor comercial

Aeronaves	Autonomía	km h/día	Tripulación	Combustible	CA	PGE	Armamento
Barcoglobo comercial	2.000 km	90/900	10-20	C/C+E/M	6 (13)	100	Si
Barcoglobo de guerra	3.500 km	85/750	20-50	C/C+E/M	4 (15)	150	Si
Globo aerostático	500 km	20/700	1	G+E	7 (12)	20	No
Nóvikov de guerra	3.000 km	70/900	30-80	BM/C/C+E/M	0 (19)	500	Si
Nóvikov comercial	3.000 km	90/2000	10-20	C/C+E/M	6 (13)	200	No

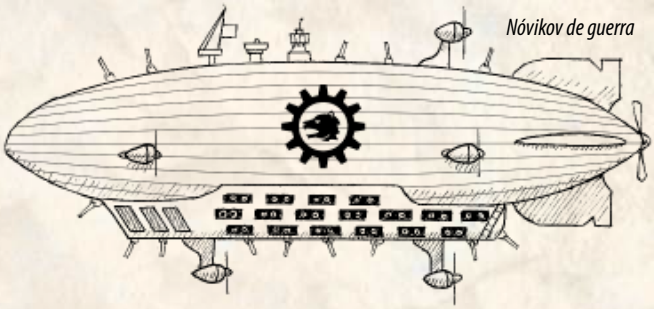
Barcoglobo comercial

Barcoglobo de guerra



Nóvikov comercial

Nóvikov de guerra



Armamento y protección personal

El mundo de las armas y armaduras ha sufrido una constante evolución desde la antigüedad, aunque no es raro encontrar en Korn, lugares donde la gente continúa llevando armaduras de piel o hachas de piedra, debido a que hay muchos pueblos que están anclados en el pasado o todavía no han tenido contacto con la "civilización" moderna.

Las armas cuerpo a cuerpo son menos utilizadas hoy en día en Korn debido a la aparición de las armas de fuego, no obstante hay territorios en los que el acceso a las armas de fuego es muy limitado y siguen utilizándose armas para el combate cuerpo a cuerpo. Espadas, hachas y otras armas cuerpo a cuerpo pueden consultarse en el Manual del Reglamento de Aventuras en la Marca del Este y tienen las mismas características allí descritas a excepción del precio (1mo=1/2₱).

Materiales especiales en armas y armaduras (consultar capítulo 7 Magia y Alquimia para más información)

Azogue: Las armas y armaduras forjadas de azogue pesan el doble de las de acero, suman un +1 al daño y ofrecen protección extra (+1CA).

Hierro frío: Las armas forjadas de hierro frío multiplican x2 el daño a criaturas mágicas (feéricas, invocadas, extraplanares, incorpóreas…) y si alguna de estas criaturas intenta golpear con su cuerpo una armadura de hierro frío sufren 1d6 de daño.

Plata estelar: Las armas hechas de plata estelar pesan la mitad de un arma de acero, aportan +1 al ataque y al daño, multiplican x2 el daño contra criaturas no muertas o licántropos y si alguna de estas criaturas intenta golpear con su cuerpo una armadura de plata estelar sufren 1d6 de daño. Armas y armaduras de plata estelar sólo pueden ser forjadas por enanos o elfos.

Vidrioferro: Las armas y armaduras de vidrioferro pesan la mitad que las de acero, otorgan un +1 al ataque pero menos protección (-1 CA).

TABLA DE PRECIOS DE MATERIALES ESPECIALES

Material	Arma	Armadura
Azogue	+200 ₽	+400 ₽
Hierro frío	+400 ₽	+800 ₽
Plata estelar	+1.000 ₽	+2.000 ₽
Vidrioferro	+300 ₽	+600 ₽

NUEVAS ARMAS DE JERNHEST

Tipo de arma	Precio	Daño	Peso	Tam.	Alcance	Disp.
Alfanje boldako	10 ₽	3d4	12 kg	G	-	MD
Arco largo compuesto	17 ₽	1d8	5 kg	G	30/50/70	D
Ballesta de mano	6 ₽	1d4	1 kg	P	5/10/15	D
Ballesta mano de repetición	25 ₽	1d4	1,2 kg	P	5/10/15	MD
Bayoneta	3 ₽	1d4	1 kg	P	-	N
Espada bastarda 1 mano	15 ₽	1d6+1	5 kg	G	-	D
Espada bastarda 2 manos	15 ₽	1d8+1	5 kg	G	-	D
Espada corta eladrel	10 ₽	1d6	1 kg	P	-	MD
Espada del Inquisidor	75 ₽	1d8	3 kg	M	-	I
Guadaña	5 ¢	2d4	6 kg	G	-	D
Hoja brillante	15 ₽	1d6	2 kg	M	-	D
Látigo	1 ₽	1d4	1 kg	M	-	D
Llave mecánica alannesa	3 ₽	1d6+1	6 kg	G	-	N
Navaja plegable	9 ¢	1d4	-	P	-	N
Red	2 ¢	-	4 kg	M	2/4/6	N
Sable	12 ₽	1d8	3 kg	M	-	N
Tirachinas	5 ¢	1d3	0,2 kg	P	5/15/30	F

Alfanje boldako: es un espadón curvo que debido a su enorme tamaño (casi 2 metros) suelen usar los centauros boldakos. Es necesario tener una FUE 13 para poder blandirlo correctamente (o sufrir un -4 al ataque).

Arco largo compuesto: este tipo de arco tiene un diseño especial que aprovecha la fuerza del usuario a la hora de efectuar el disparo. Añade el bono de FUE del usuario al daño.

Ballesta de mano: existen dos tipos. Una puede acoplarse (por ejemplo a un antebrazo) y la otra tiene una pequeña empuñadura. Es cómoda y fácil de ocultar. Suelen utilizarse virotes envenenados.

Ballesta de mano de repetición: ballesta de mano de empuñadura que posee un cajetín con 4 virotes que se recargan automáticamente, una vez se terminan se tarda un asalto en volver a colocar un nuevo cajetín. Recargar el cajetín de nuevo con virotes consume 3 asaltos.

Bayoneta: cuchillo acoplable en el extremo del cañón de un arma larga que permite que se use como arma cuerpo a cuerpo.

Espada bastarda: o espada de mano y media, tiene una empuñadura más grande para poder manejarse con una o dos manos. Habitual entre las gentes de Îsdragen.

Espada corta eladrel: las espadas cortas hechas por los elfos eladrel son espadas curvas muy afiladas y perfectamente equilibradas para sus pequeños y elásticos cuerpos. Casi imposible de conseguir en el mercado. Estas armas usan el modificador de DES en vez de FUE para calcular el bono de ataque.

Espada del Inquisidor: las espadas inquisitoriales son espadas largas de gran calidad (+1 al ataque) hechas de duro acero debirio. Su otra característica especial de fabricación (y cuyo secreto es celosamente guardado) es que se iluminan ante la presencia cercana de un muerto viviente o un licántropo como si portara una antorcha. Sólo un Inquisidor puede portar éste arma y en manos de un profano supone una ofensa grave para un Inquisidor.

Guadaña: Obteniendo un crítico realiza daño x3. En caso de no usar las reglas de crítico se seguiría añadiendo 1d4 extra de daño al sacar un 20 en la tirada de ataque.

Hoja Brillante (imilbree): son armas blancas parecidas a estoques (daño 1d6) usadas por los espadachines y duelistas imilbree. Usan el modificador de DES en vez de FUE para calcular el bono de ataque y sus hojas están tan intensamente pulidas que si los duelistas ganan una prueba enfrentada de INT contra su oponente (una vez por combate y si la iluminación lo permite), puede cegarle durante 1d3 asaltos aplicándose un -2 a su ataque.

Látigo: se usa el modificador de DES en vez de FUE para el ataque. Realizando una tirada de ataque a -4, el atacante puede elegir realizar una presa con el látigo.

Llave mecánica alannesa: es una enorme herramienta con un mecanismo para aflojar o apretar grandes tuercas, no es un arma propiamente dicha, por lo que se aplica un penalizador de -1 a sus tiradas de ataque. Sin embargo es pesada y robusta por lo que su daño es considerable.

Navaja plegable: las navajas plegables son armas blancas cuya hoja puede esconderse en el mango. Son ligeras y fáciles de ocultar.

Red: se usa el modificador de DES en vez de FUE para el ataque. Realizando una tirada de ataque a -4, el atacante puede elegir realizar un ataque de presa. El éxito significa que la víctima es apresada en la red y no podrá realizar ninguna acción de movimiento hasta liberarse. La red no causa daño pero se necesita superar una TS de Petrificación para poder liberarse de la red tardando en ello al menos 2 asaltos. Algunas redes son armadas (llevan cosidas pequeñas cuchillas o púas) y causan 1 punto de daño por cada asalto dentro de ellas.

Sable: espada curva típica de los altos rangos militares. Elegante y fiable.

Tirachinas: una cinta elástica atada a un marco en forma de Y (normalmente madera) que sirve para arrojar proyectiles.

ARMAS DE FUEGO

En Jernhest las armas de fuego son potencialmente letales por lo que recomendamos usar las reglas de crítico y pifia. Tienen más posibilidades de que su mecanismo pueda fallar, por lo que un 1-3 en la tirada de ataque con armas de fuego arcaicas (1 en las armas modernas aunque el Narrador podría aumentarlo de 1-2 según el arma) supondrá una pifia. De igual manera, cuando sacan un 20, tendrían multiplicador de x3 al daño.

La mayoría de las armas de fuego arcaicas necesitan un "kit" de recarga (precio de 1 ₽) para poder ser utilizadas convenientemente, y suele constar de: un frasco donde se llevaba la munición (balas de plomo o cartuchos de papel), una polvera donde se llevaba la pólvora y una baqueta de hierro (o rascador) para introducir la bala hasta el fondo y limpiar el tubo.

Algunas armas de fuego modernas pueden almacenar varias balas en su cargador, pudiendo recargar rápidamente al accionar un dispositivo o automáticamente, por lo que hasta que no terminen el cargador no tendrán que recargar. Dentro de este tipo de armas, aunque no todas, tenemos las armas semiautomáticas (pistolas, revólveres, carabinas…) y las automáticas (taladradora). Las automáticas tienen la particularidad de poder disparar varias veces en un mismo asalto pudiendo acertar a varios blancos en un área de 3x3 metros haciendo una tirada de ataque por cada objetivo dentro del área. En modo automático estas armas gastan 10 balas por asalto por lo que deben de tener al menos esa cantidad para poder disparar en ese modo. La *taladradora doble* aumentaría el área y el daño (6x6 m y 4d10 de daño).

Calidad de las armas

Las armas de fuego pueden tener diferentes calidades debido, por ejemplo, a que lleven mucho tiempo descuidadas (óxido en las partes de metal o madera carcomida) o bien su fabricación sea casera o improvisada, o por el contrario, que sean una obra artesanal o estén fabricadas por una marca reconocida y de calidad.

Calidad	Bono	Coste	Disp.
Buena	+1	+50 ₽	D
Superior	+2	+500 ₽	MD
Extraordinaria	+3	+1000 ₽	I

Las armas de baja calidad (muy vieja o dañada) poseen un -1 al ataque y una posibilidad del 50% de que el arma se estropee por completo cuando se pifie con una tirada de 1 o 2. Su mal estado hace por tanto que sea posible adquirirla a la mitad de precio de que lo valdría normalmente.

Existen numerosas casas de fabricación que ofrecen una buena calidad en sus armas. Cualquier arma perteneciente a dichas casas obtiene el mencionado +1 a las tiradas de ataque, a no ser que se especifique que son de calidad superior y el bonificador sea mayor. Magnuson, Spencer, Wester, Knox, Lumer, Buenasbalas, Syndel…son algunas de las casas de fabricación de armas y munición más conocidas y que ofrecen a sus clientes la posibilidad de adquirir armas de gran calidad.

Modificación y personalización de las armas de fuego

En Jernhest existe la posibilidad de personalizar las armas de fuego (principalmente las armas modernas) al gusto del consumidor. Desde que aparecieron las primeras armas de fuego, han sentido una necesidad casi enfermiza de convertir sus armas en un elemento más acorde con su vestuario o su forma de pensar. Se pueden realizar variaciones en las armas si se encuentra un armero con suficiente habilidad y se paga el precio correspondiente. Un arma modificada ve incrementado su precio base en **+25** ₽ por cada modificación positiva.

Rasgos modificables

Alcance: +/- 5m en cada rango
Daño: +/-1 de daño
Balas: +/- 2 balas de cargador
Precisión: +/- 1 al ataque

Pueden realizarse de 1 a 3 modificaciones dependiendo del tamaño del arma; pequeña, mediana y grande respectivamente. El mismo rasgo puede modificarse varias veces si el tamaño del arma lo permite. Si el arma es mediana o larga, la primera modificación no necesita ser compensada. Por cada modificación positiva debe hacerse una modificación negativa como compensación, así por ejemplo se podría aumentar el daño de un arma mediana en +2 (aumentando el calibre de la munición) a cambio de reducir el alcance en 5m por rango o su capacidad de cargador en 2 balas.

El límite de reducción de rasgos o características viene dado por el mismo arma. Un arma con 4 balas de cargador no puede ver reducida su capacidad más de una vez puesto que tendría 0 balas de capacidad y no podría disparar, lo mismo ocurre con el alcance. Reducir mucho el daño puede incurrir en que algunos disparos no lleguen a causar daño.

Ejemplo: Carlos quiere mejorar el revólver de su aventurero haciéndolo más preciso y más dañino. Justo 2 modificaciones que son las que puede hacer. Una modificación está compensada, por lo que decide reducir el número de balas de 6 a 4. Ahora su revólver tiene +1 al ataque y al daño pero solo 4 balas. Esta modificación le ha costado 50 ₽.

Modificaciones permanentes

Estas modificaciones son permanentes y no pueden retirarse del arma si no es mediante un artesano con experiencia. Estos accesorios no han de ser compensados, simplemente pagar su precio. Cada modificación cuesta **25** ₽.

Adaptación a munición especial: esta modificación permite usar munición con cualidades especiales descritas en el apartado de Munición.
Bayoneta automática: bayoneta que se despliega mediante un resorte. Puede volver a colocarse en su estado anterior en un asalto. Solo para armas largas.
Bípode plegable: solo utilizable en armas largas como fusiles y carabinas. Permite un mejor apoyo en superficies lisas por lo que añade un +1 a la tirada de ataque.
Cañón extra: incrementa el número de cañones en uno cada vez. El cañón extra disparará una sola bala antes de ser recargado. Puede dispararse a la vez que el disparo normal o por separado. El daño del disparo es 1d4 para armas pequeñas, 1d6 para medias y 1d8 para grandes.
Culata hueca: pequeña cavidad que permite guardar objetos de tamaño acorde al tamaño del arma. Normalmente se disimula camuflándola con el diseño del arma para que no sea detectable a primera vista.
Sistema de seguridad: se trata de un pequeño mecanismo situado en la empuñadura que tras un asalto se activa si no es accionado el seguro. Si este es el caso una o varias cuchillas o punzones se accionan hiriendo la mano del portador. Causan 1d4 de daño y hacen que quien este sujetando el arma la deje caer al suelo. Volver a preparar el mecanismo requiere un turno completo. Mientras el mecanismo este accionado el arma no es utilizable ya que empuñarla es imposible. Dueños especialmente celosos de sus armas añaden veneno al sistema de seguridad. Si se es conocedor de que el sistema de seguridad está instalado se puede accionar el seguro impidiendo que el mecanismo salte.

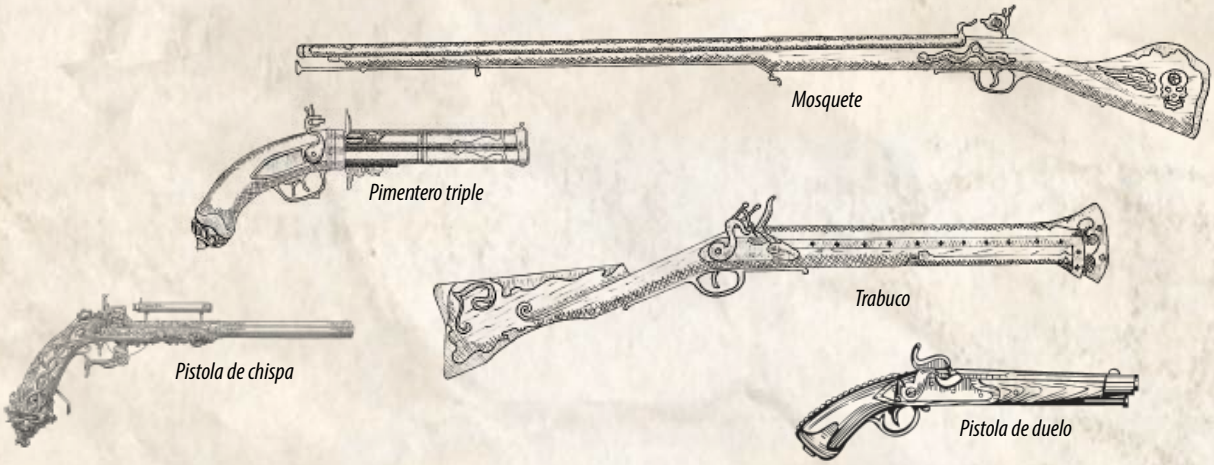
TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

El **Coste** viene indicado en damas de plata moneda oficial en la mayoría de Korn. El **Daño** de algunas armas (como las armas de dispersión) disminuye en función del rango de alcance al que se dispare. Vienen marcadas por un tipo de daño x/x/x con cada incremento de rango (es decir, mayor distancia) disminuye el daño. Las armas con daño decreciente por dispersión hacen daño en área a partir de rango medio. A rango corto afectan a un objetivo, a medio tienen un área de efecto de 1m de diámetro y a largo de 2m. La **Recarga** indica en número de asaltos que se tarda en recargar completamente el arma. El estándar para la mayoría de armas modernas es de 1 asalto y 3 para las más arcaicas. Efectuar una recarga consume los asaltos al completo por lo que el jugador no podrá moverse o hacer otra cosa mientras realiza la recarga. Se podría recargar un arma (1 bala) y disparar en el mismo asalto con un penalizar de -2 al ataque. La **Munición** son las balas o cartuchos que lleva el arma en su interior antes de necesitar recargar. El **Alcance** viene dado en metros para distancia corta, media o larga. **Disparar a rango corto otorga un bono de +1 al ataque**, **a rango medio sin modificadores** y **a rango largo -1**. Las armas, por su **Tamaño,** pueden ser pequeñas (P), medianas (M), grandes (G) si necesitan las 2 manos y enormes (E) (necesitan algún tipo de soporte) y cortas, largas o especiales por su **Tipo.** La **Disponibilidad** funciona igual que en el resto del equipo.

Armas de fuego arcaicas
Arcabuz: arma antigua predecesora del mosquete. Como todas las armas de avancarga, es pesada y lleva bastante tiempo recargar. Al no ser un arma que aplique los avances modernos en asuntos de munición consume tres asaltos en recargar su único disparo.
Mosquete: arma antigua de gran alcance y peso. Suele ser necesario acompañar dicho arma de una horquilla para apoyar el largo cañón y obtener mucha más precisión. Posee un alcance enorme teniendo en cuenta que no es un arma moderna. Recargar su único disparo consume tres asaltos.
Pistola de chispa: un arma clásica que en su momento supuso una revolución. Hoy en día son piezas de colección. **Pistola de duelo:** pistolas de chispa de gran calidad (+1 al ataque) usadas para duelos de honor en Alannia.
Pistola pimentero triple: suele constar de tres cañones los cuales se disparan de uno en uno (también existen versiones de 2 y de 4 cañones). Si se modifica el arma, cada cañón que se dispare a partir del primero añade 1d4 de daño.
Trabuco: arma con una dispersión muy alta. Aplica las reglas de dispersión y pérdida de daño con el aumento de alcance. Debido a su gran dispersión, a alcance corto ya afecta a un área de 1,5m de diámetro y a alcance medio a un área de 3 metros de diámetro. No posee alcance largo, una vez se pasa del alcance medio su daño se reduce tanto que no es efectivo. No son de fiar y es posible que al pifiar exploten causando 2d4 de daño al portador. La mejora de estabilización (25 ₽) eliminaría la posibilidad de explosión (pero seguiría pifiando).
Trueno de mano kianés: los truenos de mano kianeses son principalmente tubos de hierro y bronce con una carga de pólvora y encendido de mecha. Es muy difícil acertar con ellos por lo que tienen un -1 al ataque.

Armas de fuego arcaicas

Nombre	Coste	Daño	Peso	Recarga	Munición	Alcance	Tamaño	Tipo	Disp.
Arcabuz	15 ₽	3d4	6 Kg	3	1	20/30/40	G	Larga	D
Mosquete	20 ₽	2d8	10 Kg	3	1	25/50/75	G	Larga	D
Pistola de chispa	10 ₽	2d4	1Kg	3	1	6/12/18	M	Corta	N
Pistola de duelo	60 ₽	2d4	1Kg	3	1	6/12/18	M	Corta	D
Pistola pimentero triple	65 ₽	2d4	1,5 kg	3	3	5/10/15	M	Corta	D
Trabuco	15 ₽	4d4/2d4	5 kg	3	1	6/10/-	M	Larga	D
Trueno de mano kianés	5 ₽	2d6	6 kg	3	1	10/20/30	G	Especial	MD



Armas de fuego modernas									
Nombre	**Coste**	**Daño**	**Peso**	**Rec.**	**Munición**	**Alcance**	**Tam.**	**Tipo**	**Disp.**
Carabina	10 ₽	3d4	3,9 kg	1	1	20/40/60	G	Larga	N
Carabina de repetición	20 ₽	3d4	3,9 kg	1	4	20/40/60	G	Larga	N
Escopeta	20 ₽	3d6/2d6/1d6	4 kg	1	2	10/20/30	G	Larga	N
Escopeta de repetición	32 ₽	3d6/2d6/1d6	4,5 kg	1	5	10/20/30	G	Larga	D
Fusil de caza mayor	50 ₽	2d10	6 kg	1	1	30/60/90	G	Larga	D
Fusil de cerrojo	15 ₽	2d8	5 kg	1	1	40/60/100	G	Larga	N
Fusil de repetición	40 ₽	2d8	4,5 kg	2	15	30/50/70	G	Larga	D
Lanzallamas	400 ₽	3d6	15 kg	5	especial	5/10/20	G	Especial	I
Pistola de bengalas	5 ₽	1d6	0,8 kg	1	1	25/50/100	M	Corta	N
Pistola de bolsillo	4 ₽	2d4	0,2 kg	1	1	3/6/-	P	Corta	N
Pistola militar con cargador vertical	12 ₽	2d6	0,9 kg	1	8	15/30/45	M	Corta	D
Revólver	8 ₽	2d6	0,8 kg	1	6	10/20/30	M	Corta	N
Revólver de gran calibre	12 ₽	2d6+2	1,2 kg	1	5	15/30/45	M	Corta	N
Revólver pimentero	12 ₽	2d6	1,5 kg	1	6	6/12/18	M	Corta	N
Taladradora	900 ₽	2d10	40 kg	3	caja 50	30/60/90	E	Especial	MD

Carabina: arma moderna enormemente cómoda. Algo más pequeña y menos potente que un fusil la hace muy popular entre los cazadores.

Carabina de repetición: Posee un cargador de cuatro balas y un alcance más que correcto que la hace un arma muy apreciada.

Escopeta: la escopeta utiliza dos cartuchos como munición, lo que hace que aplique las reglas de dispersión (1,5m distancia media y 3m distancia larga) y reducción de daño por alcance (a mayor alcance, menos daño). Puede disparar 1 o 2 cartuchos en el mismo asalto en la misma tirada de ataque, de impactar, aumenta el daño en 1d6.

Escopeta de repetición: es una versión con un sistema de recarga rápido que permite introducir un nuevo cartucho con un solo movimiento. Puede acumular hasta 5 cartuchos antes de tener que ser recargada por completo durante un asalto. Mismas reglas que la escopeta sobre dispersión, daño y disparos.

Fusil de caza mayor: también con cañones más amplios para albergar munición mayor. Son utilizados para abatir presas de gran envergadura o resistencia.

Fusil de cerrojo: arma de grandísimo alcance que además cuenta con un peso bastante cómodo. Su sistema de recarga de cerrojo permite recargar su única bala incluso en movimiento.

Fusil de repetición: de menor alcance que el fusil de cerrojo pero con un cargador mucho mayor de balas y un sistema fácil y rápido de recarga, una maravilla de la ingeniería. Se tardan 2 asaltos en recargar totalmente el rifle pero en 1 asalto podría recargarse a la mitad de su capacidad (8 balas).

Lanzallamas: consta de un depósito de combustible inflamable y un dispensador que lo proyecta a una considerable distancia con una pequeña llama en el extremo de su boquilla. El lanzallamas causa

un daño de 3d6 en un cono de 1/2/3 metros de ancho según se encuentre a distancia corta, media o larga. Prende cosas inflamables pero además el combustible sigue ardiendo durante tres asaltos una vez disparado, por lo que causa un daño de 1d6 adicional cada uno de esos tres asaltos. Una nueva rociada de lanzallamas a un objetivo ya en llamas no hace que se acumule el daño temporal (aunque si causa los 3d6 de daño inicial), pero sí reinicia su tiempo de aplicación. Una pifia en la tirada de ataque indica que el depósito explota, por lo que el portador sufre 4d6 + 1d6 por asalto durante tres asaltos de daño y todos en un radio de 2 metros sufren de 3d6 + 1d6 por asalto durante tres asaltos.

Pistola de bengalas: lanzan un proyectil de bengala que ilumina un área durante 4 asaltos.

Pistola de bolsillo: una de las armas de fuego más pequeñas que se pueden encontrar y con una efectividad notable. Su único disparo puede ser letal en distancias cortas.

Pistola militar con cargador vertical: esta pistola desarrollada por el ejército alannés cuenta con un cargador vertical que permite almacenar más balas.

Revólver: una de las armas más comunes de Korn (especialmente en el salvaje sur), es la pistola estándar que almacena la munición en el tambor.

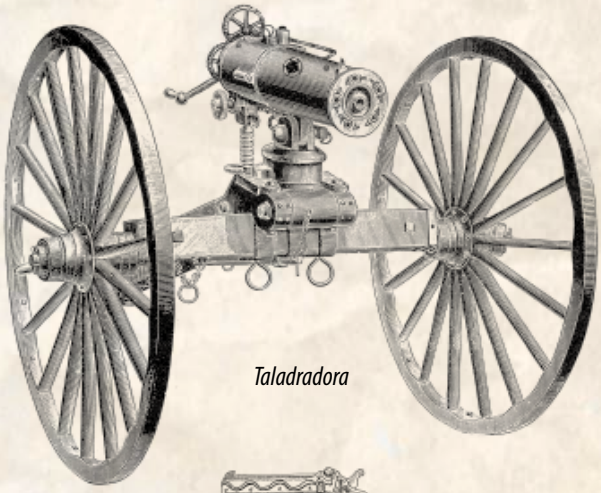
Revólver Pimentero: suele constar de seis cañones los cuales se disparan a la vez, aunque hay versiones de 4 cañones o más cañones. Cada cañón que se dispare a partir del primero añade 1d4 de daño.

Revólver de gran calibre: estos grandes revólveres solo son usados por lo más audaces y hábiles. Tiene un penalizador de -2 al ataque aunque cada punto del bono de FUE anula un punto de este penalizador (demasiada potencia en un arma corta). Si el bono de FUE fuese superior lo anularía igualmente pero no aportaría ningún bono extra.

Taladradora: arma devastadora con varios cañones en disposición circular que escupen balas a toda velocidad mientras rotan. Su calibre y el hecho de ser un arma automática hace que el daño sea altamente destructivo. Debe colocarse sobre un soporte bien anclado debido a su peso.

Pistola con cargador vertical

Revólver de gran calibre

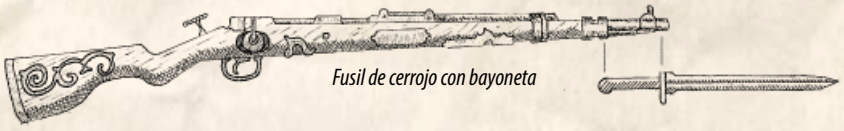


Taladradora

Revólver pimentero

Pistola de bolsillo

Revólver



Fusil de cerrojo con bayoneta

Fusil de repetición

Escopeta

Escopeta de repetición

Armas de fuego modificadas									
Nombre	**Coste**	**Daño**	**Peso**	**Recarga**	**Munición**	**Alcance**	**Tamaño**	**Tipo**	**Disp.**
Carabina Der Long Wester	60 ₽	2d8	4 kg	1	2	100/150/200	G	Larga	D
Escopeta de cañón recortado	25 ₽	3d6/2d6/1d6	2,5 kg	1	2	5/10/15	M	Larga	N
Escopeta combinada Saüer	45 ₽	3d6/2d6/1d6 1d10	7 kg	1	2+1	10/20/30 30/50/70	G	Larga	N
Escopeta Piramid	45 ₽	3d6/2d6/1d6	4 kg	1	2	10/20/30	G	Larga	D
Fusil Destro	35 ₽	3d8+3	10 kg	1	1	30/50/70	G	Larga	D
Fusil Eternum	30 ₽	2d8	7 kg	1	30	40/60/80	G	Larga	D
Gran revólver Barret	62 ₽	2d6 +2	2 kg	1	4	20/40/60	M	Corta	N
Lumer "Inagotable"	40 ₽	2d6	1,1 kg	1	12	15/30/45	M	Larga	D
Pistola de bolsillo silenciosa Syndel	30 ₽	2d4-1	0.7 kg	1	2	3/6/-	P	Corta	D
Revólver Barroso "el Fiable"	32 ₽	2d4	1,5 kg	1	6	10/20/30	M	Corta	D
Revólver Destro	58 ₽	2d6+4	1,2 kg	1	3	10/20/30	M	Corta	D
Taladradora doble Knox	1.200 ₽	2d10	130 kg	8	2 cajas de 50	30/60/90	E	Especial	MD

Carabina Der Long Wester: se trata de un arma de gran alcance. Su cañón es inusitadamente largo pero su alcance efectivo es de 100/150/200. El daño es el mismo que el del mosquete tradicional pero además posee un sistema de cerrojo acoplado que permite recargar un segundo proyectil en unos segundos tirando de una palanqueta, por lo que permite hacer dos disparos seguidos en dos asaltos consecutivos. Una vez gastados ambos proyectiles deberá recargarse primero el sistema de recarga rápida y luego el arma con este, tardándose 3 asaltos. Normalmente la adquisición de este arma incluye un bípode y una mira telescópica.

Escopeta de cañón recortado: esta versión de la típica escopeta tiene reducida la longitud de sus cañones y de la culata lo que hace que la dispersión sea mayor. A rango corto ya afecta a un área de un metro de diámetro, a medio de dos metros y a largo de tres. Reduciendo el tamaño del arma hace que sea más fácil de ocultar pero también hace que pierda efectividad por lo que el daño a rango medio sufre un penalizador de -1 a daño y a rango largo -2.

Escopeta combinada Saüer: esta escopeta de 3 cañones de la prestigiosa casa terana J.Saüer, posee 2 cañones superiores para cartuchos y uno inferior estriado para balas de gran calibre. La munición del cañón inferior posee 1d10 de daño y alcance más largo que los cañones superiores. Debido a su situación menos propensa para apuntar, cuando se dispara con el cañón inferior se debe aplicar un penalizador de ataque de -1. Un arma de edición limitada para el cazador más exigente.

Escopeta Piramid: creada por la casa Wester, esta escopeta tiene modificadas el estriado de sus cañones para hacer que sus proyectiles giren más rápidamente antes de salir. Esto hace que, al detonarse, la metralla salga disparada con más fuerza. Debido a esa peculiaridad el arma pierde algo de precisión por lo que se sufre un penalizador de -1 al ataque, sin embargo su poder penetrante es mayor, por lo que anula la propiedad de blindaje de las armaduras. Las demás características son las mismas que las de cualquier otra escopeta.

Fusil Destro: al igual que su hermano pequeño el revólver Destro, éste rifle está diseñado para disparar balas destro especiales y solo puede cargarse una bala a la vez. Su peso y su increíble potencia hacen que se aplique un penalizador de -2 al ataque, que puede ser compensado con el bono de FUE.

Fusil Eternûm: este rifle de la casa Spencer está especialmente adaptado para poder acoplarle un cargador especial de 30 balas. Su mayor peculiaridad es que dicho cargador sobresale notablemente del arma, por lo que son fácilmente reconocibles.

Gran revólver de gran alcance: con un mayor alcance y un aumento del calibre de la munición, este arma emula en cierta manera a un fusil de pequeño tamaño. Por el contrario, su cargador es más pequeño. Tiene un penalizador de -2 al ataque aunque cada punto del bono de FUE anula un punto de este penalizador (demasiada potencia en un arma corta). Si el bono de FUE fuese superior lo anularía igualmente pero no aportaría ningún bono extra.

Lumer Inagotable: la pistola moderna "Inagotable" de la casa frolesa Lumer lleva un cargador extra de munición con 12 balas. Características iguales a las de una pistola moderna (aunque es muy difícil de conseguir pues las pocas pistolas hechas pertenecen a los oficiales froleses).

Pistola de bolsillo silenciosa Syndel: también conocida como la "Amiga de la Noche", es una pistola cuyo pequeño cañón es un silenciador. Lleva dos balas que causan 2d4-1 de daño debido a la forma del cañón, también por ese motivo resta un -1 al ataque.

Revólver Barroso "el Fiable": el revólver Barroso de la casa enana Buenasbalas es un revólver que dicen nunca se encasquilla. Aparte de estar trabajado y construido a la perfección al sacar una pifia el revólver permite repetir la tirada, a no ser que se vuelva a sacar una pifia el arma no se encasquilla. Esta nueva tirada no evita que el disparo falle, solo se tomará en cuenta si sucede una nueva pifia, en cuyo caso el arma quedará encasquillada.

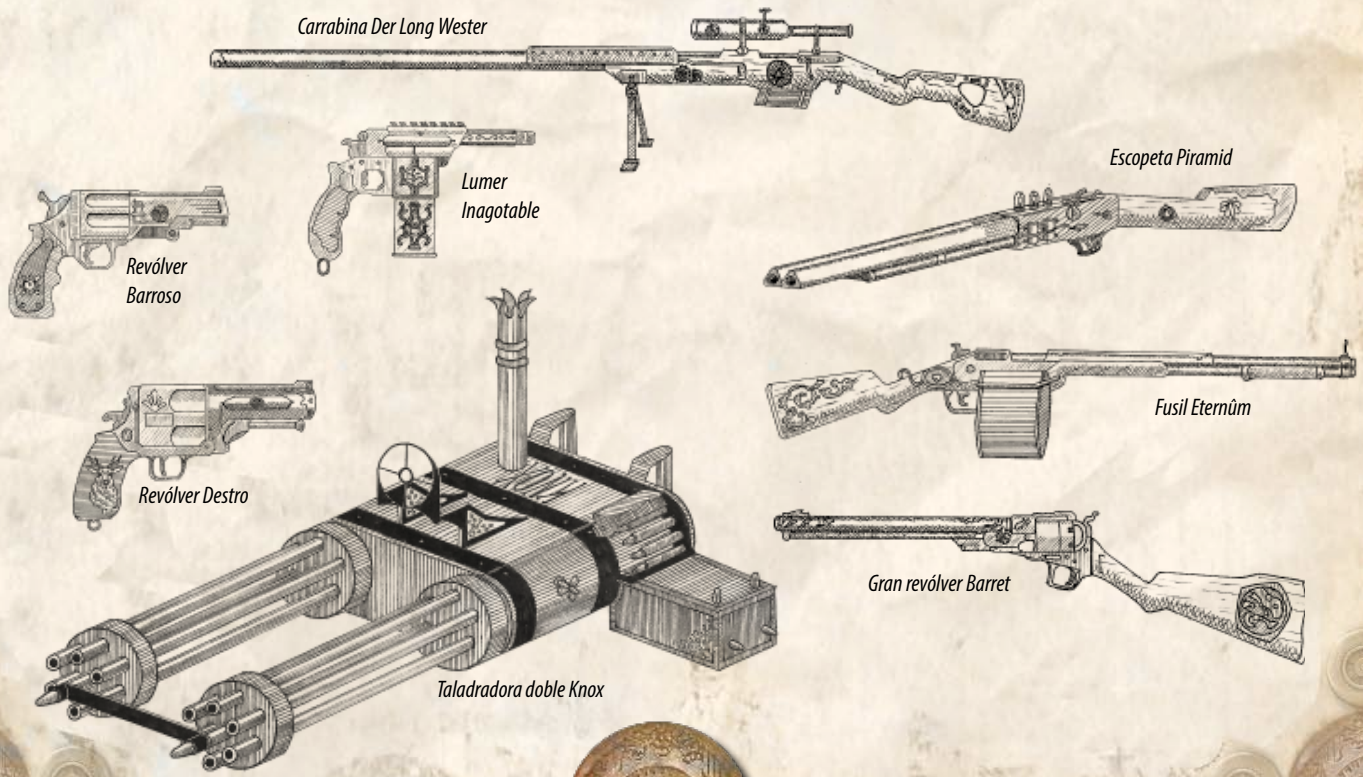
Revólver Destro: es un revólver modificado por la casa Magnuson en principio para caza mayor, aunque ha ido ganando adeptos en otros campos. Dispone de un tambor de sólo tres balas pero el tamaño de su munición es de más del doble que el de un revólver convencional. Su cañón es a la vez igual de voluminoso. Utiliza balas especiales exclusivas de este modelo llamadas balas destro. Una de sus peculiaridades es que hace un ruido enorme al disparar, por lo que no es nada útil si el sigilo es el objetivo. También tiene un retroceso notable por lo que tiene un penalizador de -2 al ataque aunque cada punto del bono de FUE anula un punto de este penalizador (demasiada potencia en un arma corta). Si el bono de FUE fuese superior lo anularía igualmente pero no aportaría ningún bono extra.

Taladradora doble Knox: para qué usar solamente una taladradora cuando puedes usar dos. Eso fue lo que debió pensar la casa Knox cuando creó este diablo armamentístico. El funcionamiento es el mismo que el de una taladradora normal pero multiplicado por dos, doble área de efecto y doble munición gastada. Al igual que con la versión individual requiere un soporte y un buen anclaje.

Accesorio para armas de fuego	Precio	Peso	Disp.
Bandolera de espalda	5 ¢	0,5 kg	N
Bandolera múltiple para pistolas	1 ₱	0,6 kg	N
Canana	2,5 ₱	0,3 kg	N
Canana con cartuchera de cintura	3 ₱	0,9 kg	N
Canana para culata	5 ¢	0,2 kg	N
Cartuchera de pierna	5 ¢	0,5 kg	N
Cartuchera de tobillo	4 ¢	0,3 kg	N
Cartuchera impermeable	1 ₱	0,8 kg	N
Cartucho de papel	2 ¢	-	N
Cubrecazoleta	3 ¢	0,2 kg	D
Horquilla	0,8 ₱	3 kg	N
Lamparilla ajustable	2,5 ₱	0,2 kg	N
Mira telescópica	8 ₱	0,4 kg	D
Mini cerrojo de seguridad	0,6 ₱	-	N
Resorte de muñeca	10 ₱	0,5 kg	D
Silenciador	2,5 ₱	0,3 kg	MD
Tinte negro	0,2 ₱	0,2 kg	N
Trípode	2 ₱	1 kg	N
Trípode Kraken	5 ₱	1,5 kg	D

Bandolera de espalda: es una cartuchera especial en una bandolera para sujetar un arma de fuego en la espalda.

Bandolera múltiple para pistolas: cinto usado fundamentalmente para llevar un buen número de pistolas (al menos 4).



Canana para culata: pequeña canana para 10 cartuchos que se ajusta a la culata de las armas largas.
Cartuchera impermeable: se trata de una cartuchera estanca que evita que la munición se moje.
Cartucho de papel: usado en armas de fuego antiguas. El cartucho de papel lleva la pólvora y la bala en un mismo cartucho de papel que hay que introducir en el arma. Acorta un asalto el tiempo de recarga de las armas antiguas.
Cubrecazoleta: tapa que cubre la cazoleta de las armas de fuego antiguas para evitar que se moje la pólvora.
Horquilla: barra de metal con una forma de "Y" en su parte superior para sujetar armas de fuego de cañón largo. Usada mayormente con mosquetes.
Lamparilla ajustable: pequeña lámpara de gas que emite luz enfocada hasta 8 metros. Tiene 30 minutos de autonomía.
Mira telescópica: sistema de lentes que permite aumentar la longitud de visión del tirador. Convierte el rango medio del arma en corto y el largo en medio al disparar mirando a través de él estando estático.
Mini cerrojo de seguridad: permite bloquear y desbloquear el gatillo a voluntad.
Resorte de muñeca: mecanismo de resorte oculto en la manga que permite sacar una pistola de bolsillo como una acción gratuita.
Silenciador: tubo acoplado al cañón que reduce en un 80% el ruido del arma. Aplica un penalizador de -1 a ataque y daño.
Tinte negro: tinte de color negro especial para teñir las armas de fuego de color negro. Mejora su ocultabilidad y evita brillos.
Trípode: tres patas que pueden acoplarse a cualquier arma larga de fuego. Puede extenderse hasta alcanzar los 2 metros de longitud. Aportan un +1 al ataque estando apoyado.
Trípode Kraken: el trípode Kraken de la marca Magnuson es un trípode de patas semirígidas que puede acoplarse sobre cualquier tipo de arma de fuego. Permitirían sujetar el arma en vigas del techo o en cualquier superficie lateral o vertical para obtener un +1 al ataque.

Armas combinadas

Entendemos por armas combinadas aquellos objetos normales a los cuales se les ha añadido un arma (bastón-estoque o llave-pistola) o bien por aquellas armas que han sido combinadas unas con otras (como el mosquete-hacha o la espada-pistola).

Aunque a continuación mostramos una serie de armas combinadas "estándar", en Jernhest, por un módico precio y un buen artesano o armero, es posible que alguien construya un arma de fuego con una tubería cortada y un poco de pólvora, o que improvise varios objetos comunes para construir un arma o bien que logre unir dos armas cualesquiera en una. Si bien las posibilidades son enormes, construir o improvisar un arma que funcione es algo difícil de conseguir y al combinar dos armas tanto los modificadores de ataque o daño deberían ser reducidos. **Todas las armas combinadas tienen un modificador de -1 al ataque**.

Anillo pistola: Quizá una de las armas más pequeñas nunca hechas. Un diminuto mecanismo hecho con forma de anillo dispara un pequeño balín efectivo hasta 2 metros y que causa 2d4 de daño. Cuesta 4 ₽ aunque es difícil de encontrar.
Bastón estoque: Famosos entre los aristócratas y hombres de negocios, los bastones estoque usan el modificador de DES en vez del de FUE para atacar con ellos y causan 1d6 de daño. Precio 15 ₽
Bota con cuchilla: Muy útil para las peleas, por 2 ₽ puede montarse un pequeño mecanismo de resorte que saca una cuchilla afilada de la punta de una bota. Causa 1d4 de daño más modificador de FUE.
Cuchillo explosivo: son cuchillos en los que se ha introducido una cápsula de ácido o un componente explosivo y en los que tras impactar se libera su letal carga. Producen un daño de 1d4 del arma más 3d6 del explosivo (es destruido tras el impacto). De uso militar restringido, alcanza unos 16 ₽ en el mercado negro.
Hacha-trabuco: arma tradicional de Norhem. Consiste en un trabuco al cual se añade una hoja de hacha (en vez de una bayoneta). El trabuco hace 4d4 de daño y el hacha 1d6 de daño. Su precio es de 3 ₽.

Lanzagarfios: es un arma modificada para lanzar garfios atados a una cuerda. Cuentan con una bobina de cuerda resistente que varía en longitud entre 5 y 10 metros dependiendo del tamaño del arma, ya que existen medias y grandes. Su precio es de 6 ₽ más 1 ₽ por bobina y garfio extras.
Llave pistola: Algunos buenos artesanos han convertido una llave normal en un arma de fuego. Es de un solo disparo y hace 2d4 de daño. Precio de unos 6 ₽
Manopla pistola: el arma predilecta de los bajos fondos. Puede usarse como nudillera, pistola de bolsillo y navaja a la vez. Es un arma pequeña y fácil de ocultar cuyo puño puede usarse como una nudillera (1d4 de daño adicional al golpear cuerpo a cuerpo) o bien como puño de una pequeña pistola de bolsillo (4 balas, 1d6 de daño y alcance 1/2/3) o para apuñalar con su pequeña cuchilla (1d4 de daño). Su precio es de 7 ₽
Pistola espada (o espada pistola): están diseñadas para ser usado como arma blanca siendo el componente de arma de fuego secundario. Suelen llevar el cañón en un lateral de la hoja. El filo causa 1d6 de daño mientras que el arma de fuego causa 2d4. Su alcance es 3/6/9 Las hay de varios tamaños y su precio puede alcanzar los 15 ₽

MUNICIÓN

La industria armamentística no sólo se ha centrado en las armas, sino también en su munición, desarrollando balas de muy diferentes cualidades y efectos. Las armas de fuego antiguas disparan una munición especial de forma esférica (generalmente bolas de plomo) pero sin carga de pólvora en el proyectil.

En Kian Se han descubierto la pólvora amarilla, que parece ser una mezcla de pólvora normal con polvo de loto amarillo y cuya mezcla resulta mucho más potente y destructiva que la pólvora negra (aporta +1 al daño). La combinación y preparación de la pólvora amarilla es un secreto muy celosamente guardado por los alquimistas kianeses.

Tipo/Cantidad	Precio	Disp.
Caja de balas para pistola/revólver (100)	2 ₽	N
Caja de balas para fusil(100)	3 ₽	N
Caja de cartuchos para escopeta (25)	3 ₽	N
Cartucho de papel (10)	1 ₽	N
Balas ácidas (10)	20 ₽	D
Balas de azogue (10)	10 ₽	D
Balas de fogueo (10)	10 ₽	N
Balas de plata(10)	20 ₽	D
Balas de plata estelar (10)	200 ₽	MD
Balas de tinta (10)	10 ₽	N
Balas de vidrioferro huecas (10)	3 ₽	D
Balas ígneas (10)	10 ₽	D
Cartuchos de caza nocturna(10)	10 ₽	D
Cartuchos de doble posta (10)	10 ₽	N

Balas ácidas: Son balas de vidrioferro con una carga de ácido. Al impactar impregnan la zona de impacto de ácido altamente corrosivo. No tienen daño inicial, pero a partir del impacto hacen 1d4 de daño por ácido cada asalto durante 4 asaltos. Son acumulativas, es decir, si tras dos turnos de haber impactado con una de estas balas se impacta de nuevo con otra, los turnos que coincidan ambas se suma el daño. Pueden corroer material sólido, por lo que pueden destruir cierres, cajas, piezas metálicas, etc.

Balas de azogue: usadas principalmente en las armas de fuego antiguas, son balas esféricas más pesadas y duras que las de plomo. Suman +1 al daño. Sin embargo restan -1 a las tiradas de ataque.

Balas de fogueo: son balas que simulan el sonido del disparo de munición real pero que no realizan daño. También existe la versión en formato cartucho para escopeta, recortada y arcabuz (este dispone de una versión propia).

Balas de plata: igual que la munición normal solo que hechas de plata. Ideales contra ciertas criaturas como vampiros u hombres lobo a los que causan el doble de daño.

Balas de plata estelar: las balas de plata estelar son balas de plomo normal bañadas en plata estelar líquida. Son extremadamente caras y producen un daño x3 a criaturas no muertas, licántropos y ciertas criaturas mágicas.

Balas de tinta: las hay de dos versiones: las llamadas de teatrillo, que disparan unas balas con una carga de tinta roja que al impactar tiñe de este color el lugar donde impactan, simulando una herida real, y las de tinta luminosa, que hacen el mismo efecto pero con tinta que brilla en la oscuridad. Ambas tienen un daño de 1d3 no letal.

Balas de vidrioferro: son huecas y pueden contener sustancias varias, desde maná (munición arcana) a fuego alquímico (balas ígneas).

Balas ígneas: balas de vidrioferro que llevan una carga de fuego alquímico que al impactar estalla en llamas causando 1d4 adicional.

Cartuchos de caza nocturna: Además de su efecto normal (y por tanto daño normal) dejan un rastro luminoso como el de una bengala, iluminando zonas de oscuridad durante tres asaltos. Solo puede ser utilizado en escopetas. El efecto se consigue mediante una sustancia química extraída de unos hongos fluorescentes, al igual que con la tinta fluorescente.

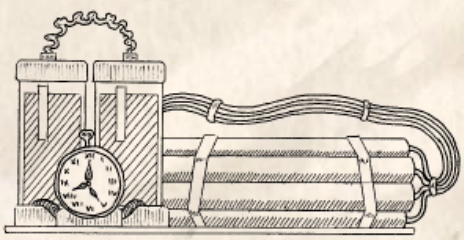
Cartuchos de doble posta: Los cartuchos de doble posta tienen el doble de carga de metralla por lo que ven su poder de devastación incrementado. Hacen 1d4 de daño adicional. Solamente pueden ser utilizados con escopetas.

EXPLOSIVOS

Los explosivos son armas peligrosas, incluso para quien las usa. Las pifias y consecuencias de un mal uso pueden ser catastróficas, aun así, en los días que corren a veces es necesario un poco de "ruido". Es posible reducir el daño sufrido superando una TS contra Armas de Aliento para recibir medio daño por la explosión.

Barril de pólvora: Tiene un radio de acción de 1,5m +1,5m por cada kg adicional.

Bomba de relojería: Estos artefactos explosivos son altamente destructivos y cuentan con la ventaja de poder programarse gracias a la incorporación de un reloj temporizador. El radio de la explosión son 12 metros.



Explosivo	Coste	Daño	Alcance*	Disp.
Barril de pólvora (2 kg)	3 ₽	2d6+1d6/2kg	-	D
Bomba de relojería	20 ₽	10d6	-	MD
Botella de ácido	1 ₽	1d6/asalto x 3	3/5/10	D
Cartucho de dinamita	1 ₽	3d6+1d6/cartucho	3/5/10	D
Cartucho de dinamita de pólvora amarilla	3 ₽	3d8+1d8/cartucho	3/5/10	MD
Cóctel Kirishiev	5 ¢	2d6+fuego	3/5/10	N
Granada	8 ₽	4d6/2d6/-	3/5/10	D
Granada de luz	6 ₽	-	3/5/10	D
Granada sónica	6 ₽	-	3/5/10	D
Vial de nitroglicerina	3 ₽	3d6+1d6/vial	3/5/10	MD

***Regla opcional:** añadir el modificador de FUE en metros al alcance

Botella de ácido: botella de cristal opaco llena de ácido corrosivo en su interior. Tras el impacto un área de 2 metros de diámetro sufre 1d6 de daño por ácido durante 3 asaltos. Una pifia indica que el contenido es derramado parcialmente sobre el lanzador justo antes de ser arrojado. El lanzamiento falla y el lanzador recibe 1d6 de daño por ácido durante dos asaltos.

Cartucho de dinamita: es un cilindro de unos 25cm de longitud y 3cm de grosor que tiene una mecha en el extremo que ha de encenderse y explota tras consumirse. Hay diferentes mechas, siendo la más corta la de aproximadamente 10 segundos (1 asalto). Debido a la inexactitud de las mechas es muy complicado arrojarla y que cause el efecto deseado a no ser que el objetivo esté inmóvil. Además al arrojarla hay muchas posibilidades de que la mecha se apague, con lo que un resultado en el dado de un 2-3 en la tirada de ataque indica que la mecha se apaga al arrojarla. Un resultado de 1 en el dado indica que el cartucho está inservible y no explotará (a discreción del Narrador podría cambiarse a que explota en la mano del que la esté manipulando). El daño incrementa 1d6 por cada cartucho de dinamita adicional en el mismo racimo. Tiene un radio de acción de 1,5m +1,5m por cada cartucho adicional.

Cartucho de dinamita de pólvora amarilla: de similares características que un cartucho de pólvora normal con la diferencia que causa 1d8+1d8/cartucho adicional de daño y un radio de acción de 2 m+2 m por cartucho adicional.

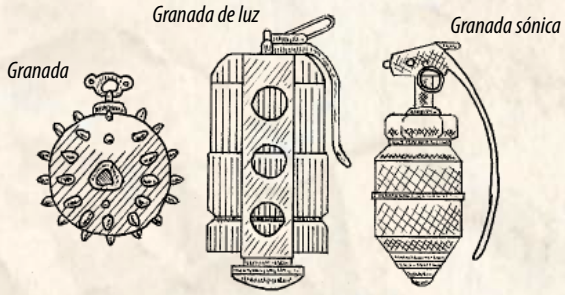
Cóctel Kirishiev: Creado durante las revueltas de Kirishiev, es un artilugio que mezcla varios componentes inflamables como sangre de litargirio (un mineral) con diversos aceites en un recipiente de cristal que se rompe al impactar. Un pedazo de trapo o similar se coloca en a boca de la botella y se prende fuego antes de lanzarse.

Granada: Explosivo arrojadizo del tamaño de una manzana. Explota tras 3 segundos después de quitar el seguro, por lo que se puede arrojar y calcular su explosión con bastante exactitud. El daño máximo lo realiza en una zona de 1m de radio desde donde hace explosión, reduciéndose en 2d6 por cada metro extra, con lo que el radio máximo son 2m. Una pifia requiere una nueva tirada de dado, con un resultado de 11-20 la granada simplemente no hace explosión, con un resultado de 1-10 la granada explota nada más soltarla con lo que el portador sufre el daño máximo y sus compañeros el daño en función de la cercanía.

Granada de luz: Tras explotar ciega a quien se encuentre en un área de 10m de radio, a no ser que supere una TS contra Armas de Aliento, durante 1d6 +1 asaltos. Una pifia requiere una nueva tirada de dado, con un resultado de 11-20 la granada simplemente no hace explosión, con un resultado de 1-10 la granada explota nada más arrojarla con lo que el portador sufre los efectos, y sus compañeros en función de la cercanía.

Granada sónica: Tras explotar aturde a quien se encuentre en un área de 10m de radio, a no ser que supere una TS contra Armas de Aliento, durante 1d6 +1 asaltos. Una pifia requiere una nueva tirada de dado, con un resultado de 11-20 la granada simplemente no hace explosión, con un resultado de 1-10 la granada explota nada más arrojarla con lo que el portador sufre los efectos, y sus compañeros en función de la cercanía.

Vial de nitroglicerina: Producto alquímico altamente explosivo por lo que se debe manejar con extremo cuidado. Tiene un radio de acción de 1,5m +1,5m por cada vial adicional.



PROTECCIÓN PERSONAL

En este apartado valoramos y describimos diferentes opciones de protección personal. Para consultar el precio, el aspecto o las características de las armaduras antiguas y los escudos se deberá utilizar el Reglamento de Aventuras en la Marca del Este con el sistema de conversión a la moneda utilizada en Jernhest.

Protección personal	Peso	Precio	Mod.	Disp.
Abrigo reforzado	6 kg	30 ₽	+1 CA	N
Abrigo reforzado pesado	8 kg	15 ₽	+2 CA	N
Camisa de mallas	11 kg	35 ₽	+3 CA	N
Coraza	14 kg	50 ₽	+5 CA	D
Ropa gruesa	3 kg	5 ₽	+1 CA	N

Ropa gruesa

Abrigo reforzado

Coraza

Armadura mecanizada pesada

Abrigo reforzado: son abrigos largos hechos con piel endurecida bastante resistentes a los elementos y refuerzos en espalda y brazos. No limita ni impedimenta el movimiento. Combinable con otras protecciones.

Abrigo reforzado pesado: es un abrigo reforzado con placas de metal cosidos en el interior del abrigo. Pesa algo más y ofrece mayor protección que el abrigo reforzado. Combinable con otras protecciones.

Camisa de mallas: usada normalmente en duelos, esta prenda forjada con cientos de anillas entrelazadas, ofrece protección contra los cortes

Coraza: un poco anticuada pero infalible en su misión. La coraza es muy pesada y limita enormemente el movimiento pero proporciona una gran protección. Típica de los coraceros e inquisidores debirios.

Ropa gruesa: Ropa de cuero o varias capas de lana petro (lana prensada con resina) establecen la primera capa de protección. La mayoría de los uniformes de la soldadesca alannesa son de este tipo.

Armaduras mecanizadas a vapor

Son armaduras completas cerradas de placas de hierro y/o acero mecanizadas. Son el último adelanto militar y son máquinas muy complejas y caras de fabricar. Utilizan motores de vapor de alto rendimiento (MOVAR) y están compuestas de engranajes y mecanismos hidráulicos, de vapor y gas comprimido. Los últimos modelos son menos voluminosos y aparatosos al usar un MOVAR y por lo general son muy difíciles de encontrar. Las armaduras mecanizadas no suelen estar a la venta pues, y son usadas por alguna de las infanterías de los ejércitos de las grandes potencias. Como se hace con las armas de fuego, también es posible personalizar las armaduras mecanizadas.

Hay fundamentalmente tres tipos de armaduras mecanizadas: ligera, media y pesada. Las dos primeras están pensadas para ser utilizadas como protección, mientras que la pesada es realmente un pequeño regimiento en sí mismo, pues están fuertemente blindadas y se les puede acoplar prótesis de anclaje y armas de fuego pesadas. Sólo los soldados más duros y mejor preparados son capaces de llevar una armadura mecanizada pesada, resultando casi tan destructivos como un gólem de guerra.

En la siguiente tabla se describen las características de las armaduras mecanizadas: su **Tipo**, **Peso**, la **FUE y CON** necesarias para poder usarlas, los **modificadores a la FUE, CA y DES** que tienen, su **Autonomía** por cada carga de combustible, que capacidad **Movimiento** tienen, todas tienen propiedad **Blindaje** reduciendo el daño de cada ataque, que tipo de **Armas de Fuego** pueden llevar y por último que **Precio** tienen en el mercado.

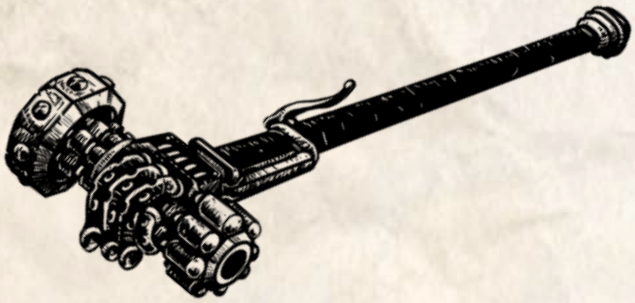
Accesorios acoplables

Solamente dos mangueras pueden salir de las calderas, normalmente una para cada brazo o pierna aunque se pueden hacer otro tipo de combinaciones.

Guantes pistón a vapor: son enormes guantes armados que si son usados como defensa (como un escudo) otorgan un +1 a la CA y si son usados para golpear causan 1d6 de daño. Si se activa su pistón, los guantes salen impulsados unos 30 cm. con gran fuerza causando 2d6 de daño y pudiendo hacer daño como PGE. Cada uso reduce la autonomía 10 minutos. Precio 80 ₽

Tipo	Peso	FUE/CON	Mod. FUE/CA/DES	Auton.	Movimiento	Armas de fuego	Blindaje	Precio
A.M. Ligera	30 kg	12/11	+2/+6/-2	4 h	-5 m	cortas	10	150 ◍
A.M. Media	75 kg	14/13	+3/+8/-4	2 h	½ del movimiento	largas	15	450 ◍
A.M. Pesada	150 kg	16/15	+4/+10/-6	1 h	¼ del movimiento	especiales	25	1.000 ◍

Automartillo Barselo: este martillo, llamado así en honor al primer aparato a vapor, es un martillo de guerra que en condiciones normales causa el mismo daño que un modelo convencional (1d6), pero que al accionar el gatillo y liberar la carga de vapor es impulsado con enorme fuerza duplicando el daño causado. Es capaz de causar puntos de daño estructural (PGE). Cada uso reduce la autonomía 10 minutos. Precio 50 ₽



Dispensadores de vapor: son mangueras con una llave en su extremo que se acopla a un guantelete de cuero. Al liberar el vapor este sale por la llave creando un cono de 2 metros de largo y 2 de ancho que causa 1d4+1 de daño y ciega al objetivo durante un asalto. Cada uso reduce la autonomía 20 minutos. Precio 20 ₽

Botas de proyección: cuando estas pesadas botas son activadas, el vapor acciona los pistones que permiten al portador saltar con más potencia, llegando a alcanzar una distancia de 8 metros horizontalmente y 3 verticalmente (no se recibe daño al caer). Cada uso reduce la autonomía 30 minutos. Precio 40 ₽

Artillería y armamento pesado

La mayoría de las armas han evolucionado de manera exponencial a la evolución de los vehículos y las armas de fuego. La mayoría de las armas pesadas descritas son tanto piezas de artillería terrestre como armamento pesado instalado en naves y vehículos militares (o no), constructos y maquinaria de guerra.

Las armas arcanotecnológicas únicamente son usadas por naciones con grandes recursos y en la actualidad solo Alannia las instala en las Fortalezas Aéreas. El número de armas que una nave puede llevar depende de su tamaño a excepción del Trirrueda y el Zancador, que sólo pueden llevar una taladradora. En general los vehículos pequeños como el motovapor biplaza o las barcazas no suelen llevar armas de este tipo, a expensas de las armas de sus tripulantes.

Cañón de arpones: versión modificada del cañón convencional cuyos proyectiles son grandes arpones metálicos propulsados por vapor a presión. Alcance de 40/80/100. Tiene una cadencia de 1/3 con dos tripulantes y 1/6 con uno. Causa un daño de 3d10.

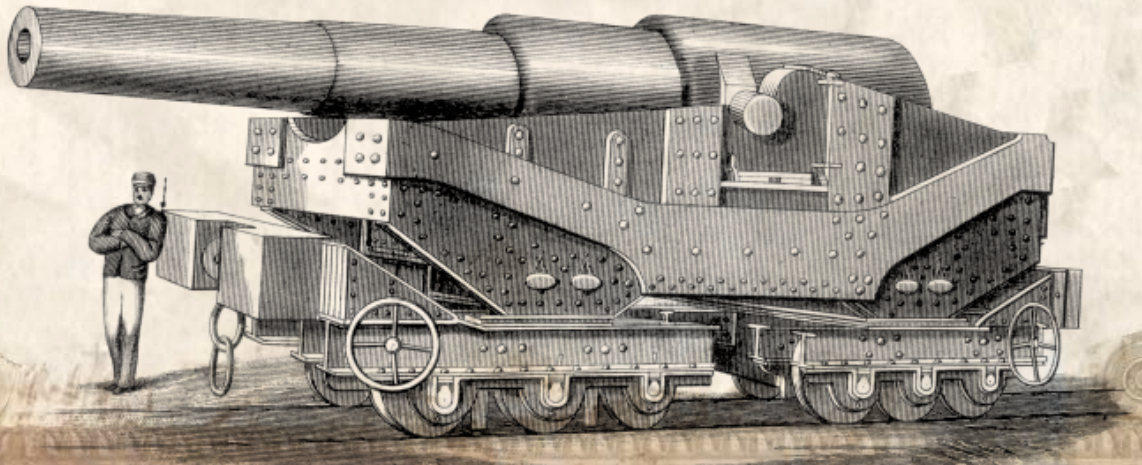
Cañón: existen muchas variantes pero los más comunes son los aquí presentados. Puede hacer PGE.

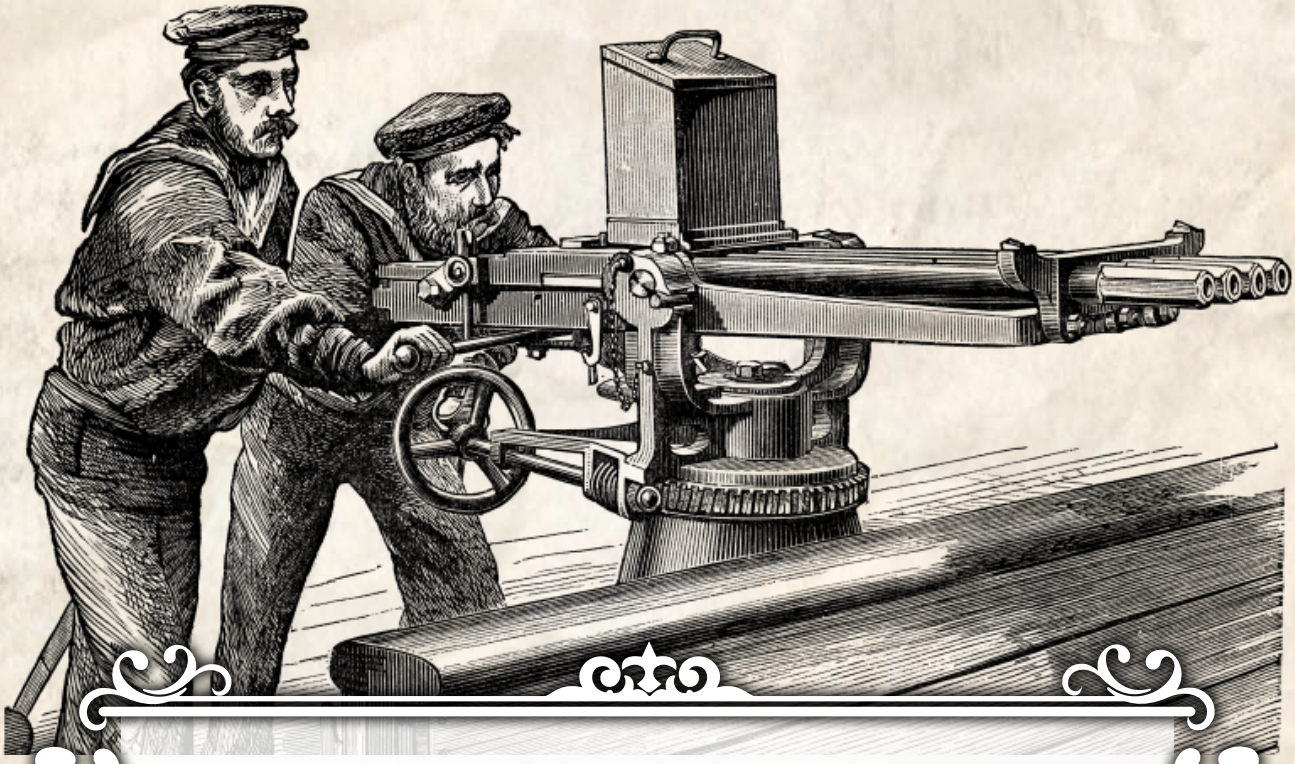
Tipo	Alcance	Daño	Cadencia
Cañón ligero	200 m	2d12+10	1/3 con 2 operarios y 1/6 con 1
Cañón medio	350 m	4d12+10	1/3 con 4 operarios, 1/6 con 2 y 1/10 con 1
Cañón pesado	1.500 m	6d12+10	1/3 con 5 operarios, 1/7 con 3 y 1/12 con 2

Cañón Hoover: esta monstruosidad fue creada con la intención de enviar un proyectil tripulado a la luna Dialis. Fue un fracaso total ya que el combustible X era altamente explosivo y perecieron todos los tripulantes. Por el contrario, Ernest Arconind sacó provecho al invento de Lomis Hoover (que también falleció) y creó una versión más contenida del cañón para instalarlo en la fortaleza aérea Ángel de Hierro. Puede alcanzar hasta los 50.000 metros y causa 20d12+20 de daño. Tiene una cadencia de 1/3 con diez tripulantes, 1/7 con seis y 1/12 con cuatro (una persona sola no puede dispararlos). Puede hacer PGE.

