フィアト・ルクス

ANIMA

BEYOND FANTASY

Gaïa 2

Más allá del espejo



CRÉDITOS

Diseñado y escrito
Carlos B. Garcia Aparicio

Diseño adicional
Sergio Almagro Torrecillas
Jorge Alonso-Colmeranes Gualda
Miguel H. Galarza

Corrección de textos
Miguel H. Galarza

Composición
Carlos B. Garcia Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

Ilustración de cubierta
Wen Yu Li

Ilustración del mapa
Sergio Almagro Torrecillas

Illustraciones interiores
Wen Yu Li
Raul Rosell
Luis NCT
Sergio Melero
Andrea D. Perez

Edición
Jose M. Rey

Agradecimientos
Este libro está dedicado a la memoria de mi padre Cristobal Lopez Hernandez. Es gracias a todo lo que él ha hecho por mi por lo que me he convertido en la persona que soy hoy en día.

Escaneado por
AxxeL y Viola Rose para el grimorio
http://elgrimorio.com.ar/

ANIMA PROJECT STUDIO

Anima, Beyond Fantasy es © de Carlos Blas Garcia. La edición en castellano es © de Edge Entertainment.
Todos los derechos reservados. Ninguna página o fragmento de este
libro puede ser reproducido sin permiso del editor.

ISBN: 978-84-15334-92-7 - Depósito legal: SE 1232-2013
Impreso en la Comunidad Europea.

edge



GAÏA 2 MÁS ALLÁ DEL ESPEJO

ÍNDICE

Capítulo 1: Al Otro Lado del Espejo 4

Como usar este libro 4
La cultura más allá del Viejo Continente 5
Gobierno 5
Educación y Aprendizaje 6
Ciencia y Tecnología 6
Economía y Comercio 6
Paises con valores monetarios alterados 6
Un Breve Resumen de la Historia 7
Etnias Raciales 8
Lenguas de Eurakia 8
Lenguas Muertas 9
Festividades 10

Capítulo 2: Eurakia 14

El Aspecto Geográfico 14
Paises de Eurakia 14
Raíces culturales y Posición social 14
Mapa de Eurakia 15
Cronología 16
Manterra 18
Cultura y sociedad 18
Afrontar lo sobrenatural 20
Historia de Manterra 20
Accidentes geográficos relevantes 21
Lugares de interés 22
Mijhail Mashen'ka, El Caballero de la Balanza 24
Tramas 26
Arquetipos genéricos de Manterra 27
Raíces culturales y clase social 27
Corinia 28
Cultura y sociedad 28
Afrontar lo sobrenatural 28
Historia de Corinia 30
Accidentes geográficos relevantes 30
Lugares de interés 32
Tramas 35
Arquetipos genéricos de Corinia 36
Raíces culturales y clase social 36
Arabal 37
Cultura y sociedad 38
Afrontar lo sobrenatural 38
Historia de Arabal 38
Accidentes geográficos relevantes 40
Lugares de interés 41
La Voz de las Aguas 42
Tramas 44
Arquetipos genéricos de Arabal 44
Raíces culturales y clase social 45
Pristina 45
Cultura y sociedad 46
Afrontar lo sobrenatural 47
Historia de Pristina 48
Accidentes geográficos relevantes 48
Lugares de interés 50
Freya, La Sacerdotisa de las