Lanzallamas pesado: Como su versión reducida, es muy peligroso pero devastador. Tiene una cadencia de 1/2 con tres tripulantes, 1/4 con dos y 1/6 con uno. Escupe un chorro de fuego que causa 4d6 en un área de 5m de anchura y hasta 30m de largo (alcance único). Sigue causando 2d6 durante 5 asaltos. Puede causar PGE contra materiales inflamables.

Taladradora Pesada: Como su hermana pequeña pero de un tamaño solo apto para naves grandes. Dispara 10 disparos por asalto causando un daño de 3d10. Siempre ha de estar ubicada en un trípode ajustado a su tamaño por lo que no tiene penalizador al ataque por disparo múltiple. Es tan potente que también daña estructuras (PGE) pero divide su daño por 2.





6. REGLAS AVANZADAS

REGLAS OPCIONALES EN LA CREACIÓN DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

A la hora de determinar las características principales del Aj, en la Marca se tiran 3d6 o bien, usando el sistema alternativo, se tiran 4d6 descartando el dado de menor resultado. En Jernhest recomendamos **el sistema de tirar 4d6 y repetir los 1** puesto que los personajes son aventureros realmente destacables en sus campos. Para evitar personajes descompensados por la mala suerte en las tiradas o simplemente para que alguien se pueda hacer la ficha en su casa se puede recurrir a la compra por puntos de características. El sistema consiste en empezar con 8 puntos en cada característica (es decir FUE 8/DES 8/CON 8/INT 8/SAB 8/CAR 8) y según el nivel de la campaña determinado por el Narrador, poder gastar puntos para subir las características hasta un máximo de 18. El coste es de 1 punto por cada punto a subir.

Tipo de Campaña	Puntos
Principiante	18
Normal	24
Campeones	30
Modo épico	42

PUNTOS DE GOLPE (PG)

Los puntos de golpe son un reflejo de la buena condición física y la resistencia que se adquiere con el tiempo y la experiencia, pero debido a la alta mortalidad del juego recomendamos que se empiece a nivel 1 con el máximo de puntos de golpe sin necesidad de tirar el dado.

Además, cuando se lance el dado y este sea un número bajo, el jugador podría arriesgarse a intentar superar esa puntuación. Si saca lo mismo o inferior ha de conformase con el resultado pero si lo supera, podría arriesgarse de nuevo a mejorar la tirada.

Ejemplo: Alex está haciendo la ficha de su gnomo Golic, como tiene nivel 4 ha de lanzar 3d6 sacando un 2, 4 y un 3. Cree que puede mejorar el 2 y el

3 pero prefiere no arriesgarse con el 4. Repite la tirada obteniendo un 6 y 2, como ha mejorado decide quedarse con ese 6 pero el 2 ha empeorado su anterior resultado. Al final no le ha salido mal.
Como a nivel 1 tiene 6 PG, los PG de Golic son 22 PG (6+6+4+2=18 y se le añaden 4 PG por el bono de +1 de CON por nivel).

NIVEL

El nivel habitual con el que empiezan los aventureros suele ser 1 pero no siempre tiene que ser así, ya sea por exigencias de la aventura o porque el Narrador prefiere no usar aventureros noveles. En Jernhest recomendamos que los aventureros ya tengan un recorrido por lo que es apropiado que comiencen con 20.000 PX (nivel 4-6) y al menos con 1000 ₽ en equipo.

REGLAS ESPECIALES DE JERNHEST

CLASE SOCIAL Y DINERO

Un factor determinante a la hora de creación de personaje es su condición social y el dinero inicial con el que empieza el juego. En pleno siglo X de nuestra era, las diferencias sociales son apabullantes, perteneciendo la mayoría de las gentes en Korn a la clase baja. Tras el Ragnarök solo unos pocos despuntaron, se hicieron con el estatus adecuado y consiguieron mantenerlo hasta ahora, por lo que si un jugador desea ascender de nivel social, no solamente debe tener ingresos elevados sino también una serie de contactos entre las altas esferas.

Algunas clases de personaje y los arquetipos a elegir son determinados por el estatus social. Esto se puede dejar en manos del destino usando la siguiente tabla o concretar con tu Narrador la clase más adecuada.

1D10	Clase social
1-6	Clase Baja
7-9	Clase Media
10	Clase Alta

En función de la clase social se comenzará con un dinero inicial y unos ahorros que resultarán de multiplicar el dinero inicial por el valor de inteligencia. Los ahorros no solo representan el dinero guardado debajo del colchón o en un banco de Teria, también son propiedades, negocios, alquileres, obras de arte, etc. Por lo que es posible que no se pueda disponer de ese dinero de forma inmediata. En el acto solo se puede obtener un 10% de los ahorros. El salario anual está pensado para Anjs o si el tipo de aventura/campaña no requiere una dedicación exclusiva de nuestros aventureros. Lo habitual es empezar con el dinero inicial e ir ganándose la vida aventura tras aventura.

Esta diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando se intente con alguien de clase social más baja. A la inversa un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus de +1 en la habilidad Actuar cuando intente engañar a alguien con una clase social más alta.

Tipo de clase	Anual	Inicial	Ahorros
Clase baja	1d6x100 ₽	÷12+20 ₽	x INT
Clase media	1d6x500 ₽	÷12+50 ₽	x INT
Clase alta	1d10x100 ◍	÷12+10 ◍	x INT

Ejemplo: David lanza 1d6 para saber con cuánto dinero empieza su personaje Duncan McFire. Obtiene un 4 por lo que su Pistolero Arcano/Guardaespaldas de clase baja empieza con 53,3 ₽ (400/12+20) y unos ahorros de 693,3 ₽ (INT 13). Muy poco dinero por lo que más vale que empiece a ganarse la vida pronto.

No es lo mismo empezar una aventura a nivel 1 que a nivel 6 por lo que el Narrador podrá otorgar un dinero extra en función del nivel. Basta con multiplicar el dinero inicial por el nivel del personaje. Esto representa los bienes conseguidos hasta el momento aunque puede ser que no sean los únicos que posea. Los ahorros se siguen calculando respecto al dinero inicial.

Algunos ejemplos de sueldos anuales en el año 988 DR: operario halfling de fábrica 200 ₽, peón de la construcción 450 ₽, minero enano 500 ₽, capataz de la siderurgia 600 ₽, empleado de banco 700 ₽, oficial del ejército 800 ₽, capitán de barcoglobo 1.000 ₽, directivo del ferrocarril 3.000 ₽.

MODIFICADORES DE PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Estos modificadores son usados principalmente a la hora de realizar las pruebas de características y para usar las habilidades. Estos modificadores son los mismos que los del Reglamento del Juego pero sin desglosar.

Tabla de modificadores de Características	
Puntuación	**Modificador**
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20+	+1 cada 2 niveles

Tabla de ataque de aventureros					
NIVEL	**Centauro, cíclope, elfos, enano del hierro, explorador, duergar, goblin, guerrero/luchador, inquisidor, melnok, minotauro, orco, pistolero arcano, semienano, yigg-ha**	**NIVEL**	**Enano dorado, gnomo, goblin, halfling, ladrón, parásito sincrético**	**NIVEL**	**Especialista, hechicero vodun, mago**
1-2	+1	1-3	+1	1-3	+1
3	+2	4-5	+2	4-7	+2
4	+3	6-8	+3	8-10	+3
5	+4	9-10	+4	11-12	+4
6	+5	11	+5	13	+5
7-8	+6	12	+6	14-15	+6
9	+7	13-14	+7	16-18	+7
10-11	+8	15-16	+8	19-20	+8
12	+9	17-18	+9	21-23	+9
13	+10	19-20	+10	+24	+10
14	+11	21+	+11		
15	+12				
16	+13				
17	+14				
18	+15				
19+	+16				

Así mismo, en Jernhest el hecho de sobrevivir en un mundo tan peligroso hace que el personaje adquiera **1 punto de característica gratis cada 4 niveles** (4º, 8º, 12º, 16º, 20º).

Ejemplo: Alex quiere crear un personaje gnomo pero como va a llegar tarde a la partida, el Narrador le da permiso para que venga con él ya hecho. El nivel de la aventura será de Normal y comenzará a nivel 4.
El gnomo Golic va a ser un contrabandista por lo que tras consultar los requisitos de clase y arquetipo coloca los puntos así: **FUE** 8+1=**9** (0), **DES** 8+8=**16** (+2), **CON** 8+5=**13** (+1), **INT** 8+4+**1**=**13** (+1), **SAB** 8+4=**12** (0), CAR 8+2=10 (0). Al ser el personaje de nivel 4 decide gastar el punto extra en inteligencia.

Puntos de Experiencia

Ya en el Capítulo 3: Nuevas Clases de Personaje, añadimos una variante para conseguir PX extra por una puntuación elevada de la característica principal de la Clase. Otro cambio es la concesión de PX extra por moneda de oro conseguida que pasa a ser 1PX por cada dama de plata (₱) encontrada. Así mismo recomendamos la concesión de PX extra por buena interpretación, uso de habilidades útiles durante la aventura y conseguir ascender en la escala social.

Tiradas de Salvación

En el reglamento de la Marca solo se usa el modificador de SAB a las TS, sin embargo en Jernhest cambian los modificadores de característica según el tipo de salvación:

Tipo de Salvación	Modificador Aplicable
Veneno o Muerte	CON
Varitas mágicas	DES
Petrificación o parálisis	CON
Aliento de Dragón	DES
Sortilegios, varas y báculos	SAB

Tirada de Ataque y CA positiva

En Jernhest hemos optado por asumir la regla avanzada de la Caja Verde de Aventuras en la Marca del Este, por la cual la CA base es de 10 (en vez de 9) y se suman los modificadores pertinentes (armadura, bono de DES u otros).

Ejemplo: Mi guerrero tiene CA 6 (CA base 9 – 2 armadura cuero – 1 destreza= 6), ¿qué CA tendrá en Jernhest? Sería CA base 10+2 armadura cuero+1 bono destreza= CA 13
¿Y los monstruos? Un Vampiro tiene CA 2, ¿qué CA tendrá en Jernhest? CA base 9-2=7, CA base Jernhest 10+7= CA 17.
¿Y un Segador de CA -4? CA base 9-(-4)=13 [dos signos negativos se convierten en suma], CA base Jernhest 10+13= CA 23.

El sistema de tirada de ataque positivo consiste en que cada clase de personaje suma un bonificador al ataque según su nivel aparte

del modificador de característica. Por tanto, para tener éxito en una tirada de ataque se lanza 1d20, se suman los bonificadores de clase, de la característica y otros de haberlos (como armas mágicas, etc.) y basta con igualar o superar la CA del oponente para impactar.

Tabla de ataque de monstruos	
DADOS DE GOLPE	**ATAQUE**
1 o menos	+1
1+ y 2	+2
2+ y 3	+3
3+ y 4	+4
4+ y 5	+5
5+ y 6	+6
6+ y 7	+7
7+ a 9	+8
9+ a 11	+9
11+ a 13	+10
13+ a 15	+11
15+ a 17	+12
17+ a 19	+13
19+ a 21	+14
21 y superiores	+1 por cada 2 DG

Ejemplo: Duncan McFire tiene un revólver especial Magnuson (+1 al ataque), al ser de nivel 1 tiene un +1 y al tener DES 15 suma otro +1. Intenta tirotear a un bandido con CA 13. David lanza 1d20 y saca un 10. Sus bonificadores de arma de gran calidad, nivel y DES le dan un +3 por lo que Duncan habría acertado su disparo por los pelos.

Armas arrojadizas

Una gran fuerza puede resultar beneficioso en el lanzamiento de objetos por lo que sumaremos el bono de FUE al alcance.
Ejemplo: un hacha arrojadiza tiene un alcance de 3m/7m/10m. Si nuestro minotauro Rombak tiene FUE 16 (+2), cuando arroja un hacha su alcance será 5m/9m/12m.

Maniobra de combate: parada

Cuando se declaran las acciones de combate cuerpo a cuerpo es posible elegir realizar una maniobra de parada. Consiste en reservar uno o más ataques (si se tienen) para bloquear el ataque cuerpo a cuerpo del oponente. Se producen tiradas enfrentadas de ataque y el defensor tendrá éxito si iguala o supera la tirada de ataque del oponente. Realizar una parada con un objeto u arma de menor tamaño que la del atacante supone un modificador de -1 en la tirada por cada categoría menor de tamaño y a la inversa, parar un ataque con un objeto o arma más grande otorgará un bonificador de +1 por cada categoría diferente.

Ejemplo: En pleno abordaje pirata, un semiorco con una enorme llave mecánica intenta golpear a la alquimista Kirsten Kramble. Carmen decide que su Aj intentará desviar o bloquear el golpe del pirata con su puñal. El Narrador lanza por el semiorco 1d20 sacando 12, que suma +3 al ataque para un total de 15. Carmen tira 1d20 (solo tiene un +1 al ataque) y saca un 15 para un total de 16. Al ser el puñal de tamaño pequeño y la llave mecánica de tamaño grande (2 categorías menor) Kirsten tendría que restar -2 a su tirada de ataque por lo que sería un total de 14. Kirsten y su pequeño puñal no han podido evitar el brutal golpe del semiorco.

Maniobra de combate: desarmar

Desarmar es una maniobra que solo pueden realizar luchadores sutiles y diestros combatientes siempre y cuando se quiera desarmar a un oponente que esté usando armas cuerpo a cuerpo. Pueden usar esta regla los elfos eladrel, elfos imilbree, varones melnok, luchador/guerrero, místico, explorador, inquisidor, semienano y enano del hierro. El aventurero hace un ataque normal, si golpea, no inflige ningún daño. En su lugar, el oponente lanza 1d20 menos su bono de DES, más el bono de DES del atacante. Si la tirada final es mayor que la puntuación de destreza del oponente, este deja caer el arma. Una vez desarmado, el oponente puede o bien cambiar de arma (si tiene una a mano sufriría un -2 al ataque, si la tiene que buscar en la mochila o similar, tardará 1d4 asaltos), o puede tratar de recuperar el arma. Al recuperar un arma del suelo, el oponente pierde el siguiente asalto.

Ejemplo: Silvin Temil (un elfo imilbree) se ha metido en una pelea de un pub de Landorium. Un semienano demasiado borracho ha sacado un cuchillo oculto en su pierna mecánica. Silvin no quiere matarlo, solo herir su orgullo por lo que va a intentar desarmarlo. El semienano tiene CA 13 y Silvin que tiene un ataque de +4 con su bastón-estoque, tira el D20 y saca un 10. Suma 14 por lo que ha impactado contra el arma del beodo. Ahora, la víctima lanza 1d20. Saca un 14 y le resta su propio bono de Destreza (1 al tener DES 13), para obtener un resultado de 13. Silvin como tiene una DES de 16 suma 2. El resultado es 15 que es más que la DES del oponente por que el intento de desarme ha tenido éxito.
Nota importante: hay algunas armas que son más difíciles de desarmar como son aquellas que tengan guarda o cazoleta, aquellas atadas o anudadas al brazo o las armas grandes a dos manos, en este caso la tirada de ataque para desarmar sufre un -1 por cada característica de este tipo.

Maniobra de combate: combate con dos armas

Solo los exploradores, elfos eladrel y elfos imilbree poseen la increíble habilidad de combatir indistintamente con ambas manos. Un personaje ambidiestro podrá combatir con un arma en cada mano con un penalizador de -2 en el arma secundaria si esta es pequeña o con un -2 en la mano principal y un -4 en la secundaria

si ambas son medianas. Las armas pequeñas incluyen las armas de fuego pequeñas y medianas.

En manos del Narrador queda la decisión de permitir que otros personajes posean esta habilidad.

Maniobra de combate: ataques letales

En un momento determinado se puede realizar un ataque con armas considerado letal, es decir, se produce daño directo sin necesidad de realizar tirada de ataque y daño, siempre y cuando el ataque tenga lugar a una distancia menor de 0,5 metros. En la siguiente tabla podemos comprobar el tipo de ataque letal según el estado de la víctima. En el 2º y 3º caso aún podría intentar librarse pero para ello debería ganar la iniciativa…perderla podría resultar fatal.

Estado de la víctima	Daño causado
Inconsciente, dormido o paralizado	Muerte
Sometido o inmovilizado completamente	Daño máximo x3
Parcialmente sujeto, encañonado[1]	Daño máximo x2

[1] Encañonado con un arma de fuego o con el filo/punta de un arma blanca en contacto con el cuerpo mientras se es consciente del ataque.

Nota importante: las criaturas inmunes a golpes críticos también son inmunes a los golpes letales, como los muertos vivientes o los constructos.

Maniobra de combate: daño no letal

Si se anuncia la intención de no querer causar un daño mortal al oponente, puede realizarse un ataque con un penalizador de -4 para que si el daño causado redujese los PG a 0 o menos, la víctima quede inconsciente a 0 PG no perdiendo puntos de golpe por asalto. Esto último será decisión del Narrador porque no es lo mismo dar un golpe con una porra o el dorso de la espada que con un disparo.

Daño masivo

Si se sufre en un solo ataque al menos el 50% (mínimo de 25 PG) de los puntos de golpe actuales, la víctima deberá realizar una TS contra Muerte o caer inconsciente 1d6 horas.

Ejemplo: El Aj de Alex, Golic, un gnomo/contrabandista encañona con su revólver modificado a un orgro enxeno con las piernas atrapadas por una trampa mecánica. El Narrador considera que el orgro está parcialmente sujeto y a menos de 0,5 metros de distancia. Golic apunta y dispara su revólver sin mayor problema (éxito automático). El orgro recibe un impacto directo al pecho que le causa el daño de 32 PG (máximo daño del revolver x 2). El Narrador observa que es más del 50% de los PG actuales del orgro (y más de 25 PG de un solo ataque) por lo que tira 1d20 para tratar de superar la TS contra Muerte por el daño masivo. Saca un 5 y cae inconsciente. El orgro es historia.

Armas de fuego

Las armas de fuego son consideradas armas a distancia y por tanto para poder usarse el objetivo ha de encontrarse a un mínimo de 3 metros. Sin embargo, las armas de fuego cortas podrán utilizarse a una distancia menor.

Habilidad en armas de fuego: las clases y los arquetipos especifican qué tipo de armas de fuego pueden usar. Se clasifican en cortas (pistola, revólver o similar), largas (escopeta, rifle) y especiales (lanzallamas, taladradora, cañones…). Si no se posee la habilidad de manejarlas se podrán utilizar pero con un -4 a la tirada de ataque.

Daño de las armas de fuego (Regla opcional): Si el Narrador considera que las armas de fuego son demasiado potentes puede optar por consultar esta tabla de reducción de daño.

Daño normal	Daño reducido
2d4	1d4
2d6	1d8
2d8	1d10
2d10	2d6
2d12	2d8

Duelo con armas de fuego

Cuando atentan contra tu honor, es tu deber defenderlo. En Jernhest es posible te que veas envuelto en un duelo a la salida del sol en el Salvaje Sur o en las praderas de Landorium por lo que es mejor que consultes cómo se rigen dichos desafíos.

En los duelos prima la rapidez por lo que se puede reducir el bono de ataque restando el bono de DES para sumarlo a la iniciativa (en estos casos no olvidéis sumar el valor de iniciativa individual). Ese dato debe permanecer secreto para ambos contendientes.

Una vez decidido, llega la cuenta atrás. Puede ser desde que los contrincantes se den la espalda, cuenten diez pasos, se den la vuelta y disparen o que esperen a que el reloj dé la última (o primera) campanada.

El Narrador contará hasta tres y ambos adversarios lanzarán el D6 de iniciativa para ver quien dispara primero. Es posible que uno de los dos (o ambos) quiera hacer trampas y lanzar el dado antes de que el Narrador termine de contar, desde luego, es moralmente reprobable

y falta al honor de las reglas del duelo pero también proporciona un +1 a la iniciativa. Posteriormente (si sobrevive) tendrá que acatar las consecuencias.

Cuando el Narrador diga tres, ambos lanzaran el dado y modificarán el resultado con su bono de iniciativa. Quien obtenga mayor resultado disparará primero. Si empatan dispararán al mismo tiempo pero el Narrador puede optar por resolver el empate repitiendo la tirada de iniciativa.

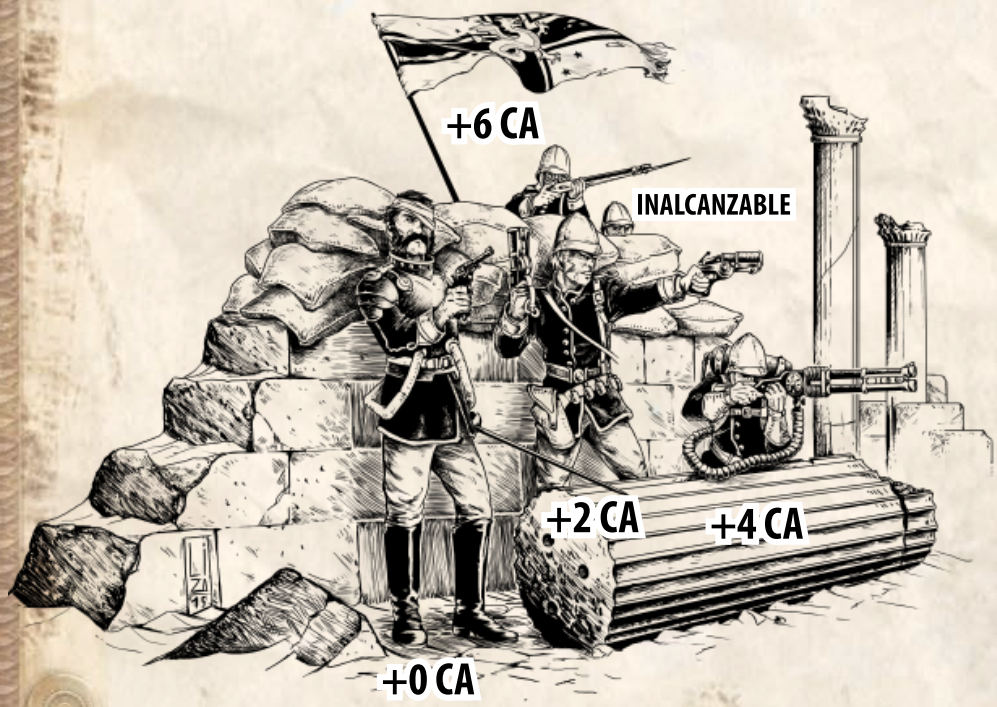
Si impacta, el resultado se considerará crítico ya que estos duelos son a muerte.

Ejemplo: Corven, el personaje de Víctor, no tuvo un buen día ayer y discutió con quien no debía en la cantina. A las 12:00 ha de presentarse en la plaza del pueblo para demostrar a ese extranjero que su tiempo como pistolero aún no ha terminado.
- Víctor decide restar su bono de DES (2) al ataque para sumarlo a la iniciativa pero además, su arquetipo de pistolero le permite restar, adicionalmente, hasta su nivel al ataque para sumarlo a la iniciativa por lo que apunta detrás de su ficha que resta 2 más al ataque para sumarlo a la iniciativa (su nivel es 4 pero prefiere no arriesgarse). Corven tiene un -4 al ataque y +4 a la iniciativa para un total de +5 ya que su destreza 16 le proporciona un +1 adicional.
- El Narrador por su lado apunta algo en un papel con la decisión del extranjero.
- Corven no va a hacer trampas y espera que el extranjero tampoco.
- El Narrador cuando llega a la cuenta de dos, lanza su dado de iniciativa y Corven maldice mientras que él lanza más tarde su dado.
- El extranjero ha sacado un 2 en el D6, suma 1 por trampas, 1 por destreza y 1 a cambio de -1 al ataque. En total tiene un 5.
- Corven ha sacado un 3, +5 de su iniciativa (enseña al Narrador los modificadores que había asumido para el duelo) hace un total de 8 por lo que desenfunda primero y dispara.
- Lanza el D20 y saca un 13, su bono de ataque es +4 pero como tenía un malus de -4, su tirada se queda en 13.
- El Narrador revela que la CA del extranjero es de 13 por lo que Corven impacta haciendo 18 PG (lanza 2d6 y saca 4 y 2, el daño al ser crítico multiplica el resultado por 3) acabando con él. Corven sobrevive una vez más a un duelo.

Cobertura, armadura y armas de fuego

Las armaduras de antaño ya no son tan efectivas cuando hablamos de armas de fuego y así se demuestra por el daño causado por estas. Para que una armadura sea efectiva contra las armas de fuego ha de tener el añadido "blindaje" lo que le permitirá reducir el daño en 5 o en 10 puntos. Como esas armaduras son más difíciles de conseguir la mejor manera de protegerse de los disparos es usar el entorno a través de la cobertura y si es posible, combinarlo con un Brazalete "PiFoy" con un conjuro de escudo.

Cobertura	Bono a la CA
Cobertura ligera hasta las rodillas	+1
Cobertura sólida hasta las rodillas	+2
Cobertura ligera hasta la cintura	+2
Cobertura sólida hasta la cintura	+4
Asomado a través de una cobertura ligera	+3
Asomado a través de una cobertura sólida	+6
Totalmente a cubierto por una cobertura ligera	+4
Totalmente a cubierto por una cobertura sólida	inalcanzable



Muerte

Debido a la alta mortandad del sistema aumentado al introducir armas de fuego, un personaje que sufra una herida mortal (que le deje por debajo de -3 PG) puede asumir un TRAUMA y evitar la muerte. Un trauma es una herida grave (normalmente) que posiblemente cause una minusvalía, en la sección de equipo encontrareis cómo solucionarlo gracias a los implantes y las prótesis. Cada vez que haya que tirar en la tabla en una misma sesión se añadirá un +1 al dado. Una vez se asume el trauma, el Aj queda a 1 PG y evita la muerte… al menos de manera momentánea, nada impide que quien causó la herida quiera terminar su trabajo.

Tirar 1d4 para armas pequeñas, 1d6 para armas medianas y 1d8 para armas grandes o superiores.

1	Nada, has tenido suerte. Tu cuerpo soporta el shock.
2	Sufres un fuerte impacto que te derriba, -2 AT y -2 CA debido al dolor durante 1d6 asaltos.
3	Una horrible cicatriz, -1 carisma.
4	Pérdida de un ojo (tira un dado, si sale par es el derecho, impar el izquierdo).
5	Miembro inutilizado por una fractura (tira 1d4. 1 brazo derecho, 2 brazo izquierdo, 3 pierna derecha, 4 pierna izquierda).
6	Pérdida de un miembro superior (tira un dado, si sale par es el derecho, impar el izquierdo).
7	Pérdida de un miembro inferior (tira un dado, si sale par es el derecho, impar el izquierdo).
8	Impacto en la cabeza, conmoción grave, en coma durante 1d6 semanas. -1 INT, SAB y CAR. Pérdida de una o las dos orejas.

¿Qué sucede cuando mueres en Jernhest?
Bien es sabido que al desaparecer los dioses ya nadie velaba por el alma de los muertos pero, ¿qué sucede ahora? La mayoría son especulaciones pero el notorio aumento de fantasmas a lo largo de los siglos (y el suceso de Sumrria, consultar pg. 182) hace suponer que las almas se quedan en Korn. La mayoría acaban despareciendo fundiéndose en el éter (o incluso con la *esencia*) pero las más fuertes o aquellas que aún tienen asuntos pendientes, se niegan a dejar de existir. Aquellos Narradores que estimen oportuno que el Aj pueda continuar jugando como un espíritu, pueden dejarle volver sin más o dejarle probar suerte.

Posibilidad de regresar como *espíritu*: Nivel+bono de Constitución en %. Si supera la tirada, el Aj regresaría como un *espíritu* en 1d6 días.

Implantes y prótesis

En Jernhest, nacer con una tara física o sufrir una amputación, no significa necesariamente sufrir un trauma psicológico o una invalidez permanente..., de hecho, para muchos supone la oportunidad de mejorar su propio cuerpo mediante la implantación de prótesis mecánicas o implantes arcanotecnológicos.

Si bien la mayoría tiene que conformarse con algo rudo o poco tecnológico por su alto coste, algunos afortunados consiguen no solo sustituir el miembro amputado o atrofiado sino mejorarlo hasta niveles fuera de lo común.

De hecho, muchas son las personas y criaturas de Korn que buscan y ansían material para implantarse en el cuerpo con el afán de ser más poderoso.

Alma

El Alma es la parte esencial y espiritual de cada ser, aquello que diferencia a una criatura racional de las bestias. El Alma, respecto a los arcanoimplantes, es la capacidad que tiene un organismo de soportar el trauma psicológico y físico que supone la implantación.

Hay un número máximo de implantes que un aventurero puede llevar, resultado de la suma de los bonificadores de CON, SAB y CAR. Si la suma es negativa se considera 0. Si el valor es 0 no quiere decir que no se tenga Alma sino que simplemente no es posible soportar un arcanoimplante en el cuerpo y sería rechazado. Si se supera ese valor máximo, los implantes superan la capacidad de adaptación y tolerancia del cuerpo, y podrían pasar varias cosas; (a discreción del Narrador), bien podría ser que los implantes empezaran a fallar, o bien que el rechazo produzca pérdida de puntos de CON, FUE o SAB, o bien que el aventurero pudiera perder el control total de su cuerpo, volviéndose inestable y muy probablemente dejando de ser dueño de sus actos. Si esto sucede, el aventurero pasaría a ser un Anj descontrolado y salvaje.
El coste es de 1 punto por cada implante.

Prótesis ortopédicas

Estas prótesis son absolutamente normales, fabricadas sin *esencia* ni mecanizadas, por lo que no producen ninguna pérdida de Alma. Dependiendo de la calidad del artesano y del precio pueden ser desde prótesis de madera pintada a prótesis de piel de animal rellenas de metal y cuero y algún pequeño engranaje.

En el caso de los ojos podrían ser de hueso, madera, cristal... Estas prótesis son más estéticas que funcionales, no reponen el miembro perdido pero lo disimulan a efectos de aspecto. En el caso de brazos y piernas otorgan un penalizador de -4 a cualquier acción que requiera el uso del miembro amputado. Además la amputación de un pie y su posterior sustitución con prótesis de este tipo tienen un penalizador al índice de movimiento de 5m por pie y 10m por pierna.

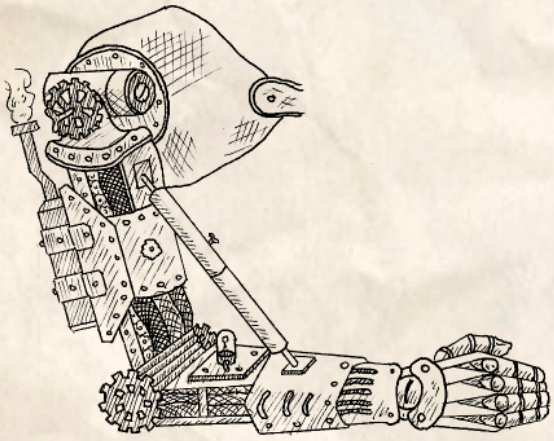
Prótesis mecánicas

Son prótesis avanzadas y complicadas de manufacturar con componentes mecánicos y distintos materiales combinados. Hay prótesis mecánicas de varios tipos y pueden ser desde prótesis básicas y elementales hasta prótesis muy desarrolladas y tecnológicas. En ambos casos, la prótesis permite realizar un movimiento similar al miembro perdido.

Las prótesis mecánicas más sencillas sustituyen el miembro perdido de manera que no se sufre un modificador negativo a las acciones llevando la prótesis. Suelen ser prótesis de tiro con dispositivos de apertura y cierre mediante cables, poleas y cintas de sujeción unidos al cuerpo a su lado contrario y, que mediante la tracción ejercida al tensor, se puede utilizar a voluntad. Son funcionales pero con unas limitaciones de movimiento, ya que necesitan la energía propia para su movimiento y obliga a hacer movimientos de tensión, de una u otra manera. La puntuación básica de FUE y DES es 9 y tienen una probabilidad de fallo para conjuros arcanos del 90%.

Las prótesis mecánicas más avanzadas pueden otorgar un bonificador a la acción u otras ventajas y suelen ser prótesis que funcionan mediante cargas de aire comprimido, vapor u otro tipo de combustible. Según el tipo de combustible que se use la prótesis será más o menos aparatosa, aunque la mayoría son imposibles de disimular ya que la cantidad de mecanismos necesarios para su funcionamiento o para adaptarlos al portador las hacen muy llamativas. Las prótesis de tiro son asequibles y no necesitan cirugía, pero las de combustible de buena calidad son caras y más difíciles de conseguir.

Un cirujano protésico podría implantar o desimplantarlas, aunque no repararlas, pues eso sólo lo podrían hacer mecánicos o ingenieros.

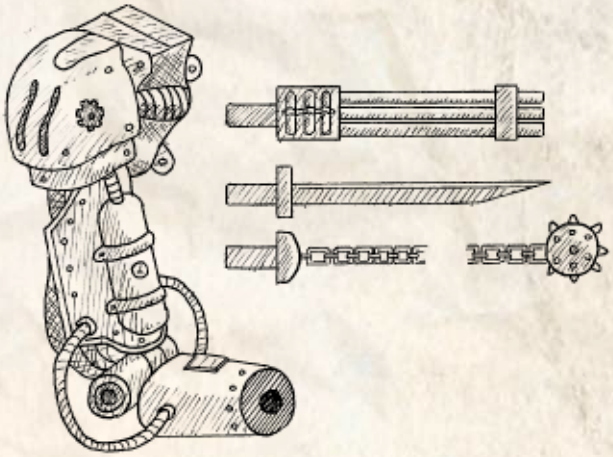


Prótesis avanzadas

Prótesis pistón: las prótesis pistón pueden instalarse tanto en brazos como piernas y permiten al portador obtener un +1 a FUE por cada carga de gas comprimido usado (hasta un máximo de 4 cargas). Así mismo si la prótesis se tiene en ambos brazos o piernas, se obtiene un +4 FUE en acciones como por ejemplo levantar un peso, abrir barrotes o saltar.

Prótesis a vapor: este tipo de prótesis necesitan un MOVAR para funcionar (ver Capítulo 5) pudiendo realizar movimientos, aunque toscos, muy similares a los del miembro perdido.

Prótesis mecánica de anclaje: Las prótesis de anclaje son unas prótesis mecánicas en las que se pueden anclar una amplia serie de instrumentos tales como armas de filo o contundentes, látigos, lanzadores de cuchillas, cuchillas retráctiles o en algún caso armas de fuego.



Cuchillas retráctiles: Las cuchillas retráctiles son unas prótesis con un mecanismo por el cual se sacan y retraen unas cuchillas afiladas. Su daño es 1d6.

Puño retráctil: las prótesis de puño retráctil tienen un mecanismo por el cual el portador puede lanzar un puño pesado de hierro enganchado a una cadena de hierro de 5 metros. El puño retráctil hace 1d6 como arma contundente y 2d6 si se gasta una carga de pistón o 10 min. de autonomía si es por vapor para lanzarlo. Puede hacer PGE.

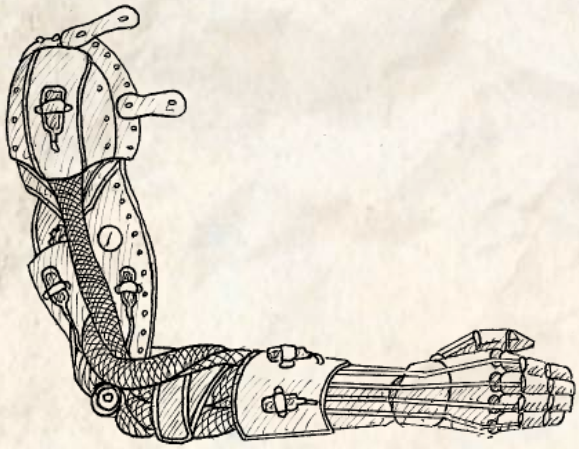
Arcanoimplantes

Los arcanoimplantes son el culmen de la tecnología en Jernhest. Son artilugios muy complejos creados por los mejores ingenieros y arcanotecnólogos. Un arcanoimplante es fundamentalmente una prótesis mecánica cuyo combustible es la magia. Según el tamaño del implante han de llevar una batería adecuada siendo necesaria una batería de maná diminuta para ojos, oído, mandíbula y pequeña para piernas, brazos y alas. Una carga permite el uso continuado de dicha prótesis de manera normal durante una semana. Sin cargas el implante se apaga volviéndose inútil hasta que se sustituya la batería. Cada miembro lleva una batería independiente.

Solamente pueden ser implantados por magia mediante el conjuro **Implantación arcana menor/mayor** (dependiendo del tipo de implante). El coste en Alma es de 1 punto por miembro u órgano (es decir, dos ojos serian 2 puntos).

Los arcanoimplantes más sencillos sustituyen el miembro perdido de manera que no se sufre un modificador negativo a las acciones llevando el implante. La puntuación básica de estos miembros es de FUE y DES 9. Los arcanoimplantes más avanzados pueden otorgar un bonificador a la acción u otras ventajas pero su acceso es más limitado y su coste más elevado.

Aquí solo hay algunos ejemplos pero rápidamente se pueden crear nuevos como un ojo arcano que permita detectar magia (como el conjuro, consumiendo 1 carga) o con un rayo ocular (el conjuro de misil mágico, consumiría 1 carga), etc.



Arcanoimplantes avanzados

Arcanoimplantes de extremidades superiores: Los brazos arcanos tienen dos características principales, FUE y DES, que pueden mejorarse a un coste de 200 ₱ por cada punto extra por encima de 9 (máximo 18). Cada punto extra incrementa el tamaño del implante haciéndolo más grande y pesado. Esos modificadores se aplican en todas las tiradas en las que intervenga dicho brazo, como por ejemplo el daño en una pelea, disparar o doblar barrotes. Si no se dispone de dos miembros de puntuación equiparable y se usan para la misma acción (un arma a dos manos, escalar…) el bonificador final será la media de ambos redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Michel ha perdido su brazo derecho y quiere un implante que le proporcione una gran fuerza. Un brazo de FUE 18 le costará 1.800 ₱. Nunca ha sido un gran tirador por lo que se conforma con la puntuación básica en DES. La FUE de Michel es 10 por lo que cuando ataque con su gran hacha a dos manos, el bono al ataque y al daño será de +1 (FUE 10 (0), FUE 18 (+3). (0+3)/2=1.5). Sin embargo cuando ataque con su sable el bono será de +3 al ataque y al daño.

-Potenciador arcano: Esta modificación permite que un lanzador de conjuros arcanos consuma 2 cargas de la batería a cambio de potenciar un conjuro. El sortilegio causará un 50% de daño extra. Las cargas gastadas han de ser completas, no sirve la carga del uso habitual. Coste 500 ₱.

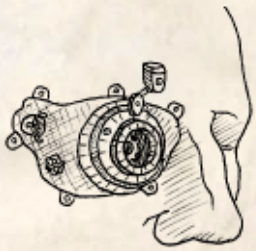
-Prolongador arcano: Esta modificación permite que un lanzador de conjuros arcanos consuma 2 cargas de la batería a cambio de duplicar el tiempo de un conjuro. Las cargas gastadas han de ser completas, no sirve la carga del uso habitual. Coste 500 ₱.

-Distanciador arcano: Esta modificación permite que un lanzador de conjuros arcanos consuma 2 cargas de la batería a cambio de duplicar el alcance de un conjuro. Las cargas gastadas han de ser completas, no sirve la carga del uso habitual. Coste 500 ₱.

-Mejora PiFoy: Al igual que el brazalete PiFoy (consultar pág. 305) es posible incorporar un cartucho de *esencia* con un conjuro hasta nivel 2. Coste 200 ₱.

Arcanoimplantes de extremidades inferiores: Las piernas arcanas tienen dos características principales, FUE y velocidad. La FUE puede mejorarse a un coste de 200 ₱ por cada punto extra por encima de 9 (máximo 18). La velocidad puede incrementarse solo si las dos piernas son arcanoimplantes a razón de 400 ₱ por cada 5 metros hasta el doble de su velocidad normal. El uso de una velocidad superior a la base del aventurero supone el gasto de 2 cargas por cada 5m extra (una de cada pierna) y dura 1 hora. Cada punto extra o mejora de velocidad incrementa el tamaño del implante haciéndolo más grande y pesado.

-Salto extraordinario: El uso de 2 cargas (una de cada pierna) permite saltar 10 metros hacia delante, 3 hacia atrás o 5 hacia arriba. Coste: 200 ₱.



Arcanoimplantes oculares: Otorga un alcance de visión aumentado, triplicando la capacidad de un ojo normal, además otorga un bonificador de +1 en las tiradas de ataque con armas de proyectil..

Arcanoimplantes auditivos: Otorgan un alcance de escucha aumentado, triplicando la capacidad de un oído normal, además otorga un bonificador de +1 a escuchar y hace muy difícil sorprender al portador.

Garras: Implante pensado en principio para animales, pero usado en humanoides como método de ataque e intimidación. Consistente en unos implantes metálicos endurecidos en las falanges de los dedos que sobresalen en la zona de la uña unos 10cm. Requiere especial cuidado con los dedos al realizar acciones como abrir una cerradura o escribir ya que a pesar de ser móviles se pierde sensibilidad y manejabilidad. El penalizador es de -1 en cualquier acción manual. Daño 1d6.

Mandíbulas de acero: Este tipo de implantes suelen ser utilizados para llamar la atención o intimidar y aunque su utilidad se ve reducida a la capacidad de mordedura, esta se ve enormemente aumentada. En este implante interviene muy poca cantidad de *esencia* por lo que el mecanismo es menos complejo. El mentón se hará más prominente y la mandíbula inferior será completamente metálica, pero no es tan excesivamente llamativa como otras prótesis si está bien disimulada. Los dientes superiores e inferiores son de metal. A todos los efectos la fuerza de la mordedura se multiplica por 10, por lo que un usuario humano podría triturar madera, piedra o ciertos metales sin dificultad. Algunos nobles les implantan estas bellezas a sus mascotas a modo de protección. Daño +1d6.

Alas arcanas: Uno de los más recientes avances en arcanoimplantes ha sido la invención y creación de alas protésicas implantadas imitando las alas de murciélago o dragón. El coste de alma de este implante es 3. La implantación es muy compleja y requiere una difícil operación en la que se afecta toda la espalda y los brazos. Solamente los mejores arcanotecnólogos pueden implantarlas, y solo hay un 50% de éxito si no se poseían alas antes. A efectos prácticos, éste arcanoimplante permitiría al portador volar a una velocidad de 45m.

Implante	Coste	Implante	Coste
Ojo ortopédico	10 ₽	Cuchilla retráctil	300 ₽
Dentadura protésica	10 ₽	Puño retráctil	800 ₽
Brazo ortopédico	20 ₽	Ojo arcano	1.000 ₽
Mano ortopédica	15 ₽	Brazo arcano	1.000 ₽
Pierna ortopédica	25 ₽	Mano arcana	800 ₽
Pie ortopédico	15 ₽	Pierna arcana	1.100 ₽
Brazo mecánico	500 ₽	Pie arcano	800 ₽
Mano mecánica	300 ₽	Oído arcano	1.000 ₽
Pierna mecánica	600 ₽	Garras	1.000 ₽
Pie mecánico	300 ₽	Mandíbulas	1.000 ₽
Prótesis anclaje	200 ₽	Alas arcanas	3.000 ₽

FUTURO

Se está empezando a desarrollar el campo de los implantes de miembros adicionales a raíz del descubrimiento de los implantes de alas. De momento los experimentos realizados con miembros adicionales, como por ejemplo brazos, no está funcionando bien. El cuerpo y sobre todo el cerebro suelen rechazar estos miembros extra, por lo que se quedan inertes y sin movilidad. Se sigue trabajando en ello y los científicos son muy optimistas. Ahora mismo, se está estudiando la posibilidad de implantar un corazón arcano para potenciar las capacidades físicas de los individuos, especialmente de los deportistas de alto nivel (a un coste mayor de Alma).

TERROR (REGLA OPCIONAL)

Vivimos en un mundo donde uno tiene la certeza de que los dioses no están ahí para ayudarte o protegerte. En Korn uno sabe que está solo, y eso puede suponer la pérdida de la razón y la cordura al enfrentarse a los muchos horrores que todavía campan por el mundo. Antiguas criaturas que llegaron durante el Ragnarök todavía deambulan por los cementerios, se arrastran en pozos o moran en las pesadillas. En una situación en la que el Narrador crea que los Ajs pueden sucumbir al Terror, los implicados deberán realizar una TS contra Sortilegios para intentar sobreponerse al miedo. Si superan la TS los aventureros se sobreponen y no ocurre nada, pero si la fallan, se ha de determinar por cuantos "puntos" se ha fallado, y dependiendo de ese "nivel de fracaso" se producirá el efecto descrito en la tabla de terror (página siguiente) durante 2d4+1 asaltos.

Ejemplo: Miguel lleva a su enano dorado Gregor Volosied. En una de sus "cacerías" persigue a su víctima hasta un viejo mausoleo. El rastro de sangre es fresco por lo que se adentra al interior con su fiel rifle preparado para rematar la faena. Al final de un pasillo ve al débil elfo mirando a una pared. Dispara. Los sesos se desparraman por la pared y cuajarones de sangre caen del cráneo vacío del elfo. Ahí sigue de pie…no cae. De la pared a la que miraba sale proyectada la más negra oscuridad envolviendo al elfo sin cabeza. Cientos de pedúnculos negros salen del cráneo vacío palpando el aire. Lentamente el elfo se da la vuelta y busca cual va a ser su próxima comida. El vientre se desgarra mostrando miles de dientes que dan rabiosos mordiscos al aire.

El Narrador decide que esto es más de lo que Gregor puede soportar y le indica que haga una TS contra el Terror.

Los enanos son una raza resistente por naturaleza y tras consultar su ficha, Miguel ve que tiene que superar 12, por desgracia no tiene bonos por sabiduría. Lanza el dado y saca un 1. Ha fallado la TS por 11 puntos por lo que tras consultar la tabla, Gregor no puede asumir lo que acaba de ver y cae al suelo desmayado. La criatura se acerca lentamente a degustar el inmóvil cuerpo de Gregor mientras suena una débil risa de fondo...todo indica que ha sido su última cacería.

ENCUENTROS EN EL AIRE

Al igual que los encuentros en el mar se pueden divisar, en condiciones normales, vehículos aéreos o criaturas voladoras desde más de 1.5 kilómetros de distancia. Esa distancia puede verse modificada por la meteorología, ya sea por una tormenta,

TABLA DE TERROR	
Nivel de Fracaso	**Efecto**
1-3	Pequeños temblores, sudoración fría y mal aspecto, nada de qué preocuparse... aún. Si debe realizar otra Tirada de Salvación para evitar los efectos del terror durante la duración del este efecto, sería con una penalización de -2.
4-6	Los temblores hacen que el personaje tenga un -1 a cualquier actividad que requiera algo de precisión (como luchar, disparar, etc). Si es un lanzador de conjuros, tiene un 10% de posibilidades de fallar por los temblores. Si es un ladrón/halfling, reduce temporalmente sus habilidades de Hurtar, Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas en un 10%.
7-10	El personaje tiembla, lloriquea y apenas puede mantener la compostura. El personaje tiene un -3 a cualquier actividad que requiera algo de precisión (como luchar, disparar, etc). Si es un lanzador de conjuros, tiene un 30% de posibilidades de fallar por los temblores. Si es un ladrón/halfling, reduce temporalmente sus habilidades de Hurtar, Abrir Cerraduras y Desactivar Trampas en un 30%.
11	El personaje se colapsa y se desmaya o queda catatónico. Un bofetón fuerte o un zarandeo le permiten una Tirada de Salvación contra Muerte. Si la supera, despierta o sale de la catatonia, pero aplica, por el resto de la duración de los efectos, el resultado "7-10" de la tabla.
12	El personaje huye durante la duración del efecto, no puede conjurar, pero sí utilizar habilidades especiales si estas le permiten alejarse lo más posible de la fuente de su terror, si es sujetado por un amigo pasará al estado 11 de la tabla. Si es acorralado por enemigos luchará para huir, mientras lucha se considerará bajo los efectos del resultado "7-10" de la tabla.
13	El personaje, además de huir como en el resultado "12" se pone histérico, gritando incoherencias y no reconociendo amigos de enemigos, atacará a cualquier cosa que se interponga en su camino de huida.
14 ó +	El personaje sufre un ataque al corazón lo que le provoca 4d6 de daño (lo que ya de por sí puede matarlo) y debe realizar inmediatamente una Tirada de Salvación contra Muerte. Si saca la tirada, aparte del daño recibido se desmayará como en el resultado 11. Si falla la tirada entrará en parada cardiaca y bajará automáticamente, sus Puntos de Golpe a -1 PG, perdiendo 1PG por asalto si no recibe atención médica. Puede ser sanado o recibir primeros auxilios para estabilizarlo y que deje de perder PG. Si recibe un elixir de curación (o un efecto similar) regresa a 0 PG y queda estabilizado. El Sanar Enfermedad tendrá el mismo efecto, devolverlo a 0 PG y estabilizarlo.

alta nubosidad, las fumarolas de un volcán, etc. Así mismo, ha de asumirse que pueden verse sorprendidos por algún vehículo con un dispositivo de ocultación o una criatura que salga de improviso de entre las nubes.

COMBATE AÉREO

El enfrentamiento entre criaturas o vehículos aéreos funciona de manera análoga a los encuentros terrestres solo que si intervienen vehículos (barcoglobos, nóvikovs, globos aerostáticos o algún otro invento loco capaz de volar) pueden dañarse estos provocando que pierdan puntos de golpe estructurales (PGE). Recordar que 1 PGE equivale a 5 puntos de golpe normales.

Al igual que en las embarcaciones, se pueden reparar los PGE a razón de 1 PGE por cada 5 miembros de la tripulación hasta un máximo de la mitad de los PGE iniciales. Para reparar completamente una aeronave es necesario atracar en un puerto aéreo.

La secuencia de combate es equivalente al combate terrestre. Solo hay que recordar que existen modificadores por luchar desde un terreno elevado por lo que desde una mayor altura se consigue cierta ventaja (+1). Es recomendable que el Narrador anote las diferentes alturas de los vehículos o criaturas. La velocidad también es muy importante por lo que el Narrador puede asignar modificadores en los ataques basados en las diferencias de altitud y velocidad de los oponentes.

Combate desde montura

En Korn existen varias criaturas voladoras capaces de domarse para que sirvan como monturas. Los más habituales son los wyverns de Vaneirin, los bankis de Boldak y los nerx de Malorn aunque por supuesto, no son los únicos.

Las armas cuerpo a cuerpo tienen que ser largas (tipo lanza) debido a la necesidad de un alcance mayor por los impedimentos que pueden causar la alas, además el ataque sufre un penalizador de -2. Al montar en una de estas criaturas debido al batir de las alas no se considera un lugar estable desde el que disparar por lo que se tiene un penalizador de -4 con armas arrojadizas o a distancia. Las monturas entrenadas para combatir pueden atacar a objetivos designados por el jinete en su turno de ataque. Los lanzadores de conjuros tienen un 30% de fallo de conjuro.

Combate volando

Gracias a un conjuro de volar, algún otro objeto mágico o por ejemplo un moderno retrocohete es posible alcanzar el cielo de Korn y disfrutar de un placentero vuelo hasta que surgen

complicaciones…algo demasiado habitual. No hay restricciones ni penalizadores a la hora de usar armas de cualquier tamaño, a menos que se necesiten las manos para manejar el propulsor. Las armas a distancia dado que estas formas de volar tienen estabilidad no tienen ningún impedimento. Los lanzadores de conjuros no sufren ningún penalizador.

Los ataques especiales como el picado o el bombardeo con objetos vienen detallados en el Reglamento del Juego.

Como es habitual, el Narrador puede añadir diferentes reglas a las ya existentes para el combate aéreo según sea necesario. Algunos ejemplos son colisiones, forzar motores, cambio de altitud, giro brusco, etc. Otros factores a considerar incluyen la climatología durante el vuelo, la habilidad de manejar las monturas aéreas o de pilotar la aeronave, y la posibilidad de caer en caída libre de los jinetes.

Combate entre vehículos y persecuciones

En Jernhest una de las escenas más divertidas que imaginamos en el juego pueden ser las persecuciones. Es posible que se produzcan persecuciones en todos los terrenos: tierra, mar y aire. Una persecución tendrá lugar siempre y cuando la diferencia de velocidad del vehículo que huye no sea el doble de la velocidad del vehículo perseguidor. Por ejemplo una persona en un biciclo jamás podría alcanzar a una persona montada en un ciclogiro.

Suponiendo que ambos vehículos tienen una velocidad parecida, la distancia entre perseguidor y perseguido se divide en 4 distancias: distancia 0 o adyacente, distancia 1 o corta, distancia 2 o media y distancia 3 o larga.

Una vez determinada la distancia, perseguidor y perseguido realizan tiradas enfrentadas de habilidad de Conducir, Pilotar, Navegar o Montar. Si el perseguidor gana, acorta la distancia en 1 y si el perseguido gana aumenta la distancia 1. Se considera que en distancia 0 el perseguidor ha alcanzado al perseguido y si el perseguido supera la distancia 3 se supone que está ya fuera del alcance de su perseguidor.

El combate entre vehículos sigue el turno normal recordando que estos poseen puntos de golpe estructurales (PGE).

Hierbas, drogas y venenos

Al igual que en la medicina y otras disciplinas científicas, la farmacopea, la herboristería y el mundo de las drogas han sufrido una gran evolución en Jernhest. Ya sea por el descubrimiento de nuevas plantas, sustancias o animales, por el desarrollo de la alquimia o por el amplio estudio de los organismos vivos, en Korn es posible usar y acceder a un gran número de plantas medicinales, venenos, drogas y otras sustancias.

El Loto Amarillo

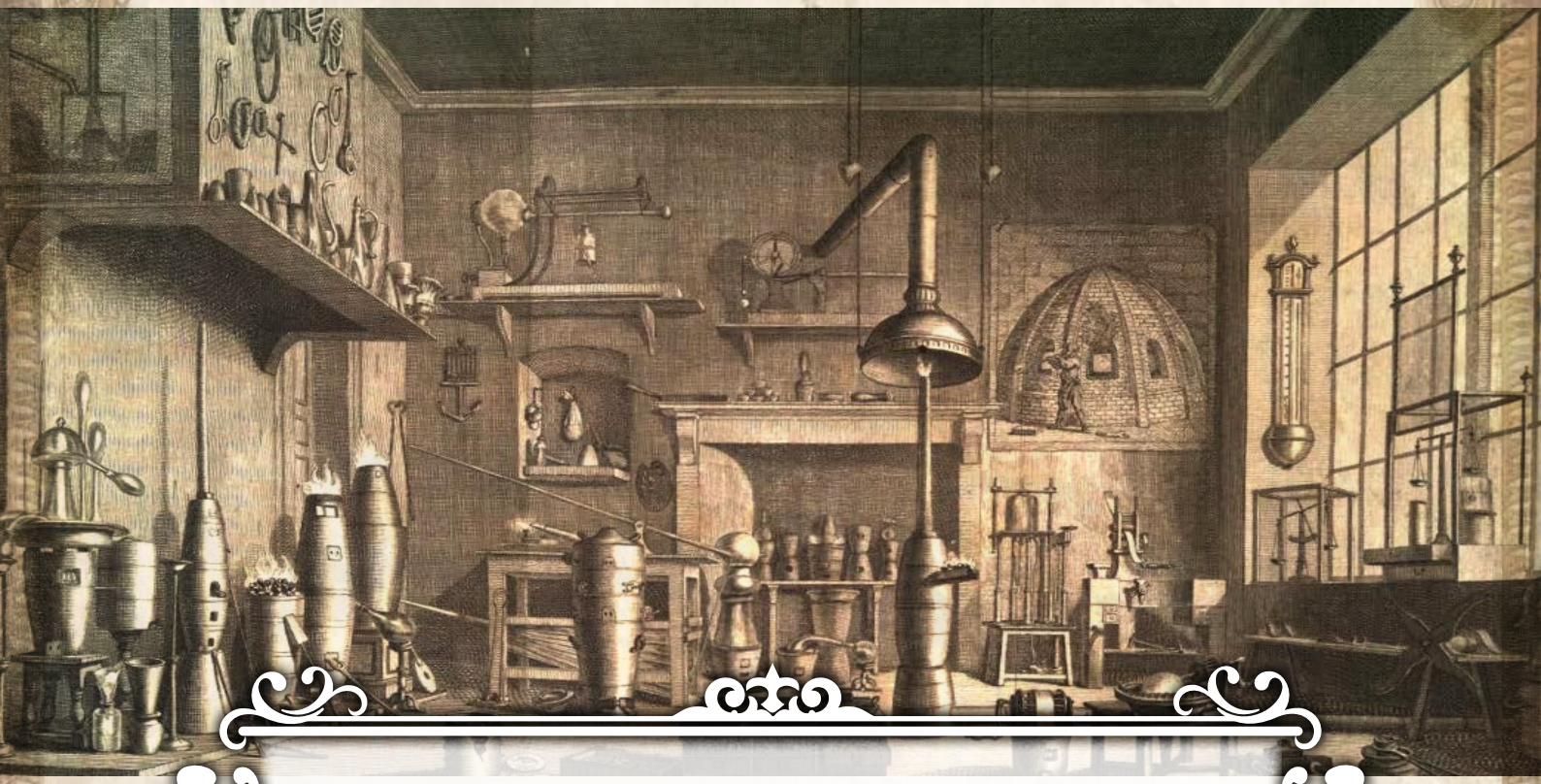
El loto amarillo es la planta más conocida (para desgracia de muchos) y más usada de Korn. Es una planta acuática de color amarillo limón que crece solo en los pantanos de Hube, en la lejana Kian Se. A pesar de su bonito y delicado aspecto se utiliza para crear una potente droga que es extremadamente adictiva y produce diferentes efectos dependiendo de cómo se use o se administre. La mayoría de sus consumidores han quedado atrapados por su fuerte componente adictivo y muchos tienen las manos y los labios (si la fuman) con un inconfundible ligero tono amarillento. Seca y cortada puede fumarse y produce una fuerte sensación de evasión, bienestar y un profundo estado de relajación. En líquido es un potente somnífero (letal si el consumo es elevado). En polvo puede esnifarse y produce excitación y un aumento de la percepción temporal. Si es comida (frutos y semillas) o inhalado en gas produce alucinaciones y por último si se inyecta el destilado produce una fuerte y letal necrosis de tejidos y una septicemia (infección masiva) que produce una muerte horrible en apenas dos semanas desde que se produce la infección.

En Alannia y Siania actualmente está prohibido y penado con la cárcel tanto el tráfico como el consumo (en Siania el tráfico está penado con la muerte), si bien hay loto amarillo en cualquier rincón no solo del continente de Navira sino también en todo Korn. Muchos se extrañan de cómo el dragón celestial Yu, el magnánimo emperador de Kian Se, permite la producción y exportación de loto amarillo, pero la guerra con Siania parece haber dejado las arcas imperiales bajo mínimos y el Emperador necesita llenarlas de nuevo.

Tabla de hierbas, drogas y venenos

A continuación mostramos una tabla con varias de las plantas, drogas y venenos más usuales o conocidos en Korn. En la tabla podemos ver el nombre común y el tipo de la sustancia o su procedencia, como se usa o se administra, el tiempo en que comienzan a manifestarse los síntomas y los efectos que produce una dosis para un humano adulto y por último el precio por cada dosis. Normalmente es coste de crear una dosis es la mitad del precio de venta.

Nombre	Tipo	Método	Inicio	Efecto	Precio/dosis
Absenta	Preparado líquido	Bebida	10 minutos	En gran cantidad produce alucinaciones y un estado alterado de consciencia durante 30 minutos	6 ₽
Acónito	Planta arbustiva	Ingerida	Instantáneo	Evita o revierte un reciente contagio de licantropía. Repelente de licántropos	40 ₽
Adra	Planta herbácea	Inyectada	instantáneo	Parálisis muscular durante 15 minutos	15 ₽
Árnica	Planta herbácea	Emplasto	1D6 asaltos	Antinflamatorio. Cura 1d4 PG/24h	10 ₽
Berguera	Planta herbácea	Ingerida	5 minutos	Planta con propiedades anticonceptivas	1 ₽
Capuchón Rojo	Hongo	Ingerido	1 minuto	Coagulante, retarda los efectos de un veneno durante 1h.	10 ₽
Espino Nocturno	Planta arbustiva	Bebido	1 minuto	Deja los labios morados (+2 INT durante 10 min)	30 ₽
Gas aullador	Gas de origen animal	Inhalado	Instantáneo	Paraliza los músculos durante 1d6 min.	15 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Fumado	Instantáneo	Relajación, bienestar y disminución de reflejos durante 10 minutos	1 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Inhalado	1 minuto	Leves alucinaciones y distorsión espacial y temporal durante 30 minutos.	5 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Bebido	1 minuto	Potente somnífero, letal si la dosis es excesiva	2 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Ingerido	10 minutos	Fuertes alucinaciones durante 30 minutos	1 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Esnifado	10 segundos	Excitación y aumento de la sabiduría (+1) durante 10 minutos	2 ₽
Loto Amarillo	Planta acuática	Inyectado	10 minutos	Infección generalizada y muerte en dos semanas (-1 CON /día)	5 ₽
Perotila	Planta de flores	Bebida/ inyectada	1 hora	Elimina parásitos intestinales, potente laxante en exceso	3 ₽
Seto del ciego	Planta Arbustiva	Inyectada	Instantánea	Provoca ceguera durante 2 horas	30 ₽
Tetas de diosa	Fruto arborícola	Bebida / ingerida	20 minutos	Fruto afrodisiaco y vigorizante sexual	3 ₽
Trillium negro	Planta floral	Ingerida	1 minuto	Solo tiene efecto sobre el sexo masculino. Vigorizante muscular que proporciona +2 a Fuerza durante 1h. El uso continuado provoca deformidades	50 ₽
Veneno de escorpión dorado	Veneno animal	Inyectado	2 minutos	Veneno neurotóxico muy potente. Muerte en 2 min.	400 ₽
Veneno de skarmaug	Veneno animal	Ingerido o inyectado	30 minutos	Veneno neurotóxico. Muerte en 30 min.	250 ₽



7. MAGIA Y ALQUIMIA

LA MAGIA EN KORN

La desaparición de los dioses desestabilizó no solo físicamente el mundo, sino que provocó el caos en el tapiz mágico que lo rodeaba. Mientras que la diosa de la magia Géminis seguía presente en Korn, se encargaba de controlar el caótico flujo del éter, facilitando el acceso y control de los diferentes seres del mundo a éste. Con su muerte, el éter se descontroló de forma apocalíptica. Miles de magos y criaturas mágicas murieron en aquel mismo instante incapaces de controlar sus propios poderes. Los pocos que sobrevivieron, y no se volvieron locos, vieron sus poderes desaparecer progresivamente, incapaces de dar forma a sus conjuros, más débiles e incontrolables que nunca.

Durante siglos, la única magia accesible era aquella contenida en pergaminos y objetos mágicos, tesoros mágicos de un valor incalculable cuyo uso o destrucción representaba una gran tragedia. No fue hasta que un noble alannés llamado Brahm Gillnor (mago/alquimista 8) oyó hablar de la Cámara de Bris que la magia volvió a estar al alcance de todos. Todos los que pudiesen pagarla, claro.

LA ESENCIA

Cuando los dioses luchan, sangran. Lo que parecería una obviedad para todo el mundo ha resultado ser más importante de lo que parece. La sangre divina derramada durante el Ragnarök, descrito en algunos libros como un líquido insustancial formado de vapor y por otros, como un ectoplasma viscoso, impregnó la materia que tocaba con éter puro, modificándola de manera que se creó una nueva sustancia, la *esencia*.

A simple vista, la *esencia* es indistinguible de cualquier otro material del mismo tipo, sus características solo son apreciables a través de unas lentes de prisma de diamante y luz azul. La capacidad de refracción del prisma, unido a la luz azulada, hace visibles unas motas azules y brillantes sobre la roca (material más comúnmente impregnado). La *esencia* es escasa y encontrar una veta es muy lucrativo. Aquellos que poseen tierras explotables rápidamente ven aumentar sus fortunas.

Que se conozca, la *esencia* tiene 3 aplicaciones posibles: usado directamente como combustible en máquinas de vapor (siendo 1000 veces más energético que el carbón), para crear baterías de maná que alimentan máquinas arcanotecnológicas, o para que los magos ingieran un destilado que les permite volver a lanzar conjuros.

Una simple roca o cualquier otro material, como conchas o árboles, tras pasar el examen de unas lentes de prisma de diamante (resaltando el conocido color azulado intenso) puede tener varios usos. Uno es usado tras extraer la esencia como potenciador de otros combustibles. Se somete a un proceso de molienda y se mezcla con otros elementos inflamables como el carbón o la madera.
Otra posibilidad (la más extendida) es usar el fósil de esencia en una cámara de Bris. Tras un proceso bastante complejo (y secreto), el éter ambiental es absorbido a través de la cámara y transferido al fósil de esencia, transformándose en maná. Ese maná tiene dos usos. Elaborar un destilado que ingieren los magos para poder lanzar conjuros o tallar los cristales de maná con una forma determinada para que den la energía apropiada en unos cilindros arcanotecnológicos llamados baterías de maná. Esas baterías se usan en aparatos arcanotecnológicos.

Capítulo 7: Magia y alquimia

La arcanotecnología

Además del descubrimiento y uso de la *esencia,* el mayor logro de Briserdín fue la invención de la Cámara de Bris, como se conoce popularmente. El funcionamiento es enrevesado y solamente un gnomo sería capaz de soportar la explicación que, por supuesto, daría otro gnomo. Yendo a la parte práctica, lo que hace la Cámara es absorber éter del entorno, concentrarlo e imbuirlo en un fósil de *esencia*. Un símil que suele usarse es como coger un trozo de pan y meterlo en agua, el pan es la *esencia*, el agua el éter y el pan mojado es lo que denominamos **maná**.

La arcanotecnología es la hija pródiga de la ciencia y la magia. Para algunos, su parte mágica desvirtúa las leyes de la naturaleza e imposibilita el acceso de todo ingeniero a ella; para otros, su parte mecánica limita su potencial, reduciendo las infinitas posibilidades de la *esencia* a meros trucos: y hay quién incluso la considera un sacrilegio, pues usan la sangre de los dioses en asuntos triviales. Sin embargo, la arcanotecnología es un hecho indiscutible e imparable. Cada año se descubren más aplicaciones y su potencial solo está limitado a la imaginación de aquellos que la comprenden, siendo el núcleo de todo las baterías de maná.

La creación de estas baterías supuso un cambio drástico respecto a la innovación y creación de todo tipo de artefactos, artilugios y máquinas que no podrían funcionar sin la potencia de la magia. Hay dos tipos diferenciados de objetos que usan la magia para su funcionamiento; unos son aparatos mecánicos normales imbuidos de magia que usan las baterías de maná como "cargas mágicas" y otros son los aparatos mecánicos avanzados que usan las baterías de maná directamente como combustible o fuente de energía para sus motores arcanotecnológicos. Dentro de los primeros resultaría una locomotora de vapor normal que usara unas baterías de maná enormes para poder conjurar un gran campo de fuerza sobre ella o un revólver adaptado para usar cartuchos de *esencia*, mientras que en los segundos entraría una locomotora moderna y más rápida que usara grandes motores de *esencia* para impulsarse obteniendo beneficios extra como volar o un cañón de bolas de fuego.

Debido a su naturaleza mágica, la arcanotecnología ha permitido también mejorar los implantes que sustituyen miembros perdidos, llevando estas técnicas hasta extremos inimaginables en el pasado. Normalmente este tipo de implantes están inertes hasta que el portador activa sus funciones especiales, momento a partir del cual el miembro artificial comenzará a consumir la batería de maná.

Las posibilidades son infinitas. Muchos ministerios y las grandes compañías tienen departamentos enteros de ingenieros, mecánicos y arcanotecnólogos que investigan mil y una maneras de combinar la tecnología y la magia y gastan enormes cantidades de dinero en financiar la investigación y el desarrollo de la simbiosis entre magia y tecnología.

El maná

Al igual que la *esencia* da una gran energía a las máquinas, Brahm Gillnor descubrió (tras un continuo carteo con Briserdín) que podía potenciar a una persona con este mismo éter. Tras una serie de experimentos basados en antiguos tomos sobre la composición de pócimas y brebajes mágicos, Gillnor descubrió que la *esencia* respondía de forma diferente ante ciertos compuestos. Tras consumir una de tantas mezclas impregnadas de *esencia*, una placentera sensación de poder recorrió su cuerpo. Recitando las palabras, y efectuando los movimientos precisos, que había memorizado de un simple e inofensivo conjuro, el investigador vio cómo su trabajo daba frutos. Había sido el primer humano en siglos capaz de realizar un conjuro mágico y una vez pasado el furor del triunfo, siguió investigando. A través de una extensa relación con Briserdín, debido a su experiencia con esa sustancia en las máquinas, y experimentando consigo mismo, Gillnor descubrió una serie de leyes que parecían cumplirse:

1) La cantidad de éter estable que cada poción otorgaba estaba directamente relacionada con la cantidad de *esencia* invertida en ella.
2) La cantidad de maná que puede albergar un mago está directamente relacionada con su maestría mágica y su aclimatación a la ingesta.
3) Una vez preparada la poción, su *esencia* no podía alimentar ninguna máquina.

Gillnor tomó el mismo nombre para esta energía que el usado para la arcanotecnología: maná (ya que contiene *esencia*+éter); y al destilado: *Poción de maná*. Pronto, mientras la noticia recorría toda la superficie de Korn a gran velocidad, el investigador y noble usó el resto de su fortuna para fundar la primera Universidad de Magia de Alannia, fundada en el año 925 DR, asociada al campus de Complum Summun. Con el tiempo las teorías y leyes de la magia se han cuestionado y reformulado, pero básicamente, siguen manteniendo las mismas pautas.

Entre los efectos secundarios que se encuentran en el uso del maná son principalmente dos: el primero es que los ojos de un usuario se van tornando más azules cuanto más maná hay presente en su cuerpo y segundo, pero mucho más peligroso, es que esta sustancia es altamente adictiva, y desde el primer momento en que se consume, el lanzador de conjuros requiere un consumo diario de esta sustancia.

La magia en Jernhest

Aunque la tecnología está muy presente en Jernhest, la magia no ha sido completamente olvidada y la presencia de magos en el mundo está nuevamente en alza. Solo los magos, gnomos, elfos melnok, pistoleros arcanos e inquisidores tienen acceso a las artes arcanas. Aunque existen elfos Imilbree que han estudiado en la Universidad de Magia y han aprendido a preparar pociones de maná, estos

todavía son una minoría. Para facilitar la comprensión de este capítulo, lanzador de conjuros o conjurador hará referencia a todas estas clases, excepto cuando se indique expresamente lo contrario.

Además debido a la peculiaridad de la magia en Jernhest la cantidad de conjuros que puede lanzar un conjurador va determinado por su maná: para poder lanzar un conjuro con éxito, el lanzador de conjuros debe disponer de maná en su reserva personal, tal y como se explica a continuación.

Personalización de conjuros

No todos los lanzadores de conjuros entienden un conjuro de la misma forma. Un pistolero arcano criado en una zona pantanosa podría darle un efecto visual, olfativo o sonoro a sus conjuros que nada tendría que ver con los de un mago de alta cuna criado en la ciudad flotante de Milenia. Un proyectil mágico lanzado por un gnomo loco no se parecerá a uno lanzado por mago pirómano… estos cambios serán permanentes pero han de ser aprobados por el Narrador. El efecto del conjuro será el mismo (o variará muy ligeramente) pero dirá mucho de vuestra personalidad. Divertios personalizando vuestros conjuros.

Ejemplo: Un proyectil mágico podría ser un escupitajo de barro corrosivo con zumbantes moscas alrededor, un dardo de fuego, una estrella mágica de vivos colores, un rayo de energía crepitante, chirriante y chisporroteante o una falange huesuda que sale disparada del propio dedo con olor a tierra de ultratumba…

El maná en el juego

El éter es escaso o demasiado caótico para ser usado por un conjurador, por lo que todo lanzador de conjuros requiere disponer de maná para poder realizarlo. Este coste en maná es variable, dependiendo del nivel de conjuro y solo es recuperable a través de las pociones del mismo nombre.

El uso del maná es muy estresante para el organismo y todos los lanzadores de conjuros aprenden pronto sus propios límites. Los conjuradores tienen un máximo de puntos maná que pueden utilizar diariamente basado en su clase y nivel (ver Tabla 7.1). Los personajes también obtienen un incremento a ese límite derivado de una puntuación de característica alta según su clase (ver Tabla 7.2). Estos puntos de maná proporcionan el éter estable que hay tras los conjuros del lanzador. Este límite de gasto diario se restaura después de 8 horas de descanso, cuando el cuerpo del conjurador se haya restablecido del esfuerzo sufrido.

Tabla 7.2 Puntos de maná adicionales
(por puntuación de Inteligencia o Carisma)

INT/CAR	Maná adicional
3	n/a
4-5	n/a
6-8	n/a
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3*

*Así sucesivamente, cada 2 puntos de INT/CAR adicionales, +1 punto de maná.

Ejemplo: Lanfarellyn, un mago de nivel 6 con Inteligencia 16, tendría 14 puntos de maná (12+2).

A diferencia de lo escrito en el Reglamento del juego de La Marca del Este, los lanzadores de conjuro no disponen de un número limitado de conjuros por nivel. Cada conjurador podrá utilizar tantos hechizos como quiera siempre que disponga del maná necesario y lo haya memorizado para ese día. Esos conjuros no se borran de su memoria, pero no podrá memorizar más conjuros que los que

Tabla 7.1 Puntos de maná

Nivel	Mago y Pistolero Arcano	Gnomo	Inquisidor	Nivel	Mago y Pistolero Arcano	Gnomo	Inquisidor
1	1	n/a	n/a	11	47	31	4
2	2	n/a	n/a	12	60	n/a	6
3	4	1	n/a	13	70	n/a	9
4	6	2	n/a	14	87	n/a	9
5	9	4	n/a	15	101	n/a	14
6	12	6	n/a	16	122	n/a	16
7	16	9	n/a	17	151	n/a	19
8	23	12	n/a	18	172	n/a	22
9	31	16	1	19	187	n/a	26
10	40	23	2	20	204	n/a	30

Clase	Tabla 7.3 Nivel de conjuro								
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
Elfo	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5	Nivel 7	Nivel 9	-	-	-	-
Gnomo	Nivel 3	Nivel 5	Nivel 7	Nivel 9	Nivel 11	-	-	-	-
Inquisidor	Nivel 9	Nivel 11	Nivel 13	Nivel 15	-	-	-	-	-
Mago	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5	Nivel 7	Nivel 9	Nivel 11	Nivel 13	Nivel 15	Nivel 17
Pistolero Arcano	Nivel 1	Nivel 3	Nivel 5	Nivel 7	Nivel 9	Nivel 11	Nivel 13	Nivel 15	-

su nivel le permite. El nivel de clase indicará el nivel de conjuro máximo que podrá realizar (ver tabla 7.3). La única limitación que el mago dispone es su inexperiencia con los conjuros de máximo nivel, por lo que solo podrá realizar tantos conjuros de estos como exprese la tabla de progresión de conjuros de mago del reglamento de la Marca, independientemente de la cantidad de maná de la que disponga. Esto nos indica que, por ejemplo, un Mago de nivel 7 no está obligado a realizar hechizos de 4º nivel, sino que podrá lanzar cualquier combinación de conjuros que desee siempre y cuando ninguno de ellos sea de 5º nivel o superior y no exceda el máximo de nivel de conjuro más alto (en este caso, 1 conjuro de nivel 4).

Ejemplo: Nuestro mago Lanfarellyn de nivel 6 podrá realizar: 2 conjuros de nivel 3 y 4 de nivel 2; 14 conjuros de nivel 1; o cualquier combinación de conjuros que no exceda esos 14 puntos de maná, ni su límite de 2 conjuros de su máximo nivel permitido (en este caso 3). Además tiene la limitación de haber memorizado 2 conjuros diferentes de nivel 1, 2 de nivel 2 y 2 de nivel 3 como establece la tabla de progresión de conjuros de Mago del manual básico.

El coste de maná de un hechizo dependerá de su nivel.

Tabla 7.4 Coste de maná	
Nivel de conjuro	**Coste en maná**
1º	1
2º	2
3º	3
4º	4
5º	5
6º	6
7º	7
8º	8
9º	9

La magia en juego

Aunque la tecnología está muy presente en Jernhest, la magia no ha sido completamente olvidada y la presencia de magos en el mundo está nuevamente en auge. Solo los magos tienen acceso completo a las artes arcanas. Estos conjuradores deben elegir sus conjuros iniciales y unos pocos más que pueden aprender pero no lanzar. Así pues podrán elegir dos conjuros de nivel 1 y un conjuro de nivel 2 al empezar. Todos los demás deberán aprenderlos en el transcurso de sus aventuras. En menor medida, los inquisidores y gnomos tienen acceso a la lista de conjuros cuando alcanzan un nivel determinado. La excepción serían los pistoleros arcanos que disponen de una lista propia y su clase les indica cuántos conjuros nuevos aprenden.

Cuando los lanzadores de conjuros suben de nivel, pueden aprender conjuros de mayor nivel, según establezca la tabla de progresión de conjuros pertinente. Los nuevos conjuros no se aprenden de la nada, el conjurador debe acudir a una universidad de magia o a un conjurador de nivel superior para aprender o comprar/encontrar nuevos sortilegios que añadir a su libro de conjuros.

Recuperar puntos de maná

El maná solo puede ser recuperado a través de destilados de *esencia* y éter diluidos en otras sustancias: estas disoluciones son comúnmente conocidas como pociones de maná y están disponibles en las tiendas de Korn por un precio adecuado, según la cantidad de maná que recuperen tras su ingesta. La manera de proceder es comprar un vial por la cantidad de maná que vamos a precisar (en nuestro ejemplo, Lanfarellyn precisa 14 puntos de maná por lo que compra un vial con 14ml de maná). Estos viales ya vienen preparados con un cuentagotas que facilita el proceso. En un recipiente (normalmente una redoma) con 50ml de absenta se echan tantas gotas como puntos de maná se quieran recuperar. Esto se hace porque el maná puro es tan fuerte que necesita ser neutralizado para poder ingerirse. La absenta y el maná se contrarrestan dejando un sabor dulzón suave, tras lo cual se ingiere recuperando los puntos maná.

El precio de las pociones depende de la cantidad de maná que tengan, lo normal es 10 ₽ por cada punto de maná. El precio puede variar dependiendo de la demanda y tal vez pagues por 4ml de maná y te vendan 3 o 2ml estafándote... hay que tener cuidado, normalmente se nota por la tonalidad, cuanto más azul, más maná

contiene. Muchos conjuradores llevan una escala de colores pero los mejores estafadores han aprendido a simular el color.

Aunque la cantidad de maná que puede gastar un mago cada día está muy limitado, la que el cuerpo puede almacenar no tanto. Todo lanzador de conjuros puede llegar a poseer una reserva del doble de sus puntos de maná máximo en todo momento (si se sobrepasa, se vomitará)

El cuerpo de un lanzador de conjuros metabolizará parte de ese maná perdiendo 1 punto de forma natural cada día, por lo que un mago siempre debe tener pociones de reserva si se embarca en un gran viaje. Si los puntos de maná disminuyen a 0 y pasan 24 horas sin ingerir de nuevo maná, entrará en **Abstinencia**.

Sobredosis y abstinencia

Un conjurador puede optar por utilizar una cantidad mayor de maná de lo que su cuerpo puede soportar. Este estado de sobredosis es bastante dañino para el cuerpo y solo suele ser usado por magos desesperados o muy necesitados. A efectos de juego esto se representa de la siguiente manera:
- Una vez alcanzado el consumo máximo de maná diario, puede utilizar una cantidad extra de su reserva. Una vez que use ese maná para lanzar conjuros, le causará -1 punto de CON por nivel de conjuro lanzado, que podrá recuperar a razón de 1 punto al día de descanso. Esta acción puede repetirse tantas veces como se desee hasta reducir su vida o CON a 0, momento en el que morirá de sobredosis. En el caso de que un mago decida entrar en sobredosis con frecuencia, estos periodos de tiempo pueden aumentar drásticamente a voluntad del Narrador o aumentar su virulencia.

Debido a la frecuente ingesta de pociones de maná, los lanzadores de conjuros acaban siendo adictos al maná. Por ello, cada vez que un mago se queda sin puntos de maná en su reserva personal sufrirá un penalizador de -1 a INT y SAB por cada día en esa situación hasta que consuma nuevamente maná. Este proceso seguirá su curso hasta acumular un penalizador de -10 a ambos atributos. Si en algún momento alguno de estos atributos llega a 0, el lanzador de conjuros no resistirá la falta de maná y morirá. Cuando el lanzador de conjuros llega al décimo día, empezará a recuperar sus atributos a un ritmo de +1 a INT y SAB por semana hasta alcanzar sus atributos originales. En este caso, el cuerpo del mago se habrá hecho resistente al maná y no podrá volver a lanzar conjuros. Este tratamiento suele realizarse con criminales lanzadores de conjuros para evitar su reincidencia o para aquellos magos que quieren dejar esa vida. Por supuesto, los alquimistas ya están trabajando en preparados más potentes capaces de revertir el proceso.

Ejemplo: Nuestro mago Lanfarellyn (nivel 6 y 14 puntos de maná) no ha lanzado durante el día ningún conjuro. A la mañana siguiente tiene 13 puntos de maná. Tras un extenuante combate ha utilizado 13 puntos de maná quedando su reserva a 0. Antes de acostarse para terminar el largo día, decide tomarse una poción de 28 puntos de maná, su máximo. En mitad de la noche se ve sorprendido por un enemigo. Todavía le queda un último punto por gastar por lo que podría realizar un conjuro de nivel 1, pero esto no será suficiente para parar a su enemigo, por lo que decide usar puntos extra de su maná para realizar más conjuros, entrando en sobredosis. En este caso utiliza un conjuro de nivel 2 (su coste es 2 puntos de maná) utilizando 1 punto extra de la reserva a cambio de perder 1 punto de CON.

Sobre los Meadh y las fatas

Pese a lo dicho anteriormente, hubo una excepción en los efectos de la muerte de la diosa de la magia. Es bien sabido, aunque no el porqué, que las fatas y animales mágicos de Éirann son capaces de realizar sortilegios sin necesidad de consumir frecuentemente pociones de maná. Tal vez debido a las vetas de color azul que recorren su cuerpo o a algún secreto místico. Esto también afecta al árbol denominado Meadh, cuya madera presenta rastros de *esencia*. No es un árbol común ni de fácil acceso por lo que no se está explotando aún como recurso.

Reglas opcionales para lanzadores de conjuros de la Marca del Este

Aunque la experiencia Jernhest pasa por el uso del maná debido a su importancia en el trasfondo y las nuevas clases, es posible que algunos Narradores prefieran usar el sistema habitual. En este caso, sugerimos que se ignore por completo todo el apartado relativo al maná o elija las partes del trasfondo que más le interese y utilice las reglas para lanzadores de conjuros descritas en el libro básico.

Magia Salvaje y Magia Muerta

La inestabilidad del éter a lo largo de Korn ha producido efectos extraños en algunas regiones. Algunas zonas del planeta sufren una acumulación de éter superior a lo normal, mientras que en otras, el éter es inexistente. Estas zonas se denominan, zona de **Magia Salvaje** y zona de **Magia Muerta** respectivamente.

Al entrar en una zona de Magia Muerta, el conjurador notará una extraña sensación de soledad y agobio que pasará en cuanto abandone la región, fuente de este malestar. Los conjuros son imposibles de realizar en estos lugares, sin importar la cantidad de maná disponible.

La Magia Salvaje se produce en zonas donde el éter se concentra en gran cantidad, pero su comportamiento es errático y caótico. Un lanzador de conjuros notará un leve cosquilleo en sus manos y una

sensación de euforia al entrar en estos lugares, al contrario que al entrar en una zona de Magia Muerta. En estos lugares es posible realizar hechizos sin consumir maná propio, pues hay suficiente éter en el entorno para ello. Sin embargo, las consecuencias pueden ser desastrosas. Al realizarse un hechizo en una zona de Magia Salvaje, el conjurador deberá efectuar una tirada en la tabla 7.5 que representará el efecto que sobreviene.

Tabla 7.5 Efectos de Magia Salvaje (tirar 1d100)	
01-09	El lanzador cambia de sexo (hasta que un hechizo de Quitar Maldición sea lanzado).
10-19	Todo el maná del lanzador se consume.
20-29	El lanzador empieza a vomitar durante 1d4 asaltos no pudiendo realizar otras acciones.
30-39	Un pozo de 3m de ancho se abre bajo los pies del lanzador. Tiene 1m de profundidad por cada nivel del mismo. La caída causa 1d6 por cada 3m.
40-49	Toda criatura a 5 metros del lanzador, cae bajo el efecto del conjuro Silencio.
50-60	De las manos del lanzador surgen inofensivas chispas de colores.
61-65	No sucede nada.
66	El objetivo o el lanzador (al azar) sufre un ataque al corazón, muriendo en el acto si no supera la TS.
67-69	El conjuro funciona normalmente.
70-74	La reserva de maná del lanzador se rellena por completo, el hechizo se realiza con normalidad.
75-80	El conjuro funciona sin posibilidad de TS.
81-89	El objetivo sufre el conjuro Poliformar en un animal al azar.
90-99	Todas las criaturas del mismo bando que el objetivo sufren el efecto.
100	La duración, área y daño del conjuro se duplican.
101-110	El lanzador lanza un conjuro de cualquier lista (no importa que no lo conociera) de nivel 1-5.
111-120	El lanzador lanza un conjuro de cualquier lista (no importa que no lo conociera) de nivel 1-9.

- El efecto de la tirada sustituye el efecto del conjuro lanzado. Ha de ser posible, de no ser así, simplemente el conjuro no funciona.
- Los efectos son permanentes a menos que se indique lo contrario.
- Normalmente los efectos se pueden evitar con una TS contra conjuros (con un penalizador de -2) si el objetivo es una criatura.
- Existen unos magos habituados a este tipo de entornos (arquetipo Mago Salvaje) que pueden modificar su tirada en función de su nivel (pudiendo sumar o restar su nivel a la tirada de dados).

LA ALQUIMIA EN JERNHEST

La alquimia es un elemento de juego muy importante y presente en Jernhest. La ciencia, la experimentación y la investigación han dado a la alquimia una importancia si cabe aún mayor de la que podría tener en un mundo fantástico.

Es una disciplina mitad científica mitad mística cuyas funciones y metodología de trabajo pueden ser muy variadas. En la alquimia intervienen la transmutación y la combinación de cantidad de elementos y compuestos, las fórmulas alquímicas necesarias para la correcta combinación de esos elementos, la experimentación y el conocimiento de la naturaleza y el uso místico del fuego. El resultado de la combinación de (no necesariamente) todos éstos métodos de trabajo son productos y cosas tan variadas como por ejemplo un nuevo metal usado en la industria, un polvo altamente inflamable o una poción de efecto curativo mágico.

Digamos por tanto que la alquimia es básica para los aventureros por muchos y variados motivos y aunque su uso no sea precisamente barato, de una manera u otra un Aj necesitará los servicios de un alquimista tarde o temprano ya que:
- Se encargan de realizar las pociones de Maná necesarias para poder conjurar.
- Crean los elixires curativos que sanan las heridas rápidamente y otras pociones de efecto mágico.
- Producen la pólvora, esencial para las armas de fuego, y otros materiales explosivos.
- Han creado materiales muy útiles y usados en el mundo industrializado.

La medicina ha avanzado en gran medida y ha habido grandes progresos respecto a los medicamentos. Pero normalmente, para sanar a alguien es necesario hacerlo en un lugar tranquilo y protegido, con personal médico formado y con instrumental adecuado, y eso, en un mundo donde a uno le acechan muchos peligros de todo tipo, no siempre es la mejor opción. Al no "haber" dioses, no hay posibilidad de curación rápida por intercesión de un dios que quiera sanar a su devoto, por eso los alquimistas y los médicos son los nuevos clérigos en Jernhest.

Los alquimistas también han creado muchos tipos de materiales y elementos peculiares, muy costosos pero muy valiosos. Algunos de ellos fueron creados quizá por la naturaleza misma o quizá al sufrir la enorme sacudida del Ragnarök, como por ejemplo el vidrioferro, la plata estelar, el duralio o el gas laerus y los alquimistas solo tuvieron que dar con la fórmula necesaria para darle una utilidad. Otros fueron creados mediante la investigación y la experimentación. Utilizando las fórmulas alquímicas secretas del gremio, mezclando ciertos metales, minerales y otros elementos, los alquimistas han creado cosas tan increíbles como el zamak, el vellón o la pólvora.

Materiales y elementos especiales en Jernhest

• **Azogue**: el azogue es una aleación extremadamente pesada y dura creada por la alquimista Tanisa Andersen a partir de mercurio y acero. Es un material muy complicado de tratar y moldear usado principalmente en planchas protectoras en bunkers, cajas fuertes y excepcionalmente en armas blancas.

• **Difremio**: el difremio es un elemento descubierto recientemente y que consiste en un elemento líquido de *esencia* pura (azul brillante) que emite unas emanaciones altamente nocivas para un organismo vivo. Es enormemente energético y tiene un olor similar al desinfectante que usan en hospitales y laboratorios (lejía).

• **Duralio**: es una aleación de aluminio y magnesio muy maleable, resistente a las variaciones de temperaturas y la corrosión y muy ligero. Empleado sobre todo en la estructura rígida de los nóvikovs y otros medios de transporte.

• ***Esencia***: descubierta por casualidad, la *esencia* es considerada la sangre de los dioses vertida durante el Ragnarök. Esa sangre, que se intuía que era una sustancia ectoplásmica, bañó aquellos lugares donde caía impregnando y calando todo aquello que tocaba. Solo es visible a través de unas lentes de prisma de diamante y una vez es extraída tiene múltiples usos. Ya sea usándose como combustible directo, atrayendo el éter circundante o tallándose para usarse en las baterías para los aparatos arcanotecnólogos. Cuando se quema produce un humo azulado. Muchos dicen que de alguna manera produce la chispa de la vida que permite que algunos autómatas funcionen con cierto grado de inteligencia.

• **Hierro frío**: el hierro frío es un extraño hierro que, al contrario que el hierro normal, se forja a temperaturas por debajo de los 0ºC. Este hierro frío es un material forjado sobretodo en Îsdragen y las tierras heladas y se dice que es anatema para las criaturas mágicas.

• **Gas Grisú**: es un gas natural muy presente en todo Korn, muy utilizado en la industria y en gran cantidad de artilugios y maquinaria. Por ejemplo las prótesis mecánicas de gas comprimido usan cápsulas de gas grisú al igual que las lámparas que iluminan muchas de las grandes ciudades modernas de Korn.

• **Gas Laerus**: es un gas extraído de las islas flotantes llamadas "Lágrimas de los Dioses", grandes partes de terreno arrancadas de la tierra durante el Ragnarök. Es un gas mucho más liviano que el gas grisú y el aire, con el que con poca cantidad se pueden elevar grandes pesos. Muy utilizado en los barcoglobos y novikovs.

• **Madera Meadh**: esta madera se obtiene del árbol Meadh que sólo crece en Éirann. Este árbol absorbe la esencia de la mágica tierra de Éirann, y su madera está tan cargada de *esencia* que no se puede producir ningún efecto mágico sobre ella.

• **Plata Estelar**: también conocida en algunas partes como mith-ril, la plata estelar es una plata que se obtiene a mucha profundidad y que solo los enanos parecen saber localizar. Es una plata tan maleable como la normal pero mucho más dura, ligera y brillante. La plata estelar es sin duda el metal más precioso de todos, superando con creces al oro o al platino y es muy, muy escaso, hasta el punto de que una espada hecha de plata estelar puede costar cifras astronómicas.

• **Pólvora de loto amarillo**: el gran alquimista kianés Wao Yao inventó la pólvora y una vez se descubrió como tratar el loto amarillo, Wao Yao mezcló ambas cosas dando lugar a una pólvora aún más explosiva y potente que la normal, aunque no se sabe bien como Wao Yao pudo conseguir algo así.

• **Vellón**: el vellón es una aleación de plata y cobre usado principalmente como moneda en Debiria.

• **Vidrioferro**: el vidrioferro es un cristal de una dureza excepcional, tan maleable como el cristal normal pero que una vez secado y calentado es casi tan duro como el hierro. Aunque los elementos que lo forman se pueden encontrar de forma natural en ciertas zonas de Korn, los alquimistas han dado con la fórmula para crear un vidrioferro artificial.

• **Zamak:** el zamak es un metal no férrico creado por la compañía Brisco a partir de una aleación de zinc con aluminio, magnesio y cobre. Es ideal para la creación de aparatos y maquinaria arcanotecnológica, debido a su propiedad conductiva del éter y la precisión y durabilidad (no se oxida nunca) de las piezas hechas con éste metal.

El Léxico Alquímico

El Léxico Alquímico es el libro de referencia de todo alquimista. En él se clasifican todos los elementos alquímicos conocidos, se explican las fórmulas correctas y los procedimientos a seguir para la creación de pociones, tónicos o elixires maravillosos.

Las fórmulas alquímicas explican entre otras cosas como combinar esos elementos, en qué estado y cantidad y bajo qué circunstancias, siendo algunas tan extrañas como hacerlo con la luna llena o solo en el solsticio de verano.

Los alquimistas han clasificado dentro del Léxico la mayoría de los elementos conocidos y le han dado un símbolo alquímico a cada uno. La experimentación y la prueba en la combinación de esos elementos dan como resultado una fórmula alquímica correcta para conseguir el efecto o el producto deseado.

Ejemplo de la fórmula alquímica del Hierro frío: amalgama de diez partes de hierro pulverizado, mezclar platino con fuego de congelación durante dos noches, separar gotas en frio, purificar, concentrar con agua regia y transmutar.

Creación de pociones y fórmulas alquímicas

Para crear pociones se ha de tener la habilidad de Alquimia con la limitación de 1 creación/nivel para nuevos compuestos desconocidos. El arquetipo de Alquimista no tiene dicha limitación. Las pociones creadas podrán tener un efecto parecido al de un conjuro de un nivel equivalente de mago. Si bien el efecto es el mismo que un conjuro mágico, la potencia de la poción alquímica será menor (la mitad).

Esto se produce debido a que las fórmulas alquímicas no son tan potentes como las fórmulas mágicas y aunque se use en algunos casos maná para crear las pociones, su cantidad es mucho menor. El coste en materiales (aproximado) es el siguiente: 10 ₽ de nivel 1, 50 ₽ de nivel 2, 100 ₽ de nivel 3, 200 ₽ de nivel 4, 375 ₽ de nivel 5, 750 ₽ de nivel 6, 100 ◍ de nivel 7, 150 ◍ de nivel 8, 225 ◍ de nivel 9.

Tabla 7.6 Creación de pociones y fórmulas alquímicas

Preparado	Efecto	Nivel de alquimista	Tiempo	Coste	Valor
Bomba explosiva	Daño 1d6	1	3 horas	1 ₽	2 ₽
Cóctel Kirishiev	2d6+1d6 de fuego cada asalto hasta que se extingan las llamas	1	1 hora	2 ¢	5 ¢
Elixir curativo suave	Cura 1d6+1 puntos de golpe	1	7 horas	12 ₽	25 ₽
Luz química	Se mezclan dos componentes y brilla como una antorcha durante 1h aunque no emite calor	1	1 día	3 ₽	6 ₽
Poción de maná	Otorga 1 punto de maná	1	1h/punto	5 ₽ /punto de maná	10 ₽/punto de maná
Tónico potenciador	+1 a una característica durante 10 minutos	1	1 día	6 ₽	12 ₽
Bomba apagafuegos	Extingue llamas radio de 3 m.	3	2 horas	15 ₽	30 ₽
Bomba de sodio	Explota al contacto con el agua, daño 3d6	3	1 hora	7 ₽	15 ₽
Bomba de trueno	Aturdimiento 1d4 asaltos	3	3 horas	25 ₽	50 ₽
Cartucho de dinamita	Daño 3d6	3	1h/cartucho	5 ¢	1 ₽
Pócima de resistencia elemental	+1 TS contra fuego/frío/ácido/electricidad durante 1h	3	2 días	25 ₽	50 ₽
Elixir curativo moderado	Cura 2d6+2 puntos de golpe	5	14 horas	50 ₽	100 ₽
Pócima de belleza irresistible	Ver descripción	5	1 día	50 ₽	100 ₽
Tónico revitalizante	+2 a fuerza y a constitución durante 30min	5	1 día	50 ₽	100 ₽
Tónico potenciador mejorado	+2 a una característica durante 10 minutos	5	2 días	50 ₽	100 ₽
Tónico revitalizante	+2 a FUE y CON durante 30min	7	4 días	100 ₽	200 ₽
Bomba Ácida	Daño 4d6 +1d6/asalto (4)	7	1 mes	100 ₽	200 ₽
Pócima de resistencia elemental mejorada	+2 TS contra fuego/frío/ácido/electricidad durante 1h	7	3 días	100 ₽	200 ₽
Tónico de Magia Potenciada	Daño máximo de los conjuros durante 1 min.	7	3 días	100 ₽	200 ₽
Cartucho dinamita loto amarillo	Daño 3d8	9	1h/cartucho	1,5 ₽	3 ₽
Elixir curativo fuerte	Cura 3d6+3 puntos de golpe	9	21 horas	175 ₽	350 ₽
Pócima Monstruosa	Ver descripción	9	1 mes	175 ₽	350 ₽
Ungüento de resistencia al fuego	Inmunidad al fuego durante 1 minuto	9	2 semanas	175 ₽	350 ₽

Para la creación de pociones un alquimista deberá tener al menos cierta cantidad de instrumental indispensable, los elementos necesarios y la fórmula alquímica adecuada. Teniendo el material necesario y trabajando en el laboratorio, un alquimista puede crear una poción o preparados simples en apenas unas horas pero el periodo necesario para la destilación de pociones más complejas puede ir desde dos o tres días a meses. Hay pociones y preparados que los alquimistas crean durante gran parte de su vida.

Ejemplo: Rosalind, especialista de nivel 6 con la habilidad de Alquimia, desea crear una poción cuyo efecto sea el del conjuro Apagón (conjuro de nivel 3 por lo que necesita tener al menos nivel 5). El efecto de la "bomba" alquímica será el mismo que el del conjuro, que es apagar todos los aparatos mecánicos o arcanotecnológicos de un área, solo que en vez de ser un área de 20 metros serían 10 metros y su duración se reduciría de dos 2 turnos a solo un turno. Si hubiera sido una bomba de bola de fuego, el daño habría sido 3d6 en un radio de 3,5 metros.

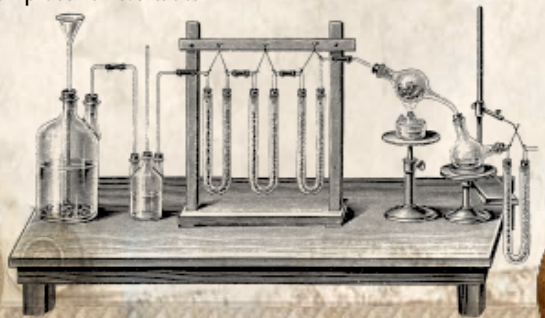
En la tabla 7.6 hacemos un repaso de las pociones y preparados alquímicos más comunes en Jernhest. En ella figuran el nombre del preparado, su efecto, el Nivel necesario para poder crear el preparado, el tiempo necesario para crear el preparado (con el equipo completo), el coste del material necesario y el valor final que tiene en el mercado. El área de efecto es 1,5 m para las explosiones.

Tónico de belleza irresistible: quien lo ingiere se siente atraído irremisiblemente por la primera persona que vea tras la ingesta (sino supera una TS contra conjuros a -2). Actuaría como el conjuro Hechizar Persona solo que el efecto es permanente sin más TS que la primera.

Pócima Monstruosa: transforma a quien la ingiere (en 1d4 asaltos) en un ser enorme y desfigurado de piel curtida. Otorga durante 1d4 horas +4 CA, +4 a FUE y CON, +2 a DES pero -10 a INT, SAB y CAR. El alineamiento pasa a Caótico. Pasados los efectos estará extenuado e imposibilitado para hacer cualquier acción física durante 3 horas. Solo recordará levemente lo sucedido. Con cada ingesta, el nuevo ser estará deseoso por volver por lo que tendrá un 5% acumulativo de tomar el control del cuerpo para volver a ingerir la pócima. Este porcentaje podrá disminuir con el paso del tiempo.

Combinación de pociones y creaciones alquímicas

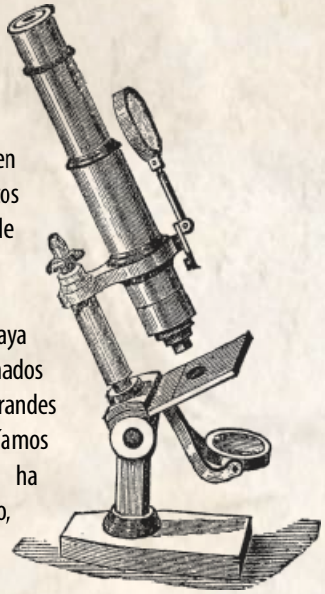
La mezcla al azar de varios brebajes no es una buena idea. Cuando se mezclan dos o más pociones se ha de comprobar la compatibilidad de la mezcla. De la misma manera, cuando se ingiere un preparado y aún no terminado el efecto se ingiere otro diferente, se ha de comprobar el resultado.



Tirada 1d100	Resultado
01	Reacción explosiva. La mezcla de las dos pociones provoca una explosión interna en el cuerpo de quien la ingiere. Muerte instantánea (sin TS) y un 1d6 de daño a cualquiera a menos de 1,5 m por la explosión. Si la mezcla se produce en un recipiente se produce una explosión de 4d6 de daño mágico (TS para medio daño) a cualquiera a menos de 3 metros.
02-05	Reacción tóxica. La mezcla de las dos soluciones resulta en un veneno letal para el bebedor. Muerte en 3 asaltos (sin TS). Si la mezcla se produce en el exterior se crea una nube de gas tóxica mágica que causa muerte en 3 asaltos (con TS contra Venenos/Muerte) a cualquiera a menos de 3 metros.
06-15	Mezcla contaminada. La mezcla resulta contaminada y causa un veneno que quita 1 punto de FUE y CON permanentemente (sin TS). Una de las pociones es cancelada y la otra mantiene su efecto a la mitad de su potencia.
16-20	Neutralización. Ambas pociones neutralizan sus efectos y no sucede nada.
21-30	Neutralización selectiva. Una de las dos soluciones es neutralizada (al azar) pero la otra funciona.
31-40	Reducción. Ambas pociones tienen efecto pero su potencia se ve reducida a la mitad.
41-90	Mezcla óptima. Las dos pociones realizan su efecto con normalidad (a menos que sus efectos sean contradictorios).
91-94	Sublimación selectiva. Una de las dos soluciones (al azar) funciona al 150% de su potencia. La otra no funciona.
95-99	Sublimación óptima. Ambas pociones funcionan al 150% de su potencia.
100	Simbiosis orgánica. Una de las pociones no funciona (al azar) pero ayuda a la otra a *simbiotizarse* con el organismo del bebedor produciendo que su efecto sea permanente.

Alquimistas famosos y el culmen alquímico

Hay varios grandes nombres en el mundo de la alquimia. Brahm Gillnor, el mago alquimista humano que creó las indispensables pociones de maná y las pociones cuyas propiedades podríamos llamar "mágicas". El alquimista kianés Wao Yao, que inventó la pólvora y descubrió los componentes explosivos. Tanisa Andersen la experta alquimista y científica descubridora de muchos nuevos elementos



alquímicos y creadora del metal azogue. Walter Difrem y su descubrimiento de la *esencia* liquida llamada difremio. . . Esas personas han sido esenciales en la mayoría de los descubrimientos alquímicos y sentaron las bases de la alquimia moderna de Korn.

Si bien aunque la alquimia haya crecido hasta límites insospechados y se hayan producido grandes descubrimientos, todavía podríamos decir que la alquimia no ha encontrado su Culmen Alquímico, que no es otro que crear un sucedáneo artificial de la *esencia*. Es cierto que existe el maná y que hay otros materiales asombrosos muy útiles para la sociedad, la *esencia* es el Elemento Alquímico que mueve el mundo y es finito. Muchas son las empresas y gobiernos que tienen trabajando a un buen número de alquimistas en la búsqueda de una sustancia que sustituya a la *esencia* si bien todavía nadie ha conseguido algo que pueda incluso parecérsele.

El Culmen es otro imposible como la famosa Piedra Filosofal, esa sustancia capaz de convertir metales en oro o el Agua de Vida que otorga la inmortalidad. . .

Conjuros

Conjuros de nivel 1

Aura pavorosa
Alcance: Personal
Duración: 1 hora
Durante la duración del hechizo el lanzador tendrá un aspecto amenazador que causará impresión en la gente a su alrededor. Podrá realizar tiradas de intimidación con un bono de +2 y las personas serán reticentes a tratar con él. Aquellas fácilmente intimidables podrían obedecerle sin realizar tirada, pero las más problemáticas podrían intentar buscar pelea. El aspecto del lanzador no varía más allá de la intensidad y seguridad de su mirada, alguna cicatriz y otros rasgos que ayuden en la intimidación. Será perfectamente reconocible y las personas más allegadas no se sentirán amenazadas a menos que el lanzador quiera intimidarlas a propósito.

Banquete
Alcance: 3 metros
Duración: Permanente
Un animal muerto comestible de hasta 2kg y hasta 3 litros de agua potable aparecen de la nada. Se debe poseer algún recipiente donde almacenar el agua o esta caerá al suelo. El animal aparecerá en el suelo o en una superficie similar al alcance del hechizo y estará desollado y eviscerado.

Carga estática
Alcance: Personal
Duración: 1 hora
Crea una carga eléctrica estática en la mano del lanzador. Cada vez que este toque o golpee algo o a alguien liberará parte de esa carga causando 1d6 de daño por electricidad. Esta carga puede ser liberada a través del contacto directo o del contacto con algún utensilio conductor, como pueden ser dagas o espadas. Tras desatar un número de cargas equivalentes al nivel del lanzador el hechizo termina, si no ha expirado antes su duración.

Detectar enfermedad
Alcance: 10 metros
Duración: 1 asalto/nivel
Este conjuro permite al hechicero averiguar si la persona se encuentra afectada por alguna enfermedad (mágica o normal) y tiene un 5% por nivel de lanzador de identificar exactamente que enfermedad es. Si el sujeto no es voluntario puede hacer una tirada de salvación para evitar dicha detección.

Golpe de viento
Alcance: 5 metros
Duración: Instantánea
Crea una potente ráfaga de viento que hará salir despedido cualquier objeto de hasta 5kg de peso que no esté firmemente sujeto o agarrado. Si es lanzado sobre una persona está retrocederá un paso como si hubiera sufrido un pequeño empujón, aunque no tendrá que realizar ninguna tirada para no caerse al suelo, a menos que este paso en falso le haga tropezarse con algún obstáculo o caer al vacío. El hechizo Golpe de viento puede conjurarse como acción gratuita en cualquier momento del asalto si no se ha lanzado otro hechizo en dicho asalto. Una vez lanzado Golpe de viento no se podrán realizar más conjuros en el mismo asalto pero se podrán realizar otras acciones como moverse o atacar.

Imantar/desimantar menor
Alcance: 10 metros
Duración: 3 asaltos
Atrae todos los objetos metálicos de hasta 10kg de peso en un radio de 10 metros a un punto que señale el lanzador. Se ha de realizar una tirada de salvación si el objeto está siendo sujetado para evitar dicho efecto. Desimantar cancela los efectos de este hechizo.

Interferir
Alcance: 20 metros
Duración: 1 asalto/nivel
Este conjuro nubla la mente del constructo (de hasta 4 DG) impiendole llevar ninguna acción sino supera una TS contra Sortilegios.

Marca arcana
Alcance: 1 metro
Duración: Permanente
Crea una marca o símbolo de no más de 0,5 metros cuadrados en cualquier material en el que pudiera grabarse o dibujarse de forma normal. Ese símbolo puede ser invisible o visible. No puede ser disipado pero sí borrado por el lanzador mediante el lanzamiento de otro hechizo de Marca arcana. Es imborrable de otra forma, aunque si se crea sobre piel, el desgaste natural de la misma terminaría por borrarlo en unas semanas.

Plumas de pato de Atriel
Alcance: Personal
Duración: 1 hora/nivel
La ropa, piel y utensilios del lanzador se vuelven totalmente impermeables. El agua y otros líquidos similares (que no causen daño, como por ejemplo el ácido) resbalan por la superficie sin mojar nada. Si se sumergiese bajo agua esta se quedaría tocando la superficie pero no llegaría a mojar en absoluto al lanzador ni sus pertenencias.

Prestidigitación
Alcance: 5 metros
Duración: 1 hora
Este hechizo permite realizar trucos menores de magia durante una hora. Los efectos están muy limitados y no pueden causar daño ni crear objetos más allá de cosas toscas y frágiles. Normalmente es utilizado para impresionar o divertir a la gente común. Hacer levitar pequeños objetos (hasta 0'5 kg), crear pequeños efectos de luz y sonido, flores de colores bonitos, dar sabor a algunas comidas u objetos, cambiarlos de color, etc.

Pulmones encharcados
Alcance: 30 metros
Duración: Instantánea
Crea agua en los pulmones del objetivo como si se hubiera ahogado a menos que el objetivo supere una TS contra sortilegios. Si el objetivo no superase la tirada comenzaría a toser irremediablemente para expulsar el agua de sus pulmones (algo realmente angustioso). Tardará dos asaltos completos en echar el agua y recuperar la compostura.

Salpicadura mágica
Alcance: 20 metros
Duración: Instantánea
El lanzador escupe una esfera mágica que al impactar inflige 2d6 de daño mágico en un diámetro de 2x2 metros. Salvación contra sortilegios para mitad de daño.

Trueno ensordecedor
Alcance: 50 metros
Duración: Instantánea
Crea un fuerte y súbito ruido en un punto a la vista dentro del alcance del hechizo. Cualquiera en kilómetros a la redonda lo escuchará con facilidad. Cualquier ser vivo con aparato auditivo que se encuentre a menos de 5 metros del punto de origen del ruido deberá superar una tirada TS o quedará ensordecido 1d6 asaltos (una pifia indicaría sordera permanente). Esto causa -1 CA, -2 a las habilidades que dependan del oído y 25% de fallo al lanzar conjuros.

Visión ampliada
Alcance: Personal
Duración: Concentración
Proporciona la capacidad de ampliar la visión hasta 10 veces permitiendo ver detalles de cualquier lugar, objeto o imagen impresa por pequeños que sean.

Conjuros de nivel 2

Alentar
Alcance: 10 metros
Duración: 1 turno/nivel
El lanzador y todos los aliados en un radio de 10 metros se sienten mejor y más animados. Obtienen una mejora a las tiradas de salvación de +2, +1 a las tiradas de ataque y 1d6 puntos de vida adicionales. Estos puntos de vida se perderán cuando finalice el hechizo, si no se han perdido antes de otra forma.

Ariete de aire
Alcance: 10 metros
Duración: 1 asalto/nivel
De las manos extendidas del lanzador surge un chorro de aire a gran presión, capaz de derribar a quien se encuentre en su trayectoria. Por asalto, el lanzador podrá designar un objetivo que deberá superar una TS o caerá derribado al suelo a un par de metros de distancia. Para tamaños menores que el lanzador se aplica un -1 a la TS por cada diferencia de tamaño, y para objetivos más grandes, tienen un bonificador de +1 por diferencia de tamaño respecto al lanzador. Si el lanzador decide mantener el chorro enfocado en un objetivo y este fallase la tirada para permanecer en pie, no podría levantarse hasta que el mago decidiese dejar de apuntarle o hasta que cese el hechizo. Si el objetivo superase la tirada se mantendría en pie, pero solamente podría avanzar la mitad de su movimiento por

asalto mientras fuera el objetivo del ariete de aire, a no ser que su tamaño fuera mucho mayor al normal. Además el ariete es capaz de extinguir los fuegos medianos.

Brazo de metal
Alcance: Personal
Duración: 1 hora/nivel
Uno de los brazos del hechicero se transforma en una prótesis mecánica que le otorga un +2 FUE. Si este ya tuviera algún tipo de arcanoimplante o prótesis, mejora en +2 la puntuación de FUE de igual manera.

Fijar
Alcance: Toque
Duración: Permanente
El lanzador elige un objetivo y lo fija a otro por una superficie lisa. El objeto que elija ha de ser inanimado y no mayor que una sandía (de tamaño medio). Dicho objeto queda pegado a la superficie y es inseparable. Solamente podrá separarse destruyéndolo por completo. Aguantará el máximo peso antes de romperse pero solamente podrá separarse disipando el hechizo o destruyendo el objeto. Si el objeto está siendo sujetado o portado, el portador tiene derecho a una TS si quiere evitar dicho efecto.

Invisibilidad tecnológica
Alcance: 80 metros
Duración: 1 turno + 1 turno/nivel
El lanzador es indetectable para cualquier máquina o constructo durante la duración del conjuro o hasta que lo agreda de algún modo o lo toque. El lanzador es invisible para las máquinas pero no para los seres vivos, aunque si estos usaran arconoimplantes oculares, sí que sería invisible.

Invocar corcel
Alcance: 3 metros
Duración: 1 hora/nivel
Invoca un caballo de tamaño apropiado al del lanzador, el cual será dócil, estará ensillado y será propenso a ser montado por el mismo, aunque también tolerará a otras personas con algo más de reticencia. Si durante la duración del hechizo la montura falleciera, el hechizo cesaría de inmediato y la montura desaparecería.

Invocar revólver
Alcance: Personal
Duración: 1 asalto/nivel
El lanzador convoca un revolver fantasmal con las siguientes características: dos disparos por turno sin penalizador, cargador de 8 balas, 2d6 de daño. El arma es de una mano y desaparecerá junto con su munición en cuanto expire el hechizo o se haya quedado sin balas. Si el lanzador no dispone de la habilidad para usar pistolas sufrirá un penalizador de -3 en todas las tiradas de ataque. No puede disparar nada más que las balas con las que es convocado, por lo que no puede recargarse.

Resistir magia/Intolerancia mágica
Alcance: 10 metros
Duración: 1 hora/nivel
Ignora los primeros 5 puntos de daño de cada ataque mágico. Intolerancia mágica provoca que cada conjuro cause +5 de daño.

Sobrecarga/Descarga
Alcance: 20 metros
Duración: 3 turnos
El constructo objetivo recibe una mejora de +2 al daño y al ataque. Descarga resta -2 al ataque y daño de un constructo si no supera una TS contra sortilegios.

Torpeza
Alcance: 10 metros
Duración: Instantánea
El lanzador designa un objetivo dentro del alcance del hechizo y sobre el que tenga línea de visión, el cual realizará una tirada de salvación contra conjuros o dejará caer al suelo cualquier cosa que llevase en sus manos. Un guerrero equipado con un arma de fuego la dejaría caer al suelo, al igual que un guerrero armado con dos armas o escudo y espada dejaría caer ambas. Su utilidad es obvia en combate pero no debe descartarse en otro tipo de situaciones como en huidas con algún objeto importante, partidos de humbolt, etc.

Conjuros de nivel 3

Abrojos
Alcance: 5 metros de radio
Duración: 1 turno/nivel
Se crea en una superficie de hasta 5 metros de radio un área en la que surgen decenas de "dientes" de piedra afilada de hasta 10cm de altura. Estos dientes afilados impiden el paso a cualquiera que no lleve una buena protección en las plantas de los pies. Cualquier vehículo que atraviese el área usando ruedas al uso verá como todas ellas se pinchan y rasgan, dejándolas inservibles. Cualquier persona sin protección verá detenido su movimiento y recibirá 1d8 de daño. Intentar seguir caminando por la superficie le causará 1d8 adicional de daño por metro avanzado y aun así su movimiento se reducirá a ¼ del movimiento normal.

Aislante arcano
Alcance: Objeto no mayor de 1 x 1 metros + 1 metro/nivel
Duración: 1 hora/nivel
Protege un aparato arcanotecnológico del primer hechizo o daño mágico que pretenda inutilizar, dañar o afectar a su funcionamiento.

Apagón/Encender
Alcance: Área de 20 metros
Duración: 1 turno
Todas las maquinas no arcanotecnológicas del área se apagan o desactivan sin razón aparente. Encender, permite que todas las máquinas en el mismo área se enciendan durante la duración del conjuro. No puede repararse con la habilidad de Ingeniería/ Arcanotecnología, precisaría un disipar magia o conjuro equivalente de mayor nivel.

Bala Arcana
Alcance: Toque
Duración: 1 hora/nivel
Es capaz de encantar hasta una bala/cartucho por nivel de lanzador otorgando +1 al daño y es considerada mágica. Una vez impacta, la munición pierde el encantamiento.

Convocar/Atar homúnculo mecánico
Alcance: 1,5km/nivel
Duración: especial
Mediante este conjuro un hechicero realiza una llamada a todas las pequeñas criaturas mecánicas animadas que estén dentro del alcance del conjuro. Hay más posibilidades que el conjurador encuentre un homúnculo dentro de las ciudades o en las cercanías de las fábricas, pues fue ahí donde se establecieron hace 20 años. Es sabido que gracias al fallo del conjuro *Encontrar familiar* en un área de magia salvaje, miles de pequeños juguetes con forma de animal fueron animados, convirtiéndose en la plaga conocida hoy en día como *chatarreros*.
Cuando el pequeño homúnculo establece contacto con el hechicero, el Atar homúnculo mecánico establece un vínculo permanente con el conjurador. Ahora el homúnculo aumenta su puntuación de INT a 7, tiene la capacidad de comunicarse mediante telepatía con su dueño (y viceversa), puede emitir pequeñas descargas eléctricas como medida de defensa, es capaz de autorepararse (1d6 PG/día) y si son destruidos, pueden volver a montarse solos en 10 días.

Tabla de Nivel del Homúnculo Mecánico

Nivel del Arcanotec.	Dados de golpe	CA	Ataque/daño
5	1d6	12	+1/1d3
6	2d6	13	+2/1d4
7	3d6	14	+3/1d6
8	4d6	15	+4/1d8
9	5d6	16	+5/1d10
10*	+4pg	17	+5/+1 daño

*Por cada nivel superior a 10 el Homúnculo no aumenta su CA o su ataque pero sí suma +4 pg y un +1 daño por descarga eléctrica

Corromper
Alcance: 6 metros de radio
Duración: 3 asaltos
El lanzamiento de este hechizo comprende los tres asaltos de su duración. En el primer asalto en el que se realiza el hechizo comienza su efecto. Durante los dos restantes el lanzador debe mantener la concentración y no podrá realizar otra acción que no sea moverse la mitad de su movimiento normal. Durante los tres asaltos que dura el hechizo, todo material en un radio de tres metros desde el lanzador se deteriorará de forma sorprendente. El agua se volverá maloliente y dejará de ser potable, la ropa se hará jirones, el metal se oxidará y debilitará, las pequeñas plantas se marchitarán y morirán, la piel se llenará de ampollas, etc. El hechizo causa 1d6 de daño a cualquier ser vivo en el área de efecto por asalto a menos que supere una tirada de salvación contra hechizos, en cuyo caso recibirá solamente la mitad de daño redondeando hacia arriba. Tanto el lanzador como las pertenencias que porte durante la duración del hechizo están a salvo de este. El narrador ha de calibrar la cantidad de daño y destrucción que cause a su alrededor, teniendo en cuenta que dañará gravemente los objetos no mágicos de menor tamaño y debilitará los de tamaño medio.

Implantación/desimplantación arcana menor (solo arcanotecnólogos)
Alcance: Toque
Duración: Permanente
El arcanotecnólogo usa éste conjuro para insertar en un organismo vivo un arcanoimplante. Es una tarea difícil y compleja que sólo puede tener éxito si se dan las circunstancias necesarias para cumplir correctamente el ritual. Esto es: tener el maná necesario, que el receptor desee la implantación, tener preparado el arcanoimplante (limpio y en funcionamiento) y encontrarse en un lugar tranquilo donde el arcanotecnólogo pueda realizar el conjuro sin interferencias ni distracciones. Una vez implantado, este estará sintonizado de manera permanente y mientras el arcanoimplante tenga energía, el portador podrá manejarlo con la mente. Con este conjuro pueden sintonizarse brazos, manos, garras, piernas y pies.
El inverso, desimplantación arcana menor, permite desintonizar un implante. Si el sujeto no es voluntario deberá superar una TS para evitar dicho efecto.

Pólvora mojada
Alcance: 30 metros
Duración: 1 asalto/nivel
Un arma que use munición con pólvora, por cada nivel del lanzador del conjuro, deja de funcionar durante la duración del hechizo. Si se cambia la munición, volverá a funcionar.

Conjuros de nivel 4

Activar/Desactivar máquina
Alcance: Toque
Duración: 1 hora/nivel
Este conjuro permite al lanzador activar una máquina, dotándola de movimiento y de energía mágica. El lanzador del conjuro tendrá control total sobre la máquina. Por ejemplo, un lanzador que active una imprenta puede darle la orden de que imprima libros sin parar, a un barco puede ordenarle navegar en la dirección que desee, etc. Desactivar máquina la inutiliza durante la duración del conjuro sino supera una TS contra sortilegios. No puede repararse con la habilidad de Ingeniería/Arcanotecnología, precisaría un disipar magia o conjuro equivalente de mayor nivel.

Aplastar constructo
Alcance: 50 metros
Duración: Instantánea
Un enorme puño de energía aparece encima del constructo o máquina arcanotecnológica aplastándolo. El conjuro inflige 1d6 puntos de daño por nivel hasta máximo 10d6. No afecta a criaturas vivas.

Disfunción tecnológica
Alcance: 40 metros
Duración: 12 Asaltos
Este conjuro provoca un estado de confusión en 3d6 constructos o máquinas impidiendo que realicen acciones normales.

Tirar 1d6	Efecto
1-2	No hace nada
3-5	Ataca al azar al más cercano (no al lanzador)
6	Actúa normalmente

Furia/Calma mecánica
Alcance: 20 metros
Duración: 1 turno
Los constructos en un área de 6 metros afectados se ven inmersos en una furia que les hace atacar y destruir todo cuanto ven. Calma mecánica disipa el efecto de Furia mecánica.

Muro de engranajes
Alcance: 10 metros
Duración: Concentración
El lanzador crea un muro 10 metros de ancho por 2 metros de alto de cientos de engranajes conectados y girando entre sí. Protege contra ataques físicos, el muro tiene 100 puntos de golpe, y atravesar el muro inflige 3d6 daño + 1/nivel.

Piel pétrea
Alcance: Personal
Duración: 10 minutos/nivel
La piel del lanzador se endurece de forma increíble deteniendo un total de 10 puntos de daño por cada ataque que este reciba. El hechizo expira una vez haya terminado su duración o una vez haya bloqueado un total de 10 puntos de daño por nivel del lanzador. El daño de hechizos o el de armas mágicas con un bono mayor a +3 ignoran esta protección.

Polaridad/Repulsión
Alcance: 10 metros
Duración: 5 turnos
El hechicero o un objetivo designado por él queda rodeado de un aura magnética que atrae o repele objetos metálicos:
• Atracción: +4 a impactar con armas metálicas y -4 a la salvación contra daño elemental (eléctrico).
• Repulsión: -4 a impactar con armas metálicas y +4 a la salvación contra daño elemental (eléctrico).

Conjuros de nivel 5

Activar/Desactivar autómata
Alcance: Toque
Duración: 1 hora/nivel
Este conjuro funciona igual que el conjuro de nivel 4 Activar Máquina, con la excepción de que la máquina activada debe ser un autómata y las órdenes dictadas pueden ser más complejas y largas en el tiempo. Así por ejemplo un lanzador que active una esfera gnómica de defensa puede ordenarle que nadie entre a un recinto o que proteja una caravana. Desactivar autómata disiparía el anterior hechizo.

Implantación/desimplantación arcana mayor (solo arcanotecnólogos)
Alcance: Toque
Duración: Permanente
Este conjuro funciona igual que el conjuro implantación arcana menor pero con la diferencia de que el arcanotecnólogo puede insertar arcanoimplantes más complejos como ojos, oídos, alas o mandíbulas.
El inverso, desimplantación arcana mayor, permite desintonizar un implante. Si el sujeto no es voluntario deberá superar una TS para evitar dicho efecto.

Maldecir/Bendecir retrato
Alcance: 10 metros
Duración: Permanente
Permite realizar el conjuro Maldición (inverso de Quitar Maldición), sobre la persona que aparezca en un retrato o foto poseído por el lanzador. Bendecir retrato quita la maldición o añade los beneficios de la bendición descritos en el manual.

Orden absoluta/Cortocircuito
Alcance: 100 metros
Duración: 1 asalto/nivel
El hechicero toma el control total del constructo, como si fuese una extensión de su cuerpo, permitiéndole no solo atacar, si no también realizar pruebas de habilidad. Su conjuro reversible, Cortocircuito, anula el efecto de Orden Absoluta u otro similar que haya alterado el comportamiento del constructo.

Tormenta de *esencia* de Lanfarellyn
Alcance: Cono de hasta 20 metros de ancho
Duración: 3 asaltos
El lanzador conjura una feroz y sangrante tormenta de finas agujas de *esencia* que infligen un daño de 4d4+1/nivel y reduce el movimiento a la mitad en un cono de hasta 20 metros de ancho y hasta una distancia de 30 metros durante tres asaltos. Tras el lanzamiento en el primer asalto el lanzador debe mantener la concentración los dos turnos restantes para mantener el hechizo.

Conjuros de nivel 6

Absorción de *esencia*
Alcance: 10 metros
Duración: Instantánea
El lanzador del conjuro roba 1d6+1d6/cada 3 niveles del maná del objetivo absorbiéndolo en su cuerpo. El lanzador no podrá superar de esta forma los puntos de maná que pudiera acumular normalmente, pero sí funcionará como modo de recuperación de los mismos.

Corromper Mayor
Alcance: 5 metros
Duración: 3 asaltos
El efecto y forma de lanzamiento es el mismo que el hechizo *Corromper* con algunas diferencias. Tras el asalto en el que se lanza el hechizo el mago no necesitará mantener la concentración, por lo que podrá moverse normalmente e incluso lanzar otros hechizos. Los efectos son mucho mayores; los objetos de tamaño pequeño que no tengan una naturaleza mágica quedarán totalmente reducidos a polvo, los medianos serán gravemente dañados y los grandes fuertemente debilitados. Además, todo ser vivo en el área de efecto sufrirá 4d6 de daño por asalto mientras permanezca dentro del área de efecto, a no ser que supere una tirada de salvación contra hechizos en cuyo caso recibiría solo 2d6 de daño. Si el hechizo fuera lanzado, por ejemplo, en una habitación cerrada o una cabaña pequeña, tras los tres asaltos de duración quedaría parcialmente destruida y probablemente todo en su interior quedaría inservible.

Insuflar vida
Alcance: Toque
Duración: Permanente
Este poderoso conjuro otorga a un constructo cierta capacidad racional y de toma de decisiones. El constructo es consciente de su existencia y pasa a tener una INT de 10+1d8. El constructo insuflado de vida tiene una conexión mental y emocional mágica con el lanzador del conjuro, por lo que estará predispuesto a acatar órdenes que no impliquen su autodestrucción. Además, el constructo nunca podrá llevar a cabo una acción que pueda dañar o perjudicar a su creador. Si el sujeto no es voluntario o no pertenece al hechicero, tiene derecho a una TS contra sortilegios.

Conjuros de nivel 7

Bala Mortal
Alcance: Toque
Duración: Instantánea
El conjuro crea una bala letal imbuida de una poderosa magia que debe ser disparada de la forma habitual a través de un arma de fuego. Los pistoleros arcanos pueden usar sus armas de zamak. La bala ignora cualquier protección física del objetivo, y si impacta, el objetivo debe realizar una TS de Sortilegios o morir. Aun superándola, el objetivo sufre 4d6 de daño y la pérdida permanente de 3 puntos de FUE y CON. El lanzador debe realizar a su vez una salvación (TS contra Sortilegios) para no sufrir 2d4 puntos de daño no letal por la pequeña explosión al detonar una cantidad tan grande de energía comprimida en un objeto tan pequeño.

Comprender máquina
Alcance: Personal
Duración: Instantánea
Permite identificar el uso de cualquier máquina y da un conocimiento de cómo usarla correctamente, además de cómo repararla.

Desaprender
Alcance: Toque
Duración: 1 turno/nivel
Lanzado sobre un ser vivo, éste olvidará por completo todo lo aprendido sobre un tema en concreto hasta que expire el conjuro sino supera una TS contra sortilegios. Por ejemplo, podría olvidar como conjurar, manejar un arma, escalar, etc.

Imantar/desimantar mayor
Alcance: 30 metros
Duración: 1 turno
Atrae todos los objetos metálicos de hasta 2.000 kg de peso en un

radio de 30 metros a un punto que señale el lanzador. Si el objeto está siendo sujetado y no se suelta, arrastrará con él a quien lo porte. La destrucción que puede causar este hechizo en ciertas circunstancias queda en manos del Narrador. Desimantar cancela los efectos de este hechizo.

Sangre hechizada
Alcance: Personal
Duración: 1 turno/nivel
La sangre del lanzador se convierte en una herramienta letal. Una vez fuera de su cuerpo disolverá en segundos todo lo que toque. Unas gotas servirían para disolver unos barrotes de hierro y una salpicadura en alguien sería mortal. El lanzador será inmune al efecto del hechizo, así como las pertenencias que porte. Un corte más profundo causaría daños al lanzador, pero la cantidad de sangre disponible sería mayor. Si el lanzador portase algún tipo de recipiente podría llenarlo con su sangre y usarlo como arma arrojadiza mientras dure el hechizo, así un frasco lanzado sobre cualquier ser vivo de tamaño humanoide lo mataría en pocos segundos. No existe salvación alguna ya que el efecto mágico se genera sobre la propia sangre. El ácido causa 1d6 por asalto.

Conjuros de nivel 8

Animar máquina
Alcance: 30 metros
Duración: 1 hora/nivel
El conjurador es capaz de traer a la vida a una máquina transformándola en un constructo a su servicio. El nuevo constructo puede acatar órdenes sencillas y su duración es permanente, hasta que el conjurador quiera o si es destruido (reducen sus PG a cero). El tamaño de dicha máquina determinará el número máximo de máquinas transformadas, el tiempo que dura la transformación y el poder de la máquina/as. Hay seis tamaños en función del aparato o utensilio mecánico que anime el conjurador. La nueva forma podrá tener una o dos habilidades especiales dependiendo del tipo de máquina. Una locomotora podría tener un ataque de aliento similar a un dragón escupiendo carbón al rojo de sus calderas. Una estatua-reloj de un ángel podría volar, etc.

Conjuros de nivel 9

Lamento de Banshee
Alcance: 20 metros
Duración: Instantáneo
Este poderoso conjuro permite emular el aullido lastimoso de un espíritu gimiente (Banshee, Vademécum de Campaña de Aventuras en la Marca del Este). Todos, exceptuando al lanzador, en un radio de 30m que escuchen el lamento han de realizar una tirada de salvación contra Muerte o morir con una horrible mueca de espanto.

Tabla del conjuro Animar máquina	Pequeño (Reloj despertador)	Mediano (Máquina de coser)	Grande (Caldera)	Enorme (Motovapor)	Gargantuesco (Máquina industrial)	Colosal (Locomotora)
Tiempo de transformación	Instantáneo	Instantáneo	1 round	2 rounds	3 rounds	4 rounds
Número máximo de máquinas	1 a 20	De 1 a 10	De 1 a 5	De 1 a 3	1 ó 2	1
Clase de armadura	7 (12)	6 (13)	5 (14)	3 (16)	1 (18)	-1 (20)
Dados de golpe	1	2	4	6	8	12
Movimiento	18 (6m)	18 (6m)	24 (8m)	30 (10m)	36 (12m)	40 (13m)
Ataque	1 puño (+1)	1 puño (+2)	1 puño (+3)	1 puño (+5)	1 puño (+8)	2 puños (+12/+12)
Daño	1d3	1d4	1d8	1d12	2d12	3d12

8. OBJETOS MÁGICOS Y ARCANOTECNOLÓGICOS

Bienvenido al capítulo en el que encontrarás esos objetos asombrosos que darán vida y misterio al juego. Algunos de esos objetos son piezas extraordinarias de gran poder que han perdurado y sobrevivido al caos mágico del Ragnarök, otros pueden ser objetos comunes tratados mágicamente o con una carga mágica que pueden ser más fáciles de encontrar o crear. También encontrarás armas legendarias y máquinas que pueden destruir un país entero o transportarte en el tiempo. Muchos de estos objetos son de incalculable valor y no tienen precio, pero otros son asequibles a un bolsillo pudiente y llevarán un precio estándar.

El capítulo se divide en dos partes: objetos con una magia intrínseca o creados mediante la magia (objetos mágicos, actualmente escasos), y los objetos mecánicos, que de alguna manera, usan la *esencia* como carga mágica o combustible (objetos arcanotecnológicos, en auge).

OBJETOS MÁGICOS

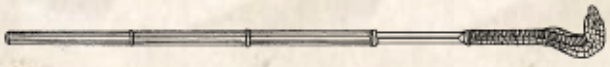
Aquellos objetos mágicos que han perdurado a lo largo de los siglos tienen un valor añadido al ser considerados reliquias, y la mayoría mantienen el precio en galantes de oro que podemos encontrar en el Reglamento del Juego de la Marca. Aquellos objetos mágicos creados recientemente, por supuesto, no son tan valiosos y resultan por tanto mucho más baratos y más fáciles de encontrar. A continuación describimos sólo unos pocos de la gran cantidad de objetos mágicos disponibles en el mercado y otros objetos maravillosos de gran renombre.

ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS

Abrigo Reforzado "Repelente" +1: los Grandes Almacenes Castle venden este abrigo reforzado de gran calidad sobre el cual se ha imbuido una magia "repelente" de proyectiles (+4 CA contra ataques de armas a distancia). Precio: 200 ⏃.

Arpón Hiriente +1: arma creada en el reino del bosque de Éirann, cuentan las leyendas que este tipo de armas fueron creadas por una raza de antropocetáceos ya extinta. Tiene una fina y resistente cuerda atada por lo que de un tirón se puede recuperar. Al extraer el arpón de la víctima causa 1d6 adicional de daño. Precio: 100 ⏃.

Bastón-estoque Cabeza de Cobra +1: armas letales manufacturadas en Kian Se con pomo de jade y filo envenenado. Otorgan +1 DES y al recibir el primer tajo se debe realizar una TS contra Veneno o morir en 1d10 turnos. Precio: 500 ⏃.



Bayoneta Rápida de la casa Martín +1: bayoneta de acero debirio que otorga un +1 a la INI. Precio: 125 ◍.

Carcaj acumulador de *Drienel*: cuando flechas normales (máximo 20) son introducidas en el carcaj, pueden ser recuperadas pronunciando las palabras mágicas "asgarbrad dumbré" obteniendo una flecha mágica +1 que si impacta con un crítico (20 en el dado), se incendiará causando +1d6 de daño extra por fuego. Las flechas pierden el encantamiento 1 asalto después de ser extraídas del carcaj. Drienel fue un explorador semielfo obsesionado con dar caza y exterminar a los trolls. Precio: 500 ◍.

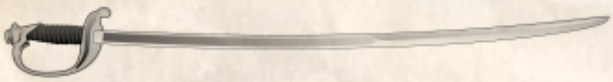
Claymore "Corazónbravo"+2: armas artesanales tradicionales madows creadas en Skryrie. Los "Corazónbravo" son mandobles hereditarios de las familias nobles semienanas de Norhem. Si se usan en la maniobra de Parada y el oponente falla una TS contra Sortilegios (si el arma es mágica, suma el bono a la TS), su arma quedará hecha añicos. Precio: 500 ◍.

Camisa de Mith-Ril +2: camisa de mallas hecha con anillos de plata estelar que tiene un efecto permanente del conjuro Protección contra el Mal. Forjada por la fábrica artesanal poquia de armaduras de lujo "Swarski". Precio: 750 ◍.

Espada Bebedora de Almas +1: espadas con filo de color sangre creadas en las forjas de Lorcat. Estas espadas artesanales drenan los PG causados a la víctima y se los traspasan al portador. Precio: 250 ◍.

Martillo "Desmantelador" de la casa comercial *Aguja de Hierro*+1: martillo de guerra +2 contra constructos. Precio: 125 ◍.

Sable de Caballería de Mando: sables que portan los capitanes de caballería del ejército de Frolamburgo creados por el departamento de Investigación de Culturas Antiguas. Otorgan un +1 al CAR y +2 para realizar chequeos de Moral y Ajustes de reacción en batalla. Precio: 150 ◍.



Rifle Certero *Levoayash*: esta carabina fue creada por el mago Levoayash basándose en el conjuro proyectil mágico. Una vez por día pueden realizar un disparo infalible (sin tirada de ataque y causa el máximo daño), los siguientes serán disparos normales. Precio: 200 ◍.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Anillo de protección del Club Lorenhall: los anillos mágicos del prestigioso Club de Magos Lorenhall se entregan a todos los nuevos miembros. Conceden +1CA. Precio: 500 ₽.

Brazales de transformismo: estos brazales pueden suponer un regalo fatal pues poseen una magia de transformación que cambia de sexo al portador permanentemente. Su apariencia es la de unos brazales de protección normales y no pueden quitarse a menos que se lance un Quitar Maldición. Precio: 500 ₽.

Botas de prisa: son un peculiar par de botas altas de piel y terminadas en punta elevada. Quien las use ve su índice de movimiento aumentado en 10m. El usuario no es capaz de andar despacio, incluso caminando normal. Siempre andará como si tuviese extremada prisa mientras las lleve. Si corre o trota será veloz pero no llamará tanto la atención como andando. Puede que no sea lo más apropiado para un paseo en compañía. Precio: 100 ◍.

Capa de las sombras: capa mágica hecha con piel de pantera tentacular. Otorga +10% a Ocultarse en las Sombras y +2 CA por su efecto de parpadeo dimensional. Precio: 250 ◍.

Cetro *Mechanus*: estos peculiares cetros creados por el famoso y difunto arcanotecnólogo Mechanus permiten tomar el control y comandar cualquier constructo animado mágicamente. El cetro posee 50 cargas mágicas que se pueden gastar con uno de los siguientes conjuros: Activar/Desactivar máquina (4 cargas), Activar/Desactivar autómata (5 cargas), Aplastar constructo (4 cargas), Disfunción tecnológica (4 cargas), Orden Absoluta/Cortocircuito (5 cargas). Precio: 1.500 ◍.

Detector de Metales: esta esfera flotante es capaz de detectar metales iluminándose y emitiendo un pitido característico más largo y seguido cuando más cerca está de cualquier tipo de metal. Tiene un radio de detección de unos 3 metros y funciona durante 1h/día desde que se activa con la palabra de mando "torhéc". Precio: 100 ◍.

Chistera interminable: esta extraordinaria chistera, creada por el afamado mago Maximilian, posee singulares poderes. Cualquiera que meta la mano en ella y diga las palabras mágicas "tilisji fralicapersu" tiene un 50% de sacar un objeto que desee de valor máximo de 10 ₽ una vez al día. Precio: 200 ◍.

Chaleco de extrema comodidad: de venta en los Grandes Almacenes Castle, los chalecos de Extrema Comodidad mantienen la temperatura de confort en el portador siempre en los 20ºC. Precio: 250 ₽.

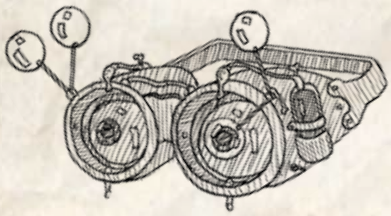
Gema anuladora de llamas: esta pequeña piedra preciosa desarrollada por la Universidad de Bembrich está encantada para apagar inmediatamente los fuegos (incluidos los mágicos) a su alrededor y prevenir que se enciendan otros nuevos. Al arrojarse a un fuego, todas las llamas que se encuentren a 15 metros se apagan inmediatamente y durante 1d4+1 asaltos ninguna llama puede prenderse en el área objetivo. Precio: 100 ₽.

Gemas de apresuramiento: gemas que pueden ser engarzadas en cualquier joya. Otorgan un +1 a la Iniciativa y aumentan el rango de movimiento en 6 metros por asalto. Precio: 100 ◍.

Guantes Salamandra: son un par de guantes de piel de un color marrón claro que aparentemente son normales. Su peculiaridad es que son totalmente ignífugos y aislantes del calor. Ni el fuego ni las altas temperaturas afectarán a las manos del portador mientras los lleve puestos, pudiendo sostener metales al rojo vivo o introducir las manos en una chimenea para recoger algún objeto de entre las llamas. El resto de las partes que el guante no cubra seguirán siendo afectadas de manera normal. Los guantes no soportan el calor intenso de la lava o un metal fundido. Precio: 200 ₽.

Lentes de Amplia y Sincera Visión de *Roster*: nadie sabe quién fue Roster, lo único que se sabe es que las Lentes de Amplia y Sincera Visión de Roster son unas peculiares y muy valiosas gafas en cuyas lentes se han conjurado varios y potentes conjuros de visión. Cada uso se puede activar 1/día durante 1 hora. Precio: 500 ◍. La combinación de sus diferentes lentes dan como resultado múltiples efectos:

- Lente Negra: protegen de cualquier luz fuerte, como el sol o fogonazos.
- Lente Azul: permiten detectar *esencia* a 20 metros.
- Lente Verdes: visión nocturna con las que se ve como si fuera de día con un tono verde brillante.
- Lente Rojas: otorgan visión térmica. A mayor temperatura más rojo, a menor, más azul.
- Lente negra y azul: leer magia como el conjuro.
- Lente azul y verde: detectan magia como el conjuro.
- Lente roja y negra: permiten ver criaturas ectoplasmáticas o invisibles.
- Lente roja, negra, azul y roja: permite discernir ilusiones.



Ojo de Cíclope: estas particulares gemas provienen de la propia montaña Kilikgronja. Algunos dicen que parte del poder del antiguo dios de los cíclopes, la madre Gronja, está imbuida en ellas. Son unas gemas ovaladas de un color violeta intenso. Quien las porte puede repetir una tirada cualquiera una vez al día. Precio: 500 ₽.

Monóculo del supervisor: finamente trabajado y rematado con un encantamiento que da un beneficio de +1 a Percepción donde influya la vista. Precio: 150 ₽.

Pipa de humo de ocultación: al fumar de esta pipa (el tabaco puede ser normal) surge una neblina que envuelve al fumador y le otorga un 20% de fallo en los ataques que hagan contra él durante10 asaltos (1 solo uso). Precio: 150 ₽.

Perla Negra de Boldak: en contadas ocasiones podemos encontrar perlas dentro de las ostras, en más raras ocasiones aún, cerca de las islas de Boldak puedes tener la suerte de encontrar una perla negra. Esta preciada y mágica perla otorga un +1 CA pero son altamente inestables cerca de otras perlas negras, tienen un 95% de volverse perlas normales al estar cerca de otra perla negra perdiendo ambas su color (y su poder) por lo que es muy extraño ver a alguien con más de una o dos perlas negras. Precio: 500 ₽.

ARTEFACTOS

Corona Real de Wellington: nadie sabe cuál es el origen de la corona, pero muchos de los estudiosos arcanos creen que es anterior al Ragnarök y que pudo ser un regalo de la misma diosa Géminis. El portador de la poderosa Corona Wellington resiste el 50% del daño debido a efectos mágicos causados por fuego, frío, electricidad o ácido. Otorga inmunidad contra efectos mágicos de muerte, enfermedad, veneno, hechizo o ilusión. El portador puede Detectar el Mal, Detectar Magia y Detectar lo Invisible como un mago de nivel 20. Así mismo, el portador no necesita consumir maná para lanzar conjuros (no sufre abstinencia por tener 0 puntos de maná, se considera que tiene el máximo de puntos) y tiene activado un conjuro Piel Pétrea de nivel 4 mientras esté coronado.

Cubo de Rodrik: el Cubo de Rodrik es un artefacto mágico muy poderoso con una función que dura 6 minutos por cada una de sus seis caras. Sólo puede activarse una cara a la vez.

- Cara de la Atracción: TS contra Sortilegios o cualquier objeto a seis metros de donde esté depositado el cubo y de hasta 100 kg de peso es atraído con una fuerza extraordinaria hasta él.
- Cara de la Repulsión: el cubo genera un campo de 6x6 metros que, o se supera una TS contra Sortilegios, o repele cualquier objeto de hasta 100 kg de peso con mucha fuerza hacia atrás.
- Cara de Disrupción: cualquier mecanismo autómata o constructo que entre en el campo de Disrupción, de 6x6 metros a partir de dónde esté situado el cubo (el campo disruptor se mueve con el cubo), se verá afectado por el conjuro de nivel 4 Disfunción Tecnológica. TS contra Sortilegios para evitar el efecto.
- Cara del Campo de Fuerza de Rodrik: genera un campo de fuerza impenetrable de 6x6 metros a partir de dónde esté situado el cubo (el campo de fuerza se mueve con el cubo). No hay TS.
- Cara de la Invisibilidad: al activar ésta cara se genera un campo de invisibilidad de 6x6 metros que dura 6 minutos.
- Cara del Refugio de Rodrik: al activar ésta cara, el cubo genera un pequeño espacio de 6x6 metros en otra dimensión. A todos los efectos éste Refugio de Rodrik se encuentra fuera de la realidad y no es posible detectarlo o realizar cualquier tipo de acción física o mágica sobre él. El Refugio de Rodrik dura 6 horas.

Espada Fundación: esta espada larga se encentra expuesta en la Sala de Armas del palacio de Magerion. Portada por cualquiera que no se paladín o inquisidor, es una espada +1. En las manos adecuadas, esta espada es +10 contra criaturas caóticas. Además, el portador genera un aura de 50% de resistencia mágica en un radio de 2 metros. Si golpea a una criatura muerta viviente, esta deberá superar una TS contra Muerte (aunque sean inmunes) o ser destruida reduciéndose a polvo.

Falcata *Fauces de Lobo* +1, +2 contra criaturas regeneradoras, lengua de fuego +3 contra criaturas que usan el frío, colmillo de hielo +3 contra criaturas que usan el fuego, +4 contra muertos vivientes, +5 contra usuarios de magia arcana: esta falcata forjada en los últimos días del

imperio debirio, cuando su poseedor pronuncia la palabra de mando "**ibeśor**" se transforma en una espada lengua de fuego capaz de dañar a las criaturas que usan modos de ataque basados en el frío (dragones blancos, lobos del invierno, comenieves, etc.). El fuego de la hoja ilumina el área como una antorcha de luz roja. La llama de esta espada enciende fácilmente el aceite, quema telarañas, o prende fuego al papel, pergamino, madera seca, etc. Cuando se pronuncia "**sildar**", la falcata se transforma en un colmillo de hielo capaz de dañar a las criaturas que usan modos de ataque basados en el fuego (dragones rojos, elementales de fuego, etc.). El hielo de la hoja ilumina el área como una antorcha de luz blanca. Estos bonos son acumulables, si la criatura es un hechicero muerto viviente que regenera, la espada sería +11 al ataque y al daño.

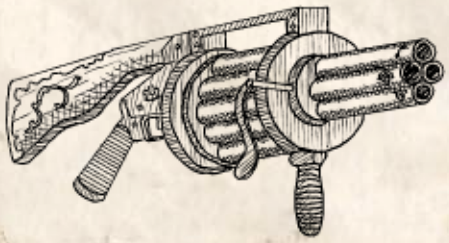
OBJETOS ARCANOTECNOLÓGICOS

ARMAS ARCANOTECNOLÓGICAS

Solo las armas de gran calidad son dignas de ser convertidas en un arma arcanotecnológica a manos de un buen arcanotecnólogo. Las combinaciones de armas y magia pueden ser inacabables, hasta el punto de que puede haber cientos de armas arcanotecnológicas distintas. La mayor parte de las veces las armas arcanotecnológicas son armas modificadas o reinventadas cuyo mecanismo arcanotecnológico es capaz de crear un efecto mágico, o bien son armas preparadas para poder disparar munición arcana. Así mismo, los materiales o las herramientas con que son creadas suelen ser especiales y sólo los arcanotecnólogos tienen la capacidad de crearlas o repararlas. A continuación describimos algunas armas arcanotecnológicas de uso más o menos común o más usuales.

Bomba de apagón: Este tipo de granadas son capaces de inhabilitar cualquier mecanismo alimentado por baterías de maná. El efecto es como el conjuro de Apagón (ver Cap. 7 Magia y Alquimia). Precio: 300 ₱.

Escopeta Ciclón: esta escopeta tiene cuatro cañones que pueden rotarse. Puede disparar munición normal por uno de sus cañones o cartuchos de maná que según rota el cañón puede disparar proyectiles de: telaraña (como el conjuro de Mago), de fuego (2d6+fuego) y sónico (1d8 y si no se supera una TS contra sortilegios quedará ensordecido durante 1h). Precio: 450 ₱.



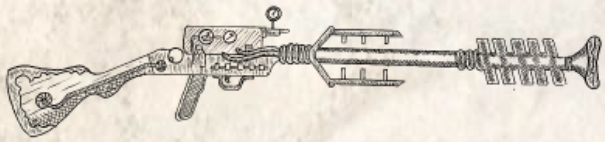
Cañón Gravitatorio Lorgamon: Puede regularse de manera que pueden elegirse dos efectos al disparar el arma. El objetivo alcanzado (y que ha fallado una TS contra Sortilegios) por un disparo de aumento gravitacional se verá aplastado y no podrá despegarse del suelo. Por el contrario, si elegimos la reducción de gravedad, al ser alcanzado por el arma flotaremos en al aire como si no hubiera gravedad (como conjuro Levitar pero sin control alguno). Usa una batería de maná pequeña por lo que tiene 10 disparos. Precio: 400 ₱.

Pistola de bolsillo Chillador: un arma diseñada por la firma gnoma Syndel para poder defenderse en situaciones de apuro incluso de varios asaltantes a la vez sin causar daños. Se trata de un arma similar al modelo normal de pistola de bolsillo cuyo cañón tiene forma de trompeta en miniatura y que solo dispara cartuchos de maná (25 ₱). Dispone de un disparo antes de tener que recargarse pero la detonación del mismo produce un sonido fortísimo y agudo que produce sordera y aturdimiento durante 1d6 asaltos si no se supera una TS contra Sortilegios y 1d4 de daño sónico. Precio: 180 ₱.

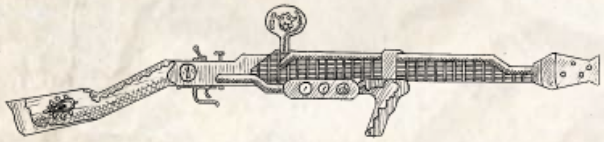
Pistola de Ectoplasmación: la pistola de Ectoplasmación es una de las pocas armas capaces de tener efecto sobre espíritus y criaturas o entes incorpóreos tales como los fantasmas, espectros o sombras. El arma perfecta para los Recogealmas ya que daña a ese tipo de criaturas como si fuera mágica. Si impacta hace daño máximo contra esos entes (12 PG y si hace crítico, 36 PG), disparar a un corpóreo solo causará 1d6 de daño no letal. Usa una batería de maná pequeña por lo que tiene 10 disparos. Precio: 300 ₱.

Porra aturdidora: Arma reglamentaria del cuerpo de seguridad de Milenia llamado "Noqueadores". La porra lleva una batería de maná que al apretar su extremo emite una descarga eléctrica. Se ha de superar una TS contra Parálisis o quedar aturdido y paralizado durante 1d6 min. Usa una batería de maná pequeña por lo que tiene 10 usos. Precio: 200 ₱

Rifle congelante Cerberus: es un arma que dispara rayos que congelan allá donde impactan, cada disparo causa 2d6 de daño por frío siendo necesaria una TS contra Petrificación para evitar ser congelado durante 1d6 asaltos. Durante ese tiempo se está paralizado por el frio. Usa una batería de maná pequeña por lo que tiene 10 disparos. Precio: 100 ◍



Rifles Escupefuego: Los rifles Escupefuego son parte del armamento de los Fragmentos de Lava de Teria, una unidad de élite del ejército de Alannia. Estos rifles son considerados como lanzallamas (3d6 en un arco 120º, alcance 5/10/20) a todos los efectos (se utiliza con la habilidad de armas largas, no especiales) sólo que la naturaleza del fuego es mágica. Usa una batería pequeña por lo que tiene 10 disparos. Precio: 100 ◍

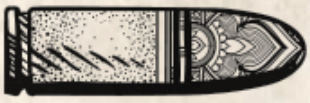


Munición especial

Cartucho de maná: las armas cuyo efecto sea un conjuro usan baterías o cartuchos de maná. Los cartuchos vienen a ser pequeños cristales de *esencia* de forma cilindrica que contienen la cantidad de energía mágica necesaria para activar el conjuro imbuido en el arma. Estos son los modelos antiguos previos a las baterías de maná. Precio: 25 ₱.

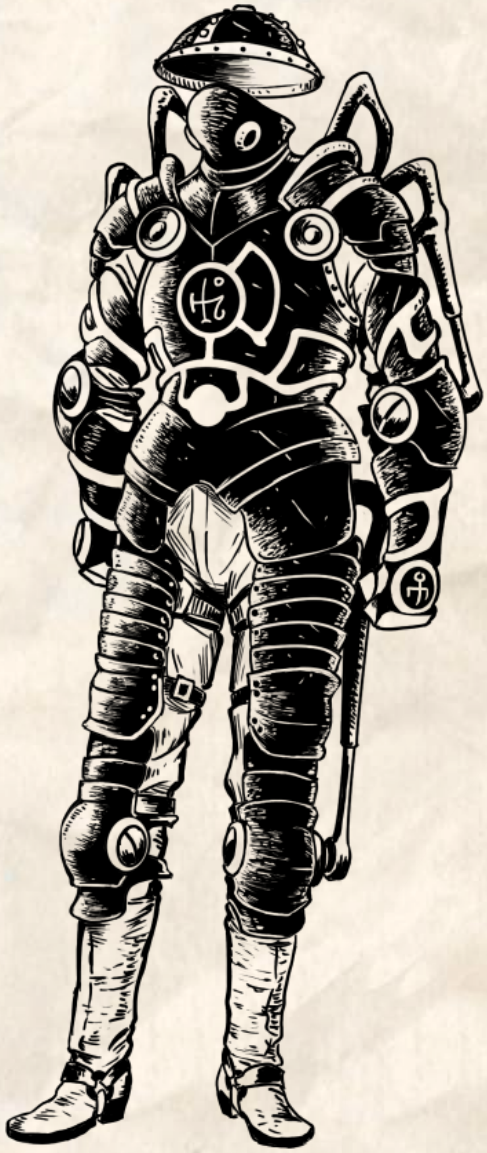
Cartuchos de maná con conjuros imbuidos: estos viales cilíndricos de vidrioferro tiene una pequeña cantidad de maná que al ser disparados (desde cualquier dispositivo preparado para ello) producen el efecto del conjuro almacenado en él previamente. Un mayor nivel de conjuro requiere cartuchos de mayor tamaño. De nivel 1-3 pueden usarse en armas cortas o hasta objetos medianos, de nivel 4-6 en armas largas u objetos grandes y de nivel 7-9 solo pueden ser usadas en proyectiles de artillería o máquinas colosales debido al gran tamaño necesario para contener semejante poder.
Precio: 25 ₱ de nivel 1, 100 ₱ de nivel 2, 200 ₱ de nivel 3, 400 ₱ de nivel 4, 750 ₱ de nivel 5, 125 ◍ de nivel 6, 200 ◍ de nivel 7, 300 ◍ de nivel 8, 450 ◍ de nivel 9.

Munición arcana: Son pequeños viales cilíndricos de vidrioferro con una pequeña cantidad de maná en él y que al ser disparados por los Pistoleros Arcanos desencadenan el conjuro deseado. Precio: 1 ₱ /nivel.



Armaduras arcanotecnológicas

Este tipo de armaduras de zamak y acero son lo más avanzado en protección personal hasta la fecha. Ligeras y altamente resistentes, las armaduras arcanotecnológicas se alimentan de baterías de maná contando con varios hechizos de protección. Mientras está funcionando otorga una CA 4 (+5) pero cuando se gasta 1 carga, genera un campo de energía que rodea la armadura proporcionando una CA 0 (+9) durante 1 hora. Aunque las opciones son ilimitadas, este tipo de armaduras son restringidas al uso militar, por lo que solo se comercializa una versión más sencilla para quien pueda permitírsela. Lo habitual es usar una prótesis de anclaje con algún arma cuerpo a cuerpo o un arma de fuego. Estas últimas usan modelos de repetición, ya que pueden almacenar cómodamente 50 balas o 25 cartuchos antes de recargar. Utilizan baterías medianas gastando 1 carga por cada 24 h de uso. Precio: 2.000 ◍ según los extras que se quieran incorporar.



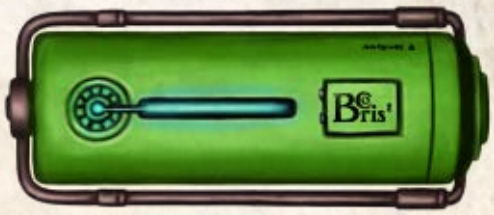
OBJETOS ARCANOTECNOLÓGICOS

La siguiente tabla muestra una serie de objetos arcanotecnológicos más o menos cotidianos, su precio medio, su peso y su disponibilidad en los mercados (desde Muy Fácil=MF a Muy Difícil=MD)

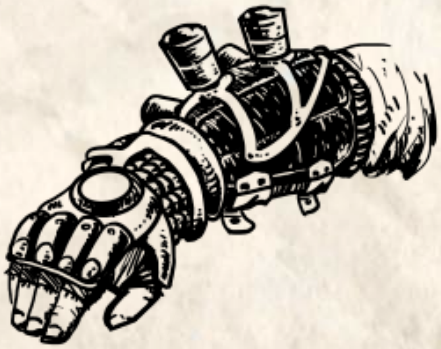
Objeto arcanotecnológicos	Precio	Peso	Disp.
Ala desplegable BrisCo	100 ◍	20 kg	D
Batería de maná			
-Diminuta (5 cargas)	125 ₱	10 g	D
-Pequeña(10 cargas)	250 ₱	0,5 kg	N
-Mediana (20 cargas)	500 ₱	5 kg	D
-Grande (50 cargas)	125 ◍	50 kg	D
-Enorme (100 cargas)	500 ◍	500 kg	MD
Brazalete Portaconjuros PiFoy	100 ◍	0,6 kg	N
Cámara de Bris	5.000 ◍	600 kg	MD
Cámara de los espíritus	500 ₱	2 kg	MD
Cinturón de inercia	150 ◍	1,5 kg	D
Ectoplasmómetro	300 ₱		MD
Eterómetro	300 ₱	1,5 kg	D
Gafas de visión espiritual	200 ₱	0,5	MD
Generador de campo magnético	100 ◍	2 kg	MD
Jaula recogealmas	200 ₱	1 kg	MD
Inhibidor arcanotecnológico	500 ◍	3 kg	I
Linterna de *esencia*	50 ₱	1 kg	N
Máquina de audiorrecuerdos	250 ₱	3 kg	N
Retrocohete	150 ◍	15 kg	MD
SAM	300 ◍	-	D
Traje hermético o de vacío	300 ◍	30 kg	D
Turbina personal marina	500 ₱	60 kg	D
Zapatos y guantes imantados BrisCo	500 ₱	4 kg	N

Ala desplegable BrisCo: el ala desplegable de la compañía BrisCo es un aparato arcanotecnológico que consiste en un ala empaquetada mágicamente en una pequeña mochila. Cuando se activa, se despliegan unas alas de 4 metros de ancho de tejido resistente e impermeable sobre un armazón de duralio. Estas alas permiten al portador volar como si de un ave se tratara con un mínimo esfuerzo. Utiliza una batería mediana y cada hora de uso consume 1 carga.

Batería de maná: Son fundamentalmente unidades de almacenamiento de cristales de maná tallados. Las carcasas de contención tienen unos catalizadores alquímicos que activan o consumen parte de esos cristales que proporcionan una gran cantidad de potente energía mágica y son usadas en multitud de objetos arcanotecnológicos que posean un motor o sistema mecanizado activado por maná. Otro uso de las baterías es su capacidad de almacenaje mágica. Algunas baterías de maná son utilizadas como contenedores de "cargas mágicas" que algunos objetos arcanotecnológicos usan para poder "lanzar" o activar un conjuro o efecto mágico. La durabilidad depende del uso que se le pueda dar a la batería. Por ejemplo, una batería mediana usada en un arcanovehículo (como un Ciclogiro) a pleno funcionamiento gasta 1 de sus 20 cargas cada 300 km o dura 6 horas, la misma carga en un motovapor serviría para recorrer 150 km o durar 3 horas y en un barcoglobo apenas podríamos alcanzar 10 km o estar una hora de vuelo. En aparatos más pequeños como los implantes, consumen una carga a la semana. Solo pueden ser fabricadas (aunque del tallado de los cristales de maná se encargan normalmente los halflings) o reparadas por arcanotecnólogos.

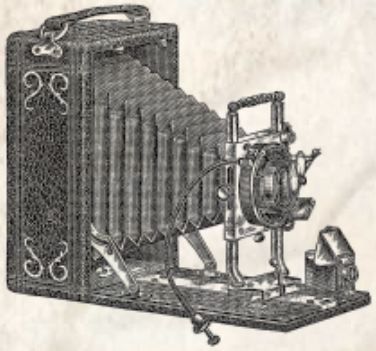


Brazalete portaconjuros PiFoy: Es un utensilio arcanotecnológico muy usado por los aventureros y aquellos que quieren resultar protegidos de una manera discreta. Es un bonito brazalete que usa un catalizador para cartuchos de maná con conjuros hasta nivel 2. El más popular es el conjuro de escudo.

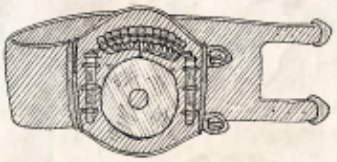


Cámara de Bris: la Cámara de Bris es un artilugio fundamental en la actualidad cuyo secreto de creación y montaje guarda celosamente la compañía BrisCo. La Cámara de Bris es un artefacto grande y muy complejo capaz de absorber el éter ambiental. Una vez capta el éter ambiental lo combina con la *esencia* en su interior. La compañía BrisCo es la única que puede vender e instalar una Cámara de Bris.

Cámara de los espíritus: debido a unos filtros especiales y a una placa de duralio, esta cámara es capaz de captar la impronta de aquello que no podemos ver a simple vista. Tras un proceso alquímico con plata (coste 1 ₽/foto), la imagen es traspasada y fijada de la placa de duralio a un papel de estraza obteniéndose una foto nítida de cualquier ser incorpóreo.

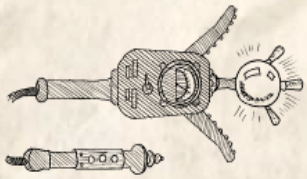


Cinturón de inercia: cuando se activa el cinturón de inercia se genera un fuerte campo de energía que repele cualquier ataque cinético (por ejemplo, un disparo o un golpe cuerpo a cuerpo) realizado contra el portador del cinturón. Usa una batería pequeña y cada carga permite tener activado el campo durante 1 turno o hasta que reciba un impacto, lo que suceda antes.



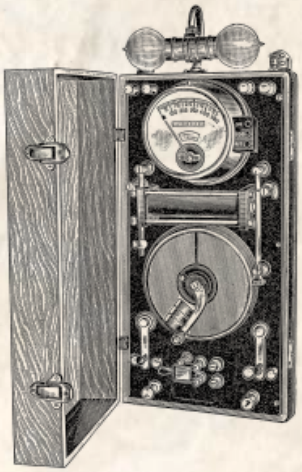
Ectoplasmómetro: esta especie de diapasón cuando se activa (consume una carga de una batería pequeña) es capaz de detectar almas o entes insustanciales, como fantasmas, en un radio de 20 metros durante 1 hora.

Eterómetro: es un artefacto arcanotecnológico capaz de detectar la cantidad de éter mágico que hay en el ambiente. Emite una luz azulada más intensa cuanto más cerca se encuentra de una fuente de éter ambiental. Cada uso consume una carga de una batería pequeña, dura 1 hora y tiene un alcance de 10 metros.



Generador de campo magnético: este aparato de unos 10 kilos, una vez activado genera un campo magnético que repele cualquier objeto metálico que pese menos de 10 kilos y se encuentre a 1 metro del generador. Los ataques con proyectiles metálicos que atraviesen el área de efecto del generador sufren un penalizador de -4. Utiliza baterías medianas y con cada carga gastada la duración es de 5 minutos. Mientras funciona, el generador produce un ruido audible a bastante distancia.

Inhibidor arcanotecnológico: esta pequeña caja usa un cartucho de maná que dispara el conjuro Disfunción Tecnológica. Son estrictamente de uso militar y tienen aún mayor regulación que los explosivos.



Gafas de Visión Espiritual: Tienen la capacidad de permitir ver a los entes formados por ectoplasma como los fantasmas, incorpóreos, etc. Utiliza una batería de maná diminuta y cada carga permite utilizar las gafas durante 6h.

Jaula Recogealmas: Son prisiones preparadas para atrapar criaturas incorpóreas o almas errantes. Cuando se activan cerca de un alma (alcance 2 m), una turbina se activa absorbiendo cualquier criatura formada por ectoplasma (si no supera una TS contra sortilegios a -2) siendo recogida en una esfera de vidrioferro. Para liberarlas solo hay que romper la esfera (5 PG). Utiliza una batería pequeña que consume 1 carga por cada uso. Los recambios de vidrioferro cuestan 5 ₽.

Linterna de esencia: Se trata de un artefacto cilíndrico imbuido con *esencia* que al activarse ilumina por uno de sus extremos con una potente luz blanca. Ilumina eternamente hasta que sea destruida. Alcance de 35m.

Máquina de Audiorrecuerdos: La Máquina de Audiorrecuerdos es un aparato arcanotecnológico muy avanzado. Es capaz de grabar y reproducir esferas de sonido de vidrioferro. Mediante la magia, la máquina AR capta las ondas sonoras y las reproduce grabándolas con unas agujas de diamante en una esfera transparente de vidrioferro. La esfera tiene una capacidad de grabación de hasta 5 minutos y pueden reponerse en la máquina AR. Algunos SAM llevan incorporada

una pequeña máquina con una esfera de grabación de 30 seg. que el autómata puede reproducir para transmitir un mensaje.

Retrocohete: Es una mochila que lleva un mini cohete a propulsión alimentado por carbón y *esencia*. Puede alcanzar hasta 80 km/h y tiene una autonomía de 200 km o 2 horas de vuelo por cada carga. Es un artilugio muy complicado de usar y para poder volar con él es necesario tener una DES 13 y la habilidad de Pilotar.

SAM: Los Sirvientes Autómatas Mecanizados (ver Cap.10 Bestiario) son constructos arcanotecnológicos de aspecto humanoide animados por medio de baterías de maná. En un principio habían sido ideados para ayudar como sirvientes o para realizar trabajos que pudieran ser perjudiciales o peligrosos para los seres vivos, sin embargo su escasa capacidad de razonamiento los hace poco más útiles que como porteadores resistentes y absolutamente obedientes. Mediante un conjuro de vinculación, el SAM sólo obedecerá las órdenes de su comprador, si bien tampoco puede realizar trabajos demasiado complicados y a veces es necesario un chequeo para comprobar que el vínculo se mantiene. Algunos autómatas más avanzados llevan incorporado un pequeño sistema de grabado de audiorrecuerdos (ver Máquina de Audiorrecuerdos) de aproximadamente 30 segundos que permite al SAM llevar o trasmitir un mensaje. Cuestan una media de 300 ⏁ (dependiendo del fabricante) y actualmente son las primeras versiones de autómatas hechas y muchas deben ser probadas.

Traje hermético o de vacío: el traje de vacío es un traje con escafandra y tubo de respiración, hecho con un tejido sobre el que se han vertido conjuros y sustancias alquímicas que protegen a su portador de la mayoría de entornos hostiles y está herméticamente sellado y precintado. Tiene Rst 30 frente a todo tipo de elemento o sustancia, gas o temperatura.

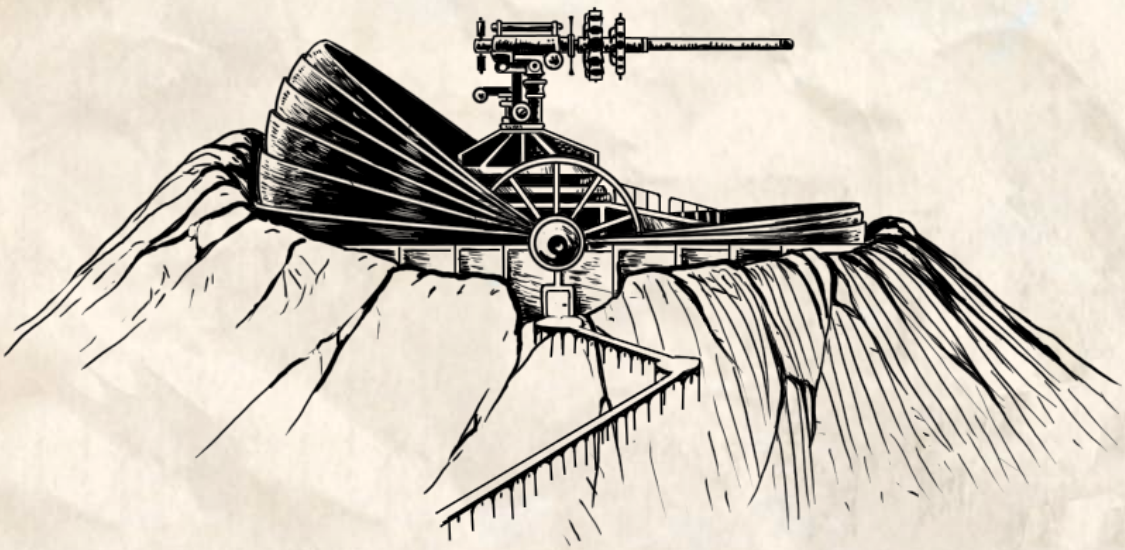
Turbina personal marina: es una turbina de hélice de forma cilíndrica ovalada para una persona que sólo funciona bajo el agua y mediante baterías de maná. Alcanza los 20 km/h aunque hay modelos hechos en Ravkon que alcanzan los 50 km/h y van armados con arpones.

Zapatos y guantes imantados BrisCo: Estos zapatos creados por la compañía BrisCo han sido diseñados para la seguridad de los trabajadores del metal. Los zapatos y guantes tienen una carga magnética suficiente para adherirse firmemente a un metal pero también para poder soltarse fácilmente en caso necesario. Los zapatos y guantes imantados son muy usados tanto por los ingenieros o constructores de la siderurgia como por mecánicos de nóvikovs o locomotoras o peones de la construcción de rascacielos.

Máquinas de dominación mundial

En este pequeño apartado tienen cabida aquellas máquinas o aparatos inventados o creados por las mentes más audaces o perturbadas de Korn. Máquinas enormes que gastan una cantidad ingente de energía o aparatos que escapan de la comprensión normal. Como sea, éstas asombrosas creaciones pueden resultar la salvación o traer catastróficas desdichas. Siempre hay una mente maestra detrás de algún plan para dominar el mundo, usar este tipo de creaciones hará que los gobiernos caigan rendidos a sus pies. Desde la máquina del tiempo (en desarrollo) de Herbert Taylor o el Essergeist de Dr. Freinhurf son algunos de los ejemplos que existen actualmente en Korn, pero… ¿Cuántas más habrá?

Cañón de control climático: situado dentro de un observatorio en alguna isla desconocida, esta gigantesca arma arcanotecnológica es capaz de disparar potentes rayos hacia el cielo cambiando la situación climática o atmosférica de un amplio territorio. Por fortuna, aún nadie sabe dónde se encuentra y la mayoría de los servicios de espionaje y organizaciones terroristas pagan fortunas o cometen actos terribles por averiguar el paradero de esta arma pavorosa.



9. SOCIEDADES Y GRUPOS DE PODER

Desde hace siglos en Korn han surgido logias secretas con objetivos muy diversos. Muchas son conocidas por simples rumores y otras actúan abiertamente con total impunidad a los ojos de la ley (incluso respaldados por ella). Otros sencillamente son sociedades a las que solo se puede acceder cumpliendo una serie de requisitos o pruebas muy rigurosas.

Creedme cuando os digo que mi intención siempre ha sido contaros de la manera más exhaustiva posible los detalles más ocultos de estas sociedades. Sus ritos de iniciación, saludos secretos, simbología, ropajes, sacrificios, lugares de reunión, historia. . . pero ni siquiera puedo creer la suerte que he tenido de conseguir recopilar estas pocas notas. Solo espero que al menos, estos datos sean ciertos.

Muchas han llegado hasta aquí tras no pocas vicisitudes que pueden incluir la extorsión, el lavado cerebral, asesinato, secuestro o cosas incluso peor. Es posible que haya cientos de ellas que se mantienen muy bien ocultas y otras como las Siete Puertas, sobre las que me da demasiado miedo hablar.

Cuando se pertenece a una sociedad "secreta" lo normal es negar que se pertenece a dicha sociedad. Los secretos de dicha sociedad deben permanecer ocultos al resto de la sociedad (incluyendo otras sociedades similares), normalmente jurando lealtad al ideal de la organización, a sus miembros y a su líder.

Los objetivos de estas organizaciones son de lo más variopintos, desde impedir la industrialización descontrolada, buscar el sentido de la vida, dominar el mundo o algo mucho peor. . . destruirlo.

Sin más, os presento a las sociedades y grupos de poder con más renombre en Korn.

Markus Valley

ARPIFIPIS

LÍDER

Lariel Arpifipi (elfa imilbree/ científico-botánica 6)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los Arpifipis es la organización eco-terrorista más importante de Korn. Fundada por una estudiante elfa de la universidad Complum Summun llamada Lariel Arpífipi, fue la primera en preocuparse por la salvaje expansión de la civilización. Al principio solo protestaban por los daños a la vegetación, pero fueron entendiendo que existía una armonía entre la flora y la fauna, por lo que sus protestas comenzaron a diversificarse. Con estás nobles ideas, comenzó a atraer a artistas y soñadores, iniciando poco a poco su cruzada en contra de la expansión indiscriminada, el saqueo de esencia y otras materias que estaban destruyendo la naturaleza.

Con el tiempo, muchos de los integrantes de Arpifipis fueron radicalizando sus posturas, dando como resultado que lo que habían comenzado como una moda progre entre estudiantes y artistas fuera declarada como organización terrorista.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Los Arpifipis se ocultan en la clandestinidad, estudiando sus nuevos objetivos para atentar. Suelen actuar en pequeños grupos independientes, por lo que no hay una estructura general de organización. Los promotores de estos grupos, son predicadores itinerantes, que instruyen a los interesados, dándoles los conocimientos necesarios para operar y continuando su peregrinar. La gran mayoría de estos mentores son elfos, que cautivan con facilidad a soñadores e idealistas para que se revelen contra la tecnología.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

La distribución de esta organización es muy limitada y se centra en torno a las principales ciudades industrializadas, desde donde preparan sus próximos ataques. En los territorios rurales, tienen zonas y refugios secretos, donde los nuevos reclutas son entrenados y se les enseña a actuar como un comando para cuando vuelvan a la civilización.

CURIOSIDADES

- Los Arpifipis tienen sus principales centros de reclutamiento en los artistas y los estudiantes universitarios.
- Lariel Arpífipi, fundadora del grupo desapareció tras el primer atentado de la organización Novim Aquero. Desde entonces nadie la ha visto ni ha podido determinar su paradero.
- La gran mayoría de integrantes de esta organización son elfos, aunque también se pueden encontrar miembros de otras razas.
- Sus principales objetivos son las grandes fábricas que contaminan el entorno y las corporaciones que las dirigen. Suelen atentar tanto contra trabajadores, construcciones y maquinarias.

BUSCADORES DE LA VERDAD

LÍDER

Niklas Wurtz, Gremio del Oro (especialista/alquimista 7)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Este peculiar grupo de alquimistas busca conseguir, lo que ellos llaman "La Verdad", el comienzo de todo o el fin último de las cosas, según sus creencias. Todo está compuesto por algo, de tal manera que hace que funcione y reaccione, pero ¿por qué es así? Pues bien, la Verdad es la solución a ese dilema y está escondida ahí fuera para quien quiera o sepa buscarla. Los Buscadores se afanan en encontrar nuevos elementos desconocidos o bien para mejorar o cambiar los ya conocidos. Buscan encontrar ese quinto elemento que une a todos los demás, si bien algunos dicen que ese quinto elemento es la misma *esencia*. Aun así un Buscador no descansará hasta que haya encontrado su propia Verdad. Debido a su dedicación y a la búsqueda del perfeccionamiento, los Buscadores son sin duda alguna los mejores alquimistas de todos, aunque están tan enfrascados en su búsqueda que no es fácil hacerse con sus servicios.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Se organizan por gremios y cada gremio recibe el nombre de un elemento. En las ocasiones en las que un nuevo alquimista se une a ese gremio hay una celebración y al final se le da una muestra de ese elemento para que lo trate, lo investigue y lo lleve con orgullo. Cada gremio está dirigido por el gran alquimista que es nombrado por los demás miembros por sus valores y dedicación. Solo existe el puesto de gran alquimista, todos los demás son alquimistas por igual y así son tratados. El gran alquimista se reúne cada año con los diferentes representantes de cada gremio para discutir sobre los descubrimientos adquiridos y tratar de encontrar la gran Verdad.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

Los Buscadores suelen tener una sede en grandes ciudades y desde allí mandan a sus alquimistas en busca lo que ellos llaman pautas para alcanzar la "Verdad". Su campo de cultivo perfecto son las universidades donde captan a jóvenes entusiastas lo suficientemente comprometidos para iniciar el camino hacia la Verdad. También es normal verles trabajar en grupos de mercenarios o ser contratados para diversos cometidos ya que todo ayuda para encontrar alguna pequeña pauta que les ayuda a acercarse a su meta.

CURIOSIDADES

- Todo aquel que sea alquimista de profesión sabe de esta organización.
- Dicen que la meta secreta de los Buscadores es encontrar un sustituto artificial de la Esencia
- Cualquier raza es bienvenida, hasta se conoce a un minotauro llamado Hazorn, que es gran alquimista del gremio del estaño.
- El creador de esta organización se llamaba Herian Jurner. Este alquimista encontró la primera pauta y al explicarla a otros alquimistas formaron el primer gremio en Landorium, el gremio del cobalto. Herian perdió la vida al intentar crear la piedra filosofal, según dicen.
- Encontrar pautas que lleven a la "Verdad" es el objetivo de todo buscador y darán lo que haga falta para recibir cualquier brizna de información que les lleve a estas pautas.

CHIN TAI

LÍDER Y LUGARTENIENTE ACTUAL

Yun Lee el Mecenas (dragón de amatista 14 DG)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Se conoce como Chin Tai o Señores del Loto, a las familias criminales que trafican con loto amarillo. Aunque cada una de estas familias es independiente, todas acatan los dictados del Gran Dragón y comparten una serie de tradiciones y costumbres que las hace parecer como una única asociación.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Los Chin Tai están rígidamente estructurados. La "Xing Zheng" es la matriarca de la familia y quien dirige toda la organización. Para transmitir su voluntad están los "Jiating", son los únicos que pueden tener contacto directo con el 'Xing Zheng'. En un nivel inferior están los "Pengyou", que no pertenecen a la familia, pero que han demostrado ser merecedores de su confianza. Son la estructura visible de la organización y se encargan de dirigir al resto de integrantes. Por lo que último, están los "Mosheng", que son todos los recolectores, distribuidores, guardianes y demás trabajadores del Chin Tai. La lealtad de todos los miembros del Chin Tai se basa en el miedo y nadie en su sano juicio se atrevería hacer nada en su contra.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

Los Chin Tai son originarios de Kian Se, único lugar donde se puede recolectar loto amarillo. Los avances tecnológicos han permitido viajar entre países con una mayor rapidez, y la intención de Yun Lee es inundar occidente con la potente droga. Así, los Chin Tai se han ido asentando en la mayoría de los países occidentales operando y distribuyendo la droga por doquier. En la actualidad, pueden

encontrarse salones ilegales (llamados comúnmente fumaderos) donde adquirir y fumar loto amarillo en la gran mayoría de ciudades desarrolladas.

CURIOSIDADES

- Los asesinos a sueldo del Chin Tai utilizan el veneno del escorpión negro para acabar con sus víctimas, depositando sobre la frente de sus cadáveres una cola del arácnido para que todos sepan la autoría del crimen.
- Aunque los Chin Tai compiten entre ellos por territorios y clientes, es muy raro que dos familias se enfrenten directamente, siendo los conflictos resueltos tras la inexplicable cesión de alguno de los implicados.
- Las familias que dirigen cada Chin Tai son tan antiguas como la aparición del loto amarillo tras el Ragnarök y nadie más ha podido meterse en el mercado de la poderosa droga.
- El loto amarillo sólo nace en extensiones de agua muerta, donde la corrupción impide que nada pueda crecer o vivir. Su recolección debe de hacerse de manera manual y los campesinos que las recogen terminan sufriendo malformaciones y tumores por el entorno en el que deben de recogerlo.
- En Kian Se, los Chin Tai están poco a poco adueñándose del poder gracias a su poder económico y las acciones de Yun Lee, que pretende derrocar a su padre, el Dragón Emperador.

CLUB MECANISTA

LÍDER

El Alto Relojero (desconocido)

DESCRIPCIÓN GENERAL

O los amantes de chatarra, como les llaman sus enemigos declarados los Arpífipis o Novim Aquero, fueron en un principio un simple grupo de mecánicos e ingenieros que se juntaban en un pequeño almacén de Landorium con el fin de enseñar nuevas invenciones y artilugios a otros.

Lo que en un principio fue un grupo pequeño de personas que se reunían para compartir un hobby, se fue convirtiendo poco a poco en un club y más tarde en una sociedad hasta llegar a ser un modo de vida, una corriente, un pensamiento.

Al igual que los naturistas aman lo orgánico y la naturaleza virgen sin contaminar, los mecanistas son aquellos amantes de las máquinas y adictos a los avances industriales, mecánicos y tecnológicos de todo tipo, incluso mágicos. Y el Club Mecanista se encarga de englobarlos a todos y darles unas directrices de comportamiento o un Código Mecanista.

Los mecanistas también repudian todo aquello que tenga un carácter divino o clerical. Pues no es posible amar o creer en aquello que no es posible tocar con tus propias manos. Reniegan de todo lo que tenga que ver con la religión y los dioses pues consideran que además no hay mejor dios que uno mismo y que no hay mayor gloria que lograr la inmortalidad por tus propios medios. Consideran que tanto la naturaleza como el cuerpo (sea humano o no) son imperfectos y por supuesto, perecederos, y que se debe hacer por tanto, todo lo posible por mejorarlos mediante la industrialización y la tecnología. Su última meta es transmutarse en un cuerpo mecanizado y convertir el mundo en lo que ellos llaman la Sociedad Perfecta, un mundo automatizado de engranajes y tiempo medido a la perfección.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Cualquiera puede entrar al Club y participar de sus actividades y charlas, pero sólo pueden convertirse en miembros del Club aquellos que cumplan con una serie de requisitos entre los cuales están tener el beneplácito tanto del Relojero (dirigente de cada club) como de la totalidad de los otros miembros del Club, o tener un implante protésico o arcano.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

La mayoría de las grandes ciudades de Korn tienen una delegación del Club Mecanista si bien la sede "central" se encuentra en Landorium, se llama la Casa Automática y en ella se encuentra la cabeza del Club, el Alto Relojero, del cual se dice que casi no es humano, aunque nadie le ha visto salir nunca de allí y sólo los Relojeros pueden tener acceso a él.

CURIOSIDADES

- Los mecanistas adoran los relojes y suelen llevar varios. La mayoría de los mecanistas están obsesionados con las horas y calculan sus quehaceres diarios a la perfección, ya que piensan que con un reloj logran domar nada más y nada menos que el todopoderoso tiempo. El mayor pecado para un Mecanista es la impuntualidad.
- El Club Mecanista ha tenido gran aceptación en Siania y la sede de Pauvik es casi tan importante como la de Landorium. Además muchos piensan que el Alto Relojero debería ser el Kral Thalun ya que todos saben que ha alcanzando el súmmum de los mecanistas venciendo a la muerte transformando su cuerpo entero en una máquina.
- No existen elfos entre sus miembros aunque no son pocos los que lo han intentado.
- El Club Mecanista mantiene un continuo tira y afloja con la Hermandad Áurea, Ravkon y la Corporación Wisk respecto a quién tiene la supremacía tecnológica en Korn.

EXAR

LÍDER Y LUGARTENIENTE ACTUAL

El Sínodo y maese Dorf (especialista/mercader 10)

DESCRIPCIÓN GENERAL

La fundación y origen de los Exterminadores de Arcaicos (EXAR) se desconoce. Es una de las sociedades secretas de las que menos se sabe. Comenzó a operar tras el cataclismo que supuso el Ragnarök y desde entonces ha protegido Korn de cualquier nuevo intento de traer a los arcaicos de vuelta a terminar lo que empezaron. Se oponen a la sociedad secreta Las Siete Puertas y a los parásitos sincréticos, siendo los yigg-ha y los ikra'uk también sus objetivos

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Los agentes de EXAR operan en grupos, distribuyéndose sus miembros de acuerdo al arcaico que custodia cada uno. Así cada una de estas células es independiente del resto y se especializa en un enemigo. Cada grupo tiene un responsable que coordina a sus miembros e informa de las actividades de todos los miembros al Sínodo, este sujeto es conocido como el Nexo.

El Sínodo está formado por los mayores expertos y sabios sobre los arcaicos de todo Korn y proveen de información a los agentes de campo. Tienen la mayor biblioteca pagana que existe y conocen prácticamente todos los cultos que adoran a los arcaicos.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

EXAR es una organización supranacional, que opera al margen de gobiernos y países. Tiene sedes secretas en todos los territorios habitados e incluso algunos de sus miembros viajan por los territorios desconocidos alerta ante cualquier indicio que pueda permitir el regreso de uno de los arcaicos.

CURIOSIDADES

- Nadie sabe con certeza de donde salen los fondos con los que se financia EXAR, pero parece que diversos mecenas se preocupan de que tengan a su disposición la maquinaria y armas más avanzadas del mercado.
- Las células de EXAR no se conocen entre ellas, y sólo el Nexo sabe cómo contactar con el Sínodo. Además, el Nexo tiene libertad a la hora de reclutar o expulsar a los miembros de su unidad.
- Ocasionalmente, los miembros del Sínodo viajan hasta algunos territorios para ayudar con su conocimiento a las distintas células.
- Actualmente existen nueve células denominadas por letras del alfabeto vanio. Apsis (Azathoth), Bokso (Cthulhu), Cing (Dagón), Docna (Nyarlathotep), Erun (Shub-Niggurath), Famen (Yigg), Grono (Yog-Sothoth). A estas siete se han añadido Herj (Molek el Oscuro) e Ipse (Thulká) por el peligro que representan.

HERMANDAD ÁUREA

LÍDER Y LUGARTENIENTE ACTUAL

Vonda Emelian "La Brújula" (gnoma/arcanotecnóloga 12) y Glim Garrick "Nacetierra"(gnomo/arcanotecnólogo 8)

DESCRIPCIÓN GENERAL

La Hermandad Áurea es una sociedad secreta que promueve la supremacía gnoma sobre el resto de las razas. Recluta a los mejores ingenieros e inventores gnomos aportándoles los recursos necesarios para que desarrollen todo el potencial que tienen. Esta sociedad tiene la mayor recopilación de arcanotecnología de todo Korn, que van filtrando atendiendo a sus intereses a través de las grandes corporaciones mercantiles en las que tienen agentes encubiertos.

Estructura y organización

La Hermandad Áurea está dirigida por un consejo formado exclusivamente por mujeres, quedando el papel de los varones subordinado a las decisiones de este organismo. El número de consejeras es de 13 miembros, de las cuales 12 representan a cada uno de los sectores de investigación y desarrollo arcanotecnológico. El último miembro del consejo se la denomina 'Brújula' y es quien decide las relaciones que tendrá la sociedad con el mundo exterior.

Los miembros de esta sociedad se dividen en dos grupos muy diferenciados: los encargados de la investigación, desarrollo y modificación de arcanotecnología, que se ocultan en los herméticos refugios secretos que la hermandad tiene en tierras alannesas, y por otro lado los agentes encubiertos que desde las principales ciudades civilizadas, exportan sus avances tecnológicos para financiar nuevos proyectos e investigar a los gnomos que sobresalen en las sociedades por si pudieran ser posibles candidatos a entrar en la hermandad.

Territorios y distribución

La Hermandad Áurea tiene agentes en la mayor parte de los territorios civilizados. Sus agentes secretos forman parte de las principales empresas y corporaciones de Korn. Siendo casi imposible que un gnomo que destaque en alguna faceta no esté bajo el conocimiento de la Hermandad. Los refugios de esta sociedad están situados principalmente bajo las montañas de Teria y Melerith, donde las mentes más brillantes trabajan sin descanso.

Curiosidades

- La mayor concentración de mujeres gnomas están en los refugios de la Hermandad, donde a cada miembro se le asigna una compañera cuando pasa a formar parte de la hermandad. Esta norma tiene como objetivo el regenerar la cultura gnómica a través de las nuevas generaciones adoctrinadas.
- Todos los agentes encubiertos que abandonan los refugios tienen un pequeño anillo dorado en su dedo meñique que los identifica como miembros de la hermandad.
- La ubicación exacta de los refugios de la hermandad es desconocida para cualquiera que no pertenezca a ella, pero para asegurarse una mayor seguridad, los accesos a sus guaridas están custodiados por enormes autómatas mecánicos llamados Áureos que eliminan a cualquier no gnomo.
- Briserdín el "Gran Traidor", era un espía que se había logrado introducir con mucho esfuerzo en Ravkon, pero renegó tanto de la Hermandad como del país que le acogió. Briserdín decidió compartir con el mundo el vasto conocimiento adquirido y se convirtió por tanto en un traidor tanto para la causa de la Hermandad Aurea como para Ravkon.

Inquisición

Líder

Jorge VII "El Azote", Gran Inquisidor (inquisidor/político 10).

Descripción general:

Antaño los Paladines de Melauro, el Dios Sol, perseguían y cazaban a las criaturas del mal que se amparaban en la oscuridad. Con el Ragnarök, Debiria fue terriblemente castigada por los arcaicos y de las cenizas surgió una bestia vampírica conocida como Darío von Tep. El vampiro y su oscura prole dominaron en el territorio debirio hasta que en el año 441 DR un grupo de héroes lo derrotaron. El único superviviente de aquella legendaria noche llamada la *Noche de los Lobos*, el hombre llamado "El Iluminado" fundó una nueva Inquisición.

Desde entonces la Inquisición se ha vuelto mucho más dura y cruel. Y ahora persiguen no sólo cualquier vestigio de magia o criatura de la oscuridad sino también a la mayoría de aquellos que practican la magia y cualquier criatura mágica en el país. Ejercen el papel de policía y en muchos casos son juez, jurado y verdugo, pues tienen la potestad para erradicar sin miramientos las artes oscuras en Debiria.

Estructura y organización

El Gran Inquisidor: Máximo exponente de la luz divina y fuego purificador de Melauro. Su voz es el consejo y voluntad del Rey. El *Gran Inquisidor* se elige entre los *Inquisidores Mayores* en un Concilio especial que se efectúa a la muerte del anterior *Gran Inquisidor* o a los 10 años de mandato del *Inquisidor Regente* (normalmente este suele fallecer antes). Para ser elegido *Gran Inquisidor*, se requiere 2/3 de los votos de los presentes.

Inquisidor Regente: Si durante un concilio, ninguno de los Inquisidores Mayores llega a acumular el número de votos suficientes para ser elegido *Gran Inquisidor*, se procede a una última votación donde el más votado será proclamado como *Inquisidor Regente*, durante un periodo de 10 años o hasta su muerte. Tras la que se volverá a convocar el Concilio.

Inquisidor Mayor: Es el máximo responsable de la inquisición en cada uno de los territorios de Debiria. Sólo responden ante el *Gran Inquisidor* y tienen bajo su mando a los *Inquisidores*.

Inquisidores: Son el brazo ejecutor de la voluntad de Melauro. Purgan y eliminan cualquier rastro de herejía, protegiendo a la sociedad del poder corruptor de la oscuridad. El orden de poder es descendente y nunca a la inversa, un inquisidor jamás podrá juzgar a un Inquisidor Mayor.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

Actualmente hay trece regiones en Debiria por lo que existen trece Inquisidores Mayores. Los territorios son: Galecia, Castelos, Bisus, Velusina, Tarnish, Magerion, Melauro, Leucra, Vallespina, Lamborsie y los territorios insulares en Navira, Surbiria en Porqüan y Garzuela en la recién descubierta Erebo.

Más allá de las fronteras debirias es raro encontrar inquisidores y aunque son mirados con suspicacia, los inquisidores son ignorados en la mayoría de los casos, pues es sabido que se encargan de dar caza a monstruos y criaturas no muertas, son mortales enemigos de Morabia, el Reino de la Noche y formidables oponentes de los magos heréticos.

CURIOSIDADES:

- De una manera indirecta siguen adorando al antiguo Dios Melauro, aunque en la práctica no existe devoción en Debiria, es solo a nivel institucional.
- La elección de un nuevo *Inquisidor Regente* o *Gran Inquisidor* sigue celebrándose en el palacio dorado de Melauro en Magerion. Se respeta la tradición y el cetro solar de Melauro está presente durante la celebración del evento. Este Cónclave hace siglos que no elige un *Gran Inquisidor*.
- El Guardián de la Tradición es elegido por el nuevo *Inquisidor Regente* o *Gran Inquisidor* en secreto y será su mano derecha en la sombra.
- Si un *Inquisidor Regente* alcanza los 10 años de mandato, se convocará otro Cónclave y dejará el cargo para peregrinar en busca del conocimiento antiguo en Surbiria. La realidad es que lo tendrán todo preparado para retirarse a un lugar discreto donde gastar la inmensa fortuna acumulada en ese tiempo.

LA ESPADA Y LA PLUMA

LÍDER

Uno (mago/espía 12)

DESCRIPCIÓN

Esta organización es considerada la última línea de defensa de Alannia. Compuesta por los mejores agentes de esta nación, fue fundada por la Reina Anna tras anexionarse Frolamburgo. Temiendo la infiltración de espías o asesinos siankos, la Espada y la Pluma fue dotada de una enorme reserva de fondos y tecnología. Desde su fundación, este grupo ha logrado detener los planes de otras naciones, adquirir información confidencial y desenmascarar a traidores a la nación.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

La organización se divide en dos secciones, que como indica su nombre, son la Espada y la Pluma.

La Espada se encarga de proteger el interior de las fronteras alannesas, investigando la presencia de agentes enemigos o traidores corruptos. Su nombre se debe a que disponen del poder suficiente para silenciar la desaparición de personalidades o el caos que pueda surgir durante un enfrentamiento con espías de otras naciones a través de la prensa. Muchos editores y dueños de periódicos ocultan secretos que no quieren ser revelados y acceden a censurar o modificar ciertas noticias en "interés" de la nación.
La Espada ha de ser fuerte y golpear con contundencia. Nadie escapa a la Espada.

La Pluma por su parte actúa fuera de Alannia. Sus agentes golpean a otras naciones con sigilo, robando los planos de nuevas armas siankas, fomentando la disensión entre naciones rivales o asesinando a generales y políticos extranjeros cuyas ambiciones pudieran ser perjudiciales para Alannia. A menudo sus agentes se infiltran durante meses o años entre las filas enemigas, dispuestos a sacrificarlo todo por su país y su gente.

La Pluma es comedida para evitar conflictos. Nunca verás a la Pluma.

El máximo responsable de ambas organizaciones es un pequeño hombre, de pelo canoso y cuerpo enjuto que solo responde ante el nombre de Uno.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

La Espada y la Pluma tiene su central en un edificio en pleno centro de Landorium, oculto al público en forma de biblioteca. Sin embargo en los sótanos de esta puede encontrarse un enorme complejo de oficinas, laboratorios y salas de reuniones en los que toda información es analizada, organizada y enviada a donde sea necesaria. Existen oficinas menores en cada provincia de Alannia donde un agente puede acudir si es necesario.

CURIOSIDADES

- Algunos agentes bromean que la elección del nombre de la Pluma fue debido a la biblioteca que actúa como sede central.
- Nadie en la Espada y la Pluma conoce el origen de Uno, algo que solo la propia reina conoce.
- Aunque la Espada y la Pluma conoce la existencia de muchos grupos de poder y organizaciones, ha catalogado algunas de ellas como meros rumores para evitar el caos entre los políticos y ciudadanos.
- Entre aquellos ciudadanos que conocen la existencia de la Espada y la Pluma, algunos creen que su existencia es un error, ya que concede voluntariamente mucho poder a un grupo de desconocidos.

NÏIGEM LUUÏÏN

LÍDER

Luu Edzen Tsöl (desconocido)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Red creada por el Tsöl poco después de unificar a los clanes. Su misión es operar en cualquier parte que les reporte beneficios, ya sean económicos o en forma de información valiosa. Captan a gente que pueda aportar algo a la red. Se podría afirmar que operan como una mafia, ya que los métodos para obtener lo que quieren pasan por la extorsión, ventas ilegales, estafa…

Ofrecen servicios de protección, haciendo desaparecer al cliente y otorgándole una nueva identidad en un lugar lejano. Debido a ello mucha gente por todo Korn les debe favores, y los controlan cuidadosamente a la espera de que les sea devuelto. También hacen servicios de espionaje y asesinato, aunque es mucho más modesto que el de otras organizaciones.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

La máxima autoridad es el Tsöl. A partir de este surgen múltiples ramas independientes unas de otras, de tal manera que si una cae las demás sigan funcionando. Cada movimiento requiere del funcionamiento de una máquina con numerosos engranajes, de forma que seguir sus pasos es realmente complejo.

Las células van pasando el porcentaje de los beneficios a su respectivo encargado, el cual se asegura de que la mercancía llegue a Boldak o se desvíe hacia otra célula que lo necesite, para la creación de una nueva célula, etc.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

La zona con más actividad de la red es Alannia, aunque hay numerosos operativos en otros lugares.
Morabia ha resultado ser un lugar muy interesante para la actividad de la red y en los últimos años ha crecido exponencialmente.

En Boldak la actividad principal consta de mercados clandestinos y servicios de protección de identidad, aunque algunos agentes pueden ser contratados como guías, guardaespaldas u otras tareas "prácticas".

CURIOSIDADES

- Los miembros de la red no portan ningún símbolo característico para que no puedan ser identificados por las autoridades.
- Operan con todo tipo de razas en Korn.
- Es una gran fuente de ingresos para Boldak y sería un durísimo golpe perderla.
- La interacción con Morabia ha crecido tanto que empieza a haber rumores de colaboración entre Silhouettes y la Nïigem Luuïïn.

ROAKII

LÍDER

Agente Cassandra Copper (luchadora/cazarrecompensas 8)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los Roakii son lo más parecido a un brazo armado que posee la provincia de Roake en las Colonias Confederadas. En parte agentes de la ley y en parte cazarrecompensas, estos hombres y mujeres llevan la justicia de Roake por todo el territorio. A diferencia de otros agentes gubernamentales del resto de naciones, los Roakii obtienen su sueldo de las recompensas que cobran por sus objetivos. Un Roakii tiene la potestad de hacer cumplir sus órdenes incluso al sheriff más tozudo de la provincia y suele disponer de mejor armamento de lo habitual, aunque solo sea por tener descuentos en las tiendas de armas de toda Roake. Para muchos habitantes de esta provincia, lo único que distingue a un cazarrecompensas normal y corriente de un Roakii es la placa. Sin embargo los Roakii cumplen su deber por convicción propia, no por el dinero.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Los Roakii tienen una estructura bastante sencilla: Agentes de Campo y de Oficina. Los Agentes de Campo son aquellos que, tras ser examinados por otros Roakii, se les entrega una placa, un guardapolvo y un traje, seguido de una lista de recompensas pendientes. Estos agentes son los más conocidos por toda la provincia. Los Agentes de Oficina son los que tramitan todo el papeleo concerniente a los Roakii. Cuando un Agente de Campo necesita información acude a ellos, ya sea para encontrar algún nuevo criminal o simplemente para informar del cobro de una recompensa. Los agentes de Oficina suelen ser menospreciados por sus otros compañeros, pero sin ellos, muchos agentes de Campo no sabrían a dónde dirigirse.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

Los Roakii se pueden encontrar en cualquier lugar de Roake, sin embargo, sus oficinas suelen estar en las principales poblaciones de la provincia. A menudo, para encontrar a un Agente de Campo, lo más sencillo es dirigirse a la oficina del Sheriff más cercana o a la peor taberna del pueblo, donde posiblemente los pueda encontrar intentando capturar a su presa.

CURIOSIDADES

- A pesar que se les entrega un traje específico cuando se enrolan, la mayoría de los Roakii suelen vestir con ropas menos llamativas, dejando el uniforme completo para reuniones formales.

- Muchos Roakii suelen tomar bajo su tutela a jóvenes huérfanos a los que le enseñan su modo de vida y terminan reclutando para la organización.
- El primer humanoide que se alistó a los Roakii fue un Gnoll conocido como Grur "Alegre" Borough. Su apodo se debe al sonido de su risa nerviosa, capaz de escucharse por encima de un tiroteo.

Silhouettes

Líder y lugarteniente actual

Tresa Mortia (humana vampira 14 DG) y Erick Khoen (humano vampiro 12 DG)

Descripción general

Creado por la reina Vianka Von Tep este grupo es de los más antiguos de todo Korn. Fue creado poco después de que las criaturas de la noche se instalaran en lo que actualmente es Morabia para controlar los progresos de las demás naciones, especialmente las más cercanas al país. Tras los viajes de Vi por el mundo la red se extendió a otras zonas que podrían resultar de interés.

La función original era recabar información, aunque pronto evolucionó en un mecanismo de control. Ya no solo se usaba como red de espionaje sino que se cometían ejecuciones puntuales para un mejor control de la situación de las criaturas de la noche. Actualmente incluso se pueden contratar los servicios de las Silhouettes por un nada módico precio. Sus servicios empezaron a "alquilarse" como medio de ingresos para el país.

Conocidos como Silhouettes o Sombras, su nombre es debido al sigilo y la discreción con que ejecutan sus misiones y al hecho de que portan un uniforme que les cubre completamente de negro, incluida la cara, para poder actuar como una sombra tanto al amparo de la noche como a la luz del día.

Estructura y organización

Tresa Mortia es la líder de las Sombras y quien se encarga del espionaje, mientras que Erick Kohen es la mano dura y el encargado de las ejecuciones. Aunque tienen que dar cuentas a la reina Vi en última instancia esta confía bastante en ellos y les deja actuar con bastante libertad, sin embargo ha de informársele de todos los movimientos realizados.

Compuesta en su totalidad por vampiros, la red también cuenta con el apoyo de otras razas de las criaturas de la noche en momentos puntuales, sobretodo en el control dentro de Morabia.

A sus órdenes hay dos tipos de agentes especializados: Los *Recopiladores*, encargados de infiltrarse y acaparar información útil para Vianka y los intereses de Morabia y los *Ejecutores*, en número mucho más reducido, asesinos especializados encargados de eliminar a los objetivos designados.

Territorios y distribución

La sede y hogar de esta organización se encuentra en el mismo lugar donde nacieron, Morabia. Debido a la cercanía, tanto Alannia como Siania son dos de las naciones en las que más opera este grupo, aunque hay agentes en continuo movimiento por prácticamente todo Korn.

Curiosidades

- Tanto Tresa como su lugarteniente Erick Kohen, han liderado la organización desde sus inicios y aún hoy siguen haciéndolo con eficiencia. Algunos cuentan que son pareja, pero no es algo confirmado.
- Se desconoce el número exacto de agentes que la conforman, pero es sabido que las posibles bajas son inmediatamente reemplazadas.
- Esta organización también actúa en la propia nación para garantizar que todo está en orden en su propio "hogar".
- Aunque ha habido ocasiones en las que se ha contado con el apoyo de otras razas, los agentes fuera del territorio son vampiros en su totalidad.

Sociedad del Descubrimiento

Líder

Adolfus Pancrator (explorador/especialista-geógrafo 7)

Descripción general

Esta Sociedad nació de la curiosidad y el interés científico. Cuando el Doctor en geografía Adolfus Pancrator se reunió con varios de sus colegas de universidad, no tardaron ni un minuto en ver como los mapas de los que disponían eran siempre inexactos y cada vez más vagos según se alejaban de Alannia. Unánimemente, los expertos decidieron usar parte de los fondos de investigación que tenían, además de una parte considerable de sus fortunas, en fundar una organización independiente del estado vanerio. Así nacía la Sociedad del Descubrimiento.

Con los años la propia sociedad ha ido evolucionando y ahora congrega no solo los geógrafos iníciales, si no la mezcla heterogénea de exploradores, aventureros, historiadores y todo tipo de científicos cuyo interés es descubrir todo sobre Korn, no solo conocer su aspecto, si no recuperar su pasado perdido y descubrir y entender todas sus maravillas.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

En la actualidad Adolfus Pancrator es un hombre sabio pero muy viejo, por tanto la Sociedad del Descubrimiento está dirigida por el profesor Cullinthorn experto en historia de Navira. Como la mayor parte del personal académico de la sociedad, Cullinthorn compagina las actividades de la Sociedad con su trabajo como profesor en la universidad de Landorium.

La Sociedad se divide en dos grupos, cuyos miembros fluctúan continuamente entre ellos: Los investigadores de campo y los académicos. Los investigadores de campo son aquellos expertos que dirigen expediciones a uno u otro lugar a expensas de la Sociedad, las universidades o algún mecenas. Cuando las condiciones lo requieren suelen acompañarse de un grupo de mercenarios o aventureros que les ayuden en su empresa. Cuando una expedición termina, los descubrimientos que se hagan son repartidos por igual en la Sociedad y es cuando los miembros académicos entran en acción: Analizan, comparan, estudian y finalmente comparten sus resultados. Usualmente la mayor parte de ese estudio lo realiza el mismo miembro que dirigió la expedición como miembro de campo y ahora como miembro académico.

TERRITORIO Y DISTRIBUCIÓN

La Sociedad del Descubrimiento está arraigada con fuerza en Alannia, aunque eso no impide que haya miembros de otras naciones entre sus filas. Dejando atrás los nacionalismos y posturas ideológicas, todos los miembros son científicos y se deben a la ciencia.

Por otro lado, debido a las continuas expediciones a uno u otro lugar, pueden encontrarse miembros de esta sociedad en casi cualquier lugar del mundo, a veces en secreto si existe algún problema político con esa nación, y por tanto no es extraño que muchos la consideren una autentica sociedad mundial.

CURIOSIDADES

- La inclusión de otros campos de estudio tras la fundación de la Sociedad, conllevó grandes discusiones entre sus miembros, y parte de ellos la abandonaron. La mayoría no volvió más por orgullo personal que por otra causa.
- Parte de la información recabada por la Sociedad suele quedar enterrada bajo un montón de libros y documentos en espera de ser estudiados, ya que incluso entre los científicos existen las modas y muchos miembros cambian sus estudios según los temas que despierten más interés.
- Dentro de la Sociedad del Descubrimiento existen agrupaciones no oficiales de miembros, algunas simplemente por intereses en diferentes campos de estudios, aunque otros se organizan alrededor de teorías que suelen llevar a partidarios de estas a rivalidades más allá de las académicas.
- En la sede de la Sociedad, existe un muro donde se inscriben los nombres de todos aquellos miembros que han muerto en busca de la verdad científica, ya sea durante experimentos o expediciones, sin embargo la lista de desaparecidos durante expediciones suele ser mucho mayor que la de aquellos que han sido confirmado muertos.
- Algunos aventureros establecen grandes lazos de afecto con este grupo y suelen ofrecerse a acompañar diferentes expediciones. Algunos de ellos han sido nombrados miembros honoríficos debido a su continua ayuda.
- La curiosa leyenda que reza en el escudo se traduce como *Cazadores de Recuerdos* aunque no todos están de acuerdo en esa traducción.

TRONO DORADO

LÍDER Y LUGARTENIENTE ACTUAL

Jool Sander (mago/mercader 12) y Hayek Durian (mago/elementalista 12)

DESCRIPCIÓN

El Trono Dorado es la tapadera legal de lo queda de los antaño casi invencibles Reyes Hechiceros. De cara a la sociedad, El Trono Dorado es un grupo fuerte de mercaderes y hombres de negocios presentes en todo Korn con un nombre peculiar, pero realmente son los antiguos infiltrados del culto a Thulká en los países "desarrollados".

Los Reyes Hechiceros desperdigaron sacerdotes del dios-demonio por todo Korn haciéndoles pasar por mercaderes. Podrían rechazar a su dios oscuro, pero no podrían rechazar su dinero. Después de la aplastante e inesperada caída de los Reyes Hechiceros en Ciudad Gema de mano del general Arkerion y su invencible ejército de autómatas, éstos agentes se vieron abandonados a su suerte, aunque sus negocios tapadera habían prosperado muy bien. Industria, banca, minería, importaciones o exportaciones, transporte de materiales, había agentes tulkhitas con importantes negocios por todas partes.

Los tulkhitas han aprendido a venerar a su diabólico dios en la clandestinidad. Y ésta clandestinidad no sólo les asegura la supervivencia sino que también les sirve para expandir sus brazos y ampliar su corrompida fe sin que nadie sospeche o les haga frente directamente.

Estructura y organización

Mantienen una estructura empresarial y sólo los miembros más poderosos de la compañía son tulkhitas y conocen el verdadero propósito de la compañía.

El paso más lógico tras la rápida eliminación de las cabezas más importantes del Culto era una reorganización. Las diferentes "células" tulkhitas se localizaron unas a otras y se unieron en una sola, se nombró a un nuevo Sumo Sacerdote y se fundaron nuevos templos ocultos allá donde hubiera un sólo fiel a Thulká .

Territorios y distribución

Allá donde haya una sede de El Trono Dorado, habrá un templo y un sacerdote del dios demonio. El Trono Dorado está presente en la mayoría de las grandes ciudades de Korn, pero intentan por todos los medios instalarse en Ciudad Gema o en Sagres, para emponzoñar y crear el caos, pero hasta el momento sus intentos han sido infructuosos.

Curiosidades

- El culto a Thulká ha cambiado el poder de la hechicería por el del dinero. Y ahora, quizá son más poderosos que nunca. El Trono Dorado presta dinero a gobiernos y es capaz incluso de llevar un país a la quiebra. Éste es el nuevo poder los tulkhitas, y saben usarlo como nadie, son maestros de la infiltración, la conspiración y el chantaje.
- El Trono Dorado mantiene una guerra secreta con Sagres y Samaria. Mueven sus hilos y usan su poder económico para intentar hacer caer a Arkerion, aunque muchos tulkhitas piensan que Arkerion tiene alguna manera de " ver más allá" y de saber en qué lugar Thulká intenta clavar sus dientes, aunque otros piensan que los fieles a Arkerion son insobornables y fanáticos a su general. Otros creen que se debe tener paciencia y que es cuestión de tiempo que Arkerion caiga, sólo basta con poner el dinero suficiente y presionar en los puntos justos para que se derrumbe el castillo de naipes del general debirio.

UGP

Líder y lugarteniente actual

Benthon Gart (halfling/minero 5) y Janine Harrowds (halfling/revolucionaria 6)

Descripción general

En un principio la UGP, o Unión de la Gente Pequeña era un sindicato halfling que vigilaba y controlaba a los empresarios de Alannia que explotaban a los medianos. Poco después la UGP fue disuelta y declarada ilegal en Alannia, pero los halflings optaron por no rendirse y por seguir con la UGP en la clandestinidad. Tras las primeras escaramuzas con sangre entre la fuerza de la ley de Alannia y los Unionistas medianos, la UGP se volvió mucho más radical y pasó de encabezar protestas y organizar huelgas, a directamente sabotear o destruir minas, plantas de producción o medios de transporte.

En este momento, la UGP es el enemigo interior número uno para el gobierno de Alannia y es considerada como una agrupación terrorista de asesinos y cualquier mediano considerado relativo a la UGP es encarcelado sin juicio. Para un Unionista mediano declarado y probado como tal, la ley dicta la pena capital (la horca).

Estructura y organización

Cuando se formó, la UGP tenía una estructura sindical; los trabajadores halfling se reunían entre ellos para hablar de su situación en el trabajo, elegían un representante que se ponía en contacto con un coordinador de representantes sindicales. Este coordinador hacía llegar las quejas y los informes de los trabajadores a los Unionistas Mayores, que eran los que se reunían con los representantes del gobierno de Alannia.

Ahora, la UGP intenta mantener esta estructura con la gran diferencia de que los trabajadores medianos no tienen un representante "visible" ya que podría ser acusado de Unionista.

Territorios y distribución

La UGP sigue estando presente de alguna manera en la vida del trabajador halfling. La organización tiene informadores y "recopiladores" de información por todo Alannia y muy especialmente en Landorium. Están allí donde se explote al mediano y si el gobierno dicta alguna norma o ley que la UGP considera que atenta contra su causa, se hacen notar de una manera rápida y violenta.

Curiosidades

- Hay muchos Unionistas que no están de acuerdo con tanta violencia y han roto con la UGP, el problema es que cuando se entra en la UGP no se sale con tanta facilidad
- Gran cantidad de halflings se muestran contrarios al ex-

sindicato.
- A pesar de ser considerados como rebeldes fanáticos o insurgentes, la UGP considera a El Enjambre como unos criminales. La UGP sabe que El Enjambre busca su propio beneficio y los acusa de a veces colaborar con el gobierno en su contra.

VIRE'DORREM

LÍDER

San Aldous Berbotim (especialista/diletante 9)

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los Verdaderos Creyentes o simplemente los Creyentes proceden de la antigua Gelimbor donde nació el 9 de hanmonath (mayo) del 776 DR con el nombre de *Vire'dorrem*, haciendo referencia a los que creen aún en los verdaderos dioses. Su doctrina era sencilla. Oposición absoluta a la ciencia como sustitución a los poderes divinos, restaurar la influencia religiosa y la devoción a los dioses, devolver a la mujer al lugar que le corresponde haciéndose cargo exclusivamente del hogar y la educación de los hijos y devoción a las viejas tradiciones. Criticada por los sectores más reformistas de Chelios, finalmente fue disuelta por orden de la reina Anna cuando Gelimbor pasó a formar parte de Vaneirin.

Actualmente es una sociedad secreta con más y más adeptos cada vez, aunque la mayoría se mantienen en los círculos más bajos de la jerarquía. Numerosos profetas pueblan las calles anunciando el fin del mundo a menos que las ovejas descarriadas adoradores de falsos ídolos vuelvan al redil ante la inminente llegada de los dioses. Este discurso no es nuevo pero ha tomado fuerza desde la aparición de la arcanotecnología y el uso de la sangre de los dioses como fuente de energía.

Bajo la premisa de que los dioses se sacrificaron para salvarnos de la destrucción, están convencidos que los dioses están recuperando las fuerzas para regresar y contemplar su obra tras 1000 años.

ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Fundado por Ingël Bunderweis y un grupo de alumnos suyos de la universidad, comenzó siendo un club de lectura de las antiguas enseñanzas de los dioses. No se centraban en ningún dios en concreto sino en que los 9 aportaban en conjunto la sabiduría necesaria para este mundo escéptico. Incluso el Traidor (como se conoce a Molek el Oscuro) era objeto de debate y tenía sus defensores.

Es un grupo devoto, político y económico. Allá donde haya un político oponiéndose a cualquier avance científico hay un posible candidato o un miembro activo de Vire'dorrem.

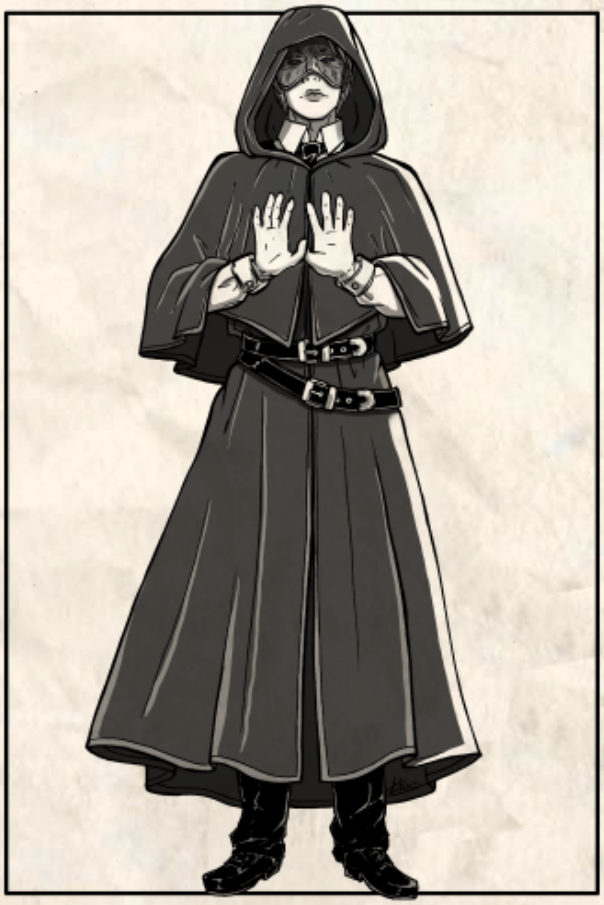
Como en la mayoría de las sociedades, esta se encuentra jerarquizada. Organizados en elipsis sagradas de poder, los acólitos se encuentran en el estamento más bajo. Les siguen los Iniciados, Clérigos, Diáconos, Vicarios, Arquimandritas, Exarcas, Patriarcas y en último lugar, se encuentra el Santo. Aquel que se encuentra en sintonía con los 9 y ha demostrado tener algún tipo de conexión con los antiguos dioses. Ese puesto es vitalicio y se puede acceder desde cualquier estamento, siempre y cuando sea ratificado por los Patriarcas y consideren que el Santo actual no puede seguir beneficiando a la Sociedad.

TERRITORIOS Y DISTRIBUCIÓN

Su sede principal se encuentra en Chelios pero tras su disolución aparente han establecido otros centros en las ciudades donde hay un mayor desarrollo científico, y por lo tanto mayor ofensa a los dioses.

CURIOSIDADES

- Antagonistas de otros grandes grupos como los Buscadores de la Verdad o el Club Mecanista, actúan siempre desde la clandestinidad pero arremeterán contra ellos a la menor oportunidad.
- Solo los miembros de la "Elipsis absoluta de Dios" (los patriarcas) conocen los designios del Santo y cuáles son sus planes para que los verdaderos dioses regresen.



10. BESTIARIO

La vida en Korn no siempre es fácil. Aparte de los problemas sociales o políticos, aún quedan sueltas por Korn muchas criaturas del viejo mundo y otras nuevas que surgieron a raíz del Ragnarök y la llegada de los Arcaicos. Algunas de esas criaturas son temidas y condicionan la vida las personas, como los dragones o los skarmaug, otras probablemente no serán jamás vistas, como por ejemplo un mi-go o un concordo, pero otras sin embargo han podido ser domesticadas y son comunes en muchas sociedades, como por ejemplo los banki en Boldak o los wyvern en Vaneirin.

REGLAS ADICIONALES

Aunque en Jernhest hay que beber maná o consumir *esencia* para producir efectos mágicos, las criaturas y monstruos de Korn que poseían habilidades mágicas las han conservado a pesar de la rotura del tejido del éter, ya que esas habilidades o poderes mágicos son inherentes a su propia naturaleza mágica.

Los lectores verán en las características, al lado de la Clase de Armadura y el ataque de los monstruos, un número entre paréntesis. Este número hace referencia a la regla de ataque y CA positiva (ver Capítulo 6. Reglas avanzadas). El número entre paréntesis en el Movimiento, indica el número de metros por asalto que puede moverse la criatura en combate.

Algunas criaturas son ecos del pasado en el que horribles criaturas llegaron a este mundo para destruirlo. La mera de visión de esos seres provoca el miedo más irracional capaz de paralizarte y condenarte. Cuando se especifique, y a decisión del Narrador, ha de realizarse una TS contra sortilegios y consultar la tabla de Terror del Capítulo 6. Reglas Avanzadas.

No es raro en Korn que existan criaturas inteligentes (como los dragones) que opten por implantarse prótesis mecánicas o arcanoimplantes por lo que obtienen un poder extra basado en la

tecnología. Hay mascotas o animales a los que se les implantan prótesis para potenciar sus habilidades (como por ejemplo las mandíbulas mecánicas en perros de guardia) siendo una práctica cada vez más común si se dispone de una abultada cartera.

El valor del tesoro no tiene por qué indicar el valor exacto de monedas/joyas que porta la criatura, puede ser el valor obtenido de vender a la criatura a coleccionistas o traficantes, algunas partes de su cuerpo (piel, colmillos, etc.), sus piezas, el equipo que porte, etc. Este importe es inferior al de la Marca del Este por el mismo motivo explicado en el capítulo de equipo, 1mo= ½ ₱.

Tipos de monstruo

A continuación englobamos los monstruos y criaturas de Korn según unas determinadas características que pueden ser o bien rasgos genéricos, su origen o su tipo de naturaleza. Algunas criaturas pueden ser incluso consideradas de más de un tipo:

Animales: los animales son las criaturas "no mágicas" de Korn cuyo origen es nuestro mundo real. Entran dentro de esta categoría también los animales gigantes y aquellos pre y post Ragnarök como los felinos, dinosaurios, caballos, etc.

Dragones: terribles criaturas reptilianas con grandes alas, grandes colmillos y afiladas garras. La mayoría tienen un ataque de arma de aliento y poseen una inteligencia superior a la que cualquier simple bestia. Actuales estudios aseguran que podrían haber evolucionado hace eones a partir de los grandes saurios actualmente casi extintos. Los wyverns, quimeras o las hidras estarían dentro de la misma familia.

Constructos: son objetos inanimados que son traídos a la vida mediante la magia. No tienen alma ni sentimientos pero algunos tienen cierta capacidad de razonamiento y suelen tener una relación de servidumbre con sus dueños. Los autómatas son un tipo de constructo más moderno que los clásicos golems y existe un pensamiento que defiende que sí tienen alma, al haber sido animados con *esencia* ya que poseen parte de un dios. Son inmunes a venenos y efectos mentales (conjuros de dormir, ilusiones, ect.). No se curan por medios normales, solo con magia. Los autómatas, esferas gnómicas de defensa, un golem de *esencia* o un caballo arcanotecnológico son considerados constructos.

Humanoides: son aquellas criaturas o seres cuya forma fisionómica es parecida a la de un humano, es decir son bípedos y tienen dos brazos (normalmente). La mayoría suelen ser inteligentes y muchos forman sociedades complejas. Los gnoll, elfos, enanos, trasgos o los orgros enxenos entre otros muchos son considerados humanoides. Los gigantes y los trolls estarían también dentro de este grupo solo que son mucho más grandes y no les afectaría el conjuro Hechizar persona.

Monstruos: cualquier criatura que no se adapte a las otras categorías. Muchos son considerados bestias mágicas o aberraciones debido a que su origen o sus habilidades son inherentemente mágicas, pudiendo tener una fisionomía u organismo extra fuera de toda normalidad. Un pegaso, la masa insectoide o una pantera tentacular son consideradas monstruos aunque no por ello carecen de inteligencia.

Monstruos planares: son todos aquellos que no pertenecen a este mundo. Pueden ser criaturas de un plano elemental, demonios o criaturas traídas a Korn por los Arcaicos. Los barghest, los mi-go o los elementales de aire son monstruos planares.

Muertos vivientes: también conocidos como "no-muertos", los muertos vivientes son seres cuya forma puede variar y ser incluso insustanciales pero la mayoría han sido condenados, malditos a vagar sin vida en el mundo, mientras que otros se han convertido por decisión propia para evitar las garras de la muerte. Son inmunes a críticos o conjuros de frío. Un zombi de chatarra, un espectro o un vampiro son considerados muertes vivientes.

Sabandijas: este tipo de criaturas carecen de inteligencia (INT 0), actúan por instinto y tienen modos de vida simples (alimentarse y reproducirse mayormente). Son inmunes a los efectos mentales o de moral. Engloban a plantas, hongos, babazas, legamos, cienos, insectos como los nerx, arácnidos u otros invertebrados como gusanos o babosas.

Lista de monstruos

Ángel nocturno

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 4
Movimiento: 30 m (10 m), 54 m (18 m) volando
Ataque: Presa (+5) o Cosquilleo
Daño: 1d6 / -
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: 550 ₱
Alineamiento: caótico
Valor PX: 133
Los ángeles nocturnos son criaturas extrañas e inquietantes que se abalanzan planeando sin emitir ruido alguno sobre sus sorprendidas víctimas. Nadie conoce muy bien su origen o su comportamiento, si bien es cierto que produce pavor verlos, sólo aparecen de noche o en lugares oscuros donde nunca da el sol. Se asemejan a grandes murciélagos humanoides sin rostro y sin pelo con una piel negra y grasienta. Tienen dos patas prensiles acabadas en afiladas garras con las que atrapan a sus víctimas y una cola larga que hacen

restallar como un cruel látigo. Según las leyendas los Ángeles Nocturnos son inteligentes y fueron siervos de los Arcaicos aunque sólo son conjeturas.

Normalmente no usan las garras para dañar a sus víctimas sino que las sujetan férreamente para llevárselas volando. Si su víctima fuera un incordio podría dejar que cayera al vacío (1d6 cada 3m de caída). Una vez inmovilizado el contacto de su cola provoca un cosquilleo que más allá de provocar dolor, es una sutil tortura que hace que su víctima si no supera una TS contra Parálisis no podrá más que debatirse sin poder hacer nada. Para liberarse de la presa hay que superar una tirada enfrentada de FUE (los ángeles tienen FUE 16). Ver un Ángel Nocturno produce Terror.

ÁRBOL RETORCIDO

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 6 (14)
Dados de golpe: 8
Movimiento: 40 m (13 m)
Ataque: 1 golpetazo (+8)/ presa (+14)
Daño: 2d6+8 / 1d6+8
Salvación: G8
Moral: 17
Valor del tesoro: 300 ₱
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.060

Estos extraños y malvados árboles se encuentran principalmente en los bosques de la Boheme, al noroeste de Frolamburgo, aunque es probable que existan en otros lugares. Estos seres podrían denominarse como árboles muertos vivientes y se encuentran en las partes más profundas de bosques oscuros o lúgubres pantanos. Los árboles retorcidos atrapan con sus ramas a aquellos incautos, tanto personas como animales, que se acercan demasiado. Parecen haber sido corrompidos por un terrible poder y sólo desean alimentarse de la vida de otras criaturas. Un halo de luz verde espectral ilumina, desde el interior de su oscura corteza, los restos de los que ha ido devorando a lo largo de su existencia. Se cree que las almas de las personas atrapadas en sus tenebrosas ramas fueron absorbidas poco a poco por los arboles hasta que llegó un momento en que fueron capaces de darse vida a sí mismas dentro del árbol.

Si un árbol retorcido atrapa a su presa, para poder liberarse esta deberá superar una tirada enfrentada de FUE. Los árboles tienen como mínimo FUE 18. Los árboles retorcidos causan Terror.

AUTÓMATA

	Trabajador	Servicio	Guardián
Tipo	Constructo	Constructo	Constructo
CA	4 (15)	5 (16)	2 (17)
DG	3	2	5
Movimiento	24 m (8 m)	24 m (8 m)	30 m (10 m)
Ataque	Golpe (+4)	Golpe (+2)	Golpe (+6)/ Arma (+6)
Daño	1d8	1d4	1d8+1/daño arma
Salvación	G2	G1	G5
Moral	10	10	12
Valor del tesoro	200 ₱	125 ₱	250 ₱
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral
Valor PX	60	40	100

Los autómatas son constructos creados por la magia y la arcanotecnología. Suelen tener aspecto humanoide y están hechos de metal, cables, engranajes y quizás baterías de maná u otros componentes. Son creados para una tarea en particular y hay autómatas de trabajo, para la servidumbre (los SAM) o como defensa (guardias autómatas que pueden llevar armas acopladas). Dependiendo de la dificultad de la tarea para la que han sido fabricados, los autómatas pueden recibir órdenes más o menos complejas y pueden actuar por su cuenta, ser comandados por una persona o recibir órdenes de cualquiera. Su coste de fabricación es extremadamente alto y comprar un autómata no está al alcance de todo el mundo (de 300-500 ◍).

BABÚ

Tipo: Animal
Clase de armadura: 7 (12)
Dados de golpe: 1-2
Movimiento: 45 m (15 m)
Ataque: 1 mordisco (+2) / 1 golpe (+1)
Daño: 1d4 / 1d3
Salvación: L1
Moral: 2/12
Valor del tesoro: 50 ₽
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 7/10

Característicos de la isla de Éirann, los babú son una mezcla de simio y rana en cuya cabeza dispone de una extraña membrana bulbosa que se ilumina dependiendo de su estado de ánimo, actuando como un sistema extra de comunicación con sus congéneres o de alarma ante el peligro (30 metros). Los babú son inquietos y desconfiados. Siempre huyen al primer indicio de peligro pero en época de celo o si su territorio es invadido se muestran muy agresivos llegando a luchar hasta la muerte.

BAKKURO

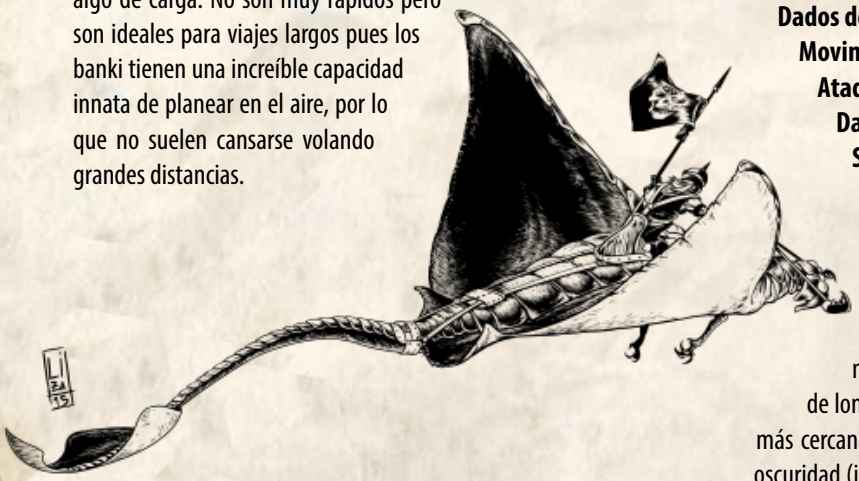
Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 12
Movimiento: 45 m (15m)
Ataque: 2 pisotones (+10/+10) / embestida (+12)
Daño: 2d6 / 2d6 / 4d6
Salvación: G12
Moral: 10
Valor de tesoro: el cuerno de un bakkuro adulto suele comprarse a unos 500 ₽, dependiendo del tamaño y del estado.
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.000

Terrible criatura mezcla de un enorme jabalí y del extinto mamuth lanudo cuya principal diferencia es que carece de colmillos y posee un enorme cuerno hueco que ocupa toda la cabeza. Cuando esta criatura embiste un pavoroso bramido resuena atemorizando a sus enemigos. Aunque normalmente no es agresiva –ya que solo come hierba, fruta y pequeños roedores – cualquier acto hostil, invasión de su territorio o amenaza a sus crías provocara el ataque de tan mastodóntica criatura. Su denso y aceitoso pelaje hace que solo se pueda encontrar en las zonas más frías de Korn.

BANKI

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 4
Movimiento: 54 m (18m) volando
Ataque: 1 mordisco (+4) /2 garras (+3/+3)
Daño: 1d6 / 1d4 / 1d4
Salvación: G4
Moral: 7
Valor del tesoro: 200 ₱
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 135

Los banki son unas criaturas voladoras de morfología muy parecida al de sus primas acuáticas las mantarrayas, cambiando las branquias por unas pequeñas garras en su vientre justo bajo su gran boca y cambiando el aguijón de las acuáticas por una aleta trasera que da a los banki mayor maniobrabilidad de vuelo. Lo más extraño de estas criaturas es que su cabeza, que realmente las diferencia de las mantarrayas, recuerda a un insecto, siendo también su torso de aspecto quitinoso. Son ovíparos y ponen uno o dos huevos al año. Su alimento principal son frutos de árboles aunque también se alimentan de insectos y pequeños roedores o pájaros. El hábitat natural de los banki son las formaciones rocosas que tienen por debajo las islas flotantes (lágrimas de los dioses) de Boldak. Muchos dicen que la magia que arrancó esos pedazos de tierra del mar y les dio su flotabilidad afectó también a una colonia de mantarrayas convirtiéndolas en banki. Los banki suelen estar colgados de las raíces y rocas que cuelgan de estas "montañas" inferiores. Son unas criaturas dóciles y fáciles de domesticar y han sido usadas por muchas razas como medio de transporte. Últimamente los piratas aéreos de Boldak suelen usarlos para el abordaje ya que son muy silenciosos y pueden colgarse de los mascarones de las naves. Los banki más grandes pueden alcanzar los 10 metros y pueden transportar a más de una persona o incluso algo de carga. No son muy rápidos pero son ideales para viajes largos pues los banki tienen una increíble capacidad innata de planear en el aire, por lo que no suelen cansarse volando grandes distancias.



BARGHEST

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 2 (17) a -4 (23)
Dados de golpe: 10+10
Movimiento: 27 m (9m) hibrido /54 m (18 m) en forma de lobo
Ataque: 1 mordisco (+10) / 2 garras (+8)
Daño: 1d8 / 1d6 / 1d6
Salvación: G 10
Moral: 12
Valor del tesoro: 250 ◍
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.100

Los barghest son terribles criaturas extraplanares que surgieron del mismo Infierno. Son seres bestiales, muy inteligentes y malvados cuyo aspecto puede cambiar desde un lobo o perro demoníaco a la figura de un goblin grande que suele ser la forma que usan cuando se adentran al plano material. Atrapados durante el Ragnarök, son incapaces de regresar al inframundo urdiendo oscuros planes para regresar a su hogar. Son extremadamente territoriales y prefieren mantenerse a distancia del resto de los miembros de su raza. Someten a los goblins y se instauran como su rey (matando al actual) para guiarles, en su beneficio hacia un nuevo orden de supremacía goblin. Estos les ven como sus salvadores (son capaces de diferenciarles de un simple goblin) y parangones de su propia raza. Sea como fuere, los goblins respetan y sirven a los barghest, haciendo lo imposible por proporcionarles los sacrificios humanos que tanto desean.

Cuando acaban con un oponente humanoide, es capaz de devorarlo absorbiendo hasta su alma (destruyéndola). Por cada 8 DG devorados, el barghest gana 1 DG.

BRIGÓN

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 3 (16)
Dados de golpe: 8
Movimiento: 30 m (10 m)
Ataque: Arrollar (+10) / 1 mordisco (+8)
Daño: 2d6 / 1d10+veneno paralizante
Salvación: G8
Moral: 10
Valor del tesoro: 400 ₱
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.200

El brigón es el mayor predador de Utnao y uno de los más grandes de Korn. Con aproximadamente 4 metros de longitud y 6 extremidades, el brigón es la criatura de Korn más cercana a un dinosaurio. Son carnívoros, ven muy bien en la oscuridad (infravisión 30m), tienen un olfato fino y una gruesa piel que le proporciona una dura coraza contra los ataques de la mayoría de sus rivales. Como casi cualquier criatura de Utnao es venenoso e

inmune a cualquier veneno, y cualquier criatura que sea afectada por sus mordiscos deberá hacer una TS contra Veneno o ver todo su cuerpo sumido en un intenso dolor que le impide moverse (Parálisis y -1 CON durante 1 turno). El color de su piel es muy parecido al de la roca por lo que se camufla perfectamente en su entorno, esperando agazapado para abalanzarse sobre sus víctimas arrollándolas y matándolas con su mordisco. A pesar de su ferocidad y su peligro, a menudo hay partidas de guerreras Melnok que tratan de cazarlo como prueba de fuerza o para usar o vender su sangre y su piel.

Boca Aulladora

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 8 (11)
Dados de golpe: 2
Movimiento: 9m (3m)
Ataque: Arma de aliento gas paralizador / 1 mordisco (+3)
Daño: No/1d6+2
Salvación: G3
Moral: 6
Valor del tesoro: 100 ₽
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 680

Pocos son los que lo saben, pero las bocas aulladoras son realmente crías de skarmaug. Los skarmaug son hermafroditas y tienen de 1 a 2 crías cada año. Cuidan y alimentan a sus crías en sus túneles durante dos meses, pasados los cuales los abandonan. Las crías de skarmaug son unas criaturas extrañas parecidas a enormes gusanos de 50 a 100 cm de largo y que suelen desarrollarse bajo la arena del desierto o entre los lechos rocosos secos de la región de Palos Muertos en la península de Samaria. Tienen una enorme boca con muchos y pequeños (pero afilados) dientes desde la cual exhalan un gas muy tóxico que afecta al sistema nervioso y paraliza completamente a su víctima (TS contra Venenos). Aunque tienen dos pequeños ojos, son prácticamente ciegas pues se desarrollan casi exclusivamente bajo tierra y cuando salen a la superficie para alimentarse lo suelen hacer de noche. Las Bocas Aulladoras tienen la piel gelatinosa como la de una lombriz y unos pequeños cilios que las ayudan tanto a reptar como a sentir las vibraciones. A los dos meses ya han desarrollado unas pequeñas espinas que les ayudan a moverse un poco mejor y alimentarse por sí solas. Su método de alimentación consiste en esperar semienterrada en la arena a que algo pase cerca, una vez que exhalan su gas solo es cuestión de tiempo que devoren a su víctima.

Se las llama bocas aulladoras por el tamaño enorme de su boca y porque en el último periodo de dos semanas de desarrollo y transformación en skarmaug, las crías salen a la noche del desierto y emiten un "aullido" parecido al del llanto de un recién nacido humano. Muchas son las personas engañadas (y devoradas) por el llanto de una boca aulladora y de ahí viene el dicho "llorar menos que un niño samarí" ya que se acostumbra a los niños samarís a que no lloren nunca de noche en el desierto pues piensan que atrae a las bocas aulladoras.

Byakhee

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 1 (17)
Dados de golpe: 4
Movimiento: 54 metros (18m)
Ataque: 2 garras (+4/+4) / 1 mordisco (+4)
Daño: 1d6+2 cada una / 1d8+2
Salvación: G4
Moral: 10
Valor del tesoro: 300 ₽
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 400

Algunos piensan que los Byakhee son demonios pero la realidad es que son unas extrañas y horrendas criaturas traídas por los Arcaicos a Korn. Como la mayoría de los sirvientes de los Arcaicos se quedaron atrapados en este mundo y aunque nadie sabe con certeza si son inteligentes o no, sí se sabe que aunque no hay muchos viajan en "bandadas" y que son carnívoros y muy peligrosos. Los byakhee son unas criaturas de pies palmípedos y alas membranosas cuyo aspecto podría recordar a una mezcla entre una hormiga voladora y el cadáver de un dragón. Suelen encontrarse en lugares de difícil acceso o en

Caballo	De monta	Purasangre	Salvaje	Mecánico*	Arcanotecnológico**
Tipo	**Animal**	**Animal**	**Animal**	**Constructo**	**Constructo**
Clase de armadura	7 (12)	7 (12)	7 (12)	4 (15)	3 (16)
Dados de golpe	3	3	3	4	5
Movimiento	72 m (24 m)	80 m (26 m)	72 m (24 m)	54 m (18 m)	72 m (24 m)
Km hora/día	9,5 km / 76 km	10 km /80 km	9,5 km / 76 km	4,5 km / 52 km	9,5 km / 76 km
Ataque	2 pezuñas (+3/+3)	2 pezuñas (+2/+2)	2 pezuñas (+4/+4)	2 pezuñas (+3/+3)	2 pezuñas (+4/+4)
Daño	1d4 / 1d4	1d4 / 1d4	1d4+1 / 1d4+1	1d6 / 1d6	1d6+1 / 1d6+1
Salvación	G3	G3	G3	G4	G5
Moral	5	6	7	8	10
Valor del tesoro	No	No	No	200 ₱	100 ◍
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor PX	50	65	65	135	350

*llevan un motor de vapor normal o un MOVAR y tienen una autonomía máxima de 10 km/carga o 50 km/carga
**puede tener una batería de esencia y tienen una autonomía máxima de 100 km/carga

las montañas más altas de Mu, aunque cada cierto tiempo bajan a alimentarse de ganado. Ver un Byakhee produce Terror.

CABALLO

Este gran mamífero se lleva usando desde hace siglos como animal de carga o medio de transporte, y en muchas culturas son incluso parte esencial de la comunidad (Boldak, las Colonias Confederadas o el norte de Kian Se). Dependiendo de las zonas geográficas de Korn, hay variaciones de tamaño y color siendo los más fuertes y valorados los procedentes de las llanuras de Terraconia. El caballo de monta es el más usual, el caballo purasangre usado en las competiciones de hípica y el caballo salvaje que podemos encontrar libre en algunas partes de Korn. Existen dos versiones mecánicas: el caballo mecánico, que es simplemente una máquina con forma de caballo y el caballo arcanotecnológico que vendría a ser un animal autómata.

CONCORDO

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 5
Movimiento: 24 m (8m)
Ataque: 1 picotazo (+5) / aplastamiento + mordisco
Daño: ld8 / 4d6 + 2d6 (a partir del siguiente asalto)
Salvación: G5
Moral: 8
Valor de tesoro: 750 ₱
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 500

Esta horrible y fofa criatura es una suerte de cuervo o buitre demoniaco. Se dice que podrían proceder de los demonios llamados Vrocks (Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este) pero no se sabe a ciencia cierta. Los concordos son solitarios y viven en oscuras cuevas donde se podrá ver el rastro de huesos parcialmente

triturados. Su modo habitual de ataque es saltar –gracias a unas rechonchas patas ayudándose por las alas– sobre sus víctimas confiando en que su desvergonzado peso acabe con sus vidas. Ha de superarse una TS contra Aliento para evitar el aplastamiento del concordo. Este tipo de saltos le extenúa por lo que solo puede hacerlo cada 1d4 asaltos. Puede caer sobre hasta 4 criaturas medianas si están muy juntas y en los rounds siguientes, bajo esos faldones de grasa emplumada, decenas de bocas devoran a sus presas. Para lograr zafarse ha de ganar en una tirada de enfrentada de FUE (se considera que el concordo tiene FUE 18) o sufrir 2d6 de daño por asalto. Si tiene tiempo, prefiere esperar colgado en alguna oscura grieta ansioso por caer sobre los desdichados manjares.

COOSHEE

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 3
Movimiento: 45 m (15 m), 60 m en carrera
Ataque: 1 mordisco (+3)
Daño: 1d6+3
Salvación: G3
Moral: 10
Valor de tesoro: 200 ₽
Alineamiento: Legal
Valor PX: 80
Los cooshee son los tradicionales perros élficos eladrel que se distinguen fácilmente de los otros canes por su pelaje verde. Estos perros han estado al lado de los eladrel desde siempre y parece que su ciclo de vida es parejo al de sus amos (es decir, viven mucho más de lo que vive un perro normal). Los cooshee suelen establecer algún tipo de enlace empático con su amo eladrel y saben en cada momento en que dirección y el estado anímico en el que se encuentran. Su olfato y su oído son incluso mejores que los de cualquier otra raza de canes y dicen que un cooshee nunca pierde el rastro de algo de lo que haya captado su olor. Además tienen una capacidad innata de esconderse en las sombras si está en un bosque (75%).

DEVORADOR DE GRASA

Tipo: humanoide
Clase de armadura: 8 (11)* / 2 (17)
Dados de golpe: 2 / 11
Movimiento: 18 (6m) / 54 (18m)
Ataque: inyección (+6) / 6 garras (+12) + abrazo mortal
Daño: veneno (ver abajo) / 1d6 + 6d6 (ver abajo)
Salvación: M2 / G11
Moral: 6 / 12
Valor de tesoro: la criatura no porta tesoro alguno pero la silla y los instrumentos del laboratorio están valorados en 1.000 ◍
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 50 / 2.800
*Los primeros valores son los del profesor, los siguientes son del Devorador.
El profesor Klaus Christofferson o Dr. Rockefeller Snap como es conocido ahora, es un malvado y perturbado científico. Desde siempre sus prácticas médicas han rayado la obscenidad, siempre buscando almas descarriadas con las que experimentar. Prácticamente en el ocaso de su vida buscaba desesperadamente la manera de prolongarla eternamente y escapar de la silla de ruedas que le aprisiona. Ahí fue donde nació su alter ego, el Devorador de Grasa. Vaga por las noches en su silla de ruedas automática y cuando encuentra una víctima, preferentemente mujeres con sobrepeso, activa los mecánismos ocultos de su silla que sujetan a la víctima y le inyectan un poderoso anestésico (TS contra Venenos o inconsciente durante1d6h) para acto seguido extraerle toda la grasa del cuerpo matando a su víctima. Este proceso dura 10 minutos. En la seguridad de su laboratorio crea un feo destilado que bebe con diligencia para transformase en el ser conocido como Devorador de Grasa.

El devorador es similar a una garrapata grasosa con diez apéndices a modo de piernas y brazos. Le cuesta conservar la forma del rostro ya que tiende a desparramarse por lo que se coloca una máscara para contener los pliegues cutáneos. Es una criatura en evolución constante y cuanta más grasa digiere, más poderoso es. Su forma de ataque es simple, te rodea con sus fuertes garras y si consigue aprisionarte con las seis, realiza su mortal abrazo. Cientos de pedúnculos se insertan bajo la piel para extraer toda la grasa del cuerpo provocando un gran dolor y casi seguro, la muerte.

DRAGONES

Antes de Ragnarok el número de dragones era elevado pero cuando se desató el caos, todo cambió. Los dragones murieron a miles y los pocos que sobrevivieron tuvieron que esconderse. Muchos fueron descubiertos y dados caza, otros fueron expulsados de las tierras habitadas huyendo nadie sabe a dónde y otros entraron en letargo o murieron debido a sus heridas. Los dragones son inherentemente mágicos, su sangre posee *esencia*, al igual que la de los dioses, por lo que no perdieron sus capacidades mágicas. Sí es cierto que con la desaparición de los dioses el hacer uso de esas habilidades mágicas les supone más esfuerzo y un gran tiempo de recuperación, pero pueden recurrir a ellas.

Con el pasar de los años, el descubrimiento de la *esencia* y el nacimiento de la tecnología, algunos de los dragones que sobrevivieron se han interesado por los usos que podrían darle a dicha tecnología y las nuevas aplicaciones de la *esencia*. Estos dragones son los más problemáticos para los habitantes de Korn. El uso de la tecnología y la *esencia* en sus propios cuerpos hace que se vuelvan más inestables y salvajes, creando verdaderos problemas en algunas zonas del planeta. Otro gran problema asociado a estos dragones es su *Estirpe*, que vaga, en muchas ocasiones, demasiado cerca de la civilización. Los dragones mecanizados pierden su capacidad de lanzar hechizos y de polimorfarse por lo que hacen uso de su estirpe para suplir esa pérdida.

Estirpe

La Estirpe de Dragones es como se conoce a la descendencia de los dragones tecnificados. Estos dragones han tenido que recurrir a insuflar vida, usando su propia fuerza vital, en recipientes vivos, muertos o mecánicos para que les sirvan y puedan acercarse sin llamar "tanto" la atención a zonas civilizadas. Esta estirpe a su vez puede insuflar vida en otros recipientes y así sucesivamente, perdiendo poder en cada escalón, hasta que se llega a los últimos descendientes, los *Zombis de Chatarra*. Los miembros más cercanos a su creador original cuentan con numerosas poderes entre los que se encuentra el poder polimorfarse (si no cuentan con ninguna parte mecánica) y son absolutamente leales a su creador. A medida que nos alejamos de la descendencia original las criaturas van perdiendo inteligencia y poder.

Marwolaeth Asgellog

Tipo: Dragón
Clase de armadura: -9 (28)
Dados de golpe: 35
Movimiento: 45 m (15 m) / en vuelo: 90 m (30 m)
Ataque: 2 garras (+22/+22) / 2 alas (+22/+22) / mordisco (+22) / barrido de cola (+22)
Daño: 1d10/1d10 +5 (x3) / 1d12/1d12 +5 / 4d10 +8 (x3) / 2d10 +5 (x3)
Salvación: G35
Moral: 12
Valor del tesoro: 18.000
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 45.000

Muerte Alada o *Pesadilla Roja,* como se le conoce en Siania, es el dragón tecnificado más conocido de Korn. Se trata de un dragón rojo de unos 900 años de edad. Tras el Ragnarök los padres de este espécimen perecieron en la guerra, dejando a su cría sola. La suerte y la astucia de Marwolaeth hicieron que pudiera sobrevivir lo suficiente. Permaneció oculto durante siglos yendo de un lugar a otro por tierras siankas hasta que algo llamó su atención. El descubrimiento de la *esencia* y sus aplicaciones así como el enorme avance tecnológico que esto supuso. El dragón vio en ello una enorme oportunidad. Ubicó su guarida en el volcán Misthraken y comenzó a recabar toda la información y materiales que le fueron posibles. Tras capturar a varios científicos, consiguió acoplar a su cuerpo el primer implante y perdió su capacidad para lanzar hechizos, y lo más importante, para polimorfarse, tuvo que recurrir a la estirpe. Desde ese momento el poder y agresividad del gran dragón rojo ha crecido enormemente, así como su estirpe. La cantidad de implantes que posee actualmente es tal que apenas conserva un ápice de cordura. Sus acciones son cada vez más directas y causan más estragos por lo que Siania tendrá que tomar una decisión pronto. Ver a Marwolaeth produce Terror.

Implantes: Mandíbula metálica (Critico x3). Garras metálicas (Crítico x3). Alas modificadas (más movimiento en vuelo y ataque con ala ya que ahora llevan metal en vez de hueso y cortan). Cola cuchilla (el ataque de barrido de cola afecta a todos los pjs en un área de 20m) (Critico x3). Armadura de escamas metálicas (+3 CA extra). Generador de aliento de lava (la mayor maquiavelidad de Marwolaeth) es un mecanismo ubicado en el bajo vientre recubierto de metal para que no sea un gran punto débil, aunque probablemente sea el más débil. Se extiende por el interior de su cuerpo pasando por estómago y tráquea. Genera un aliento de dragón mucho más consistente que persiste tras expulsarlo del cuerpo. La limitación de utilización del aliento es de 1/día. Además, al ser una especie de pasta incandescente, una vez lo lanza sigue haciendo efecto hasta que se enfría unos segundos más tarde. A efectos prácticos sería como lava. Funde el metal y volatiliza la carne. A efectos de combate, si se falla la TS contra Aliento la muerte es instantánea, si se supera hace el daño completo (equivalente a sus PG) pero dividido en tres asaltos. Tiraría 1d6 por cada pieza de equipo con un resultado de 1-3 quedaría destruido.) Miembros afilados. Debido a la terrible fuerza y las modificaciones metálicas (garras, fauces, alas y cola han sido modificadas con elementos férricos terriblemente duros y afilados) cualquier impacto con uno de esos miembros modificados genera una tirada de 1d6. Con un resultado de 1, un miembro al azar queda cercenado, en caso de ataques dobles (como alas y garras), un doble impacto significaría la muerte instantánea.
Cercenamientos (1d4): 1-Pierna derecha, 2-Pierna izquierda, 3-Brazo derecho, 4-Brazo izquierdo.

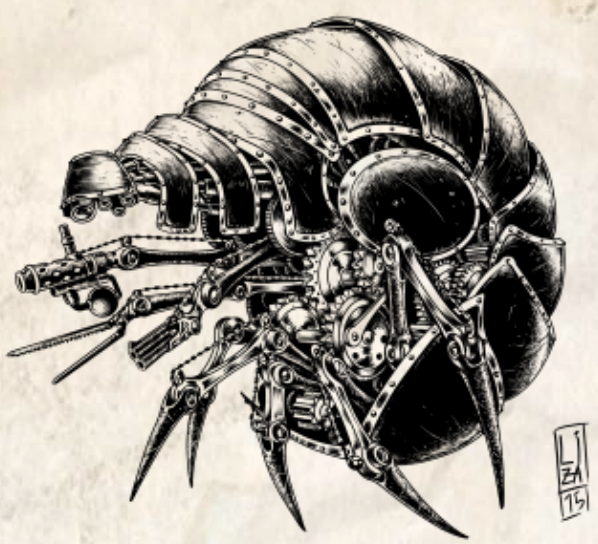
Dragón Celestial Yu
Tipo: Dragón
Clase de armadura: -8 (27)
Dados de golpe: 30
Movimiento: 45 m (15 m) / en vuelo: 100 m (33 m)
Ataque: 2 garras (+19/+19), mordisco (+19), barrido de cola (+19)
Daño: 4d4/4d4 / 6d6+8 / 4d4
Salvación: G30
Moral: 12
Valor del tesoro: Incalculable
Alineamiento: Legal/Caótico
Valor PX: 25.000

Yu Xing Chew Dewei es el dragón más viejo de Korn. Tiene más de 10.000 años, procede del Reino Celestial un mundo situado en otro plano de existencia, y gobierna como emperador en Kian Se. Yu perdió gran parte de su poder durante el Ragnarök (solo conserva unos pocos conjuros) y está gastando sus pocas reservas en el conflicto con Siania. Aunque Yu en *esencia* es un dragón magnánimo, la pérdida de su cónyuge y su hijo le hizo perder parte de su razón y aunque suele tener un carácter bondadoso a veces sufre ataques de ira que solo puede calmar su hija, la dragona prismática Song Mina. Los dragones celestiales tienen una forma más alargada que los dragones comunes, carecen de alas aunque pueden volar a voluntad, tienen una piel diamantina blanquecina que les protege de casi todos los daños y una gran boca desde la que exhalan un soplido celestial. Un cono de aire huracanado helado que congela al instante todo lo que toca (TS contra Aliento o congelación instantánea y muerte, si se supera, el daño es equivalente a sus PG). Yu, además de poder convertirse en humano tiene otras capacidades mágicas únicas como poder teletransportarse hasta el Reino Celestial o invocar 1d6 golems de jade (aunque parece que esto merma mucho sus fuerzas).

Esfera Gnómica de Defensa

Tipo: Constructo
Clase de armadura: Modo defensa -1(20)/modo ataque 2 (17)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 36 m (12 m)
Ataque: 4 cuchillas (+6), descarga eléctrica o chorro de fuego
Daño: 1d6/1d6/1d6/1d6 / 1d8+TS parálisis o 3d6 de fuego
Salvación: G8
Moral: 12
Valor del tesoro: 100 ◍
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.570

Las esferas gnómicas de defensa son unos complejos constructos creados por los gnomos hace mucho tiempo para defender sus ciudades subterráneas. Las primeras esferas defensoras fueron animadas por medio de la magia y aún es posible encontrar alguna de ellas activas en las antiguas ciudades gnomas abandonadas. Las esferas eran un tipo de guardián golem mecánico animado por conjuros. Las esferas actuales han sido modificadas de las primeras y funcionan mediante mecanismos alimentados por combustible de



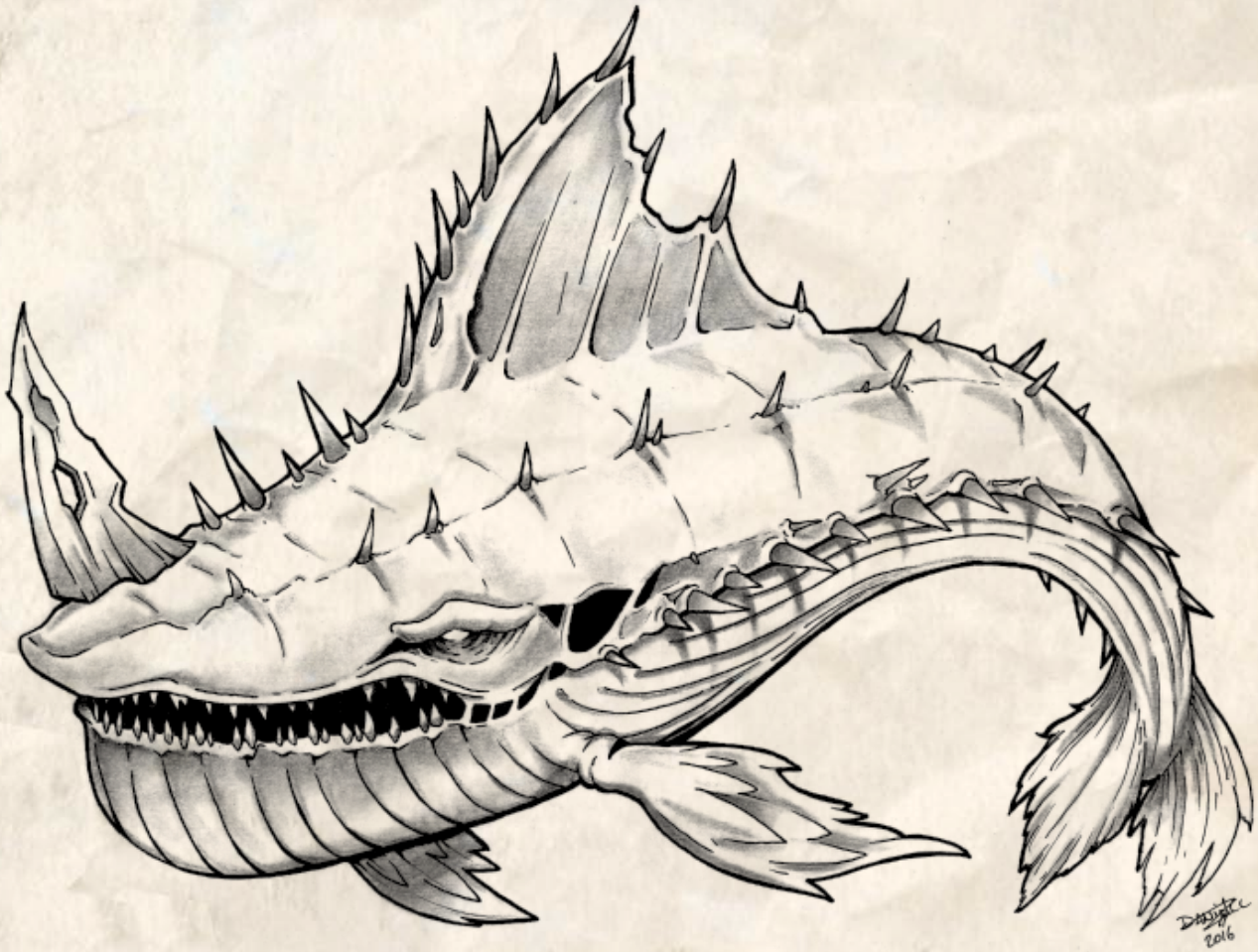
esencia. Las esferas antiguas se mantenían activas hasta que eran destruidas, mientras que las esferas modernas tienen una autonomía y un pleno funcionamiento de 2 horas desde que son activadas. Se desconoce el mecanismo que activa las esferas de defensa. Se dice que las antiguas esferas eran capaces de reconocer a un gnomo al cual no atacaban. Las esferas actuales se activan y entran en modo de combate al detectar cualquier presencia, incluidos los gnomos.

Las esferas tienen dos modos de combate: en modo defensa ruedan y se enrollan como un armadillo y en modo ataque, aparentan una gran araña metálica con afiladas cuchillas que propina descargas eléctricas (sino superan una TS contra conjuros, paralizado 1d4 asaltos) o escupe fuego en un arco de 120º y 6m de alcance.

GALARA

Tipo: Monstruo
Clase de Armadura: 6 (13)
DG: 24
Movimiento: 60 m (20 m) nadando
Ataque: Mordisco (+24) o embestida
Daño: 3d20 / 6d6 (causa PGE)
Salvación: G18
Moral: 11
Valor del Tesoro: 300 ◍ (en carne y aceite)
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 7.750

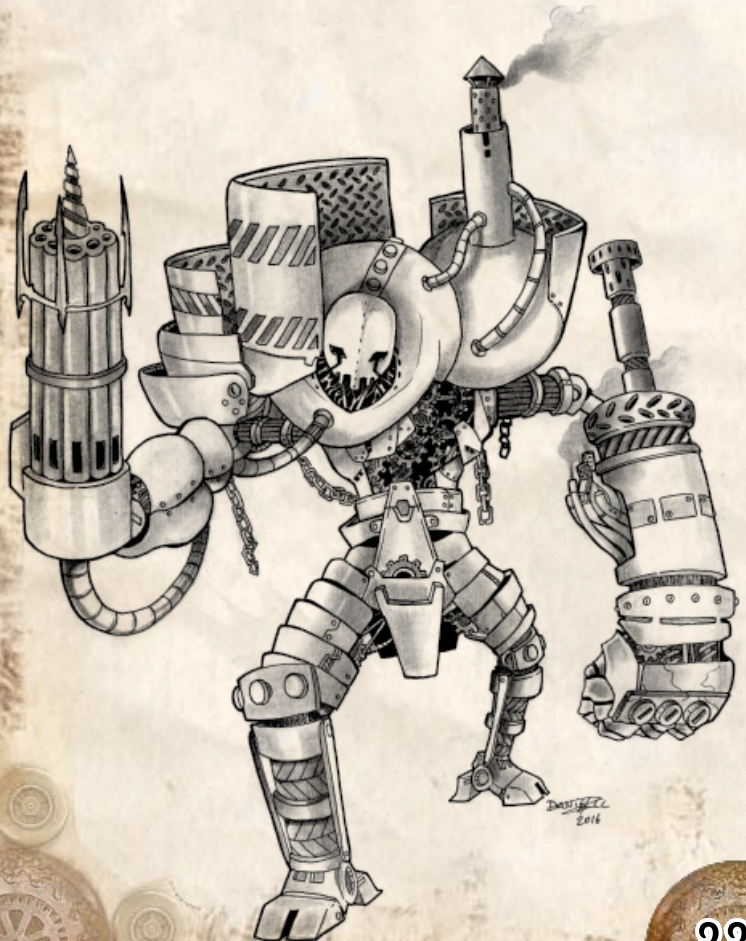
Las galaras son enormes ballenas o cachalotes extremadamente agresivos que han surgido recientemente en las aguas que rodean Éirann y el mar de Gotorok. Las galaras parecen proteger las manadas de ballenas pero lejos de la verdad, son depredadores



insaciables y atacan embarcaciones o cetáceos por igual. Los pocos marineros que han visto una galara, y han salido con vida, hablan sobre un enorme animal blancuzco de unos 30 metros de longitud, largas espinas y un afilado espolón en el morro con unos enormes ojos azules que denotan inteligencia y cierta malicia. Cuando esta criatura ataca, si supera en 4 la tirada de ataque necesaria, engulle a sus presas hasta de tamaño grande. Sufrirán 3d6 por asalto por los ácidos del estómago. Se cree que se alimentan de pulpos o calamares gigantes por las heridas de las ventosas pero es curioso que no sanen y todas estén ubicadas en el vientre de tan colosal criatura. Se está estudiando desde hace poco pero es posible que esté relacionado con la leyenda del kraken volador llamado Gotorok.

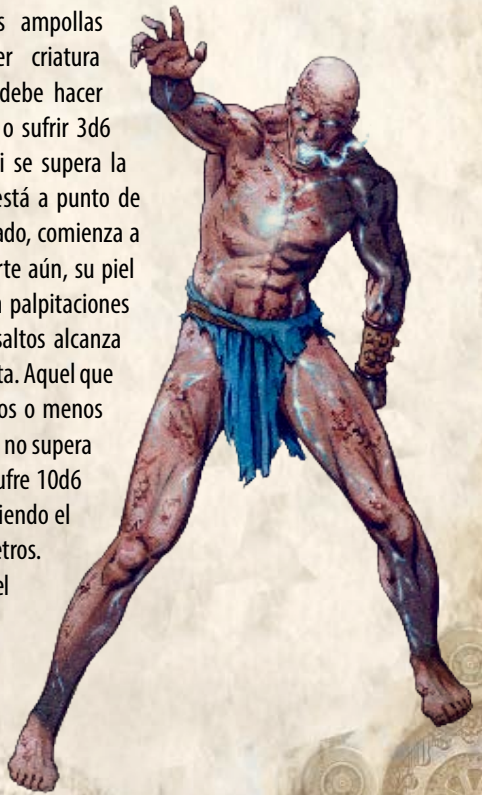
Gigante de Engranajes

Tipo: Constructo
Clase de armadura: 0 (19)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 30m (10m)
Ataque: Gran taladradora (+9) / puño pistón (+10)
Daño: 3d10 en área / puño pistón 8d6 (hace PGE)
Salvación: G10
Moral: 12
Valor del Tesoro: 500 ◍ en piezas
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3.100
Esta monstruosidad arcanotecnológica de 16 metros es capaz de destruir un ejército por sí sola, ha sido construida por encargo del canciller Fry Gunther para conmemorar el 30 aniversario de la Paz de las Cenizas siendo donado a la ciudad de Erlangen. El Gigante de Engranajes es un enorme autómata cuya arma principal, la taladradora, es capaz de triturar a cualquiera que se encuentre en su trayectoria. Y su puño pistón es capaz de destrozar un motovapor sin problemas o derribar una casa entera. Actualmente está inactivo a la espera de la gran revancha que promete el canciller y el alcalde de Erlangen, Burgen Cuellar, posee la única llave galvánica capaz de ponerlo en funcionamiento.



Golem de Esencia

Tipo: Constructo
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 40m (13m)
Ataque: 2 puñetazos (+6)
Daño: 2d6
Salvación: G6
Moral: 12
Valor del tesoro: 550 ₽
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.320
El golem de esencia es una creación de reciente aparición en Korn. Inyectando esencia pura (difremio) en un golem de carne se obtiene un nuevo tipo de criatura, el golem de esencia. Los golems de esencia no pueden contener el poder que almacena su cuerpo durante mucho tiempo y al tercer día de su creación se vuelven inestables y comienzan a emitir una radiación hasta que acaban descomponiéndose en apenas unas horas. El poder de la esencia que guarda en su interior los hace inmunes a cualquier efecto mágico. Cuando en combate pierden aproximadamente la mitad de sus PG comienzan a emitir un brillo azul irradiando a su vez un intenso calor en un radio de 10 metros que produce terribles ampollas en la piel. Cualquier criatura dentro de este radio debe hacer una TS contra Veneno o sufrir 3d6 de daño, o la mitad si se supera la TS. Cuando el golem está a punto de morir o ha sido derrotado, comienza a brillar mucho más fuerte aún, su piel se llena de grietas con palpitaciones luminiscentes, y en 2 asaltos alcanza su punto crítico y explota. Aquel que se encuentre a 3 metros o menos del golem de esencia si no supera un TS contra Aliento, sufre 10d6 de daño mágico, reduciendo el daño en 1d6 cada 3 metros. Superar la TS reduce el daño a la mitad.



GOLEM DE JADE

Tipo: Constructo
Clase de armadura: 2 (17)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 24 m (8m)
Ataque: 2 puñetazos (+10)
Daño: 2d6 +6 / 2d6+6 (causa PGE)
Salvación: G8
Moral: 12
Valor del tesoro: 5.000 P
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 4.000

Los golems de jade son unas criaturas ancestrales de enorme poder convertidos en estatuas de jade para servir eternamente a su señor. Sólo pueden ser invocados por el dragón emperador Yu al cual obedecen con absoluta lealtad y devoción. La leyenda de Kian Se dice que fueron un regalo del Rey del Sol y la Luna y que son indestructibles. Cuando un golem de jade es derrotado (PG reducidos a 0) vuelve al Reino Celestial donde se recuperan hasta estar listos para volver a ser llamados por el dragón celestial.

Los golems de jade son inmunes a cualquier daño elemental (fuego, frío, ácido o electricidad) siendo en cambio vulnerables al hierro frío.

IKRAU'K

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 2 (17)
Dados de golpe: 8
Movimiento: 72 m (24 m)
Ataque: 1 arma (+9) o pinzas (+8/+8)/ 1 aguijón (+8)
Daño: 3d6+1d6 energía / 1d8 / d18 / 1d10 + veneno
Salvación: G8
Moral: 11
Valor del tesoro: 150
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.060

El ikrau'k - u hombre escorpión- es una maligna combinación de hombre y arácnido. La parte superior del cuerpo es la de un humano, pero la inferior es la de un escorpión gigante. Son poco numerosos y viven exclusivamente en Pythia, donde son amos y señores. Los ikrau'k son seres inteligentes y beligerantes creados durante el Ragnarök por Set para someter todo Hamunra, ahora sus intereses radican en traer de nuevo a su señor. A los ikrau'k les gustan las armas de asta de grandes proporciones, pero son diestros con cualquier otra arma como espadas, arcos o incluso las armas de fuego. Normalmente usan una lanza llamada *thohep* que proyecta una descarga de energía cuando impacta. Este arma solo funciona cuando la porta un ikrau'k, en otras manos es una simple lanza (1d8). También pueden golpear con su letal aguijón; aparte de sufrir el daño la víctima debe superar una TS contra Veneno o morirá en 6 asaltos. Incluso si la tirada de salvación tiene éxito, la víctima queda paralizada durante 1d8-1 asaltos. Son inmunes a su propio veneno y al de todos los escorpiones. Cuando estos seres retiran la máscara que cubre su rostro, causan Terror.

KRAKAMONTE

Tipo: Humanoide
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 1-1
Movimiento: 30 metros (10m)
Ataque: arma (+1)
Daño: 1

Salvación: L1
Moral: 4
Valor del tesoro: 25 ₱
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 10

Estos pequeños duendes (de unos 12cm) que habitan en las casas de las aldeas más rurales y alejadas de Debiria, son un quebradero de cabeza para los aldeanos ya que sólo se dedican a hacer travesuras o a robar pequeñas cosas brillantes y ruidosas. Se dice que protegen a los bebés, odian a los gatos y viven en las partes más viejas y desusadas de las casas (trasteros, graneros o sótanos) donde tienen montado un micromundo. Los cuentos dicen que si se captura un krakamonte éste ofrecerá su tesoro a cambio de su libertad – que puede ser algo realmente valioso o no –. Procuran pasar desapercibidos (esconderse en las sombras 95%) para que no les capturen y cuando eso no funciona, tienen la habilidad innata de hacerse invisibles y son extremadamente rápidos ya que les gusta usar unos artilugios rodantes en los pies que les permiten ir a gran velocidad. Es por ello que es casi imposible atrapar a una de estas traviesas criaturas con vida.

LICÁNTROPOS

Los licántropos son humanos que se transforman en bestias tras ser herido de gravedad por otro licántropo (por debajo de la mitad de sus PG), y cuya transformación tras el "contagio" se produce en 1d12 días. Para la gran mayoría, la licantropía es una maldición cuya víctima empezará a mostrar los síntomas al sexto día, y en la primera luna llena, la transformación será completa. Esta "enfermedad" sólo afecta a humanos y a su capacidad de mestizarse, así que cualquier no-humano infectado por la licantropía morirá en vez de verse transformado (normalmente). En Korn, al no haber clérigos, no existe una manera (conocida y eficaz) de curar la licantropía. Sin embargo, algunos otros pretenden no sólo no curarse la licantropía sino intentar controlarla y usarla en beneficio propio, aunque son pocos los que logran dominar a la bestia, sobre todo aquellos a los que les gusta dar rienda suelta a sus instintos más sanguinarios y salvajes. Las personas transformadas se convierten en bestias salvajes con el único deseo de dar caza y alimentarse. En un entorno adecuado (bosques, mar), el licántropo puede invocar 1d2 animales de su tipo: los hombres-jabalí invocan jabalíes, los hombres-tiburón invocan tiburones. . .que tardan 1d4 turnos en aparecer dependiendo de la disponibilidad. Si un licántropo entra en contacto con la hierba de acónito, deberá hacer una TS contra Veneno o huirá atemorizado. En su forma bestial, el licántropo sólo puede ser dañado por armas mágicas, armas de plata, plata estelar (doble de daño) o conjuros mágicos. Los licántropos en su forma bestial no tienen ni un ápice de humanidad por lo que no pueden hablar idiomas o hacer cualquier acto razonable aunque pueden comunicarse con otros animales de su mismo tipo. Mientras esté en su forma humana, el licántropo sigue teniendo ciertos rasgos de su forma animal. El hombre-rata tendrá orejas grandes y nariz pronunciada, el hombre-tiburón los dientes afilados, etc. En esta forma no tienen ninguna invulnerabilidad y una vez muerto el licántropo retornará a su forma humana original.

Licántropos	Hombre-rata	Hombre-jabalí	Hombre-oso	Hombre-cocodrilo	Hombre-tiburón
Clase de Armadura	7 (16)	5 (14)	2(17)	0 (19)	4 (15)
Dados de golpe	3	5	6	4	5
Movimiento	36 m (12 m)	30 m (10m)	30 m (10m)	18 m (6 m)	30m (10m)/54 m (18m) nadando
Ataque	mordisco (+3) o arma (+1)	colmillo-mordisco (+4)	2 garras (+5) mordisco (+7)	mordisco (+5)	Mordisco (+6)
Daño	1d4 o con arma	2d6+2	2d4/2d4/2d8		2d6
Salvación	G3	G4	G6	G4	G5
Moral	8	9	16	12	10
Valor del tesoro	200 ₱	550 ₱			
Alineamiento	Caótico	Caótico	Neutral	Caótico	Caótico
Valor PX	105	200	250	210	210

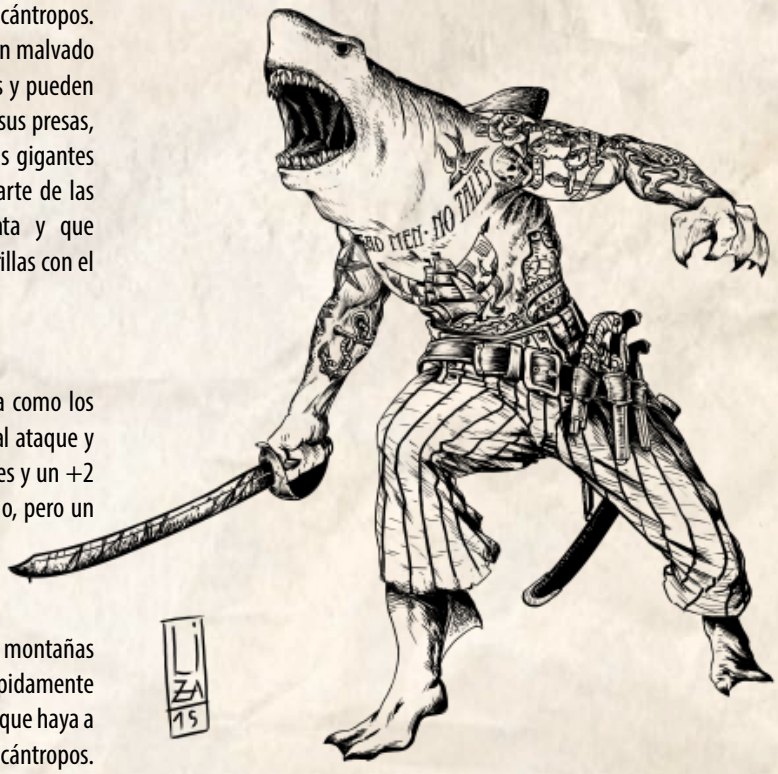
Hombre-rata
Los hombres-rata de Korn son diferentes al resto de licántropos. Creados a partir de ratas de laboratorio por El Profesor (un malvado criminal de Landorium), son medianamente inteligentes y pueden hablar con dificultad. Actúan furtivamente acechando a sus presas, sorprenden sacando 1-4 en 1d6 y pueden convocar ratas gigantes para que les ayuden en combate. Dicen que hay una parte de las alcantarillas de Landorium infestada de hombres-rata y que mantienen una dura batalla por el control de las alcantarillas con el justiciero llamado El Topo.

Hombre-jabalí
Los hombres-jabalí pueden entrar en un estado de furia como los bárbaros (durante un máximo de 10 asaltos tendrá +2 al ataque y el daño en cuerpo a cuerpo, 5 puntos de golpe adicionales y un +2 para las TS contra conjuros y efectos basados en el miedo, pero un penalizador de -2 a su CA).

Hombre-oso
Estos raros licántropos suelen ser huraños que viven en las montañas de Siania debido a que su naturaleza les hace enfadarse rápidamente y entrar en un estado de frenesí en el que atacan a todo lo que haya a su alrededor. Son considerados los más fuertes entre los licántropos. Se les suele encontrar en compañía de osos. Se recuperan de las heridas tres veces más rápido de lo normal y son inmunes a las enfermedades pudiendo incluso curar a otros una vez por semana. Si impacta con las dos garras efectuara un abrazo de oso causando 4d4 de daño extra.

Hombre-cocodrilo
Estas malvadas criaturas poseen la mezcla perfecta entre la determinación de los cocodrilos y la astucia humana. Nunca sueltan a sus víctimas de sus fauces hasta que noten que han muerto (realizar tirada enfrentada de FUE para poder soltarse, la FUE del hombre-cocodrilo es 18). Suelen encontrarse en pantanos o junglas y nunca dejan restos de sus víctimas. El origen de estos licántropos se sitúa en la lejana Hamuset, donde un temerario ladrón de tumbas llamado Kromin encontró su aciago destino en un templo del dios cocodrilo Sobek.

Hombre-tiburón
Los hombres-tiburón junto a los hombres-rata son los únicos que parecen mostrar algo de inteligencia y pocas veces están alejados de un puerto ya que suelen hacer su vida humana en estos lugares. Si consiguen estar en combate en el agua su clase de armadura aumenta hasta 0 (19) debido a que su velocidad y agilidad aumentan. Si prueban la sangre entrarán en un estado salvaje en el que recibirán un bono 2+ al ataque y al daño pero dejaran de pensar con claridad.



MASA INSECTOIDE

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 2 (17)
Dados de golpe: 8
Movimiento: 18 m (6 m) excavando o normal
Ataque: 2 garras (+8/+8) y 1 mordisco (+8)
Daño: 3d4/ 3d4 / 1d10
Salvación: E8
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.400
Cuando las pesadillas tomaron forma, las masas insectoides recorrieron el mundo. Estas grandes aberraciones de 2'5 metros, recuerdan por el movimiento a los gorilas por su forma de andar apoyándose en los nudillos pero las placas de quitina y sus ojos multifacetados hace que se asemejen más a una suerte de escarabajo de grandes mandíbulas. Las masas insectoides excavan con sus poderosas garras a través de la roca para dar caza a sus presas siendo prácticamente indetectables hasta que salen a través de la pared sorprendiendo a sus víctimas.

En combate no son solo temibles sus mordiscos sino sus garras, enormes y afiladas capaz de cortar el hueso como mantequilla. Lo peor son sus ojos, pueden causar el efecto del conjuro Confusión sino superan una TS contra Sortilegios. La masa no suele luchar hasta la muerte ya que puede huir excavando o derrumbando para escapar cavando.

MI-GO

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 2+1
Movimiento: 20 m (7 m) / 45 m (15 m) volando
Ataque: pinzas (+3) o arma
Daño: 1d4+1 / 3d8
Salvación: L2
Moral: 8
Valor del tesoro: 250 ₱ pero si porta armas avanzadas puede multiplicar su valor x10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 40

Criaturas rosáceas de las que hablan los viejos legajos. Organismos recubiertos de un delgado caparazón quitinoso con alas membranosas ocultas en el lomo que podrían recordar a un insecto o un crustáceo. Varios pares de patas de diferentes formas hacen las veces de manos con las que manipulan objetos. Rasgos fúngicos forman su extraña cabeza con infinidad de antenáculos con los que acarician su entorno y emiten gemebundos zumbidos. Desaparecidas desde la expulsión de los Arcaicos, estas laboriosas criaturas siguen muy presentes en la isla de Mu donde habitan en el interior de sus gargantuescas colmenas y extraen blasfemos metales. Nativas de un planeta desconocido utilizan su avanzada tecnología con la que experimentan con individuos débiles de mente. Estos sujetos son liberados al mundo con el objetivo de proporcionarles información del actual Korn. Tras un complicado proceso extraen el cerebro –que tras la conexión a una de sus máquinas sigue siendo capaz de ver, oír y hablar– e insertan una larva parasitaria que poco a poco se va desarrollando tomando el control del cuerpo. Procuran evitar la confrontación directa y urden planes con su superior intelecto con el fin de desbaratar cualquier ataque premeditado. Si es necesario usarán el armamento que han estado reservando, como pistolas de rayos desintegradores (3d8 de daño, alcance 100m, un cargador tiene 10 disparos) o armaduras de limo (mejoran en 4 su armadura. Si alguien que no sea un mi-go se la pone, al quitársela sufre 1d4 PG por desgarramiento). Su insólito cuerpo extraterrestre hace que sean inmunes a críticos –al menos hasta que se diseccione una de estas criaturas y se localicen sus órganos vitales–. Ver un mi-go causa Terror.

NEANDERTAL

Tipo: Humanoide
Clase de armadura: 8 (11)
Dados de golpe: 2
Movimiento: 30 m (10 m)
Ataque: hacha de sílex (+2), lanza de madera (+3)
Daño: 1d6+1, 1d6
Salvación: G2
Moral: 6
Valor del tesoro: 25 P
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 20

Descubiertos por Johann Neanderhausen en las cuevas de Igterreinch cerca de Kromblerg, estos hombres primitivos parecen ser los antepasados de los actuales humanos. Semejante descubrimiento habría supuesto una revolución a escala mundial ya que las teorías de algunos evolucionólogos afirman que no procedemos de los dioses. Desgraciadamente, Johann murió en extrañas circunstancias sin llegar a sacar a la luz dicho descubrimiento. En la actualidad, el ejército controla todos los accesos a la región por orden del canciller.

Similares a los humanos pero más peludos, con huesos más anchos y extremidades cortas, son capaces de usar herramientas de piedra e incluso hablan una suerte de protolenguaje con el que se comunican. Cómo han sobrevivido tantos siglos aislados es un misterio.

NINFA DEL AGUA

Tipo: Humanoide
Clase de armadura: 7 (12)
Dados de golpe: 3
Movimiento: 30 m (10 m)/60 m (20m) nadando
Ataque: Ver abajo
Daño: No
Salvación: C3
Moral: 9
Valor del tesoro: 300 ₱
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 300

Descritas en los libros como criaturas de leyenda, las nereidas o ninfas del agua, son espíritus femeninos del plano elemental del

agua. Su forma es la de una bella muchacha adolescente que al contemplarla sin su consentimiento causará ceguera permanente (o la muerte si la ninfa está desnuda) a menos que se supere una TS contra Sortilegios. Habitan en los lugares más hermosos (y apartados) de Éirann en los que el agua es el elemento predominante como impresionantes cascadas o majestuosos lagos. Rodeadas de su amado elemento, las nereidas pasan el tiempo cantando y atrayendo animales a su maravilloso santuario. Aquel que se acerque lo suficiente o que haya entrado en su territorio sin su permiso no escapará (procurará atacar a enemigos solitarios o que haya conseguido que se separen del grupo). Primero se mostrará amistosa dejando que su belleza sobrenatural les ciegue o directamente mueran al verla desnuda. Si sobreviven, intentará dar su terrible beso llenándole los pulmones de agua (como el conjuro Pulmones encharcados pero sin TS y sin poder expulsar el agua por medios naturales) que sin duda, causará su muerte. Si estuviera en apuros, es capaz de lanzar Puerta dimensional 1/día para escapar. Algo sucedió durante el Ragnarök que afectó a estas bellas criaturas volviéndolas crueles y despiadadas.

Ninfa del aire

Tipo: Humanoide
Clase de armadura: 6 (13)
Dados de golpe: 3
Movimiento: 27 m (9 m)/ volando 90 m (30 m)
Ataque: Ver abajo
Daño: No
Salvación: L3
Moral: 8
Valor del tesoro: 250 ₽
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 125

Espíritu femenino del aire que habita en los bosques de Éirann. Las ninfas del aire, o sílfides, parecen unas muchachas extremadamente hermosas con grandes alas de mariposa a las que sólo pueden ver aquellos que ellas quieran. Viven en lugares altos y ventosos como montañas y colinas. Si una criatura legal (buena) se acerca a la ninfa abiertamente y con cautela, sin mirarla directamente, hay una probabilidad de que la ninfa se muestre amistosa (-2 a la tirada de Reacción de Monstruos, modificable con el ajuste de reacción del CAR). Contemplar una ninfa sin su consentimiento causará ceguera permanente (o la muerte si la ninfa está desnuda) a menos que se supere una TS contra Sortilegios. Tras el Ragnarök, las sílfides perdieron gran parte de su poder si bien todavía son muy resistentes a la magia (50%) y mantienen sus habilidades mágicas innatas de volverse invisible a su antojo e invocar a uno de sus hermanos los Elementales de aire.

Ogro enxeno

Tipo: Humanoide
Clase de armadura: 2 (17)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 30 (10m)
Ataque: 1 arma (+6)
Daño: 1d10+3
Salvación: G6
Moral: 12
Valor del tesoro: 500 ₽
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 820

Rara vez vistos fuera de Utnao, los orgros representan el experimento más estable y extendido en toda la isla. Creados por los xerenade de En'xen, el orgro original fue creado a partir de esclavos orcos y ogros en busca de un soldado perfecto. El éxito fue tal que pronto todos los xerenade copiaron el experimento y a menudo han tratado de mejorarlo añadiendo material de otras especies. Tan alto como un ogro pero más musculado, el orgro se alza por encima de sus amos dispuestos a dar su vida sin pestañear. Su lealtad está grabada en su propia sangre a partir de la selección artificial y los conjuros que se utilizaron en la creación de estos. Pocos han visto un orgro en acción, y solo aquellos fuertemente armados han sobrevivido a ellos. Luchará en primera línea soportando lo peor del combate. Cuando llegue a la mitad de sus puntos de golpe entrará en una rabia homicida, aumentando su ataque y daño en +3 y sufrirá un penalizador a su armadura de -2 ya que es más descuidado a cambio de golpear mucho más fuerte si cabe. Al acabar el combate, o está en pie o muerto por la heridas.

Oso rojo de Chenat

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 45m (15 m)
Ataque: 2 garras (+12/+12) y 1 mordisco (+12)
Daño: 2D6 y 2D10
Salvación: G10
Moral: 12
Valor del tesoro: 250 ◍
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.400

En la región de Kazat, en el norte de Siania, hubo una gran explosión de la que muy poco se sabe. Prácticamente el bosque de Chenat fue reducido a cenizas y la mayoría de los animales de la zona han desaparecido o muerto por algún tipo de contaminación que hay en el ambiente. Dicen los nativos del lugar que a la catástrofe sólo pudieron sobrevivir los grandes osos rojos de la zona (equivalentes a los osos de las cavernas), si bien parece ser que uno de esos osos rojos se ha convertido en una bestia mutante de pesadilla. El oso rojo de Chenat es un enorme oso de pelaje rojizo que ha alcanzado los 8 metros de altura. Músculos deformados, zarpas descomunales y unas fauces de aspecto metálico. Si impacta con las 2 garras consigue el temible abrazo de oso causando 2d10 de daño adicional. El oso rojo de Chenat emite una pequeña radiación nociva a su alrededor, permanecer a 3 metros de la bestia provoca un daño de 1d6/asalto (sin TS).

Pantera tentacular

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 3 (16)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 45 metros (15m)
Ataque: 2 tentáculos (+6) / 1 mordisco (+5)
Daño: 2d4 / 1d6+2
Salvación: G6
Moral: 8
Valor del tesoro: 1.000 ₱
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 820

Nadie sabe el verdadero origen de estas criaturas si bien muchos dicen que son de otro plano de existencia. Su aspecto es el de una gran pantera negra con seis patas y un par de largos tentáculos provistos de ganchos óseos que nacen del lomo. Se piensa que son inteligentes, malvadas y terriblemente peligrosas cuando están malheridas (con 6 PG o menos) atacando también con el mordisco. El mayor problema a la hora de enfrentarse a estas horribles bestias es que tienen una capacidad mágica de desplazarse o parpadear en el tiempo y el espacio y aparentan estar a 1 metro de donde realmente se encuentran. Esto supone un penalizador de -2 al ataque a cualquiera que intente golpearla debido a la deslocalización de su posición. La piel de esta criatura es altamente demandada por los magos y alquimistas.

Parásito sincrético

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 36 m (12m)
Ataque: 1 mordisco (+10)
Daño: 1d+6veneno
Salvación: G10
Moral: 6
Valor del tesoro: 200 ◍
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.800

Cuando un parásito sincrético alcanza la madurez, su cuerpo sufre un rápido desarrollo que provoca que el cuerpo del huésped sea ya incapaz de cobijarlo (este cambio suele tardar 1d6 días en comenzar). La erupción del parásito adulto es violenta y por ello trata siempre de buscar un sitio lejos de ojos curiosos una vez comienza el progreso. Tras salir del huésped, el parásito sincrético sabrá instintivamente a donde dirigirse y encontrará a una pareja de Mi-go esperando para obtener toda la información que contienen. El como saben cuándo madura un parásito es algo desconocido pero se estima que usan algún tipo de detector. Una vez cumplida su misión, el parásito será dejado en libertad para reproducirse y depositar larvas en nuevos individuos. Su esperanza de vida tras la maduración es de una semana y su dieta a partir de este momento consistirá en cerebros adultos que extraerá de sus víctimas tras paralizarlas con un potente veneno (no superar una TS contra venenos provocará parálisis durante 1d10 turnos).

El aspecto del parásito adulto recuerda al de un enorme insecto segmentado con decenas de extremidades y con una enorme boca dentada y dos largos apéndices junto a ella por donde inyectan un veneno paralizante a sus víctimas. Los parásitos sincréticos son inmunes a los conjuros o efectos de Miedo, Hechizar persona o Parálisis. También son capaces de percibir los pensamientos de otras criaturas a 20 metros, aunque este efecto puede ser impedido si el sujeto porta un casco de plomo. Debido a los extraños efectos que causa la esencia en el cuerpo, los parásitos sincréticos sufren un penalizador de -1 a las salvaciones contra conjuro de cualquier hechizo. Son muy sensibles a las temperaturas extremas y obtienen un -1 a todas sus acciones por debajo de 0º y por encima de 30º. Ataques hechos con hierro frío, plata estelar, frío y fuego, les causan doble daño. Ver un parásito causa Terror.

Pegaso

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 3
Movimiento: 54m (18m)/ volando 60m (20 m)
Ataque: 2 pezuñas (+4)
Daño: 1d1/6d6
Salvación: G4
Moral: 10
Valor del tesoro: 100 ◍
Alineamiento: Legal
Valor PX: 80

Los pegasos son magníficos corceles alados ya casi extintos. Antes del Ragnarök no era tan extraño ver algunas manadas sobrevolar los cielos de Porqüan pero ahora solo quedan unos pocos en Éirann (como la mayoría de criaturas mágicas). Estos caballos son mucho más inteligentes que los caballos normales y poseen dos grandes alas emplumadas en su grupa que les permiten volar. Cuentan las leyendas que si cercenas la cabeza de una medusa, de la sangre vertida nacerá un pegaso totalmente desarrollado con capacidades aún más increíbles. Se dice que la fortuna sonreirá a aquel que consiga domar uno pero lleva tanto tiempo sin verse un pegaso que casi se habla de ellos en cuentos para niños.

Segador

Tipo: Muerto viviente
Clase de armadura: -4 (23)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 45 (15m)
Ataque: Guadaña (+11)
Daño: Muerte
Salvación: C10
Moral: 12
Valor de tesoro: ninguno
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 3.900

El segador es una muerte menor atrapada en este plano sin poder regresar al inframundo. En antaño, aparecía cuando los moribundos estaban a punto de abandonar este mundo (por debajo de 0 PG) pero ahora este ser inmortal vaga por Morabia sin rumbo fijo en busca de un sentido a su existencia. Estuvo muy activa en el siglo VIII durante la plaga de las escamas de sal, "ayudando" a los agonizantes

a dejar este mundo pero desde entonces ansia una nueva guerra u otra plaga que le dé sentido a su vida.

Cuando tiene necesidad de ayudar en el tránsito o tiene que luchar, simplemente toca con su guadaña a su víctima (TS contra Muerte o caer muerto al instante). Siempre gana la iniciativa, sin excepción. La guadaña está ligado a este ser y no tiene ningún poder en otras manos. Si el segador es destruido, se desvanece en volutas de humo (guadaña incluida) y reaparece en otro lugar al cabo de unas pocas semanas.

SKARMAUG

Tipo: Monstruo
Clase de armadura: 2 (17)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 18 m (6 m)
Ataque: mordisco (+8), garras (+5), espinas venenosas
Daño: 1d8 +2, 1d6+2, veneno.
Salvación: G6
Moral: 12
Valor del tesoro: 100 ◍
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.200

Los skarmaug son unas criaturas horribles y terriblemente voraces que uno podría encontrar principalmente en las noches de los desiertos y terrenos áridos. Los skarmaug son las bocas aulladoras (ver Bocas Aulladoras) evolucionadas. Son hermafroditas y tienen una o dos crías cada año. Durante un periodo de 1 año, los skarmaug son bocas aulladoras y pasado ése tiempo se convierten en unas criaturas de morfología esférica y una piel dura de aspecto quitinoso. Una boca enorme llena de afilados y letales dientes ocupa gran parte del vientre de la criatura del cual surgen cuatro extremidades terminadas en garras que les sirven para excavar los túneles en los que suelen vivir y para atrapar a sus presas. Su parte dorsal está repleta de afiladas púas, de las cuales cuando el skarmaug se siente en peligro, (cosa extraña), supura un potente veneno neurotóxico (muy apreciado por los envenenadores) que es mortal si es inyectado. Aunque tiene unos ojos pequeños, el skarmaug no ve bien, pues pasa la mayor parte de su tiempo bajo tierra aunque si son muy sensibles a la vibraciones y al movimiento. Cuando se sienten amenazados suelen hacerse una bola de manera que sus púas venenosas les protegen contra casi cualquier otro depredador haciendo que sea muy difícil acabar con ellos. Su apetito es insaciable y puede decirse que el skarmaug está en lo alto de la pirámide alimenticia del desierto. Camellos, zamules, suricatos, serpientes o incluso humanoides desorientados son su principal fuente de alimento, aunque les gusta cazar y alimentarse de cualquier cosa que puedan llevarse a su inmensa boca.

TROLL BLANCO

Tipo: Humanoide troll
Clase de armadura: 3 (16)
Dados de golpe: 8
Movimiento: 36 m (12 m)
Ataque: 2 garras (+8) / 1 mordisco (+8)
Daño: 1d10 cada garra / 1d6
Salvación: G8
Moral: 10 (6)
Valor de tesoro: 1.500 ₽
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.560

Se creen descendientes directos del Troll Negro Ragnar pero la realidad es que no pueden contagiar la letal enfermedad de la *carne negra* –al menos los especímenes más jóvenes–. Rondan los 3m de altura y su nívea piel verrugosa es idónea para ocultarse en la vasta tundra de Îsdragen (90% de probabilidades de ocultarse en la nieve). Esta extraña variante del troll común es una de las más poderosas puesto que empieza a regenerar desde el primer asalto (3 puntos de daño por asalto) que recibe daño. No solo eso, su piel segrega un limo blancuzco que le protege del fuego y el ácido por lo que puede regenerar incluso ese tipo de heridas. Su única debilidad es el daño eléctrico, al recibir 10 PG así, el limo quedará destruido volviendo al troll blanco sensible al fuego y al ácido.

TROLL DE DOS CABEZAS

Tipo: Humanoide troll
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 10
Movimiento: 30 m (10 m)
Ataque: 2 Garras (+10/+10) / 2 mordiscos (+10/+10)
Daño: 1d10+3 cada garra / 1d8+3 cada uno
Salvación: G10
Moral: 12
Valor del tesoro: 2.750 P
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 3.100

Parecido a un troll normal excepto que es mucho más grande, corpulento y con dos cabezas. Esta criatura es un gran peligro para cualquier aventurero. Los trolls de dos cabezas quizás sean una consecuencia del Ragnarök, suelen vivir en grandes cuevas y se alimentan de cualquier animal o criatura que puedan cazar. Los trolls bicéfalos tienen como sus primos los trolls la capacidad de regenerar 3 PG por asalto y sólo les puede hacer daño permanente con ácido o fuego. Puede luchar contra cuatro oponentes a la vez, siempre pelean hasta la muerte y sólo se le puede sorprender con un 1 en 1d6. La idea de ver a uno de estos seres cargando hacia ti, gritando y destruyendo todo a su paso, hace que el más valiente de los soldados se plantee el seguir en guardia o huir en dirección opuesta. Tener dos cabezas no les hace el doble de inteligentes pero si más resistentes a los encantamientos, han de fallar 2 TS para ser hechizados, sino, ignoraran el efecto.

WYVERN AZUL

Tipo: Dragón
Clase de armadura: 3 (16)
Dados de golpe: 6
Movimiento: 36 metros (12 m), en vuelo 60 (20 m)
Ataque: 1 mordedura + 1 aguijón
Daño: 2d8/1d6+veneno
Salvación: G6
Moral: 9
Valor del tesoro: 100
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 850px

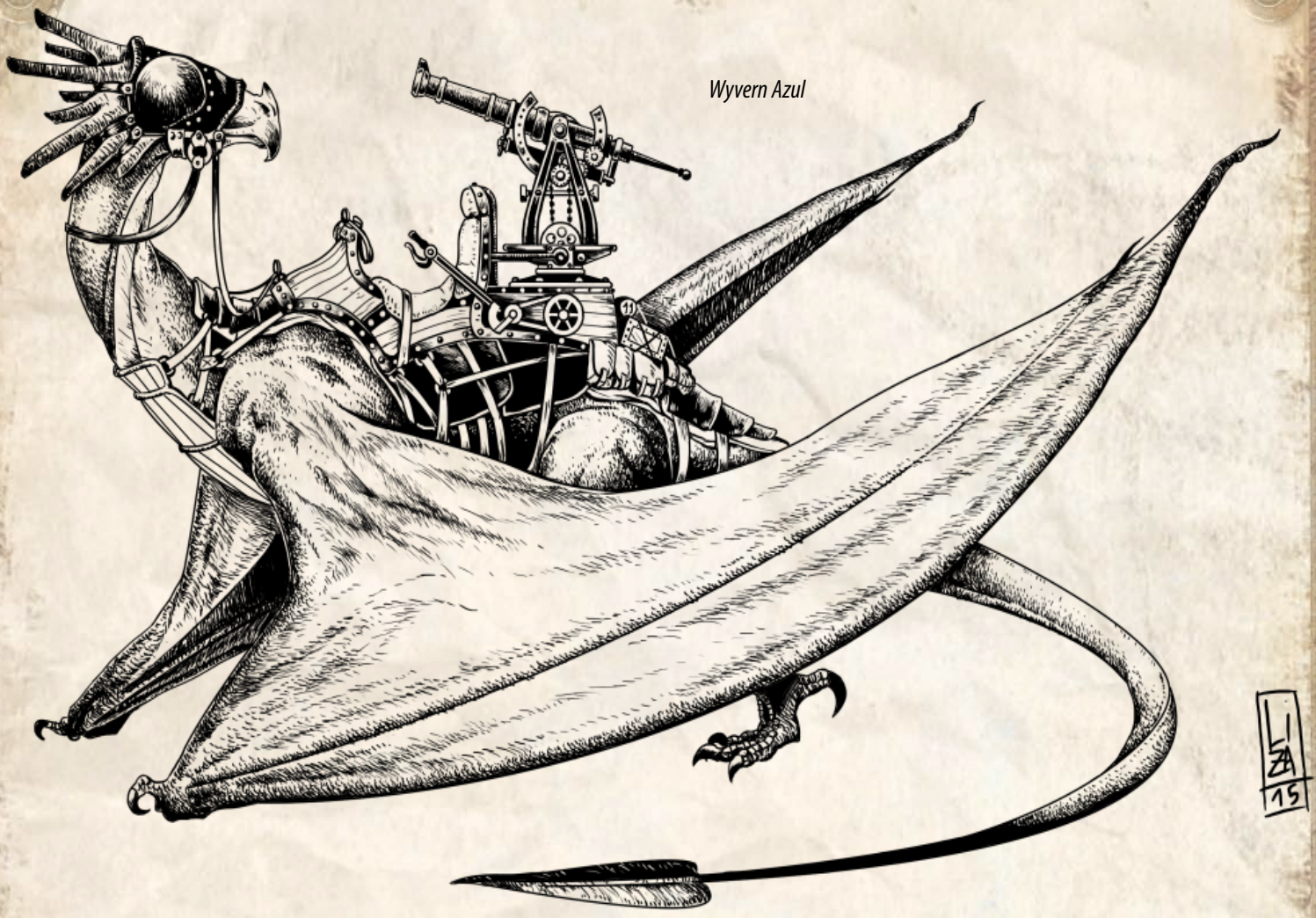
Esta variación del draco común (wyvern es el nombre que reciben en Korn estas criaturas) al contrario que sus homónimos más pequeños, han sido domados desde que salieron del huevo. Más grandes que sus parientes los dracos y de una tonalidad azul cobalto, sirven como montura a los draikin (jinetes wyvern) en el ejército alannés. Cuando en la madurez se vuelven agresivos son sometidos a una operación en la que se les extrae una glándula del cerebro responsable de dicho comportamiento. Según las leyendas, esto fue descubierto por el caballero Sir Mails Wellington y es que a punto de morir, descargó su hacha contra el cráneo de un wyvern azul. Al despertar, descubrió que el wyvern estaba a su lado (aún con el hacha clavada en la cabeza) mostrándose dócil y curioso. A partir de ahí, la casa Wellington ha estado criando y domesticando a estas magnificas criaturas.

Engullen enormes cantidades de carne y habitan al norte de Vaneirin en los acantilados azules. Son igual de mortales que otros dracos, se deberá superar una TS contra venenos o morir en 1d6 asaltos.

XORN

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: -2 (21)
Dados de golpe: 7
Movimiento: 30 m (10 m)
Ataque: 3 garras (+8/+8/+8) / 1 mordisco (+8)
Daño: 1d3 cada garra / 6d4
Salvación: G7
Moral: 12
Valor del tesoro: 750 P
Alineamiento: neutral
Valor PX: 1.575

Los xorn son criaturas carroñeras seminteligentes del plano elemental de la tierra con la capacidad mágica de moverse



Wyvern Azul

libremente a través de la roca o la tierra. Estos seres en raras ocasiones acuden al plano material a alimentarse de raros metales o minerales. Normalmente se les encontrará en cualquier lugar subterráneo, principalmente minas o cavernas. Su pétreo cuerpo es realmente extraño pues tienen una enorme boca justo encima de la cabeza, tres grandes apéndices que terminan en garras y tres robustas patas. En un lugar subterráneo, los Xorn pueden atacar por sorpresa sacando de 1 a 5 en 1d6 –ya que cuando no se mueven parecen rocas– pero no suelen atacar a ningún ser orgánico (ya que no digieren la carne) a menos que estos porten metales o minerales. Es inmune a los conjuros basados en el frío y el fuego, la electricidad le produce la mitad de daño sin embargo todos aquellos conjuros relacionados con la tierra o las piedras le infligen el doble daño. El xorn puede ver en 360 grados y siente a través de la piedra como si tuviera un sonar. Así mismo también sentir metales a 20 metros y puede pasar a voluntad a través de la tierra y las piedras para sorprender a sus víctimas.

YIGG-TI

Tipo: Monstruo planar
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 9
Movimiento: 30m (10m)
Ataque: 1 mordisco (+6) + veneno ó 1 gran cimitarra (+8)
Daño: 1d8 /1d10
Salvación: G9
Moral: 8
Valor del tesoro: 500 ₱
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 1.060

Los yigg-ti son la fuerza de choque del pueblo serpiente, son las más fieros guerreros de los hijos de Yigg. Habitan en las junglas de Anak Yigg junto con sus hermanos yigg-ha. Su aspecto es serpentino de cintura para abajo, con torso y brazos de humanoide y una cabeza de serpiente (cobra u otro tipo). Los yigg-ti no son tan inteligentes como sus primos los yigg-ha si bien son mucho más letales y duros en combate. Como cualquier hombre serpiente, tienen la piel escamosa, pueden

ver bien en la oscuridad, un fino olfato y su lengua les permite captar vibraciones. Tienen la capacidad de expulsar veneno a los ojos de su víctima produciendo 3d6 de daño por irritación y una ceguera de 1d6 turnos. Su naturaleza mágica les hace resistentes a la magia en un 20%.

Zombi de chatarra

Tipo: Constructo muerto viviente
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 2
Movimiento: 24 m (8 m)
Ataque: 1 garra ó 1 arma (+2)
Daño: 1d6 o daño del arma
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: 125 ₽
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 38

Un zombi de chatarra es un humanoide muerto viviente creado por la estirpe de dragón o por otro zombi de chatarra. "Viven" para servir a su amo dragón proporcionándole la mayor cantidad posible de tecnología. Vaga en solitario o en rebaños olfateando el metal y los engranajes. Es capaz de adherir a su cuerpo implantes y utilizarlos (arrancándose miembros si es necesario) por lo que sus características podrían variar si consigue unas mandíbulas de acero (pudiendo atacar con mordisco), volar si consigue unas alas o hacer más daño si consigue un brazo mecánico. Cuando consiga implantes por un valor de Alma de 4 o más, regresará con su amo para ser desmantelado. Cuando un zombi de chatarra encuentra un cadáver reciente, su prioridad será crear otro zombi de chatarra para servir a su señor por lo que, si no tiene que defenderse de ningún ataque, se arrancará piezas mecánicas de su cuerpo y las incrustara sobre el cadáver pronunciando las únicas palabras que sabe: *vstavay brata* (*levántate hermano*). Esas palabras que crean otro zombi de chatarra.

11. LAS ENTRAÑAS DE LA MÁQUINA

1. INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura introductoria para un grupo de 4 a 6 personajes de niveles 3-5, aunque el narrador es libre de aumentar o disminuir el poder de los ANJs para facilitar o complicar la partida. Este módulo ha sido diseñado para que sirva como primera toma de contacto con el mundo steampunk descrito en Jernhest y dará pie a un conflicto superior que podrá ser desarrollado por el narrador para futuras partidas. Aunque está pensada para usar las reglas ampliadas que se explican en este manual, puede jugarse perfectamente con las reglas del libro de Aventuras en la Marca del Este, simplemente han de ignorarse los apartados de las tiradas de habilidades (pudiendo solucionarse con tiradas de característica) y los monstruos/ANJS están adaptados con ambos tipos de reglas.

Para comenzar a jugar cuanto antes, se recomienda que los personajes se conozcan entre sí, formando un grupo que colabore de manera habitual. Configurar un grupo variado, permitirá hacer frente con mayor facilidad a los desafíos que encontrarán durante la aventura, siendo casi imprescindible la presencia de un arcanotecnólogo, un ladrón y algo de músculo para protegerlos. Para simular una experiencia de juego más realista, los jugadores tendrían que describir los motivos que tiene su grupo para trabajar juntos y las motivaciones que los mueven a pertenecer a él.

La aventura da comienzo en Landorium, capital de Alannia, cuna de la civilización y principal motor tecnológico de Korn. Esta gran urbe representa como ninguna otra toda la *esencia* del steampunk, a través de la enorme variedad de escenarios que se encuentran en ella. Para conocer todos los secretos que oculta Landorium, se

podrá consultar su descripción en la pág. 61. Los aventureros que vivan en la ciudad o que lleven un tiempo en ella, tendrán acceso a la información general de la región. Sin embargo, los recién llegados desconocerán los misterios que Landorium guarda en sus calles.

Los jugadores que hayan estado con anterioridad en la ciudad, tendrán que ser conscientes de las marcadas diferencias sociales y prejuicios que padecen los individuos en una gran capital como Landorium, donde el origen, estatus social, raza o profesión pueden marcar positiva o negativamente las reacciones entre personajes.

Por último y antes de comenzar la historia, recordar que esta aventura está estructurada para que sirva como guión al narrador, teniendo total libertad para añadir, modificar u omitir los detalles que considere oportunos para mejorar la experiencia de juego de sus jugadores.

2. UN DÍA CUALQUIERA EN LANDORIUM

Es la mañana del 12 de septiembre (bonmonath) del año 987 Post-Ragnarök. Las calles de Landorium, se van llenando de trabajadores que corren presurosos hacia las fábricas que hay en las afueras de la ciudad. Los gritos de los comerciantes se pierden entre el ruido de los moto-vapores y la bruma que cubre la ciudad cada noche comienza a disiparse por los primeros rayos del sol.

Los personajes se reunirán cerca de la Plaza del Encuentro, al este del distrito Chemney. Este es un barrio obrero en el que los artesanos siguen siendo los dueños de su trabajo y donde se pueden encontrar buenas manufacturas a un mejor precio si se sabe buscar. Mientras que la gente comienza su rutina habitual, los aventureros caminarán por las tiendas de la zona para reponer el equipo que gastaron durante su último trabajo. Nada les debe impedir comprar los objetos básicos que estimen oportunos.

Durante estas compras matutinas, podrán ver a una pequeña halfling que va vendiendo la última edición de 'El Heraldo de Landorium'. Lleva el pelo oculto bajo una enorme gorra marrón y dos trenzas oscuras le caen sobre los hombros. Con un gran número de periódicos doblados bajo un brazo, enarbola enérgicamente la otra mano animando a los caminantes a comprar un ejemplar del diario. Presten o no, atención a la pequeña halfling, esta se acercará para ofrecerles la prensa del día. A pesar de su aspecto inocente, la joven mediana tiene mucho oficio y casi de manera inmediata tenderá un periódico al más cercano de los personajes para que lo coja y así forzar de manera discreta la venta. Si el jugador pusiera algún reparo, se dirigiría hacia el resto de personajes, informándoles rápidamente de lo poco que cuesta el ejemplar, apenas 1 infante de bronce, y de las importantes noticias que podrán encontrar en esta edición. Por el aspecto de los personajes, la halfling podrá identificar fácilmente a los extranjeros, argumentando en ese momento que también hay noticias de otros países y regiones de Korn.

Estos datos deberían ser suficientes como para despertar la curiosidad de los jugadores por el periódico. De todas maneras, cualquier personaje que haya permanecido con anterioridad en la ciudad, sabrá que en 'El Heraldo de Landorium' se pueden encontrar todos los acontecimientos relevantes que se han producido en la ciudad, así como noticias del extranjero, sucesos e incluso anuncios clasificados, donde a veces aparecen interesantes ofertas de trabajo.

Capítulo 11: Las entrañas de la máquina

3. El periódico

Si se han hecho con el periódico, cuando lo lean, podrán encontrar varias secciones relacionadas directamente con esta aventura y otras que pueden dar lugar a nuevas tramas o líneas argumentales para futuras partidas. Las informaciones relevantes para nuestra partida serán las siguientes. Por un lado tendremos la noticia "Extraño accidente aéreo":

Catástrofe

EXTRAÑO ACCIDENTE AÉREO

Nuevas noticias sobre el extraño accidente aéreo acontecido hace tres días a las afueras de la ciudad. Al parecer, el incidente está siendo investigado por el Cuerpo de Agentes, como informó el responsable de seguridad aérea.

Recordemos que el nóvikov siniestrado procedía de Schwandau (Frolamburgo) y tenía como destino nuestra ciudad. Por causas que se desconocen, el transporte fue perdiendo altitud hasta estrellarse contra el suelo cuando apenas le quedaban 20 minutos para llegar hasta la estación de Las Cuatro Damas.

La aeronave siniestrada era propiedad de la compañía PEA (Porteadores Enanos Aéreos), destinada al transporte de mercancías. Consultada la empresa por este periódico, ha declarado que el dirigible estaba en perfecto estado y que así lo demuestran los primeros estudios que han realizado en sus talleres sobre los restos.

Testigos presenciales del accidente, han declarado que el globo de la nave estaba envuelto por una masa informe de color azul brillante, que lo arrastraba hasta el suelo y que desapareció cuando impactó con este.

Cuando llegaron los equipos de emergencia hasta el lugar de los hechos, los restos habían sido saqueados por bandidos y toda la tripulación estaba muerta. Según ha declarado el Agente Segundo del Distrito Galante, encargado de las investigaciones, los cuerpos presentaban un aspecto "muy distinto al de otras víctimas de accidentes aéreos".

Desde este periódico seguiremos informando de todos los detalles que aporten luz sobre este fatídico accidente.

Ayuda nº1

OFERTA 1612: ¡EXTRAORDINARIA OPORTUNIDAD!

Se precisa gente experimentada en habilidades marciales, técnicas o mágicas para trabajo temporal. Se ofrece una importante remuneración económica y el pago de los gastos generados durante el trabajo, siempre que se finalice con éxito. Se requiere seriedad y discreción. Los interesados podrán dirigirse al Depósito de Empresas en el Distrito Galante.

ELIXIR OSCURO DESTILADO DE LOS NEGROS FRUTOS DE LA RIVERA DE ROSUEÑO

DEBILIDAD GENERAL
ANEMIA
LINFATISMO
ENFERMEDADES...PECHO

LÁGRIMAS OSCURAS

Cualquiera de nuestros exclusivos distribuidores

En segundo lugar, en la sección destinada a las ofertas de trabajo, podrán encontrar que la "Oferta 1612" podría ser interesante para un grupo de aventureros como ellos. Hay poca información, pero parece un trabajo cómodo con una recompensa sustanciosa.

Ayuda nº2

4. El contacto

En el caso de que los jugadores no hubieran comprado el periódico, o bien no se hubiesen sentido atraídos por el anuncio, serán abordados por un halfling con la cara picada por la viruela y aspecto andrajoso. Lo reconocerán de inmediato, ya que se trata del chico de los recados de Gunfu.

Gunfu Kesada es un tratante de información, que habitualmente les proporciona trabajos a cambio de una pequeña comisión de los beneficios obtenidos. En esta ocasión, el pequeño halfling les dirá que su señor los ha estado buscando porque tiene una interesante oferta que hacerles y que los espera en la cafetería de un céntrico hotel.

Cuando lleguen hasta el hall del hotel, podrán ver al intermediario sentado en una de las mesas del fondo del café. Una vez sentados ante él y tras los saludos de rigor, les dirá que tiene un nuevo benefactor interesado en contratar los servicios de un grupo de profesionales como ellos. Interrogado por la identidad de su representado, sólo les podrá decir que la desconoce, pero que parece ser un importante comerciante extranjero. Además, les comentará que su mecenas está dispuesto a correr con todos los gastos generados en la misión, por lo que la cantidad a cobrar puede ser muy sustanciosa. Según ha podido negociar, estará dispuesto a ofrecer una recompensa de 500 ₽ por apenas unos días de trabajo. Sonriendo, les recordará que como es habitual, el 5% de esa cantidad sería su comisión.

Insistiendo en la generosidad del desconocido y en lo lucrativo que puede ser este negocio para todos, les manifestará que es una ocasión que no pueden dejar pasar y les tenderá una nota donde hay escrita una dirección en la que tendrán que presentarse en horario laboral.

La recompensa ofrecida les debería de llamar la atención, al ser una cantidad tan importante. Si Kesada es preguntado por los detalles de su contrato, no les podrá aportar más información sobre el asunto, pero sí que les dirá que buscaba a un grupo discreto y que reuniera las capacidades especiales que ellos tienen (estas serán determinadas por los personajes que integren el grupo).

5. La reunión

Ya hayan atendido al anuncio del periódico o a la oferta de Gunfu, se tendrán que desplazar hasta el Distrito Galante de Landorium. En esa zona están ubicadas las grandes empresas y una gran cantidad de comercios de la ciudad pudiéndose comprar prácticamente cualquier artículo de Korn. Además de una importante zona comercial, en este distrito se hallan las sedes de las más importantes compañías alannesas y las delegaciones de las principales empresas comerciales de mundo civilizado.

Decididos a informarse con mayor detalle del trabajo, tendrán que dirigirse a la ribera norte del Merimés. Para ello, tendrán que cruzar el rio por uno de los puentes elevadores que comunican una ribera con otra. La visión del caudaloso río es impresionante, con un gran barco de vapor que en esos momentos estará remontándolo. Cuando esa descomunal embarcación haya superado el puente, los enormes mecanismos del mismo se pondrán en marcha produciendo un agudo chirrido de engranajes metálicos, hasta que con un estruendoso ruido, queden las dos secciones del puente unidas de nuevo. Retomándose la circulación de transeúntes y motovapores.

Las calles del Distrito Comercial, que es como se conoce normalmente al Distrito Galante, están divididas según el género que en ellas se puede encontrar. Los jugadores se deberían dirigir al Depósito de Empresas en una calle cercana al Zoobotánico de Landorium. Tendrán que preguntar cómo llegar a cualquiera de los miembros del Cuerpo de Agentes que patrulla el distrito o a algún amable transeúnte. Las señas corresponden a un enorme edificio en el que se ubican de manera temporal compañías extranjeras, normalmente hasta que ganan el suficiente dinero como para establecerse de forma definitiva en la ciudad o hasta que pierden tanto capital que tienen que volver arruinadas a sus lugares de origen.

La entrada del edificio está situada en una estrecha calle sin salida, como si el edificio luchase por abrirse paso entre las sedes de las grandes compañías locales. El aspecto de la construcción dista mucho de esos vistosos edificios que muestran el poderío de las empresas que representan y su sobria fachada gris apenas destaca en el sombrío callejón.

Cuando entren por las puertas giratorias, se encontrarán ante un gran mostrador, desde el cual, un funcionario los mirará con curiosidad. Tras el saludo inicial, se presentará como James Carling, administrador del Depósito de Empresas, el cual les preguntará cortésmente en qué puede ayudarles. Tras las explicaciones de los jugadores, ya sea por haber contestado al anuncio del periódico o tras informar de que vienen por recomendación de Gunfu, les dirá que la dependencia a la que se tienen que dirigir está en la tercera planta, pero que, antes de subir, tendrán que dejar sus nombres en el desgastado libro que hay sobre el mostrador. Los personajes no deberían tener problema en dar sus nombres y firmar el acceso, nadie comprobará si son realmente sus identidades, por lo que podrán dar nombres falsos. Sin embargo, ninguno podrá acceder si no cumple el protocolo antes descrito.

Tendrán que acceder a un antiguo montacargas que los llevará hasta la tercera planta. El elevador irá subiendo lentamente, deteniéndose unos segundos en cada nivel por el que pasa. Si se van fijando, sólo hay lugar para una empresa por planta. En la primera, podrán ver un cartel con letras doradas que anuncia la sede de la "*MALKINTON BURN*". Es una empresa enana dedicada a la elaboración de raíles para maquinaria pesada. En la segunda planta podrán leer el cartel de una compañía llamada "*IMPORTACIONES DEL SUR*", que intenta hacerse hueco en el mercado importando artículos tradicionales manufacturados en las Colonias Confederadas.

En la tercera planta se detendrá el elevador. Estarán ante una simple puerta sin cartel, a su lado, habrá un llamador. Una vez que lo pulsen, la puerta se abrirá y se encontrarán ante un enorme minotauro, que sin mediar palabra los guiará hasta una sala al fondo de la oficina. Si observan, podrán ver que todo el local está vacío, sin que aparentemente haya habido actividad reciente en el lugar. Cuando entren a la sala de reuniones, tendrán ante ellos una enorme mesa, el minotauro les señalará las sillas, para que tomen asiento, mientras él se marcha rápidamente por donde han entrado.

Tras unos minutos de espera, entra en la estancia un desconocido. El hombre viste con ropas elegantes, pero sin llegar a ser ostentosas. Lleva un chaleco de color pardo y una chaquetilla verde. En la mano lleva un maletín de cuero negro que deja en el suelo antes de sentarse. Con una sonrisa, se quitará el sombrero que lleva y lo dejará sobre la mesa. Su rostro se muestra tranquilo y su aspecto es agradable, con grandes patillas unidas a un amplio bigote. Antes de que comience a hablar, el guardaespaldas del extranjero entra en la sala. Es otro enorme minotauro que no les quita ojo a los personajes. Si alguno de los jugadores se fija atentamente en el minotauro **(tirada de Percepción dificultad 15)**, le resultará muy similar al que los acompañó desde la puerta. El recién llegado se situará presidiendo la mesa y a un par de pasos de él estará su enorme guardaespaldas. En ese momento el hombre comenzará a hablar mientras los va observando atento a las reacciones que tienen los personajes:

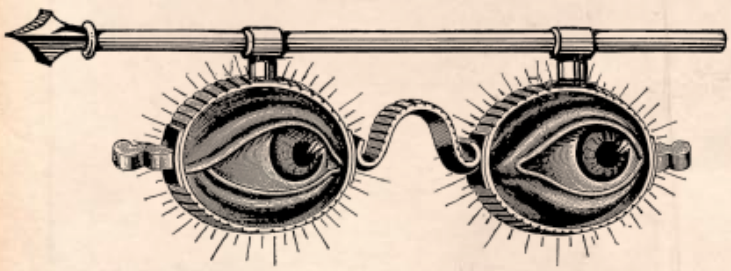
"Bienvenidos Señores. Me alegra que hayan decidido venir por la oferta de trabajo. Soy el representante de una compañía extrajera que quiere establecerse en la ciudad. Lamentablemente nos han sustraído una importante carga que debería haber asegurado nuestro futuro en Landorium. Por su aspecto, parece que dan el perfil de los profesionales que necesito, por lo que estaría interesado en contratar sus servicios para recuperar ese objeto que nos ha sido robado. Entiendo que su tiempo es tan valioso como el mío, por lo que antes de entrar en detalles, me gustaría saber si están dispuestos a aceptar el trabajo. Recibirían 100 ₽ de oro en este momento para los gastos que les pudieran surgir, y el resto hasta los 1000, cuando entregasen la mercancía. Si por algún motivo, tuvieran que hacer cualquier desembolso extraordinario para completar la misión, también les sería abonado al terminar la misma. Entiendo que es complicado decidirse sin más información, pero creo que la cantidad ofrecida es lo suficientemente generosa como para no hacerlos dudar de mi proposición."

Dicho esto y para que no haya duda, colocará sobre la mesa una bolsa de terciopelo que abrirá y vaciará sobre la mesa. Dejando a la vista los 100 ₽ de oro, quedando a la espera de la respuesta positiva de los jugadores. Si por casualidad, quisieran más información antes de aceptar, se mostrará inflexible y les dirá que las condiciones vienen marcadas por sus representados. Una vez hayan aceptado el trabajo, el minotauro que hasta ese momento se había mantenido en tensión parece relajarse y con una sonrisa, el hombre volverá a hablar:

"No sé si han leído la prensa esta mañana, pero seguramente ya habrán escuchado que un dirigible procedente de Schwandau cayó a tierra hace un par de días. Apenas le quedaban unos minutos de vuelo para llegar a la ciudad, pero parece ser que se precipitó antes siquiera de que la propia tripulación pudiera dar la voz de alarma a las autoridades aeroportuarias o prepararse para un aterrizaje de emergencia. No hubo supervivientes y los restos fueron saqueados antes de que la noticia llegase a la ciudad. Esa línea aérea es propiedad de una compañía enana, dedicada al transporte de mercancías. Por lo que ya deben de haber imaginado, ese nóvikov transportaba nuestra valiosa carga.

El recuperar esa mercancía es vital para nuestros intereses, por lo que no puede sufrir ningún tipo de daño. La podrán reconocer porque es un cofre metálico negro, con unos refuerzos de color dorado por sus esquinas. Huelga decir que no deben intentar abrir la caja, y que tendrán que traerla con la mayor presteza hasta este despacho."

Lo normal sería que los jugadores tengan un aluvión de preguntas sobre la misión, que el hombre irá respondiendo en la medida de lo posible. Aunque no dará detalles sobre sus representados o sus actividades, alegando que su trabajo es exclusivamente recuperar y entregar ese cofre preservando el anonimato de sus patrones. Si fuera preguntado sobre los datos del accidente, les dirá lo siguiente:



"El periódico local de esta mañana parece haber dado toda la información que tienen las autoridades locales. Cuando el Cuerpo de Agentes de la ciudad llegó hasta el lugar apenas quedaba nada de valor entre los restos del nóvikov pero, a pesar de su gran incompetencia, lograron averiguar que el rastro de los saqueadores se dirigía desde el accidente hasta la puerta sur de la ciudad. Por lo que no hay que ser demasiado listo para saber que la mercancía se encuentra aquí mismo, en Landorium. Si localizan a los ladrones, encontrarán el objeto que nos ha sido sustraído y serán recompensados con el resto del dinero. No creo que sea complicado para unas personas tan aptas como ustedes."

Una vez se dé por terminada la reunión, los personajes abandonarán la sala por donde vinieron. Si hasta ese momento no habían prestado atención al periódico, sería una buena opción hacerlo ahora. Para conseguir el periódico rápidamente, podrán recurrir a la halfling con la que se toparon en las calles. Pudiendo repetir la escena si los jugadores no le prestaron la atención suficiente.

Llegados a este punto, los jugadores podrían plantearse varias maneras de comenzar las investigaciones. Por un lado, podrían intentar acceder a la información que tiene el Cuerpo de Agentes de la ciudad. Por otro, podrían querer examinar los restos del nóvikov en busca de pruebas. Por último, podrían intentar conseguir información sobre los saqueadores en los bajos fondos.

6. Buscando información del Cuerpo de Agentes de Landorium

Para intentar conseguir información sobre la investigación que está desarrollando el Cuerpo de Agentes de Landorium, tendrán que dirigirse a la Casa de la Ley, situada en el distrito burócrata. Allí podrían preguntar por la persona responsable de la investigación. Si actúan con educación y mano izquierda, les dirán que la investigación la dirige el Segundo Agente del distrito comercial. Pudiendo entrevistarse con él durante esa misma tarde.

La reunión sería en la comisaría central del Distrito Galante, donde el Segundo Agente tiene su despacho. Tendrán que esperar casi media hora antes de que los reciba. Una vez que los dejen pasar al despacho, podrán observar que los espera un hombre de unos 50 años de aspecto severo. Viste el uniforme de oficial del Cuerpo de Agentes y se presentará como Malkom Weiss. Cuando les tienda la mano, podrán observar como tiene un implante mecánico a modo de prótesis en lugar de la mano derecha.

En ese momento tendrán que explicarle los motivos por los que han pedido la reunión y solicitarle si puede compartir algún tipo

de información sobre el accidente. Dependiendo de la actitud que tomen, Weiss les dará información o no. Si se muestran tranquilos y educados, les dirá que deben dejar la investigación en manos del Cuerpo de Agentes, pero que están centrando sus investigaciones en una de las dos grandes organizaciones criminales de la ciudad.

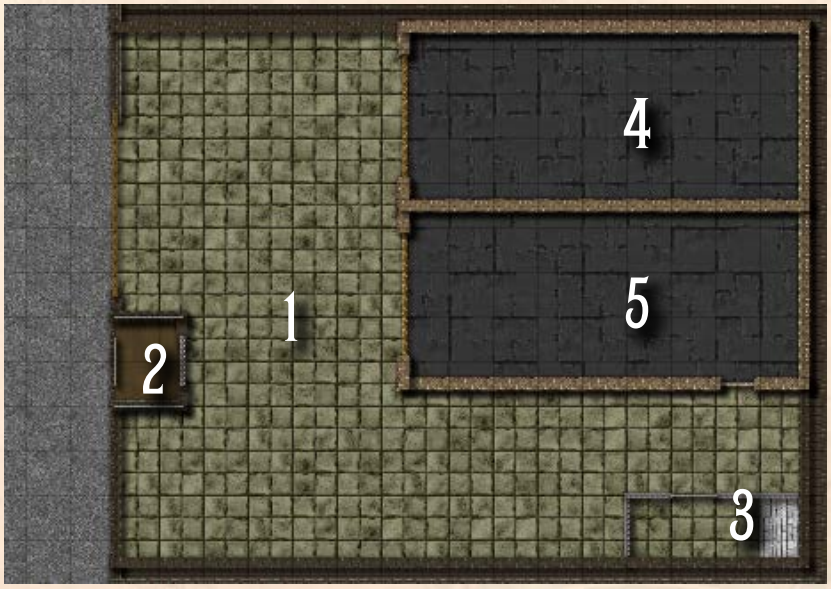
Si alguien intenta ver si está mintiendo **(tirada de Percepción dificultad 20)**, se daría cuenta de que hay algo que oculta sobre el asunto. Si se le preguntase por este detalle apelando a que persiguen los mismos objetivos, pero nunca bajo amenazas, añadiría que lo más extraño fue como un barco volador de gran tamaño, pudo ir perdiendo altitud hasta caer sin que la tripulación fuera consciente de ello y pudiera dar la alarma. Además de esa masa azul que los testigos aseguran que arrastraba el transporte hasta el suelo. Con gesto contrariado dirá que él mismo vio los cuerpos de la tripulación y parecían cualquier cosa menos víctimas de un accidente aéreo. Azules, rígidos, como si hubieran sufrido un colapso. Preguntando por los cuerpos, les dirá que han sido incinerados, para evitar un contagio por si sus muertes habían sido provocadas por una enfermedad.

La reunión acabará con los personajes con nuevas informaciones si han sido respetuosos y se han mostrado colaboradores. Pero si los personajes se mostraron arrogantes o mantuvieron una actitud agresiva, serán expulsados de la comisaria y estarán apercibidos para el futuro sobre sus acciones en el distrito comercial.

7. Estudiando los restos del Nóvikov

Los restos del nóvikov han sido trasladados hasta unos almacenes que tiene la compañía **PEA** a las afueras de la ciudad. Estos almacenes están situados tras un muro de cinco metros de altura. El recinto por el día está custodiado por un agente de seguridad y hay tres mecánicos que trabajan en los almacenes. Por la noche sin embargo, solo está el guardia de seguridad, pero en el patio se sueltan dos enormes mastines que patrullan la zona.

El agente siempre se encuentra en el interior de la garita y sólo si ve u oye algo extraño saldrá armado con su revólver, para comprobar las instalaciones. Los mastines se pasarán el día durmiendo y por la noche se pasearán por el recinto, ladrando a cualquiera que vean o atacando si se ponen a su alcance. Si los personajes intentasen convencer al guarda de día de que les permita pasar, se mostrará reticente, pero con una propinilla de una o dos damas de plata, se mostraría más colaborador, enseñándoles todas las instalaciones incluyendo los



restos de la aeronave. Sin embargo, el guarda de noche se mostraría inflexible y no aceptaría que nadie entre en el recinto.

La descripción de las distintas zonas del recinto son las siguientes:

1) Patio principal: al patio se accede desde la enorme puerta corredera de la entrada. En él podemos encontrar la garita del guardia y los accesos a los almacenes. Al fondo del patio están las perreras, donde guardan los mastines que protegen el lugar por las noches.

2) La garita: La garita del vigilante está rodeada de ventanas para tener una visión de todo el recinto y de la calle. Por el día, la puerta esta normalmente abierta y el vigilante suele centrar su atención hacia la calle. Por la noche, vigila principalmente el patio. En esta sala apenas hay un par de sillas y una mesa de escritorio con papeles de registros de entradas y salidas.

3) Las perreras: Las perreras están delimitadas por una verja metálica que tiene en su interior las casetas de los perros. El portón de este recinto no tiene candado y es un simple pasador lo que bloquea el acceso. Si los mastines son conscientes de la presencia de alguien se pondrán a ladrar, pero si alguien comete la imprudencia de ponerse a su alcance, atacarán al insensato.

4) Taller de reparación: En el taller de reparación hay diversos motores de vapor a medio reparar. Sobre los enormes potros de trabajo podrán observar una gran cantidad de válvulas y engranajes listos para ser montados. Si es de día, en esta sala se encontrarán los tres mecánicos haciendo distintas tareas. Si fuera de noche, no habría nadie en el interior del taller y el acceso a esta sala estaría cerrado **(tirada de Abrir Cerraduras)**. En caso de que los mecánicos sean conscientes de la presencia de alguien, alertarían al guardia de la entrada y lucharán contra los intrusos.

5) Almacén: Cuando examinen los restos del dirigible podrán ver que los daños no sólo han sido provocados por la caída. Es como si el propio nóvikov hubiera estado inmerso en una enorme nube del misterioso elemento mágico. Eso podría haber sido lo que atrapó a la aeronave hasta hacerla caer, pero se desconoce que exista un arma o magia tan poderosa que cause dicho efecto.

8. INVESTIGANDO SOBRE EL ARMA

Una vez hayan estudiado los restos del dirigible, podrían plantearse investigar sobre qué podría haber hecho caer a la nave. Un arma que fuera capaz de lanzar una red de *esencia* tal que arrastrase a un transporte así es algo inaudito y nadie en su sano juicio lo habría imaginado. Sin embargo, si hay alguna mente capaz de concebir algo de tal envergadura solo podría ser uno de esos inventores gnomos. Siempre creando nuevos mecanismos y trastos locos.

Preguntando en talleres, inventores o armeros, todos negarán conocer la existencia de un arma tan poderosa. Incluso habrá algunos que los puedan tratar de ignorantes por pensar que la *esencia* puede ser manipulada de esa manera. Por lo que parecerá que es un callejón sin salida.

Sin embargo, solo una persona podría mostrar interés por esa información. Ese es Briserdín, descubridor de la arcanotecnología y dueño de la **BrisCo**. Si preguntan por él, tendrán la suerte de que está visitando uno de sus talleres en el distrito comercial. Allí, podrán observar la gran cantidad de guardias del cuerpo de agentes que protegen su laboratorio. Si preguntasen, les dirán que tanta protección es porque es el principal precursor de la arcanotecnología alannesa y que está amenazado de muerte por la Hermandad Áurea. Solo les permitirían entrevistarse con él, si argumentaran al oficial que custodia el paso que tienen una información relevante sobre un nuevo invento, ya que es lo único que puede despertar el interés de Briserdín.

Si consiguen que les permitan acceder a los talleres de Briserdín, podrán ver multitud de operarios corriendo de aquí para allá. Vestidos con sus monos de trabajo marrones, cargados de cables, válvulas y mecanismos. Sobre un taburete, soldando en un banco lo encontrarán de espaldas a ellos. Es un gnomo entrado en años, se ayuda de una mochila metálica de la que surgen enormes brazos articulados que le permiten realizar varias tareas a la vez. Sin volverse hacia ellos y mientras manipula las herramientas con rapidez les preguntará qué es eso tan novedoso de lo que quieren hablarle (habla a una velocidad increíble, incluso llegando a tartamudear).

Conforme los jugadores comenten sus sospechas sobre un arma que puede proyectar enormes nubes de *esencia* capaces de provocar la caída de un nóvikov en pleno vuelo, podrán observar como poco a poco deja de manipular las herramientas que tiene delante y se volverá lentamente hacia ellos.

"¿Qué pruebas tenéis de eso?" preguntará con voz temblorosa. Su rostro, marcado por las arrugas, se muestra muy preocupado y un extraño implante que cubre el lateral derecho de su cabeza se iluminará con un tono anaranjado.

Escuchará con atención todos los detalles del relato. Cuando acaben, recobrará la compostura y les agradecerá la información que le han traído. Les animará a seguir investigando sobre el asunto y a compartir con él cualquier nuevo descubrimiento que hagan al respecto. Asegurándoles que serán recompensados si consiguen más información sobre el tema. Dicho esto, agradecerá a los personajes haber venido y los despedirá cortésmente antes de volver a sus quehaceres.

Cuando hayan abandonado el recinto, podrán oír a distancia como el oficial de la entrada ordena a uno de sus hombres que traiga rápidamente el motovapor de Briserdín, que tiene que dirigirse a palacio de manera inmediata para reunirse con la reina Anna Wellington.

9. INVESTIGANDO A LAS BANDAS DE LA CIUDAD

En Landorium hay dos peligrosos grupos criminales que centralizan la mayor parte de las actividades delictivas de la ciudad: la Banda Marcuso y el Enjambre. Los personajes deberían informarse un poco sobre estas organizaciones antes de aventurarse a hacer alguna estupidez. Cuando pregunten, podrán recabar esta información, aunque si hay algún personaje de la ciudad la conocerá directamente:

LA BANDA MARCUSO

Comenzaron su actividad hace unos años, cuando unos rateros se unieron para hacer fuerza y cometer delitos menores. Poco a poco fueron haciéndose más sanguinarios y peligrosos. Lo que había comenzado siendo un grupo de chicos de la calle Marcuso terminó siendo la organización criminal más peligrosa de Landorium. Desde hace unos años, ha ido dirigiendo sus 'golpes' a otras ciudades de Alannia, por lo que ha decaído su presencia en la ciudad.

Aun así, se siguen viendo sus camorristas con la M bordada de sus chalecos, patrullando por las calles de los distritos del sur, mientras extorsionan a tenderos y transeúntes.

En esta tabla puedes encontrar una serie de matones listos para usar, incluyendo a Markus Snarrow, cabecilla en la ciudad. Gino y Emberto son halflings con muy malas pulgas. Ox, Ongberg y Malasangre son

Matones	Gino	Ox	Ongberg	Emberto	Malasangre	Luquius	El Ocho	Markus
Movimiento	7 m	10 m	10 m	7 m	10 m	10 m	10 m	10 m
Clase de armadura	7 (12)	8(11)	6(13)	7(12)	8(11)	5 (14)	5(14)	4(15)
Dados de golpe	1d6	1d8	1d8	1d6	1d8	3d4	2d4	3d8
Ataque	Navaja (+1)	Porra (+2)	Cuchillo (+1)	Porra (+1)	Cuchillo de carnicero (+3)	Navaja grande (+2)	Revólver de 8 balas (+3)	Revólver de calidad (+4)
Daño	1d3	1d6+1	1d4	1d6	1d6+2	1d6	2d6	2d6
Valor PX	13	13	13	13	13	65	29	65

Equipo: *Entre enseres básicos y calderilla tienen unos 25 ₽. Luquius tiene una navaja grande automática. El Ocho un revolver modificado con un tambor de 8 balas (20 balas adicionales). Markus lleva un revolver de plata de la casa Ficher valorado en 125 ₽.*

luchadores humanos. Luquius y El Ocho son los guardaespaldas de Markus (ladrones humanos). Markus es un luchador humano. Alineamiento: caótico (todos).

El Enjambre

El Enjambre es una banda criminal formada exclusivamente por Medianos. Aunque para los extranjeros este hecho pueda resultar un tanto cómico, los halfling del Enjambre son los más despiadados asesinos de Landorium. Operando exclusivamente en el distrito mediano, situado en Los Canales.

Allí no entra el Cuerpo de Agentes de la Ciudad, ni por extensión ningún 'no-mediano' en su sano juicio (a menos que tenga un negocio con ellos). En su territorio son la Ley e incluso la Banda Marcuso evita ese distrito.

El Enjambre, cuenta con el apoyo de la mayor parte de los halfling de la ciudad, que los ven como los auténticos protectores de los medianos y no dudarán en informar a los cabecillas del grupo si algún extraño entra en su barrio.

Los jugadores deberían ser cautelosos si preguntan abiertamente sobre alguna de las bandas, nunca se sabe quién puede estar escuchando una conversación. Tras las pesquisas iniciales, ya deberían haber llegado a la conclusión de que el Enjambre no se aventura más allá de su territorio, por lo que el saqueo del nóvikov debe de haber sido obra de la Banda Marcuso.

Los Ajs deberían plantearse qué camino seguir para intentar acceder a la información que dispone la Banda sobre el saqueo. Las principales opciones que tendrán los personajes para orientar de manera eficiente sus acciones, serán las siguientes:

Contacto directo

Si los jugadores deciden contactar de manera directa con la Banda, se podrán dirigir a cualquiera de los barrios del sur, donde no les será complicado cruzarse con alguno de los criminales. Es sencillo distinguirlos porque llevan en el pecho una gran M de color rojo bordada. Aunque en principio se mostrarán cautos y algo arrogantes con ellos, los emplazarán a un encuentro nocturno, en el que les asegurarán que podrán tratar con el líder local de la Banda.

La realidad será que los verán como unos pardillos a los que desplumar con facilidad. Así, los criminales les prepararán una emboscada en la que tendrán que esforzarse por salir airosos.

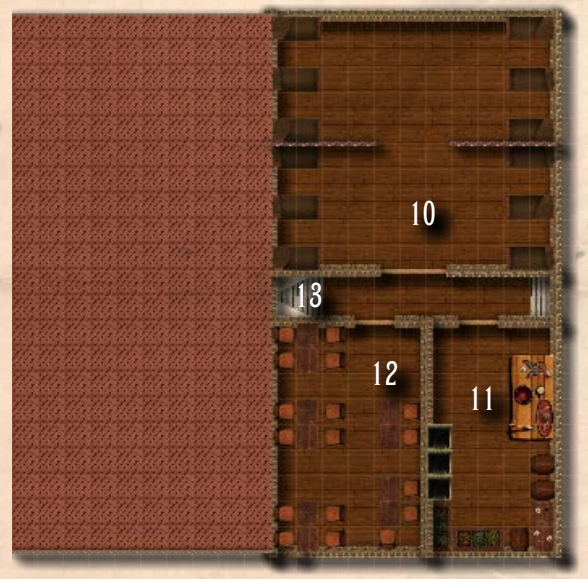
El encuentro será a media noche en el muelle siete de Los Canales. Allí, en la oscuridad de la noche, tendrán que avanzar hasta el final del muelle donde les esperan para la reunión. El pantalán estará desierto y sólo una embarcación se mueve al final del mismo, mecida por las olas. Antes de llegar hasta el pesquero que les flanquea el paso, aparecerá el contacto con el que hablaron y cuatro tipos más de aspecto peligroso. Todos ellos con la M en rojo en el pecho, excepto el más alto que la llevará bordada en dorado. Este será el que se dirija hacia el grupo y les pregunte el motivo de esta reunión.

El bandido que les habla sólo intenta ganar tiempo, para que sus secuaces puedan situarse a la espalda de los personajes. Está tan seguro de que los personajes van a morir que no le importará responder con franqueza a las preguntas que le formulen. Sin embargo, cuando haya contestado a tres de ellas, sean las que sean, los bandidos estarán preparados y atacarán independientemente de cómo hayan actuado los personajes. Toda la información que podrán obtener, está descrita en 'La confesión'.

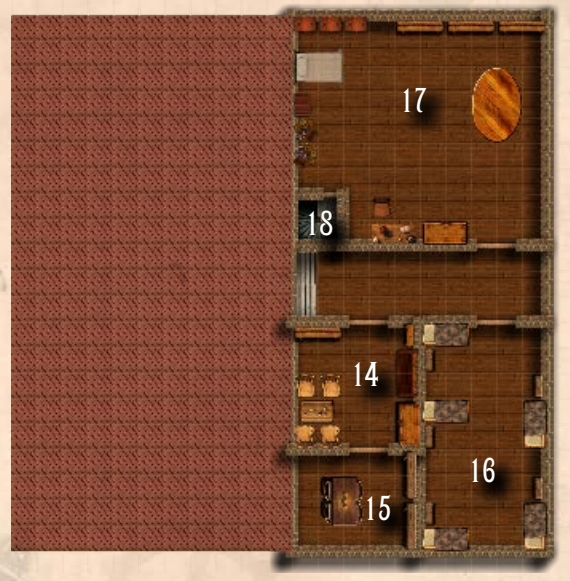
El combate en los muelles es complicado. El pantalán apenas mide tres metros de ancho y las maderas crujirán quejosas bajo los pies de los contendientes. La acción comenzará con un ataque por sorpresa desde la retaguardia de los personajes. Si alguno de los jugadores hubiera dicho claramente que se fijaba en la parte trasera del muelle, tendrá derecho a una tirada para ver si consigue percibir cómo unas sombras han avanzado desde tierra y han tomado posiciones de ataque **(tirada de Percepción dificultad 15)**. En el caso de haber visto el movimiento en la oscuridad y si dan la voz de alarma, la iniciativa será la habitual, haciendo las tiradas correspondientes. Sin embargo, si ninguno de los jugadores percibe ese movimiento, tendrán la iniciativa perdida durante este primer turno, actuando primero los asaltantes.

La táctica que usarán los criminales será muy sencilla, intentar atacar a los personajes desde la espalda y antes de que puedan reaccionar, que los de

Planta baja



Planta 1ª



Planta 2ª

vanguardia carguen a su vez. Con un movimiento de pinza que los dejaría entre dos frentes. Sólo el capitán de los bandidos lleva un arma de fuego, portando el resto espadas y cachiporras para noquear a los personajes.

En este momento, el Narrador debe ser consciente de las particularidades de su grupo y establecer un encuentro que sea un desafío, pero que no suponga la muerte segura de los personajes. Algún jugador podría caer al agua, con sus correspondientes tiradas de nadar para no morir ahogado. Finalmente, lograrán mantenerse a duras penas sobre el muelle, rodeados de enemigos abatidos y otros que han conseguido huir. El oficial de los criminales, se habrá atrincherado en el barco y tendrán que reducirlo para hacerlo confesar. Pasar a la Confesión.

CONTACTO INDIRECTO

Si los jugadores hubieran decidido hacer las cosas de manera más sutil, tendrán que informarse de dónde está el escondite de la Banda. Ubicado en la calle que da nombre al Grupo, la Calle Marcuso, es una de las áreas más peligrosas de la ciudad. Una vez allí, podrán ver como toda la zona está llena de burdeles y tabernas de mala muerte. Los secuaces de la banda campan a sus anchas y parece que la Ley no tiene cabida en este gueto. Para ambientar mejor la degradación del barrio, pueden presenciar una pelea entre dos tipos que se matan a navajazos ante la indiferente mirada del resto de gente que puebla la calle. Con uno de los contendientes muerto en el suelo y el otro desangrándose por las heridas, los observadores se acercarán para rematar al vencedor y saquear los dos cadáveres.

La guarida de la Banda Marcuso está situada en un gran edificio de dos plantas de ladrillo rojizo. En su fachada aún se pueden apreciar las marcas que dejaron las letras que en su día indicaron que allí había una escuela. Si observan desde la taberna que hay frente a la construcción podrán ver como los bandidos entran y salen, aunque una mirada más analítica **(tirada de Percepción dificultad 10)** reparará en que la mayoría de los que entran lo hacen con alguna bolsa o mercancía y sale sin ella. Es un trasiego más o menos continuo, y parece que ninguno de los visitantes se queda en el interior del recinto.

Descartando el asalto por la fuerza, debido a la gran cantidad de bandidos que hay en los locales de la calle y decididos a entrar, podrían hacerse pasar por miembros de la banda. Para ello, necesitarían conseguir unos chalecos o falsificarlos. A pesar de la aparente falta de seguridad del recinto, se encontrarán ante un desafío importante.

La distribución del edificio es la siguiente:

Planta baja: En esta planta, están los almacenes, el área de registro y las zonas de descanso de la banda.

1) Entrada principal: La entrada principal tiene la puerta siempre abierta. En el interior hay una mesa y tras ella, hay un viejo mal encarado con los restos de un implante ocular que le produjo unas terribles cicatrices en el rostro. Este personaje es el que hace las veces de portero e interroga a todos los que entran por el motivo de su visita. Aunque cree conocer a todos los miembros de la Banda, no pondrá impedimentos al no reconocer a alguien, siempre que se comporte como un bandido y vista el chaleco correspondiente.

Si se le pregunta, podrá decir la distribución del edificio e incluso los oficiales que hay de servicio. Les requerirá que si llevan algún botín tendrán que registrarlo y dejarlo en el almacén común para que sea repartido cuando corresponda. Este sería un buen momento para poner a prueba a algún personaje si evidencia una gran cantidad de objetos valiosos, y le exigirá que comparta con sus 'hermanos' el botín como hacen todos.

2) Cuarto de guardia: En este cuarto siempre hay un mínimo de cuatro bandidos, que normalmente estarán jugando a los dados. Si entra alguien apenas le prestarán atención y de ser preguntados responderán ausentes mientras siguen jugando. Si en algún momento se montara algún jaleo en la puerta, saldrían armados para reducir a los intrusos.

3) Pasillo: Se accede desde la entrada principal y conecta con la zona de recreo, el garaje, el despacho de oficiales y el acceso a la 1ª planta.

4) La zona de recreo: Esta es una gran sala en la que hay mesas de juego, una barra y dianas de dardos y enormes sillones para pasar las horas muertas. En esta sala habrá un número de bandidos de 1d8+3. Si alguien entra caracterizado como uno de ellos, se mostrarán cómplices y mantendrán una actitud de compadreo. Invitándolos a participar en alguna de las partidas de cartas que hay en marcha.

5) Garaje: El Garaje tiene dos accesos, por un lado está la gran puerta metálica que da a la calle, y por otro una puerta que comunica con el pasillo de la planta baja. Esta puerta normalmente está cerrada. En el garaje se encuentra parte de las mercancías robadas, incluyendo las que portaba el barco volador siniestrado, pero no habrá ni rastro de un cofre con la descripción que les dieron. Además, podrán observar varios motovapores que han sido robados.

6) Las celdas: En la parte trasera del garaje hay una puerta en un rincón. Está cerrada con llave **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Tras ella, hay un pasillo y unas celdas para los prisioneros de la Banda. Las llaves de esta pequeña prisión las tiene el oficial que hay en el despacho de la planta baja. En este momento sólo están ocupadas la primera y la cuarta.

En la primera podrán encontrar a Gundar de los Mirlos, un enano que ha sido secuestrado por la Banda para exigir un rescate por él. Cuando los vea entrar los mirará con desprecio y los insultará exigiendo su libertad. Si se identifican como que no son integrantes de la organización criminal, les suplicará que lo liberen **(tirada de Abrir Cerraduras)**, prometiéndoles una gran recompensa si lo sacan vivo de allí. Será decisión de los personajes lo que hagan con el enano.

En la última celda, encontraran a uno de los miembros de la banda que ha sido apaleado. Tendrán en este caso dos opciones, ignorarlo o proceder a interrogarlo sobre el cofre desaparecido. El prisionero, mientras escupe sangre sobre el suelo les dirá que no tiene problema en contarles todo lo que sabe, pero con la condición de que lo dejen salir para huir de la ciudad. No aceptará una demora y sólo traicionará a sus compinches si antes es liberado de la celda **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Si se decidiera a hablar, continuaría la aventura en la confesión.

7) El despacho de oficiales: Este despacho tiene una gran mesa rodeada de sillas. En la cabecera hay un oficial escribiendo en un libro de cuentas. Si alguien entra en esta sala, el oficial preguntará qué traen sin levantar la vista del papel. En el libro donde escribe es donde se registran todos los botines que roba y vende la banda. Si fueran capaces de hacerse con el libro, podrían ver una anotación muy particular y es de hace tantos días como hayan pasado del accidente. En ella se describe una gran entrada de mercancías robadas y, entre los artículos, podrán ver la descripción de un cofre como el que buscan. Si miran un poco más adelante, verán que hay una salida datada de hoy mismo de ese mismo cofre por un valor de 500 ◍.

8) Almacén y armería: Esta sala está flanqueada por una puerta reforzada. La cerradura es muy compleja de abrir **(tirada de Abrir Cerraduras)**, la llave la tiene el oficial que se encuentra en el despacho de oficiales. En el interior encontrarán armas y tesoros acumulados por los bandidos. Los detalles de este descubrimiento se dejan a disposición del narrador para que los adapte a las condiciones de su partida.

9) Escalera 1: Esta escalera comunica la planta baja con la primera planta del edificio.

Planta 1ª: En esta planta, es donde comen y descansan los bandidos que se establecen en este edificio.

10) Dormitorios comunes: Esta gran sala está repleta de camastros, literas y lechos donde descansan los criminales de la banda entre sus golpes. Por el día habrá como mínimo 1d10 bandidos descansando. Por la noche sin embargo, el número de individuos se duplicará (2d10+5).

11) Cocina: Estas son las cocinas que nutren a todos los miembros de la banda que viven en el edificio. Esta sala tiene una mesa central y algunas mesas laterales donde se preparan los alimentos. Unos

hornillos y fogones ocupan parte de la pared del fondo. Por el día, siempre estarán dentro dos cocineros.

12) Comedor: Este gran comedor tiene varias mesas donde se sirven las comidas. Normalmente está vacío entre horas, quedando sólo los restos de comida y las botellas de vino vacías sobre la mesa.

13) Escalera 2: Este acceso comunica la planta primera con la segunda.

Planta 2ª: Esta área está restringida a los oficiales y mandos de la banda. Si ven a alguien merodeando por aquí sin el distintivo de oficial, será reprendido directamente.

14) Sala de reunión de oficiales: En esta sala es donde se reúnen los mandos de la banda para tramar sus próximos golpes. Si alguien accede a esta sala, habrá tres oficiales en ese momento preparando los detalles sobre el próximo golpe de la banda.

15) Sala de descanso de oficiales: Los muebles que decoran esta sala son muy lujosos, de estilo victoriano, parece evidente que fueron robados de alguna gran mansión. En esta sala hay también una mesa con carísimas botellas de licor y una fina cristalería. Aquí habrá un oficial bastante bebido acompañado de una de las chicas de vida alegre de los burdeles de la calle. Si se diera alguna confrontación en esta sala, la chica intentaría huir, alertando al resto de bandidos conforme fuera saliendo del edificio.

16) Dormitorios de oficiales: Estas habitaciones son similares en forma, pero cada una ha sido decorada con muebles de distintos robos. Las puertas estarán cerradas con llave **(tirada de Abrir Cerraduras)** y en su interior se encontrarán las pertenencias de cada uno de los mandos que hay viviendo en este momento en el edificio. Si fuera de noche habrían dos oficiales durmiendo en los dormitorios 16B y 16C.

17) Dormitorio del jefe: Este es el dormitorio de uno de los fundadores de la pandilla. Actualmente los chicos que dieron origen a la banda, han crecido, siendo hoy día grandes señores del crimen.
Decididos a expandir sus acciones criminales a otros territorios de Alannia, se fueron marchando para crear nuevas células de asalto, pero quisieron mantener un contingente en Landorium su ciudad de origen. Así que de los chicos originales solo queda Markus. Al cual pertenece esta habitación. Si alguien cometiera la imprudencia de entrar en ella, Markus los identificaría como intrusos y atacaría de manera inmediata. Luchando sin tregua y alertando a voces al resto de bandidos para que vengan en su ayuda.

Llegados a este punto, si logran reducir a Markus, tendrán unos segundos para interrogarlo antes de que llegue el resto de bandidos del edificio. Continuando la aventura en La Confesión.

18) Escalera 3: Esta escalera da acceso a los tejados superiores del edificio. Tiene una puerta bloqueada con dos cerraduras **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Este acceso no está custodiado porque no se espera que nadie pudiera acceder por ahí. Aunque desde el tejado, podría saltarse a los edificios colindantes con facilidad.

10. La Confesión

Los jugadores tienen varias opciones para llegar a la información que se describe a continuación. Como Narrador, tienes libertad para adaptar, modificar o cambiar los modos de que lleguen a los datos que aquí se citan, pero es importante que los jugadores sean conscientes de los detalles que se describen.

Siendo varios los personajes que pueden confesar qué ha pasado con el cofre, pasamos a hacer una descripción genérica y que pueda ser fácilmente adaptada a cualquiera de ellos. El confesor dirá algo tal que así:

"Todo empezó hace unas semanas, cuando nos llegó el rumor de que dos gnomos querían contactar con Markus, el actual jefe de la banda en la ciudad para ofrecerle un suculento trabajillo. Sin nada que perder, accedió a la reunión y le dijeron que un nóvikov se estrellaría a las afueras de la ciudad y que nuestro cometido sólo sería el recuperar un cofre que transportaba la nave. El resto de mercancías y objetos podríamos quedárnoslos.

Estoy seguro que Markus se habría divertido cortándolos en trocitos si no le hubiera dado un adelanto de 250 ◍ por el trabajo, a expensas de otros 5.000 cuando entregase el cofre.

El día acordado, sin nada que perder y mucho que ganar, estábamos en la posición que dijeron los gnomos. Vimos cómo se acercaba desde el horizonte la nave a una altura inalcanzable, pero cuando parecía que nos iba a rebasar, una especie de… de masa informe de color verdoso la alcanzó, en ese momento, esa especie de nube, cambió a un intenso color azul eléctrico, cubriendo totalmente a la nave y arrastrándola hasta que se estrelló contra el suelo a unos cientos de metros de nosotros.

Nunca había visto algo igual, aquella red brillante derribó a un maldito nóvikov en apenas unos segundos. Desde nuestra posición incluso pudimos oír los gritos de terror de la tripulación mientras caían desde el cielo. En cuanto tocó el suelo, aquella nube se deshizo con la misma rapidez que había surgido.

En aquel momento, nos lanzamos hacia los restos y saqueamos todas las mercancías que transportaba la nave. En una de las bodegas de carga inferiores encontramos el cofre del gnomo. Era metálico, de color negro y con refuerzos dorados. Lo transportamos todo hasta aquí, introduciendo las mercancías en Landorium a través de varios medios para que el Cuerpo de Agentes no sospechase. Cuando llegaron esos pardillos al lugar de los hechos apenas quedaban unos pocos restos de la aeronave.

Esta mañana a primera hora volvieron los gnomos a por su cofre. Pagaron la cantidad acordada y se marcharon con ese baúl como si nada hubiera pasado. Markus, que es perro viejo, no se planteó incumplir el trato. Por lo menos, no hasta que hubiera cobrado todo el dinero. Cuando se marcharon, nos mandó seguirlos y descubrir su madriguera, para ir mañana por la noche a por el cofre y eso tan valioso por lo que esas ratas enanas han sido capaces de pagar 500 ◍. Os diré su dirección, pero perdonadme la vida…"

Con una nueva pista sobre la localización del cofre, tendrán que decidir qué hacer con el personaje que ha confesado. La dirección citada es el número 82 del Paseo de las Flores, en el Distrito Wellington.

11. EN EL DISTRITO WELLINGTON

El distrito Wellington es la zona noble de la ciudad. Siendo el barrio más exclusivo, es donde viven la mayor parte de personalidades de Landorium. Todos sus accesos están controlados por el Cuerpo de Agentes y para acceder los centinelas exigirán que se identifiquen y que tengan un buen motivo para entrar.

Este punto de la partida será un desafío (mental) para los jugadores. Los agentes de los controles tienen orden expresa de interrogar a cualquiera con aspecto sospechoso y negar la entrada a los que no tenga justificada su presencia allí.

Para ello, los agentes podrían seguir varias pautas:

-La vestimenta de los personajes: Si los jugadores llevan ropas andrajosas, viejas o sucias, se les negará la entrada. Aunque si algún personaje vestido como un noble, los hace pasar por su séquito, podrían aceptar que entrasen acompañándolo con esas pintas. Si hubieran cometido el error de presentarse ante la guardia con los chalecos de la banda Marcuso, no se les dejará pasar de ninguna manera y los amenazarán con detenerlos.

-El comportamiento: Mientras los Agentes interrogan al grupo sobre sus motivos, estarán atentos a su comportamiento. Si se muestran nerviosos, dubitativos o que traman algo, no dudarán en negarles el acceso.

-Las excusas: Lo normal sería que se inventasen cualquier historia para acceder al distrito. Debería de resultar creíble y justificada.

En el caso de que fueran incapaces de convencer al oficial del Cuerpo de Agentes, podrían intentarlo de nuevo en otro de los accesos al distrito, pero perderían una hora al ir de una entrada a otra. Es importante que sientan premura por el paso del tiempo.

12. LA MANSIÓN ABANDONADA

Una vez en el interior del distrito Wellington, tendrán que dirigirse hasta el Paseo de las Flores. En este paseo verán a los jóvenes adinerados cortejando a las doncellas, con sus vestidos de estilo victoriano. Las flores bañan los laterales del colorido paseo y los exclusivos motovapores circulan por las avenidas que rodean el bulevar.

Frente al paseo, podrán ver las lujosas mansiones en las que viven los más acaudalados miembros de la sociedad alannesa. Cuando se dirijan al número 82, podrán ver que es una mansión de color salmón, con altas columnas blancas en el porche delantero. La residencia, está rodeada de un cuidado seto y en el jardín se puede observar cómo los arbustos han sido podados para simular figuras de animales.

La valla delantera estará cerrada por una puerta de bronce. Tras ella, la enorme casa parecerá desierta y no verán ningún movimiento en la entrada. Si hacen sonar el timbre que hay junto a la puerta principal, podrán oír cómo desde el interior de la vivienda suenan unas campanillas, pero tras unos minutos nadie acudirá a recibirlos.

Estando en la zona más vigilada de Landorium, intentar un allanamiento a plena luz del día, sería una imprudencia y los jugadores deberían ser conscientes de que en el paseo hay guardias haciendo la ronda y ciudadanos disfrutando de las delicias de los jardines que podrían ser testigos de su asalto.

Caída la noche, tendrán posibilidad de saltar la valla al amparo de la oscuridad. Aunque en el paseo aún se distinguen a los últimos transeúntes y a lo lejos una patrulla haciendo la ronda, no tendrán problema en superar el obstáculo y acceder a los jardines que guardan la mansión.

Caminando entre las amenazadoras formas vegetales, llegarán hasta la entrada. Desde las ventanas no se podrá ver lo que hay en el interior de las habitaciones por las pesadas cortinas que las cubren. Una labrada puerta blanca les flanquea el paso y tendrán que forzarla para entrar en la vivienda **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Una vez superada la puerta principal y con la vivienda totalmente a oscuras, se encontrarán ante las siguientes salas:

Planta baja:

1) Hall: La entrada a la vivienda es amplia y lujosa, el suelo es de mármol pulido y las paredes están empapeladas en un tono verdoso. Frente a la puerta, una gran escalera que sube hacia la parte superior de la mansión. A cada lado de la escalera hay una estatua de bronce con la forma de dos ninfas, que miran hacia la puerta simulando que dan la bienvenida a los visitantes. En el techo hay una gran lámpara de araña de ocho brazos decorada con miles de minúsculos cristales. En los laterales, hay dos accesos y al fondo dos puertas.

2) Comedor: Esta sala está presidida por una enorme mesa de comedor, en ella, están montados todos los servicios, con una vajilla de porcelana, cristalería fina y labrados cubiertos de plata. Pesadas cortinas cuelgan desde el techo cubriendo las ventanas y, en las paredes, cuadros recrean escenas de idílicas tierras verdes y arroyos claros. Al final, una puerta da acceso a la cocina.

3) Cocina: Una mesa para preparar los alimentos, hornillos para cocinar, unas estanterías llenas de ollas y cacerolas. Además, verán una despensa con productos envasados en tarros de cristal. Todo lo que debería de haber en una cocina, pero una búsqueda con mayor

atención desvelaría que no hay productos frescos, que ni las ollas ni los fogones parecen haber sido usados **(tirada de Percepción dificultad 10)**. Como si fuera un escenario preparado.

4) Salón de té: Esta sala tiene una mesita de té con todo su servicio sobre ella. El mobiliario de esta sala es exquisito y un gran espejo preside la sala empequeñeciendo a los personajes que se miren en él.

5) Biblioteca: Las paredes están rodeadas de estanterías cubiertas de libros y un lujoso sillón se sitúa frente a una gran chimenea. Sobre ella hay varias botellas de licor y unas copas de cristal. Los libros de las estanterías son variados y no tienen relación, orden o sentido.

Planta de arriba:

6) Despacho: tras la puerta, podrán ver una gran mesa de despacho labrada con varias sillas a juego. En la pared, un gran lienzo, plasma la posición de los continentes en Korn. Sobre la mesa, perfectamente ordenados unos papeles en blanco y varias plumas con sus respectivos tinteros.

7) Dormitorios: Las camas están perfectamente arregladas con carísimos edredones de pluma y sábanas de seda. Los armarios, estarán vacíos de ropa y solo habrá unas telas para cubrir el mobiliario.

Ya deberían de haber observado varios detalles que deberían de tenerlos mosqueados. Por un lado todo lo que hay es de tamaño humano, siendo muy incómodo de usar para alguien de la altura de un gnomo. Por otro lado, todo parece demasiado ordenado para el caos en el que se mueven estos personajes.

Seguramente se pongan a buscar por la casa, explorar cada uno de los rincones e intentar localizar alguna pista que les permita orientar sus investigaciones. La única manera de acceder a la cámara secreta de los gnomos, será si las estatuas se colocan mirándose la una a la otra. En ese momento se oiría un fuerte chirriar mecánico y las escaleras se plegarían para dar acceso a la planta inferior.

El Narrador podría permitir a los personajes con las aptitudes adecuadas las tiradas correspondientes de localizar pasadizos y al resto una tirada para sentir el sonido hueco de los pasos al caminar por la entrada de la planta baja o sentir la leve brisa de aire que sopla al colarse hacia interior de la escalera.

13. KROSSHIEL Y NUMMADUR

Cuando se abra el hueco en el lugar donde estaba la escalera, podrán ver como se aprecia luz al final del pasadizo. Tendrán que descender por el estrecho acceso de uno en uno, hasta que lleguen a una gran sala que ocupa una superficie igual a la planta de la casa. En ella, observarán a un gnomo que desde el fondo de la habitación los mira sorprendido.

La enorme habitación está llena de cachivaches mecánicos, mesas plagadas de diagramas y piezas metálicas de todos los tamaños rodeando la estancia. En un rincón, se intuyen dos camastros y una pequeña mesa. Las lámparas de *esencia* proyectan una luz mortecina en el sótano y hace que las sombras de los montones de metal se presenten amenazantes sobre las paredes.

En apenas unos segundos, el gnomo parece recuperar la compostura y mientras los personajes avanzan hacia él, se sube en una pequeña plataforma con patas articuladas y comienza a hablar:

"Buenas noches señores. No sabía que iba a tener visita. Si son ladrones que vienen a por dinero, no tendré problemas en darles una cantidad adecuada a sus pretensiones. Pero no me hagan perder el tiempo."

El tono que utiliza para hablar es tranquilo y confiado, como si no temiese nada a pesar de la apariencia de los personajes. Mientras dice estas palabras, se quita unas gafas de aumento que llevaba puestas y sonríe a la espera de que los jugadores se pronuncien sobre los motivos que los han llevado hasta ahí.

El gnomo escuchará atentamente las explicaciones de los personajes, pero en ningún momento les permitirá acercarse demasiado. Advirtiendo que lo lamentarán si lo hacen. Cuando escuche alguna referencia sobre el cofre, su rostro se mostrará contrariado y les preguntará quien les ha hablado de él y por qué lo buscan. Poco a poco, intentará conocer toda la historia de los Ajs y se querrá asegurar de que nadie más sabe del cofre.

Una vez sabidos los detalles que le hayan contado los Ajs o si se acercan con malas intenciones al gnomo, este les dirá que es demasiado tarde para ellos, que el cofre ya ha partido, pero que eso ya no importa, porque no les puede dejar escapar. Los personajes es posible que no se tomen la amenaza en serio, por el inocente aspecto del gnomo, pero antes de que tengan tiempo a reaccionar, la plataforma sobre la que está, se levanta sobre sus patas y como si fuera una araña comienza a correr a gran velocidad por la pared.

La sorpresa de los jugadores será mayor cuando desde el fondo de la sala, ocultas entre las sombras de los rincones, escuchen el inconfundible sonido de dos motores a presión que comienzan a funcionar. Ante ellos se levantan dos autómatas de combate, y cuyas manos han sido sustituidas por afiladas cuchillas que comienzan a girar con velocidad.

El combate será encarnizado. Los autómatas son robots sin personalidad o consciencia y que sólo tienen programado el atacar a los intrusos. Para ello usarán las peligrosas cuchillas que tienen por manos. Aunque son mortíferos, su lentitud, así como cualquier estrategia de combate básica debería ser suficiente como para eliminarlos. Aunque no lo esperen, la mayor dificultad será abatir al gnomo, que desde su plataforma arácnida les disparará con su pistola, mientras se mueve y salta con rapidez por paredes, suelo y techo por igual. Finalmente, deberían ser capaces de abatirlo y sobrevivir al enfrentamiento.

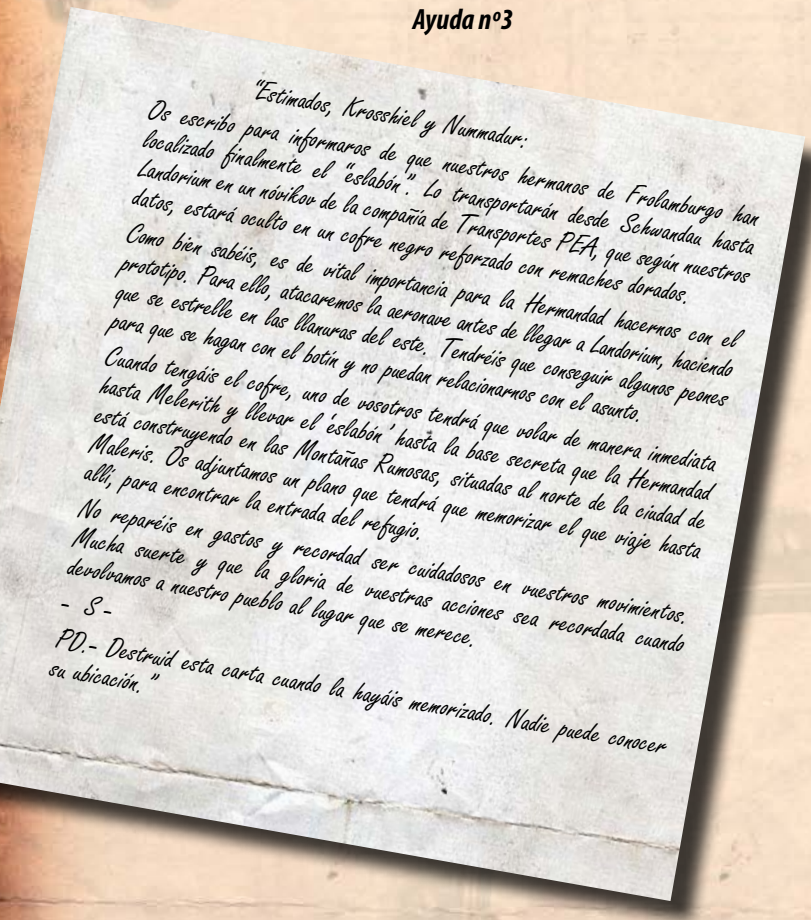
Krosshiel (gnomo/arcanotecnólogo 3)
Clase de armadura: 7 (12)
Movimiento: 7m (en la plataforma 12m)
Dados de golpe: 3 (PG: 15)
Ataque: Pistola de Vapor (+3)
Daño: 1d8 en un arco de 120º hasta 6m
Alineamiento: caótico
Valor PX: 80
Conjuros preparados: Proyectil Mágico.
Puntos de maná: 3
Equipo: pistola de vapor, ropas gruesas de trabajo, libro de hechizos con 4 conjuros de nivel 1 y 1 de nivel 2 (a elección del narrador).

Aútomatas de Krosshiel
Clase de armadura: 5 (14)
Dados de golpe: 2
Movimiento: 8m
Ataque: cuchilla (+2)
Daño: 1d6
Salvación: G1
Moral: 10
Valor del tesoro: 125 ₽
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 40

14. BUSCANDO LA VERDAD

Con el gnomo muerto y los peligrosos autómatas destrozados, será el momento de buscar pistas sobre lo que está pasando realmente. Entre el desorden que hay en el taller, es complicado encontrar nada, aunque en la mesa que hay junto a los camastros, encontrarán una carta que dice lo siguiente:

Ayuda nº3



"Estimados, Krosshiel y Nummadur:

Os escribo para informaros de que nuestros hermanos de Frolamburgo han localizado finalmente el "eslabón". Lo transportarán desde Schwandau hasta Landorium en un nóvikov de la compañía de Transportes PEA, que según nuestros datos, estará oculto en un cofre negro reforzado con remaches dorados.

Como bien sabéis, es de vital importancia para la Hermandad hacernos con el prototipo. Para ello, atacaremos la aeronave antes de llegar a Landorium, haciendo que se estrelle en las llanuras del este. Tendréis que conseguir algunos peones para que se hagan con el botín y no puedan relacionarnos con el asunto.

Cuando tengáis el cofre, uno de vosotros tendrá que volar de manera inmediata hasta Melerith y llevar el 'eslabón' hasta la base secreta que la Hermandad está construyendo en las Montañas Ramosas, situadas al norte de la ciudad de Maleris. Os adjuntamos un plano que tendrá que memorizar el que viaje hasta allí, para encontrar la entrada del refugio.

No reparéis en gastos y recordad ser cuidadosos en vuestros movimientos. Mucha suerte y que la gloria de vuestras acciones sea recordada cuando devolvamos a nuestro pueblo al lugar que se merece.

- S -

PD.- Destruid esta carta cuando la hayáis memorizado. Nadie puede conocer su ubicación."

Además de la carta, encontrarán un mapa y un resguardo del pago de un billete en zepelín hasta Maleris, con fecha de esa misma tarde. Si registraran toda la habitación, encontrarían un cofre bajo la cama en el que hay oro por un valor de 150 ⃁.

15. ¿MERECE LA PENA ESTE TRABAJO?

La información de que el cofre ha partido esa misma tarde hacia Melerith, podría desanimar al grupo. La profesionalidad les debería exigir que continuasen con la búsqueda. Además, la amenaza de un arma tan poderosa como para derribar aeronaves en unos segundos debe predisponer a los personajes legales a recabar información sobre ella. En cualquier caso, el coste de los gastos extraordinarios que necesitaran les sería abonado por su mecenas una vez que entreguen la mercancía.

Si antes de partir quisieran mantener una reunión con su mecenas, deberán ir de nuevo hasta el depósito de empresas. Allí los recibirá como siempre el funcionario James Carling, que les informará de que no hay nadie en la 3ª planta, pero que pueden dejarle un mensaje y él lo entregará en cuanto llegue su contratista.

16. UN LARGO VIAJE

Decididos a viajar hasta Melerith en busca del misterioso cofre, podrán hacerlo por tierra en ferrocarril o por el aire en dirigible. Para ello tendrán que acudir al distrito de Alannia, donde está la estación de trenes 'Landorium Norte' o al distrito del Puerto, donde encontraran la estación de anclaje aéreo llamada "Las Cuatro Damas".

Cuando vayan a las taquillas del puerto aéreo, les comunicarán que el próximo dirigible hacia Maleris saldrá a medio día del día siguiente y que tardará aproximadamente unas 24 horas en llegar hasta su destino. Los billetes tendrán un coste de 75 ₽ en primera clase y 30 ₽ en 2ª clase.

Aunque el viaje es más directo por la ruta de Rocacalva, debido a un conflicto con Milenia (otra vez) y tras sufrir varios sabotajes la línea hacia Teria, es más seguro ir por la ruta de Maleris y ni siquiera les ofrecen esa posibilidad. Si se informasen de los detalles para viajar en ferrocarril, tendrían que ir hasta la estación de 'Landorium Norte', en la que les dirían que el siguiente tren hacia Melerith sale al anochecer. Una locomotora de clase C, que tarda poco unas 30 horas en cubrir el trayecto, ya que hace varias paradas antes de llegar a Maleris. Los pasajes tendrán un coste de 30 ₽ en preferente con cena incluida. Siendo 15 ₽ el precio en 2ª clase.

EL VIAJE EN DIRIGIBLE

Los jugadores tendrían en principio libertad para actuar hasta el mediodía, momento en el que partirá el dirigible desde el puerto aéreo de las Cuatro Damas (consultar pág. 64). Mientras, podrían investigar cualquiera de los detalles que puedan haber pasado por alto o bien equiparse para la nueva etapa de su misión.

Una vez adquiridos los billetes, podrán acceder al dirigible con una hora de anticipación a la salida. Se trata de un zepelín de aspecto moderno, con un globo verde con dos alas cruzadas pintadas sobre él, logotipo de la compañía propietaria de la nave.

Si se han decidido por los billetes de primera clase, una elfa de aspecto aniñado y extremadamente bella les saldrá a su encuentro. Vestida con el uniforme verde claro de la compañía aérea 'La Saeta Esmeralda' armadora del viaje, les irá comentando con su dulce voz lo cómodo que es viajar en dirigible frente a otros medios de transporte mientras son conducidos por la cubierta hasta una sala acristalada, desde la que verán sentados en confortables sillones la ciudad a través de los enormes ventanales.

De haber elegido el pasaje barato, tendrán que esperar en una cola aparte hasta que terminen de subir las mercancías a las bodegas, en ese momento, un operario vestido con un mono verde oscuro, les dirá que pueden comenzar a subir a la nave. Lo harán por una trampilla lateral, entrando directamente a una enorme sala que hay contigua a la bodega del dirigible. En ella, tendrán que acomodarse con el resto de pasajeros en los maltrechos asientos que hay en el centro de la nave. La luz entra mortecina por unos pequeños ojos de buey que hay en los laterales y los sonidos producidos en la cubierta superior resuenan muy estridentes.

Ayuda nº4

El zepelín emprenderá el viaje a la hora correspondiente. Los personajes podrán sentir como tras los sonidos propios de las calderas de vapor al aumentar su potencia, la aeronave va ganando altitud, dejando la ciudad reducida a una mancha lejana partida por el rio Merimés.

El viaje será tranquilo para los personajes que hayan optado por ir en primera clase. Les servirán una exquisita comida y licores variados durante el vuelo, pudiendo disfrutar de todo tipo de lujos mientras surcan los cielos de Alannia. Para los jugadores que se decidieran por viajar en las bodegas, el trayecto será largo y tedioso. Sin ningún tipo de servicio a bordo y rodeados de gente de clase baja, pasarán las horas muertas, sin nada con lo que entretenerse.

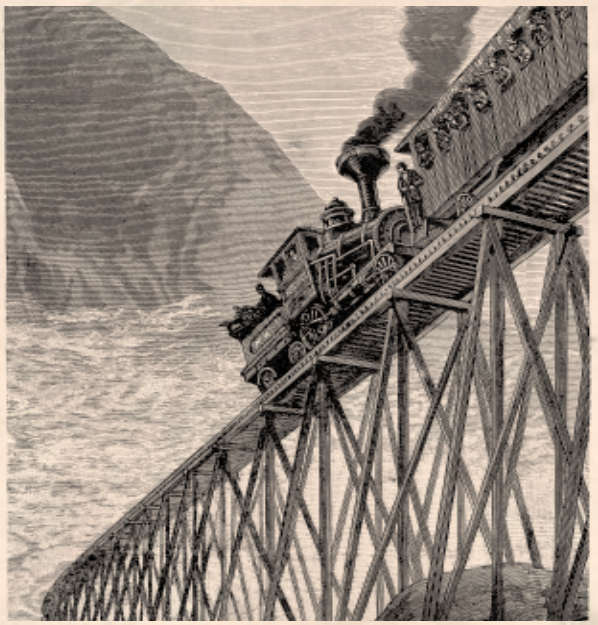
Una vez sobrevolados los espesos bosques que marcan la frontera con Vaneirin, el dirigible comenzará a aproximarse a Maleris, capital de Melerith. La aeronave se aproximará al puerto aéreo 'Capitán Loocke' y tras una deceleración controlada terminará atracando con suavidad. Está cayendo la tarde y queda poco para que anochezca.

EL VIAJE EN FERROCARRIL

Si los jugadores decidieran que quieren viajar en ferrocarril hasta Maleris, tendrán tiempo hasta el anochecer para continuar con las investigaciones o equiparse para las aventuras que les esperan en Melerith.

Antes de que caiga el sol tendrán que estar en la estación de 'Landorium Norte' para subir al tren que los llevará hasta Melerith. Dependiendo del tipo de pasaje seleccionado por los jugadores, entrarán a los lujosos vagones que hay junto a la locomotora, o tendrán que andar hasta los vagones de cola junto a una marea de gente que carga equipajes y enseres variados.

Con los personajes cómodamente sentados en sus plazas de primera clase o apretados en los incómodos bancos de la parte trasera de tren, notarán como la locomotora comienza a rugir y sentirán el suave traqueteo de las ruedas metálicas acelerando sobre los raíles. Por las ventanas podrán ver como salen de la estación y cruzan rápidamente la zona industrial del norte de Landorium. En unos pocos minutos, el ferrocarril comienza a girar hasta que las vías lo dirigen hacia el oeste.



La noche caerá con rapidez, y las paradas que hace el convoy en cada una de las pequeñas estaciones del recorrido harán tediosa la marcha. Los personajes que estén en primera clase, podrán acercarse hasta el vagón-restaurante, donde les servirán una agradable cena, regada por los famosos vinos de Melerith o walk de Norhem. Para terminar, les servirán unas copitas de licor dulce y que podrán disfrutar mientras juegan en las mesas de cartas que hay en el reservado. Sin embargo, si han decidido ahorrarse unas monedas y viajar como la clase baja, tendrán la molestia del trasiego de viajeros, subiendo y bajando de cada una de las estaciones en las que para el ferrocarril (además del olor).

Tras la noche, el tren continuará su camino durante el día. El paisaje habrá cambiado mucho desde Landorium, dejando atrás sus yermas tierras para dar paso a los frondosos bosques y verdes prados de Melerith. Mientras que unos disfrutan del viaje, otros lo estarán padeciendo. Finalmente, pasado el medido día, con más de hora y media de retraso, llegarán hasta la estación central de Maleris.

17. MALERIS, UNA CIUDAD CON CLASE

Cuando salgan de su transporte y respiren el aire de Melerith por primera vez notarán una gran diferencia con el humo industrial y corrupto del aire de Landorium. Un olor agradable, casi afrutado, inundará las fosas nasales de los personajes, haciendo inusualmente placentero el hecho de respirar.

Maleris es la capital de Melerith. Destila un ambiente especial, tranquilo comparado con la bulliciosa Landorium. En sus calles empedradas se ven los últimos modelos de motovapor y las carrozas tiradas por bellos caballos cruzan majestuosas las avenidas. Un rápido vistazo permite observar una gran variedad de razas, en la que destaca el elevado número de elfos y sus mestizos que se ven por las aceras.

La ciudad de Maleris está diseñada a partir de círculos concéntricos, siendo el palacio del Marqués Fran'eril De Damme el centro de la ciudad. Los personajes habrán llegado hasta el cuadrante noreste de la ciudad, donde gracias al capital producido por las exportaciones de los famosos productos élficos se ha creado un eficiente sistema de transporte.

No les debería de ser complicado localizar un hotel o pensión desde la que organizar la expedición hacia las montañas. Los jugadores deberían haber estudiado el plano que consiguieron en la guarida de Krosshiel y Nummadur, si no fuera así, esta debería de ser su prioridad antes de viajar hasta la base secreta de los gnomos.

18. PREPARATIVOS DE LA EXPEDICIÓN

Cuando estudien el mapa, observarán que tienen que ir hasta un pueblo llamado '***Cepasnegras***'. Desde allí tendrán que seguir el camino que se dirige hacia el norte hasta un gran molino de vapor y desde ese punto cambiar de dirección hacia unos campos de siembra llamados 'Los Garbanzuelos'. Una vez allí, dejando la granja al sur, tendrán que internarse en el espeso bosque que sube hacia las Montañas Rumosas.

Si preguntasen sobre cuál es el mejor transporte para llegar hasta Cepasnegras, les dirán que las diligencias de caballos mecánicos son el medio más rápido para viajar allí. Sin embargo, para ir más al norte deberían encontrar otro medio de transporte, ya que las diligencias regulares no van más allá.

Entre el resto de opciones que tendrían para viajar, podrían comprar o alquilar un carro con sus animales de tiro o directamente unos caballos sobre los que montar. La opción de conseguir un motovapor es muy compleja, ya que la disposición de ellos es muy limitada y su precio sería desorbitado (unas 3 damas de plata el km).

El resto de preparativos como víveres, herramientas o armas, las podrán adquirir en los comercios locales. Hay que tener en cuenta que Maleris, aunque no es la capital de Alannia, mantiene un nivel tecnológico similar, por lo que los jugadores, podrían comprar prácticamente cualquier objeto, pero con recargo de hasta el 20% con respecto a su valor de mercado.

19. CONTRATANDO ASISTENTES

Una idea acertada podría ser el contratar un guía o algún mercenario que los pueda acompañar y ayudar durante su misión. Dependiendo de la fisionomía del grupo, sería o no aconsejable. Aunque no saben quién será su enemigo y a cuantas fuerzas tendrán que enfrentarse, deberían suponer que la base secreta estará fuertemente custodiada. El contar con un apoyo extra podría suponer la diferencia entre el éxito o el fracaso. Para ello podrán preguntar en los bares y tabernas. Si son corteses, ya que la educación y el buen trato es muy importante para los habitantes de esta región, les darán el contacto de dos sujetos que podrían estar interesados en la oferta de trabajo.

El mejor guía que pueden contratar es Runard Piernasfuertes (enano de hierro/cazador nivel 3), un cazador enano que conoce los bosques como la palma de su mano. Trabajaba como batidor para el Marqués Fran'eril De Damme, pero su problema con la bebida provocó que fuera despedido hace unos meses. Desde entonces se le puede ver por la Plaza del Reloj malviviendo en la calle.

Si los jugadores estuvieran dispuestos a buscar a Runard, tendrán que dirigirse hasta la Plaza del Reloj. Esta es denominada así por el gran reloj mecánico de cuatro caras que se alza sobre una torre de marfil. Esta construcción fue regalada a la ciudad por la reina Anna Wellington de Vaneirin como símbolo imperecedero de la unidad de Alannia.

Al guía lo encontrarán sentado bajo la torre, intentando beber de una botella vacía. Cuando le ofrezcan el trabajo, los mirará con ojos curiosos y una chispa de vivacidad alumbrará su cara, contrastando

con su aspecto sucio y desaliñado. Pero esta ilusión apenas le durará unos segundos, sumiéndose en un estado depresivo mientras les dice que no le importaría ganar unas monedas, pero que se ha "bebido" todas sus pertenencias y que ahora no tiene ni donde caerse muerto. Si los jugadores se ofrecen a equiparlo, no dudará en aceptar la proposición y se levantará de un salto provisto de una gran sonrisa deseoso de trabajar de nuevo. Las pertenencias mínimas que necesitará Runard serán unas ropas nuevas, para quitarse los andrajos que lleva puestos, un cuchillo de caza y el equipo básico de aventurero.

Hayan o no contratado a Runard, es posible que también quieran contratar a un guardaespaldas que sume su experiencia como luchador al grupo. Para ello, les habrían dicho que la mejor espada de alquiler que pueden contratar es Neltharion O'Hara (semielfo/mercenario nivel 4), un semielfo que superó todas y cada una de las pruebas para ser nombrado Opilo de la reina, pero su condición de mestizo lo privó de ese privilegio. Enfadado por no poder acceder a esa guardia élfica y herido en su orgullo, en lugar de sumarse a otro de los cuerpos de seguridad de la ciudad, decidió vender su acero al mejor postor, ganándose la vida desde entonces haciendo las veces de guardaespaldas, cobra-deudas y mercenario.

Para localizar a Neltharion, podrían acudir al burdel "***Las Puertas del Paraíso***", donde parece ser que se le ve cuando no está trabajando. El prostíbulo está situado en uno de los nuevos barrios de la ciudad. Cuando lleguen allí, el enorme cíclope que custodia la entrada les dará la bienvenida, pero les advertirá de las normas del lupanar: nada de peleas, nada de escándalos y nada de ofender a las señoritas. Una vez dentro, podrán sentir el acre olor de los perfumes de las meretrices y el humo del loto amarillo que se siente en el ambiente dándole una atmósfera irreal al lugar. Un gran número de chicas, prácticamente de todas las razas y aspectos, se contornean sensualmente en un baile de provocación. Algunos personajes podrían ser adulados por algunas de ellas, entre las que podría haber una gran fémina minotauro que con lascivia se dirigiría hacia uno de los personajes para decirle que quien yace con ella, no vuelve a estar con humanas y sugerencias por el estilo.

Una vez que pregunten por Neltharion, los guiarán hasta el fondo de la sala, pasando de una estancia a otra donde se intuirá entre la densa atmósfera de humo, sedas y gemidos, la presencia de clientes. Lo encontrarán con el torso desnudo mientras dos jóvenes igualmente desnudas le dan de comer y beber. Sin prestar atención a los aventureros, les pedirá que hablen mientras las chicas lo siguen acariciando.

Escuchada la propuesta de trabajo, les dirá que sus honorarios son 5 ₽ por día, sin posibilidad de regateo. Aceptadas sus condiciones, se levantará de la cama a pesar de las protestas de las mujeres y se vestirá rápidamente para salir del burdel con los personajes.

20. Comenzando el viaje

Ya con todo preparado, deberían partir cuanto antes hacia las montañas Rumosas. La salida de la ciudad será cómoda y rápidamente dejarán atrás las calles y casas de Maleris para estar cruzando los vastos prados de la campiña. Los caminos tienen un fino pavimento de gravilla, que hace más llevadero el viaje.

Su primer destino es el pueblo de Cepasnegras. Si han preguntado por él en la capital o si cuentan con la compañía de alguien de la zona, les podrá decir que esta población es famosa por la variedad de vinos que produce. El nombre de Cepasnegras proviene de las particulares vides que plantan en sus tierras, cuyo tronco es negro. De estas plantas se recoge una uva clara, casi dorada, que fermentada produce un vino de sabor ácido y alta graduación. Este vino es llamado Caldofino y es muy apreciado en Norhem, donde se exporta la mayor parte de la producción.

El viaje tendrá aproximadamente la misma duración vayan en un vehículo u otro, ya que el buen estado del firme permite una velocidad constante y segura. Por el camino podrán ver las fértiles tierras de Melerith. Las granjas y bodegas bordean la carretera durante la mayor parte del tiempo, siendo constante el ir y venir de carretas con material agrícola. La duración del viaje hasta Cepasnegras es de aproximadamente diez horas, ya sea a caballo o en diligencia. En el improbable caso de haber decidido desplazarse a pie, ese tiempo habría que doblarlo, con la consiguiente fatiga que produciría en los personajes.

21. Soughsnoren (Cepasnegras)

Con la noche sobre sus cabezas, conforme vayan acercándose a la población, oirán una estridente música que proviene del pueblo. Según avancen, podrán observar un gran cartel colgado sobre la calle principal que anuncia las fiestas por la vendimia de la cosecha. Por la gran avenida se sorprenderán al no ver a nadie, hasta que lleguen a la plaza mayor, donde estará reunida la mayor parte del pueblo. Desde un escenario, un grupo de músicos tocan instrumentos tradicionales de la zona y en largas mesas los residentes disfrutan de una gran cena.

Los personajes tendrán que dejar su medio de transporte a la entrada del recinto, por la imposibilidad de seguir avanzando. La plaza está adornada con guirnaldas de colores y cuando comiencen a andar entre la gente, les darán la bienvenida y los invitarán a disfrutar los manjares que hay sobre las mesas. Antes de que puedan darse cuenta tendrán en sus manos copas de Caldofino y les tenderán platos de queso con miel para que los degusten.

Los comensales que compartan mesa con los personajes, les dirán que son las fiestas anuales para celebrar que han terminado de recoger la uva. Explicándoles que durante la noche habrá concursos

y actuaciones para el disfrute de todos. Además los animarán a participar de alguna de las competiciones de habilidad que se desarrollan durante las fiestas. Las pruebas son las siguientes:

Carrera de carros

La primera competición de la noche será la carrera de carros. Para ello, hay preparadas cuatro carretas repletas de uva en una de las esquinas de la plaza. El maestro de ceremonias anunciará las normas de la competición: Esta es una prueba por parejas, en la que uno tirará del carro con los ojos vendados y el otro tendrá que guiarlo desde lo alto del vehículo. Los competidores no pueden usar armas, pero sí que pueden golpearse con las manos. El primero que haga el recorrido marcado será el campeón. Los competidores que se presentan son:

- Los hermanos Karrik son dos humanos con aspecto de palurdos. Marsell es enorme y tiene aspecto de no ser muy listo. Brandine es todo lo que un hombre no querría en una mujer, terriblemente fea y desagradable, va golpeando a su hermano para que se acerque al carro mientras saluda a la gente con su sonrisa desdentada.

- Simmon Liams es un enano propietario de uno de los campos de siembra más importantes. Utilizará al minotauro Khulash, uno de sus trabajadores para intentar ganar la carrera.

- Urahe Maise y Junes Cramme son un elfo y un semielfo dueños de una de las bodegas de la ciudad. Su aspecto frágil contrasta con la realidad, ya que otros años han sido los vencedores de la prueba.

- En último lugar habrá una carreta libre por si los jugadores quieren participar en la prueba.

Esta prueba se supera haciendo tiradas combinadas entre los 2 participantes. Los que tiran de los carros, tendrán que superar una Tirada de Fuerza (Dificultad 10) para moverse la distancia de su MOVIMIENTO CARGADO. Si no la superan, se moverán la mitad. Los jinetes realizarán una Tirada de Sabiduría (Dificultad 10) para sumar a la distancia recorrida un 50% más de movimiento (redondeando hacia arriba). La prueba la ganará quien logre recorrer antes los 100 metros que tiene el perímetro de la plaza.

Concurso de actuaciones

La segunda prueba consistirá en distintas actuaciones sobre el escenario. La temática de las intervenciones es libre, por lo que cada uno de los participantes mostrará sus capacidades artísticas como quiera. Un jurado formado por las autoridades de la población valorará la calidad de las actuaciones y elegirá al ganador. Los concursantes de esta prueba son muchos y muy variados. Se podrían destacar los siguientes, pero el narrador tiene libertad para inventarse los que considere oportunos:

- Ninette Soome, es una chica entrada en carnes. Lleva un ceñido corsé rosa a juego con el resto de su vestido. Es un secreto a voces que es la amante del alcalde. Mientras canta una horrible canción, se pasea por el escenario haciendo posturitas que intentan parecer sensuales, con sombrero de plumas. Cuando termine su actuación, el público aplaudirá mientras se intercambian sonrisas socarronas.

- Jerome Napelé es un mediano que se presentará a sí mismo como el "Señor de la Risa", vestido con un llamativo traje con corbatín rojo, comenzará a contar chistes burlones sobre distintas razas provocando las carcajadas del público.

-Shinne y Chilias son dos elfas extremadamente bellas que van vestidas con largos vestidos blancos. Mientras una de ellas canta, la otra baila pausadamente. El público las observa ensimismado y cuando terminan rompen a aplaudir ante el bello espectáculo.

- Los Ajs podrán decidir lo que mostrarán al público, que podría ser desde cantar o recitar poesía, hasta mostrar la puntería con un determinado arma.

Esta prueba esta amañada para que gane la amante del alcalde. De todas maneras, puede hacerse lanzar a los jugadores participantes las tiradas que el Narrador estime oportunas para que cuando se dé el veredicto sobre la tirada ganadora el efecto de tongo sea mayor.

Concurso de beber caldofino

Es la prueba estrella de las fiestas locales. El maestro de ceremonias explicará desde el amplífono las normas del concurso: a cada competidor se le irán sirviendo jarras de vino y el último que quede en pie será el ganador. Mientras lo explica, se irán subiendo con esfuerzo algunos barriles al escenario. Señalándolos, gritará exaltando al público que ese vino ha sido fermentando para la ocasión, siendo su pegada mucho más fuerte que la del caldofino normal.

Los interesados en participar tendrán que situarse en la mesa que hay sobre el escenario. Los concursantes que se presentan serán los siguientes:

- Un enano del hierro vestido con ropas de campesino y una tupida barba oscura.

- Un humano gordo hasta el exceso que incluso necesita ayuda para subir al escenario.

- Un joven elfo con ropas caras y que saluda a sus amigos que lo jalean desde el público.

- Runard, que sin dudarlo se ofrecerá para enseñar a esos pueblerinos como se bebe.

- Y por último el jugador que quiera mostrar que es el mayor bebedor de la ciudad.

Para ganar en la prueba estrella de las fiestas hay que ir superando tiradas de Constitución. Comenzando con una dificultad de 10, cada ronda aumentará la dificultad en 1, hasta que sólo quede un bebedor consciente.

Los premios de los campeones

Una vez terminada la última prueba, se convocará a los vencedores de cada competición en el escenario, para entregarles los premios que los acreditan como campeones. Mientras el maestro de ceremonias alaba las grandes virtudes que han mostrado durante la competición, pasarán a conceder los premios.

- A los ganadores de la carrera de carros se les regalará toda la uva que transportaba en el carro. Pudiendo elegir entre la fruta (250 kilos) o su equivalente en vino (1 tonel de 225 litros). Además, recibirán la 'Fusta del Caballista', elaborada en suave cuero negro, tiene inscritas unas runas doradas a lo largo de su superficie. Esta fusta mágica tiene la capacidad de espolear a los animales de tiro para aumentar un 10% su capacidad de movimiento.

- Ninette Soome es la incomprensible ganadora del concurso de talento, el premio es un precioso colgante de oro macizo con un gran rubí en su centro. Los silbidos y abucheos mientras el alcalde hace entrega de este premio hacen ensordecer las palabras del presentador que, abochornado, apenas sabe que decir.

- Por último, anuncia al ganador de concurso de beber, el cual se acercará tambaleante para recibir su premio. El público estallará en aplausos cuando ve al nuevo campeón del pueblo y le mostrarán su regalo. Un flamante caballo mecánico que lo esperará bajo el escenario. El metal del enorme autómata ha sido pulido hasta que ha adquirido una tonalidad plateada tan clara que casi parece blanco. La silla de montar está hecha del mejor cuero y todos admiran el maravilloso premio que se llevará el ganador.

Con la madrugada avanzada, la fiesta seguirá durante lo que queda de noche. Los jugadores deberían plantearse descansar, sino comenzarían a sufrir los efectos del agotamiento. Si Neltharion viaja con ellos, les dirá que ya tiene donde descansar, mientras sonríe con malicia a los Ajs y se marcha de la mano de las dos jóvenes elfas que actuaron en el concurso de talentos. Los jugadores podrán preguntar a los vecinos con los que comparten mesa dónde podrían dormir. Les dirán que durante estas fechas la única posada del pueblo está completa, pero la gente deja abiertas sus cuadras para que los visitantes que acuden a las fiestas puedan quedarse a dormir en ellas sin que tengan que pagar nada.

En caso de que alguno de los personajes hubiera ganado una de las competiciones, será invitado por la gente a beber, comer y fumar cuanto quiera. Una vez que plantearan el asunto de dónde dormir, uno de los presentes les ofrecería una pequeña caseta que tiene a las afueras del pueblo. Explicando que no es muy grande pero que les podría valer para descansar hasta el día siguiente.

La caseta, situada al otro lado del pueblo, es usada para guardar herramientas, pero como ahora las tienen en los campos de cultivos no hay nada en ella. Podrán acomodarse sobre los camastros que les han preparado con mantas y así descansarán hasta el día siguiente.

22. UN DÍA DE RATAS

La mañana siguiente puede ser todo un espectáculo. Los personajes que se hayan dejado llevar y hayan pasado la noche de fiesta se encontrarán bastante tocados. Si alguno participó en el concurso de bebida, sentirá unas horribles náuseas y estará intoxicado por el alcohol durante todo el día. El resto se levantará con los ánimos renovados y con energía para continuar el viaje.

Sabiendo que las diligencias no van más al norte, los personajes que no hayan comprado caballos tendrán que plantearse hacerlo en este momento. La otra opción sería continuar el camino a pie. También podrían comprar una carreta, pero si viajan con Runard, este les advertirá que a partir del gran molino, dejarán el camino para adentrarse por un sendero, por el cual no podrá circular el carro.

Una vez preparados, iniciarán la marcha por el camino que lleva al gran molino en medio día. La calzada que los lleva hacia el norte está empedrada, aun así se ven las marcas que han dejado en el pavimento la gran cantidad de carros que han pasado por ella. A los lados podrán ver cómo los campos están cubiertos de vides, sin que haya racimos en las plantas, ya que a estas alturas de septiembre (bonmonath), casi todo el fruto ha sido recogido. Al noroeste se verá a la distancia el contorno de las Montañas Rumosas, destacando por ese color verde que les da la exuberante vegetación.

Tras horas avanzando entre granjas y campos de cultivos, no se habrán cruzado con nadie. Parece que toda la población de la zona se ha concentrado en Cepasnegras para celebrar la vendimia. Podrán observar que los huertos de vides han quedado atrás y que cultivos de cereal o legumbres son los que ahora rodean el camino.

Con la tarde precipitándose en el horizonte, podrán ver la imagen de un gran molino de vapor al final del camino que siguen. Conforme vayan acercándose, verán cómo cinco campesinos entran y salen con sacos a sus espaldas. Cuando lleguen les darán la bienvenida y les preguntarán quiénes son y por el motivo de su viaje. El que parece el portavoz, un tipo con una poblada barba y constitución nervuda, les invitará a pasar la noche en el molino, para evitar a los animales salvajes que durante las madrugadas bajan de las montañas.

La noche ya estará prácticamente sobre ellos y la proposición del aldeano debería de ser lo suficientemente tentadora como para no desecharla. Aun así, si los personajes quisieran continuar su camino en la noche, podrían hacerlo, si Runard está con ellos les recomendaría no tentar a la suerte y a las bestias que rondan las montañas. Ya sea en el molino o por el camino, los jugadores tendrán un peligroso encuentro con los licántropos.

La noche en el molino

El molino de vapor es una gran construcción que utiliza el poder de unas enormes calderas para moler el grano cuando no hay viento suficiente. Las cuatro enormes palas que tiene frente a su fachada están unidas por complejos mecanismos a las prensas que machacan los cereales. Además de la tracción eólica, dos motores conectan con los ejes centrales para forzar el rendimiento del molino los días en los que el aire es incapaz de mover las palas. Frente a toda esta maquinaria, hay una zona con una mesa, sillas y el espacio suficiente como para tender sacos de dormir o mantas.

Mientras los personajes se acomodan, los campesinos se despedirán de ellos hasta el día siguiente y se marcharán, dejando a los Ajs a solas en el molino. En estos momentos, podrán aprovechar para preparar los víveres que tengan para cenar y decidir si van a poner algún tipo de centinela para la noche. La puerta carece de cualquier tipo de cerradura y abre en los dos sentidos.

En el supuesto de que alguien quisiera indagar la zona, podría realizar una exploración más detallada del recinto. Los que examinasen el cuadro de mandos de los motores-podrán descubrir los restos de unas manchas oscuras sobre la maquinaria **(tirada de Percepción dificultad 15)** para percibir que es sangre seca que alguien ha intentado limpiar.

Por otro lado, si alguno de los jugadores inspeccionase la parte exterior de la construcción, vería que todo parece normal: un pequeño pozo, sacos de grano, las maderas de la estructura antigua del molino y varias de las enormes piedras que fueron usadas en el pasado para moler el cereal. Sólo un personaje tan curioso como para acercarse a los sacos de grano podrá hacer un macabro descubrimiento. Al abrirlos, tendrá la posibilidad de encontrar sanguinolentos restos humanoides. Los identificarán rápidamente porque a pesar de haber sido desprovistos de la carne que los cubrían, se distinguen las falanges de una mano. Un estudio más concienzudo de los restos, mostrará que han sido roídos. En el caso de abrir todos los sacos, se encontrarán con tres cuerpos, troceados y prácticamente devorados hasta el hueso.

Descubiertas estas noticias, los Ajs deberían haberse puesto en guardia por lo que pudiese pasar. Si hubieran hallado los restos escondidos en los sacos, el centinela de los licántropos avisaría a sus camaradas y durante la noche no se produciría ningún ataque, preparando una emboscada para el día siguiente. Sin embargo, si los Ajs no descubrieron nada o simplemente decidieron no explorar la zona, los licántropos atacarán de madrugada.

El ataque se producirá con la noche avanzada. Si hay un centinela, tendrá que comprobar si percibe en el exterior el ruido de pisadas o el nerviosismo de los caballos si los hubieran traído **(tirada de Percepción dificultad 15)**. La puerta se abrirá suavemente y la cabeza de uno de los campesinos que vieron por la tarde se asomará tras ella.

De ser descubierto, se disculpará argumentando que venía para ver si necesitaban algo. Esperando la menor oportunidad para excusarse e irse. Pero si no ha sido descubierto, abrirá rápidamente la puerta, para que entren sus compañeros con su bestial forma y las alimañas que los acompañan.

Los personajes serán despertados por el ruido de la puerta golpeando contra la pared, sumidos en el aturdimiento del sueño, podrán ver dos bestiales formas que avanzan amenazantes hacia ellos. Los sanguinarios ojos de los hombres-rata se fijarán en los dos aventureros que tengan un aspecto más peligroso y se lanzarán con machetes a por ellos. Desde el marco de la puerta, el tercero de los campesinos gritará en un idioma desconocido y entrarán en el molino cuatro gigantescas ratas que se abalanzarán sobre los personajes que no estén siendo atacados. En la puerta, el tercer licántropo (pág. 333) comenzará a transformarse, tardando dos asaltos en completar la transformación.

Finalmente, con los hombres-rata reducidos y sus alimañas muertas, los aventureros podrán recuperarse del encuentro y descansar hasta el día siguiente. Con la luz de la mañana, podrían recoger sus pertenencias, y dejar el camino empedrado para comenzar a andar por el sendero que los llevará hasta las Montañas Rumosas.

Atacados en el sendero

Si los jugadores decidieron no hacer noche en el molino y seguir su camino o descubrieron los restos humanoides de los sacos de grano, serán atacados por los licántropos en el sendero. A media mañana, tras haber dejado atrás el molino si durmieron en él o después de levantar el campamento en el que pasaron la noche. Estarán atravesando una sombría arboleda cuando les saldría al paso uno de los tres campesinos que vieron en el molino el día anterior. Dirigiéndose hacia ellos, les dirá que no les pueden dejar pasar y que su viaje se termina en ese punto.

Los personajes deberían pedirle explicaciones al amenazante individuo o prepararse para una contienda, pero antes de que puedan actuar, comenzará el ataque desde los árboles. Las cuatro gigantescas ratas se dejarán caer desde las copas de los árboles para impactar sobre los aventureros, tendiendo que resistir **(tirada de Cabalgar dificultad 15)** para no caer de los caballos si los llevasen. Desde los laterales del sendero, dos horribles hombres-rata se abalanzarían hacia los dos personajes que tengan más cerca, lanzándose hacia ellos y comenzando un peligroso combate. El tercero de los licántropos, comenzaría entonces su transformación, tardando dos asaltos en asumir su bestial forma, para lanzarse acto seguido a la contienda.

Conclusiones del combate

Los hombres-rata tratarán de reducir a los personajes más peligrosos, mientras sus mascotas atacan al resto. El mayor peligro de este encuentro es la amenaza de contraer la licantropía, ya que podría transformar a un humano en tan sólo 1d12 días o matar a cualquier no humano que la contrajera (ver pág. 333).

Si algún personaje tiene posibilidades de haber contraído la enfermedad, el Narrador debería apuntarlo en secreto, para más adelante ir describiendo los síntomas que irá padeciendo el personaje.

23. Las Montañas Rumosas

Avanzando por el sendero, irán dejando atrás arboledas y riachuelos para finalmente llegar hasta la falda de la montaña. Llega un punto en el que el pequeño camino comienza a alejarse de los árboles y de la montaña, continuando serpenteante hacia la campiña. En esa zona, los árboles son mucho más grandes que los vistos con anterioridad y sus frondosas ramas, crean una sombría atmósfera que los protege del sol.

Todo hace indicar que ese es el punto para comenzar a buscar el árbol que debe de marcar la entrada a la base. Seguramente, comiencen a explorar la zona en busca de algún distintivo que señale el camino. Dependiendo de las habilidades utilizadas por el personaje, las consecuencias de la acción serían distintas:

- Rastreando: El jugador tendrá que superar una **tirada de Rastreo (o habilidad de explorador) a dificultad 20** para encontrar unas pisadas que parecían arrastrar algo. Siguiéndolas lo guiarán hasta el árbol.

- Percepción: Los personajes que decidan simplemente observar el entorno, tendrán que realizar una tirada de Percepción a dificultad 20, para distinguir entre las copas de los árboles un cable que va desde uno de ellos hacia la cumbre.

- Saber Natural: Si algún jugador decidiera usar sus conocimientos de la naturaleza ya sea para buscar el árbol (Tirada Difícil 20) o una vez encontrado (Tirada Normal 15), podrá ver un tronco desconocido. Muy diferente a las coníferas que pueblan la montaña.

Un simple golpe sobre el tronco, revelará que no es madera, sino que realmente es metálico. Una exploración más a fondo sobre el mismo **(tirada de Percepción dificultad 15)**, dejará al descubierto que una de sus ramas más bajas es en realidad una palanca camuflada. Tirando de ella, oirán un chirrido y desde unas poleas que hay en la copa del árbol, comenzará a funcionar un pequeño motor que pasaba inadvertido entre las copas de los árboles.

Tras unos segundos interminables en el que sólo se oye la combustión del pequeño motor, aparecerá entre las ramas del bosque un pequeño habitáculo que baja desde la cumbre. Parando de manera abrupta a unos centímetros del tronco.

En la cabina que acaba de detenerse ante ellos, caben cuatro personas pequeñas. Los jugadores podrían intentar usar el invento para subir la montaña o bien, seguir el cable hasta su destino. Si decidieran usar el teleférico, sólo podrán subir parte de los personajes, teniendo que subir a pie el resto o esperar a que volviera la cabina.

Suban andando o con el teleférico, los cables-guía los conducirán hasta una cueva oculta en una de las laderas de la montaña. Aparentemente la cueva estará desierta, pero si se verán con claridad en el suelo de arena minúsculas pisadas humanoides dirigiéndose hacia el interior de la montaña. Los jugadores tendrán que decidir cómo quieren seguir avanzando. La claridad del exterior apenas ilumina una disimulada entrada subterránea y necesitarán iluminación si quieren seguir avanzando.

24. EN LAS FAUCES DE LA BESTIA

Mientras andan hacia la profundidad de la tierra, seguirán distinguiendo claramente las pequeñas pisadas adentrándose en la cueva. Justo antes de un recodo, podrán intuir los inconfundibles destellos de un soldador cuando funde el metal. Cuando se asomen, verán como la caverna se ensancha hasta finalizar en una estructura metálica. Sobre ella, se distingue una puerta abierta. La luz proviene de dos autómatas que sueldan sobre la estructura placas que simulan el color y rugosidad de las paredes de la cueva. Por lo que cuando terminasen su trabajo, sólo se vería una pared de piedra.

En este momento, los jugadores deberían plantearse como afrontar la situación. Los autómatas soldadores (ver pág. 322) no tienen capacidad de razonar y los atacarán en cuanto sean conscientes de su presencia. Una vez terminen con ellos, podrán acceder por la puerta al interior de la base en construcción.

SALA 1: El pasillo está iluminado por lámparas de *esencia*. El suelo está cubierto por baldosas metálicas de color oscuro y paredes de color cobrizo. Si se acercaran hasta ellas para examinarlas, verán que son módulos artificiales, nada parecido a lo que deberían de ser las paredes de una cueva. Frente a la entrada, hay un gran símbolo dorado con unas extrañas letras. La inscripción está escrita en gnomo y pone 'Bienvenido Hermano'.

SALA 2: La compuerta de este acceso está bloqueada **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Si la superan, se encontrarían ante unas escaleras metálicas que parecen a medio construir quedando su parte más inferior, colgando ante un inmenso vacío oscuro.

SALA 3: Para llegar a esta sala hay que entrar por el pasillo oeste. La puerta la encontrarán cerrada. Cuando la abran, descubrirán en el interior pertrechos de viaje, bolsas, mochilas y cofres. Si las registran verán que la mayor parte están vacías, aunque en los bolsillos de una mochila podrían hallar quince damas de plata **(tirada de Percepción dificultad 15)**.

SALA 4: La puerta de esta sala está cerrada, aunque no está bloqueada, su cerradura tiene un dispositivo que si no se desactiva hace sonar una alarma en la cocina. **(tirada de Encontrar Trampas)**. Una vez abierta la puerta, se encontrarán en una despensa llena de barriles de vino y cajas térmicas con alimentos frescos.

SALA 5: La puerta de esta sala estará cerrada sin llave. Una vez abierta, verán un enorme salón con dos largas mesas de roble junto a una de ellas, tres enormes autómatas de carga van sacando sillas de un contenedor metálico y colocándolas junto a las mesas. En cuanto entren los personajes, los autómatas los atacarán mientras con su voz metálica anuncian la presencia de intrusos. Si los jugadores no evitaron que se activase la alarma de la despensa, se encontrarán también a dos cocineros gnomos que avanzan hacia la puerta.

Al norte del salón, podrán observar un acceso bloqueado por una compuerta metálica y al oeste, una puerta abierta que da a la cocina (Sala 6).

SALA 6: Esta sala está ocupada por la cocina. Hay unos enormes fogones en la pared norte y una encimera pulida bordea toda la estancia. Cacerolas y sartenes cuelgan desde las paredes.

Si los personajes no activaron la alarma de la despensa, se encontrarán aquí con los gnomos cocineros, a los que la voz metálica de los autómatas alertaron de la presencia de intrusos. Cuando entren, los gnomos estarán al fondo de la sala, desafiando a los aventureros.

Ayuda nº5

"Querido Krosshiel:

Te escribo desde lo que será la nueva base de la Hermandad en las Montañas Rumosas. El viaje hasta aquí fue rápido, aunque cargar con ese maldito cofre ha sido un incordio. Cuando llegué, me recibió Shoara, la Hermana Mayor de la base y, a sus órdenes, todos los hermanos están trabajando muy duro para acondicionarlo todo para el futuro.

Se han traído un montón de autómatas para que hagan el trabajo, incluso están construyendo esferas gnómicas para asegurar el recinto. Lo que más he ha llamado la atención son los nuevos diseños en los que están trabajando. Disfrutarías un montón analizando las nuevas configuraciones mecánicas que tienen.

Por cambiar de tema, te diré que es verdad todo lo que nos prometieron y he visto aquí más gnomas juntas que en el resto de mi vida. Estoy deseando que nos destinen a una base fija para que nos asignen unas compañeras. Pero bueno, hasta entonces nos toca seguir vigilando en la maldita Landorium.

Me despido ya, no sin antes desearte que todo vaya bien por casa.

- Con cariño, tu hermano Nummadur -

Los personajes que se adelanten hacia los cocineros, entrarán en un gran charco de aceite que se ha vertido sobre el suelo **(tirada de Percepción dificultad 20)**. Todo el que esté sobre esta superficie caerá al suelo si no supera una tirada de Destreza. En el momento en el que más de un personaje esté sobre esta zona, uno de los gnomos activará una manguera de gas que unida a los fogones, escupe un chorro de fuego como si fuera un lanzallamas (1d12/1d8/1d4 de daño por fuego durante tres asaltos), que provocará que todo el aceite comience a arder durante cinco turnos hasta que se consuma (1d6 de daño por fuego por asalto). Los fogones sólo tendrán suficiente gas para dos detonaciones más, por lo que cuando se queden sin combustible, los gnomos atacarán con enormes cuchillos de cocina a los aventureros.

Más allá de esta estrategia, Gimjill y Darnimun son simples gnomos de nivel 1 (CA 7, 5 y 6 PG. PX 13 cada uno).

SALA 7: El acceso que une esta sala con el comedor (Sala 5) es distinta a las demás. La compuerta es totalmente lisa y no tiene picaporte (**tirada de Arcanotecnología dificultad 15**, para saber cómo funciona). Cuando se acerque alguno de los jugadores, un haz de luz saldrá desde una minúscula muesca de la puerta y escaneará de arriba abajo al individuo. Si el sujeto mide más de la estatura de un gnomo, el haz de luz se volverá rojo y un sonido estridente indicará que la puerta no se va a abrir. Si por el contrario, el escaneado presenta un tamaño pequeño, el haz se volverá verde y se abrirá con un leve zumbido. La puerta se podrá forzar **(tirada de Arcanotecnología dificultad 20 o Abrir cerraduras -5%)**.

Esta sala parece una zona de descanso. Cómodos sillones de pluma rodean la estancia. En un rincón hay una mesa marcada con el tablero de un popular juego de estrategia y sobre un aparador verán unas figuritas de porcelana decorando la habitación.

SALA 8: Cuando los personajes entren en esta sala, podrán observar que es una biblioteca. Hay varias mesas con plumillas, tinta y papel preparadas para ser usadas. Sobre ellas, hay diagramas ininteligibles y con rápidas anotaciones. Si examinaran las estanterías de libros, podrían encontrar **(tirada de Percepción dificultad 15)** tres volúmenes en los que se dan los detalles de unos nuevos diseños de autómatas **(tirada de Arcanotecnología dificultad 20)**, que podría tener un valor de 100 ₽ cada uno si se le ofrecieran a la persona adecuada.

SALA 9: Tras esta puerta, verán un amplio pasillo con lámparas de *esencia* colgadas desde el techo. Una línea de cortinas rojas cubren toda la pared este del distribuidor, mientras que en la pared opuesta, cuatro puertas permanecen cerradas. Al fondo, una

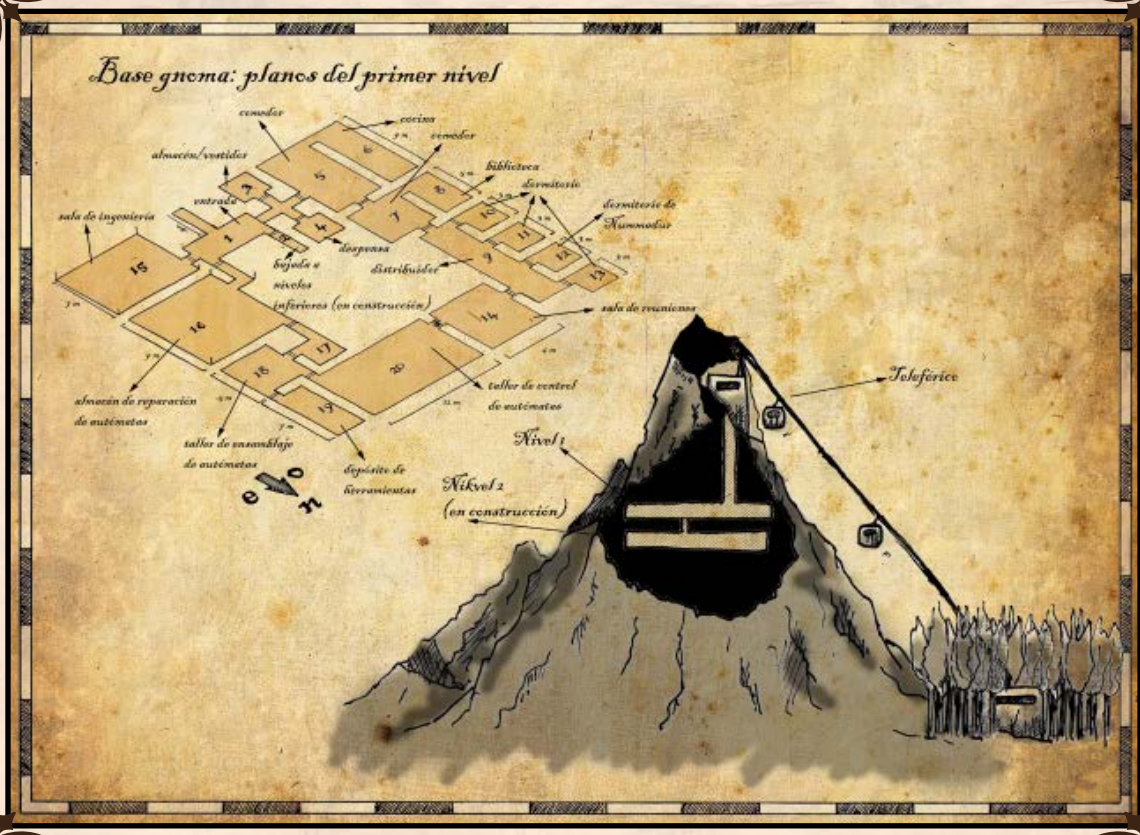


figura habrá reparado en la presencia de los personajes, y alzándose sobre sus tres patas doradas, una esfera gnómica de defensa comenzará su ataque (ver pág. 329).

Este encuentro debería de suponer un desafío. Las esferas gnómicas, son rivales incansables y los personajes tendrán que utilizar todos sus recursos para abatirla. Cuando hayan acabado con el centinela, podrán examinar los dormitorios que hay en el pasillo.

SALA 10: La cerradura de esta habitación no está bloqueada. El interior es un cuarto en miniatura. Con una pequeña cama de matrimonio, una mesa con papeles encima y un armario con ropa de tamaño pequeño.

Si examinan la ropa, observarán que hay tanto prendas masculinas como femeninas. Bajo una de las losas metálicas ligeramente levantada que hay bajo la cama **(tirada de Percepción dificultad 15)**, hay una pequeña caja fuerte con un símbolo arcano como cerradura (**tirada de Saber Arcano dificultad 10** para averiguar que está cerrada con un glifo de protección. La palabra de apertura es SLOMO y sólo la conoc**e** Nummadur. De otra forma un arco de fuego golpea a quien intenta abrirla, daño 3d6, tirada de salvación contra sortilegios para sufrir medio daño). En su interior podrán encontrar dos planchas metálicas (**tirada de Ingeniería dificultad 15** para saber que son para crear papel moneda).

SALA 11: El siguiente dormitorio tiene la puerta cerrada con llave **(tirada de Abrir Cerraduras)**. Cuando intenten forzar la puerta, oirán una aguda voz que pregunta quién llama a la puerta. Los personajes tendrán que decidir cómo actúan. La voz continuará preguntando hasta que le respondan. En ese momento planteará otra pregunta ¿Para qué quieren entrar?, respondida esta otra, realizará una tercera pregunta ¿Cuándo van a entrar? Y así de manera indefinida.

Si consiguen acceder a la sala, verán quien a formula las cuestiones, es un autómata de aspecto humanoide pero de apenas 30 cm de altura (**tirada de Arcanotecnología dificultad 15**, para saber que es un S.A.M Recordador y que contesta de manera automática a ciertas preguntas que tenga memorizadas en su esfera de vidrioferro). Aparte del pequeño juguete, la descripción de la habitación será idéntica a la sala 10.

SALA 12: Esta habitación está abierta, en su interior, los personajes verán una sala exactamente igual que las anteriores. Sobre la mesa, habrá unos papeles en blanco, y bajo ellos un sobre que contiene la siguiente carta:

SALA 13: La puerta de esta habitación está bloqueada por una cerradura de doble bobina **(tirada de Abrir cerraduras)**.

Esta sala es muy parecida a las anteriores, pero hay una sola cama. La ropa que encontrarán en los armarios será sólo femenina. Sobre la mesa encontrarán una cajita de oro con un sello en su interior exactamente igual que el símbolo que había frente a la entrada. Junto a la cama, podrán ver un baúl cerrado. Contiene una trampa **(tirada de Encontrar Trampas)**, que dispara una aguja venenosa a quien levante la tapa. (Salvación contra Venenos). En su interior hay 240 ⏁, unas gafas de precisión con múltiples lentes de aumento y un astrolabio.

SALA 14: La sala tiene una compuerta igual que la que permitía el acceso desde la sala 7 a este pasillo. Su funcionamiento y características son las mismas. Una vez la superen, se encontrarán frente una sala de reuniones en la que hay una gran mesa circular. En la pared este, verán un gran mural en el que se representan todas las ciudades de Alannia, con unas pequeñas luces de *esencia* que iluminan distintos puntos de dicho mapa. Si se fijan en su posición actual, podrán ver una pequeña luz parpadeante.

En esta sala estará Nummadur, el hermano del gnomo que mataron en Landorium. Lo habrán interrumpido mientras revisaba los conectores de dos autómatas (consultar pág. 322), por lo que cuando les vea, los conectará para que acaben con los intrusos. Él aprovechará para atacar a los Ajs con su rifle congelante Rumerthon

Nummadur (gnomo 3)
Clase de armadura: 7 (12)
Movimiento: 7m
Dados de golpe: 3 (PG: 16)
Ataque: rifle congelante Rumerthon (+4)
Daño: 2d6 por frío + congelación
Alineamiento: caótico
Valor PX: 80
Conjuros preparados: leer magia.
Puntos de maná: 3
Equipo: rifle congelante Rumerthon (10 cargas de munición): se necesita pasar una tirada de salvación contra petrificación para evitar ser paralizado 1d4 asaltos. Ropas gruesas de trabajo. Libro de hechizos con 4 conjuros de nivel 1 y 1 de nivel 2 (a elección del narrador). Anillo con una coralina azul engarzada valorado en 200 ₽.

SALA 15: La puerta de la sala está cerrada sin más. En esta habitación es desde donde se está coordinando la construcción de la base. En el interior hay una gran mesa cubierta por mapas de la zona, planos de las montañas con sus cotas, diagramas de maquinaria minera y algunos esquemas de construcciones subterráneas. Antes de que entren los Ajs, cinco ingenieros gnomos estarán discutiendo sobre cómo avanzar en la construcción del nivel 2 de la base. Si son sorprendidos por la intromisión de los personajes, desenfundarán sus armas y atacarán a los aventureros.

SALA 16: Tras la puerta verán un pasillo que tuerce a la derecha, desembocando en una enorme sala iluminada tenuemente por las lámparas de *esencia*. Junto a las paredes verán bancos con herramientas, pero lo más llamativo será que en el centro de la habitación colocados en filas, una gran cantidad de autómatas permanece en pie. Aparentemente apagados. Si se fijan en ellos, podrán distinguir autómatas soldadores, de carga, ensambladores, de guardia y mensajeros. Todos desconectados y sin ningún tipo de reacción ante la presencia de los personajes.

En el caso de que intentasen manipularlos, observarían que estos autómatas son de manufactura muy compleja, por lo que sería una acción muy complicada **(tirada de Arcanotecnología dificultad 25, difucultad 20 si la realiza un gnomo)** tratar de conseguir activarlos o destruirlos. Si, por el contrario, se liasen a golpes con ellos, en el momento en que destrozasen al primer autómata, el resto se activaría sin avisar y atacarían a los aventureros (cosa que podría suponer el fin de la partida, claro está).

SALA 17: Para acceder a esta dependencia, tendrán que superar una compuerta automática con el mismo funcionamiento que la descrita en la Sala 7. Cuando consigan superarla, se encontrarán en una pequeña sala. En la pared norte, dos autómatas se encontrarán frente a ellos. Estos autómatas no han sido "programados" aún, es decir, es posible comandarlos y obedecerán cualquier orden básica de movimiento. En ningún caso harán otra cosa que no sea moverse tras la orden recibida.

SALA 18: El acceso a esta sala estará abierto. Los personajes entrarán en un laboratorio plagado de herramientas, engranajes y circuitos. En una enorme mesa, yace tumbado un autómata a medio ensamblar. Si se fijasen **(tirada de Percepción dificultad 15)**, observarían que de su cabeza emana un hilo de humo blanco, y que el soldador que hay junto al autómata aún está caliente. Por lo demás, encontrarán cajas con repuestos y piezas para construir autómatas. Un ingeniero o Arcanotecnólogo de cierto nivel podría conseguir las piezas adecuadas para montar un autómata con tiempo y las herramientas necesarias.

SALA 19: El acceso a esta sala es diferente a cuantos han visto. Es una enorme escotilla de metal oscuro, con una rueda en su superficie. Un cartel pintado en amarillo y rojo sobre el metal indica peligro. Los jugadores tendrán que decidir si se arriesgan a abrirla o no.

Cuando los jugadores hagan girar el cerrojo, se encontrarán en un almacén muy frio y totalmente a oscuras. Verán enormes estanterías metálicas a un lado y a otro, todas ellas llenas de cajas de metal cerradas herméticamente. Las primeras que encontrarán, no tendrán nada en su interior, pero si abrieran las de la última estantería, una luz azulada iluminará la sala. Son baterías de maná, utilizadas como combustible para autómatas, vehículos y mecanismos. En total si abrieran todas las cajas, habría un total de ocho baterías pequeñas y cuatro grandes. El mayor problema, será moverlas, ya que cada batería tiene un peso considerable (5kg las pequeñas y 50kg las baterías grandes). Solo tienen carga cuatro de las pequeñas y dos de las grandes.

SALA 20: Esta sala estará flanqueada por una compuerta automática como las anteriormente descritas en las Salas 7 y 17. Sin embargo, cuando se acerquen a ella, la puerta se abrirá directamente, sin proyectar ningún haz de luz para reconocer a los personajes.

Una vez que entren, se hallarán en una gran sala iluminada. Junto a las paredes, sobre grandes bancos de trabajo, verán todo tipo de herramientas y mecanismos. En medio de la sala distinguirán la caja que les describió su mecenas y al fondo, flanqueada por tres autómatas guardianes, una gnoma los observa desde dentro de una enorme armadura de vapor. Realmente no es tan grande aunque ronde los 2m pero para los escasos 90cm de Shoara, es gigantesca.

La gnoma es Shoara, la jefa de la base. Les dirá que no sabe quiénes son, pero que estará encantada de escuchar su historia antes de que mueran. Tras estas palabras, escuchará las explicaciones de los jugadores si estos se las quieren dar y mientras que no intenten atacarla.

Le cuenten su historia o no, la gnoma les dirá que no puede permitir que se lleven el cofre, que contiene algo tan grande que sus pequeños intelectos no pueden comprender. Y en ese momento comenzará el combate final.

Shoara (gnoma nivel 4)
Clase de armadura: 2 (17)
Movimiento: 7m (con la armadura 7m)
Dados de golpe: 4 (PG: 12)
Ataque: Puñetazo pistón (+4)
Daño: 1d6+3
Alineamiento: caótica
Valor PX: 190
Conjuros preparados: proyectil mágico, dormir
Puntos de maná: 4
Equipo: armadura de vapor tamaño humano con el complemento de puño pistón, libro de hechizos con 6 conjuros de nivel 1 y 2 de nivel 2 (a elección del narrador).
Especial: esta armadura sí es efectiva contra las armas de fuego por lo que no tiene ningún modificador negativo a la Clase de Armadura.

25. TODO PUEDE EMPEORAR

Si sobreviven al enfrentamiento con Shoara y los autómatas guardianes, los personajes creerán que han acabado con toda la resistencia de la base y que finalmente han recuperado el cofre que les habían encargado. Sin embargo, podrán escuchar unas palmadas que desde la puerta aplauden. Cuando se giren, verán a su mecenas, flanqueado por los dos enormes minotauros. Les dirá que han hecho de manera genial el trabajo y que no esperaba menos de ellos.

Seguramente los personajes le pedirán explicaciones, sin embargo, lo que hará este sujeto será sacar de su chaquetilla un dispositivo que activará apuntándolo hacia el cofre. Un haz de luz brillante iluminará la parte superior del cofre y podrán oír el sonido del aire a presión al abrirse. Una pequeña nube de vapor se levantará impidiendo la visión durante unos segundos. Cuando se disipe, verán como dentro de la caja hay una niña humana de unos trece años. Frente a ella, su mecenas soltará una carcajada maligna y gritará que ya es suya. Volviéndose hacia sus guardaespaldas ordenando que la maten.

En este momento se les debe dar a los jugadores unos segundos para que intercambien opiniones. Dependiendo de sus acciones, el desenlace de esta aventura será uno u otro. Debería plantearse la situación como una decisión que los puede marcar para el resto de sus vidas, siendo cómplices del asesinato de una inocente joven o impidiéndoselo a quien los contrató para localizarla.

TÓCALA SI TE ATREVES

Si los personajes deciden defender a la niña, tendrán que darse prisa antes de que los minotauros caigan sobre ella. Decididos a obedecer las órdenes, las enormes bestias se lanzarán al combate. El jefe, maldiciendo su estupidez, mostrará su verdadera identidad cuando un enorme cañón rasgue su piel y asome desde su muñeca, donde momentos antes estaba su mano derecha, comenzando a disparar contra los personajes.

Autómata XDS-4 "Thrimil", autómata especial
Clase de armadura: 5 (14)
Movimiento: 12m
Dados de golpe: 5 (PG: 35)
Ataque: Cañón de muñeca (+6)
Daño: 2d6
Salvación: E5
Moral: 12
Valor del tesoro: 200 ⃝ en piezas
Alineamiento: caótico
Valor PX: 350
Equipo: 2 lingotes comerciales de plata valorados en 100 ₽. Ropas de buena calidad. En su interior lleva 100 balas para el cañón de muñeca. Modulo de conciencia en el cráneo (una caja de oro de 5x4cm con el nombre XDS-4 grabado en la superficie).

Autómata minotauro (2)
Clase de armadura: 4 (15)
Dados de golpe: 4
Movimiento: 15m
Ataque: hacha (+4)
Daño: 1d6+2
Salvación: G4
Moral: 12
Valor del tesoro: 125 ◍ en piezas
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 135

TODO POR LA PASTA

En el caso de que los jugadores se mantuvieran ajenos a las órdenes de su mecenas, los enormes minotauros descargarían toda su furia sobre la niña, destrozando su cuerpo y dejando al descubierto su naturaleza mecánica.

Con la pequeña autómata destrozada, su mecenas sonreiría satisfecho. Momento en el que ordenaría a sus enormes guardaespaldas acabar con los Ajs. Heridos y cansados, tendrán que luchar por su vida una vez más. Los tres enemigos a los que se enfrentan son mortíferos y tendrán que usar toda su pericia para sobrevivir.

Hayan decidido proteger a la pequeña o permitir su muerte, los guardaespaldas y su mecenas los terminarán atacando. Conviene hacerles ver a los Ajs conforme vayan hiriendo a los minotauros, que en realidad ellos también son autómatas. Cuando piensen que ya han acabado con el jefe. La cabeza saltará como un resorte de su cuerpo y unas patas metálicas de araña amortiguarán la caída. Antes de huir a toda velocidad, les gritará que han cometido un gran error y que sufrirán la ira de Ravkon.

26. UN INCIERTO FUTURO

Sin recompensa alguna, gravemente heridos y con más preguntas que respuestas, los personajes deberían meditar y sacar conclusiones sobre todo lo sucedido. La misteriosa y prácticamente inaccesible isla de Ravkon está detrás de los hechos que han vivido. Por otro lado, habrán hecho un macabro descubrimiento, que es la presencia de autómatas con un aspecto idéntico al de los humanos y capaces de relacionarse con ellos sin levantar sospechas sobre su verdadera naturaleza.

Si la niña sobrevivió, los mirará desorientada y no recordará nada de su pasado. Los personajes no deberían conocer su verdadera identidad, pero podrían sospechar que ella es otra autómata. Sea como sea, su comportamiento será igual que el de una niña humana de su edad. Siendo responsabilidad de los jugadores lo que pase en el futuro con la pequeña.

La realidad de lo que tienen ante ellos es mucho más amenazante que el aspecto infantil de la joven. Algún Aj que sea viejo o que haya vivido unos cuantos años podrá recordar que la niña es muy parecida a la mismísima reina Anna cuando tenía 13 años. A falta de añadir el módulo de memoria, es un prototipo avanzado de esos extraños autómatas que son capaces de actuar por sí mismos y pueden hacerse pasar por otros.

Nuestros personajes habrán descubierto una conspiración global que podría cambiar para siempre la existencia de todos los habitantes Korn. Pero eso será en futuras aventuras de Jernhest.

Recompensa: Si consiguen desbaratar los planes del autómata Thrimil y salvar a la niña concédeles 5.000 PX extra. Si no lo consiguen pero acaban con Thrimil, 2.500 PX y si consiguen escapar con vida, podrán luchar otro día aunque prácticamente partirán de cero y sin saber que ha sucedido, 1000 PX.

BIBLIOGRAFÍA

Jernhest tiene su origen en la inspiración de muchas obras que a lo largo de los años nos han nutrido dando forma en nuestra cabeza a lo que hoy en día tenéis en las manos. No hay una única obra en la que nos hemos basado pero si tuviéramos que citar alguna sería El Castillo de Falkenstein, Arcanum, la obra de Julio Verne, La Máquina del Tiempo de H.G.Wells, nuestra propia historia y la obra de Arkadi y Boris Strugatski "Qué difícil es ser dios".

En el mundo steampunk existen numerosas fuentes de inspiración y aquí os ofrecemos una detallada lista para iniciaros en este fantástico género. Es una lista pormenorizada ya que la "Steampunkopedia" de Krzysztof Janicz tiene más de 80 páginas, os mostramos los más relevantes para nosotros.

LIBROS

20.000 leguas de viaje submarino – Julio Verne
Ácronos Vol.1: Antología Steampunk – Varios autores
Ácronos Vol.2: Antología Steampunk – Varios autores
Ácronos Vol.3: Antología Steampunk – Varios autores
Ácronos Vol.4: Antología Steampunk – Varios autores
Airman. Una traición convertida en leyenda – Eoin Colfer
American Gods – Neil Gaiman
Antihielo – Stephen Baxter
Boneshaker – Cherie Priest
Calabazas en el Trastero F.C. 4: Steampunk – Varios autores
Cinco semanas en globo – Julio Verne
Clementine – Cherie Priest
Dagón – H.P.Lovecraft
De la Tierra a la Luna – Julio Verne
Dr. Jekyll y Mr.Hyde – Robert Louis Stevenson
Drácula – Bram Stoker
Ecos de voces lejanas – Josué Ramos
El clérigo Malvado y otros relatos – H.P.Lovecraft
El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde – Robert Louis Stevenson
El hombre invisible – H.G. Wells
El mapa del caos – Félix J. Palma
El mapa del cielo – Félix J. Palma
El mapa del tiempo – Félix J. Palma
El rayo verde – Julio Verne
El secreto de los dioses olvidados – Rafael González
El tren volador – Emilio Salgari
Estrella roja – Alexander Bogdanov
Frankenstein o el moderno Prometeo – Mary Shelley
La Biblia steampunk – Jeff VanderMeer y S. J. Chambers
La guerra de los mundos – H.G. Wells
La isla del doctor Moreau – H.G. Wells
La isla misteriosa – Julio Verne
La máquina del tiempo – H.G. Wells
La mecánica del corazón – Mathias Malzieu
La Saga de Cthulhu – H.P.Lovecraft y otros
La Trilogía steampunk – Paul Di Filippo
La vuelta al mundo en 80 días – Julio Verne
Las guerras del loto (trilogía) – Jay Kristoff
Las Puertas de Anubis – Tim Powers
Lendaria – Josué Ramos
Leviathan – Scott Westerfeld
Leviathan 2 Behemoth – Scott Westerfeld
Leviathan 3 Goliath – Scott Westerfeld
Los Mitos de Cthulhu – H.P.Lovecraft y otros
Los quinientos millones de la Begún – Julio Verne
Qué difícil es ser Dios – Arkadi y Borís Strugatski
Sherlock Holmes (la obra completa) – Arthur Conan Doyle
Steampunk Fuenlabrada – Varios Autores
Steampunk. Antología retrofuturista – Varios Autores
Un nómada de las corrientes de tiempo – Michael Moorcock
Una ciudad flotante – Julio Verne
Viaje al centro de la tierra. – Julio Verne

JUEGOS DE ROL

Abney Park's Airship Pirates RPG Core Book
Brumas del Alba
Castillo de Falkenstein – Martinez Roca
Clockwork – Reliquary Game Studios
D&D-9128 CM4 Earthshaker – TSR
D&D-9220 AC11 The Book of Wondrous Inventions – TSR
AD&D Ravenloft 1103 Masque of the Red Death Campaign Setting – TSR
AD&D Ravenloft tsr9456 Hour of the Knife – TSR
AD&D Ravenloft tsr9529 A Guide to Transylvania – TSR
D&D Reinos de Hierro – EDGE
Dragonmech – Goodman Games and Sword & Sorcery Studios
Etherscope – Goodman Games
Forgotten Futures - The Scientific Romance Role Playing Game
GURPS Screampunk – Steve Jackson Games
GURPS Steampunk – Steve Jackson Games
Imperial Age – True20 Edition
La llamada de Cthulhu - EDGE
Lady Blackbird – Conbarba
Legends & Lairs – Sorcery & Steam
OGL Steampunk – Mongoose
Pathfinder RPG OGL – Pure Steam
Pax Britannica – Abbot Games
Runepunk – Reality Blurs
Smog 1888
Space 1889 – GDW
Steam and Steel a guide to fantasy steamworks – E.N.Publishing
Steam States – EDGE

Taura Lands of Alchemy – NSR
Tephra RPG – Cracked Monocle
The Secret of Zir'An – Paragon Games
Uber RPG Steampunk – Über Goober Games
Victoriana – Cubicle 7
Westward – Wicked North Games
Wolsung Steampulp Fantasy – Kuźnia Gier

JUEGOS DE MESA Y MINIATURAS

Blue Max – EDGE
City of Iron – Red Raven Games
En nombre de su majestad – Osprey
Gearworld – EDGE
Machina Arcana
Noviembre Rojo – EDGE
Planet Steam– EDGE
Scythe – Stonemaier Games
Shadows of Brimstone – Flying Frog Productions
Sherlock Holmes Detective Asesor – EDGE
Skytraders – EDGE
Steampunk Rally – Roxley Games
The World of Smog: Al servicio de Su Majestad – EDGE
Warmachine – Privateer Press
Wolsung Steampunk Skirmish Game – Microart Studio

PELÍCULAS Y SERIES DE TV

9
Adèle y el misterio de la momia
Chitty Chitty Bang Bang (1968)
Desde el Infierno
Drácula
El amo del mundo
El castillo ambulante
El castillo en el cielo
El dirigible robado
El fantasma de la ópera
El gigante de hierro
El hombre elefante
El hombre invisible
El ilusionista
El planeta del tesoro
El secreto de la pirámide
El secreto de los hermanos Grimm
El tiempo en sus manos
El truco final
Frankenstein
Fullmetal Alchemist
Hansel y Gretel
Hellboy y Hellboy El ejército dorado
Julio Verne: 5 Semanas en Globo, De la tierra a la Luna, 20.000 leguas de viaje submarino, etc...
La brújula dorada
La ciudad de los niños perdidos
La invención de Hugo
La Liga de los Hombres Extraordinarios
La mecánica del corazón
Metrópolis
Penny Dreadful
Rocketeer
Sherlock Holmes (numerosas películas, en especial las de Guy Ritchie)
Sky Captain y el mundo del mañana
Sleepy Hollow
Stardust
Steamboy
Sucker Punch
Tiempos Modernos
Van Helsing
Vidoq
Wild Wild West (serie y película)

VIDEOJUEGOS

Airship Dragoon
Arcanum
Batman: Arkham City
Bioshock Infinite
Clockwork Empires
Clockwork Tales: Of Glass and Ink
Codename S.T.E.A.M.
Dishonored
Divinity: Dragon commander
Gogs
Guns of Icarus
Ironclad Tactics
Rise of Nations: Rise of Legends
SteamWorld Dig
The Order 1886
Tower Wars
Vessel

COMICS

Arrowsmith – DC/Wildstorm
From Hell (Alan Moore) – Norma
La liga de los hombres extraordinarios – Planeta de Agostini
Legenderry A Steampunk Adventure – Dynamite
Sherlock Holmes & Los Vampiros de Londres – Soleil
Steampunk – Wildstorm/Planeta de Agostini
Steampunk Battlestar Galactica 1880 – Yermo Ediciones
Steampunk Halloween – Antartic Press
Steampunk Red Riding Hood – Antartic Press
The Five Fists of Science – Image Comics
The Precint – Dynamite
Victorian Secret Girls of Steampunk – Antartic Press

MÚSICA

Abney Park's
The Synthetic Dream Foundation

MECENAS

REY DE ESENCIA

Michel Foisy

DUQUE DE PLATA ESTELAR

Ricardo Duque Heras

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Marcos Pérez

EMBAJADORES DE ALANNIA

Daniel de la Viuda
David "Invierno" Maldonado
Hellishstorm
Isaac Olivares
José Andrés Murga García
Luisma
Michov
Pedro Muñoz Moro

SOCIEDADES SECRETAS

Carlisle
David Lluesma
Javier Barrios
Kapdorf
Vichi

BARÓN DE HIERRO

Adakin & Wanin
Agustín Galbarro González
Aida Magriña "Elara"
Airus Suria
Aitor "Darksoul" González Domingo
Aitor Cecilia Fernández
Alba Valero Sáez
Alberto Arroyo Diaz
Alberto Gómez (algomu)
Alberto Hernández "Sadric"
Alejandro Vallejo
Alejandro Yáñez Jiménez
Alfonso Saavedra "Son Link"
Ana, Jorge, Javier y David Poves
Andrés Ibáñez "Rangerandres"
Ángel Alberto Núñez
Ángela y Jonás
Anónimo
Antonio Musco García
Arkanos de Marvalar
Beatriz
Biblioteca Municipal Torrevieja"
Blasfemius
Borja "Khaine" Salcines
Borregana
C.P. Costa
Capitán Wolrum Fallon
Carlos Borreguero
Carlos Daniel Muñoz Diaz
Carlos del Cerro "Keazem"
Carlos Gómez Quiles
CarlosC
Carmen Castrejón
Caronte77
Cristian Barceló
Cristóbal Sánchez Morales
Dani Guzmán
Daniel Cordero
Daniel Mínguez Cámara
Daniel Torrico
Darkored
David "Zorro" Romero
David Bouzo Cortejosa
David González Ruiz
David Gonzalo (Ashgan)
David Gracia
David Valero
Diego El Búho
Diego Silva
Doctor Frikazus
Domingo Guzmán Vélez
Domingo Serrano
Eaven D.R.Redondo
Eduardo Martín Astilleros
Elgranbeni
Encarna Torregrosa
Enrique J. Vila
Eugenio de la Puente
Exaltado de Minascartago
F. Javier Herrero (fanpi)

Fco. Javier Valverde
Fernando Coronado Ramos - Silabus
Fernando de la Hucha
Fernando Ramos Navas
Ferris
Fito García
Fontes666
Francesc Montserrat Sanahuja
Francisco Enrique Peñaranda Cuevas
Francisco J. Cabrero
Francisco Jesús Carrillo Contreras
Gabriel Arias Arrebola
Gaiska Gómez
Gaizka "Akerraren Adarrak" Marquez
Galenosteam
Gerardo Tejedor
Gorkehon
Gremi Lúdic Desperta Ferro
Gueorgui Dimitrov Dimitrov
Guillermo Fernández Torres "Dr. Retro"
Guillermo Villaverde
Gurban Soothsayer
Hugo Herranz Pérez
Hugo Riera
Ignacio de Orueta
Ignacio Sánchez Aranda
Inma Barneo
Inma Vera
Iñaki "Cuartito de los Roles"
Irene Urbano Benito
Israel Pardo
Iván Jover Pérez
Iván Portela López
IVI
J.Amatriain
Javier Iglesias
Javier Torija Mora
Jesús Hernández
JL Solano
Joan Borrás
Joaquín
Joaquín Sáez Fulgencio
Joaquín Sáez Lorente
Jordi Rabionet
Jorge "George1516" González-Robles
Jorge Torrico
José Ángel Sánchez Carmona
José Antonio Sanchez "Cromjose"
José Antonio Valero
José Javier Fernández Martínez
Jose Luis Aguilar Muñoz
José María Criado Gómez "Chemaster"
José Penedo Fernández
Josep Maria Serres
Juan Carlos Sáez Fulgencio
Juan León Hernández (faifolk)
Juan Manuel Moreno Rivera
Juan Willke Lázaro
Justo Molina
Kanijo
Keljdra
Khanach
Kyuzo Ayala
La Esquina Amarilla
La Ira de Crom.blog
Laila
Liam i Anna Júlia Chafer
Lnita
Lordrommer
Lorena Sáez Fulgencio
Luis Felipe Morales
Magnus
Manuel Cruz Ramírez
Marcelino Miranda Martín
Marcos Pastor Calvet
Maribel Escudero
Marisa Gómez Martín
MasterNovato
McGarnagle
Miguel Ángel Madero Ortas
Miguel Antonio Castilla Cañestro
Miguel de Andrés
Miguel López del Pueyo
Miguel Morcillo Moreno (Morci)
Minerva mushu
Miquel Echevarria March
Miquel Echevarria March
Nacho Rodríguez
Néstor Morales "Adversari"
Noel Tomás Benítez
Nuria G. Meler
Óscar Estévez Soler
Oscar Otero - ooh_2003
Pablo "Diacrítica"
Pablo Cano Mallo
Pablo Claudio "El poderoso Crom" Ganter García
Palas
Pedro Calvo Morcillo
Pedro Gil "Steinkel"
Pedro Jesús Navarrete Segado
Pedro Valero Mazón
Ramón Ayala Sánchez
Raquel Mancera
Raúl "Ramsey" Gorbea
Richard Riquelme
Rolero
Ronny Gonzalez (El Paladín de Dargor)
Rubén Fernández-Marcote de Gracia
Rubén Reyter Garcia - Chechumaru
Rubén Saldaña Romaguera
Saki
Salva Campoy
Samuel Bardisa
Sardan López Calero
Sergio Campos Ros
Sergio Rebollo "Tersoal"
Sesenra
Steampunk Valencia
Sweet Alunkar
Teo Bajo
Tiberio
Toni Borrás Socias
Tonijor
Torrevieja Nocturna
Traso de Sagasta y Aldana
Turpi
Vanesa Bermudez
Victor Hellmaster Pérez
Víctor Samael Oliverio
Wingt
www.laguaridadeltrasgo.es
Xavi Francisco
ZUZU

Caballeros del Carbón

Abaddonx
Ander Parra
Borja Contreras
Danuz
Enrique Sabariego
Grimagor
Instant Dungeon
Jordi Navarro (Jebob)
Juan José Cabello (Daledso)
Juan Manuel González
Julio Martín Freixa
Kang
Kiko
Latron
Levoayash
Likitron
Maginder
Memorias del Soñador
Neria
Rhamanu
Rubén Jiménez

Infantes de Vapor

Elfmgp
Javi Sotelo
Kronos
Sergot

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity
The name Jernhest, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.
The names Aventuras en la Marca del Este and La Marca del Este, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

Designation Open Game Content
All text and tables in sections 3-8 and 10, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content.
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" 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizard of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Willians, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R.Cordell, John D.Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.
Jernhest Escenario de Campaña 2016 Copyright. Autores Producciones Wyvernas CB.
Aventuras en la Marca del Este 2010-2016 Copyright. Autor Pedro Gil.

End of licence

Clase social

Alta

Media

Baja

JERNHEST

Nivel

P. de golpe

Heridas

Personaje:

Jugador:

Clase/Arquetipo: /

Alineamiento: Origen:

Edad: Altura: Peso:

Descripción arquetipo

Características

Fue Mod

Des Mod

Con Mod

Int Mod

Sab Mod

Car Mod

Tiradas de salvación

Superar d20		Mods.
	Veneno/Muerte	
	Varitas mágicas	
	Petrificación/Parálisis	
	Aliento de dragón	
	Sortilegios, varas y báculos	

Clase de armadura

CA

Ini

Base/Armadura		CA
Escudo		CA
Sorprendido		CA
Otros mod.		CA

Habilidades

Armas

	Total		Bono	Nv.	Fue/Des		Varios		Daño	Total		M.Fue		Bonif.	Munición/Especial	Alcance
Ataque		=		+		+			Daño		=		+			
Ataque		=		+		+			Daño		=		+			
Ataque		=		+		+			Daño		=		+			
Ataque		=		+		+			Daño		=		+			
Ataque		=		+		+			Daño		=		+			

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Se permite fotocopiar esta página para su uso personal.

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Equipo

Maná

Dinero

Px

Px sig. Nivel

Alma/Imp.

Habilidades especiales

Otros datos

Idiomas:

Se permite fotocopiar esta página para su uso personal.

Clase social

Alta

Media

Baja

JERNHEST

Nivel

P. de golpe

Heridas

Personaje:

Jugador:

Clase:

Alineamiento: Origen:

Edad: Altura: Peso:

Otros datos

Características

Fue Mod

Des Mod

Con Mod

Int Mod

Sab Mod

Car Mod

Tiradas de salvación

Superar d20		Mods.
	Veneno/Muerte	
	Varitas mágicas	
	Petrificación/Parálisis	
	Aliento de dragón	
	Sortilegios, varas y báculos	

Clase de armadura

CA

Ini

Base/Armadura		CA
Escudo		CA
Sorprendido		CA
Otros mod.		CA

Habilidades

Armas y combate

CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
Golpea																

		Total		Fue/Des		Varios		Total		M.Fue		Bonif.	Munición/Especial	Alcance
	Ataque		=		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		Daño		=		+			

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Se permite fotocopiar esta página para su uso personal.

Conjuros/otros

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Equipo

Dinero

Px

Px sig. Nivel

Alma/Imp.

Habilidades especiales

Otros datos

Idiomas:

Se permite fotocopiar esta página para su uso personal.

IMPRESO EN ESPAÑA
JUNIO 2016

ALANNIA
Cordillera de las Médulas
Montañas la Dama Blanca
Zalot
Ternogoyf
Hafka
Kalign
Castillo de Dracothory
Polarquia
Broslaf
Cordillera del Lamento
Mar de Cotorok
Tamor
Cheln
Radony
Deferet
Domnara
Schosberg
Krombierg
Turtz
Halle
Tuski
Lago de Tur
Eisenbraul
Skalia
Embren
Raitzberher
Dresen
Acantilados Azules
Gratz
Reinhold
Hameber
Norhem
Windover
Río Frup
Río Dawzl
Frolamburgo
Mainzham
Montañas Cumundel
Chelios
Folhn
Base Aérea Arthur Hoff
Montañas Coleor
Lago Mor
Schwarzd
Hans
Río Tapp
Gleann
Portbury
Folchester
Linz
Voldabruck
Río Everd
Hanstaff
Lago Kalbach
Skryrie
Schwandau
Hinfallig
Río Brog
Río Era
Boe
Titim
Licéar
Wellingham
Charfield
Montañas Lorhood
Cleviaring
Apraxair
Lago Stomep
Erlangen
Mar de Keltiek
Kartofhaaus
Holimarz
Bermaght
Clovérage
Amberfield
Himlhead
Río Eistoth
Vaelium
Río Chipperholm
Royalshire
Rorenger
Stadthas
Linzt
Vaneirin
Schofield
Michampton
Lago Rompt
Río Ber
Culdirien
Lacok
Monathing
Pirtz
Montagni
Montañas Tarielip
Cordillera de Joperlee
Bremeheim
Río Colliappi
Poupéi
Greenwall
Cokmund
Chamberhil
Painwek
Filiore
Volcán Varopio
Colte
Montañas Rumosas
Lago Dela
Cranwich
Arneson
Faneli
Valoran
Laur Guilean
Souchsnoren
Teria
Iacuat
Bourbon
Milenia
Lago Cipax
Base Militar Miller Racer
Río Arrul
Fluvia
Claudá
Montebueca
Oxbury
Sauliani
Eloccio
Mailenan
Doinux
Rocacalva
Essex
Landorium
Cousr
Río Miramés
Río Ligare
Beliarane
Nuevamina
Melerith
Roir
Ciudad Azur
Calaris
Bybury
Ipswik
Kingsmouth
Donno
Río Palua
Río Rodiera
Culeinne
Río Colap
Teray
Caray
Maleris
Mialuier
Notivoli
0 km
Bembrich
Mar de Accab
Faleria
100 km
Riosueño
Castleold
Estaria
Sinclair
Mar del Ojo de Korp
Parmia
Río Carlica
Gâteaux
Lagoa Esmeralda
Mangdroite
Bonbo
Balsianna
Lune Calariam
Gliaranni
Tolirian
Topua
Rul
Seilas
Río Galiena
Minares
Laria
500 km

Distrito Imperial

1. Embarcadero Real
2. Casa de la Reina
3. Jardines Imperiales

Distrito Wellington

4-Ópera de Landorium
5-La Torre del Tiempo
6-Complum Summun
7- Biblioteca AgnesMerrier

Distrito del Galante

8-Zoobotánico de Landorium
9-Museo de la Vida
10-El Bastión de los Mundos
11-La Taberna de la Wyverna
12-Grandes Almacenes Castle
13-Estación de Apagafuegos

Distrito de Alannia

14-Estación Principal
15-Estadio de Humbolt de los Wyverns de Landorium
16-Parque de los Sueños
17-Casa de la Ley
18-La Casa Automática
19-Fyki&Nycei

Chemney

20-Feria de Landorium
21-Casino Ciudad Dorada
22-Estadio de Humbolt de La Rosa Negra de Landorium
23-Pub Los Hermanos
24-La Casa de la Suerte
25-Plaza del Encuentro
26-Estación de Apagafuegos
27-Cementerio Viejo
28-Heraldo de Landorium
29-Central de Agentes
30-Cachivaches de Landorium

Los Canales

Pequeño Korn
31-La Casa de las Cien Flores
32-La Taberna del Hombre
33-Vaportaxis Johanson

Tranvía

El distrito Mediano
34-Sanatorio psiquiátrico de Ipswick
35-Hospital de Huérfanos Gigarty
36-Las cloacas de Landorium y El Estercolero

Puerto de Landorium

37-Estación Mercantil
38-Mercado Sinclear
39-Estación de anclaje aéreo de Landorium
40-Desguace de Landorium

J001

Aventuras en... La Marca del Este

La terrible batalla contra los Arcaicos ha terminado, los Dioses han muerto dejando a las razas de Korn abandonadas a su suerte. Sin embargo, su ausencia y la consecuente desaparición de la magia no ha sido el fin de sus habitantes. Una nueva revolución ha comenzado.

Tras siglos de oscuridad, grandes imperios se alzan de las ruinas de los antiguos apoyados en la arcanotecnología y un nuevo recurso: la esencia, la propia sangre de los dioses derramada sobre el mundo durante el Ragnarök.

La arcanotecnología es uno de los pilares en los que se apoya Korn y por ende, el juego de Jernhest. El sistema se ha actualizado para dar soporte a las nuevas exigencias de este mundo tecnificado. Un mundo totalmente desarrollado, nuevas clases de aventurero, habilidades, arquetipos, equipo, conjuros, objetos mágicos y arcanotecnológicos, vehículos y monstruos os ayudarán a sumergiros en esta ambientación Steampunk.

Jernhest es un Escenario de Campaña y requiere el libro Aventuras en la Marca del Este publicado por Holocubierta

PVP: 35€

9 788460 888796

www.jernhest.es

Wyvern Productions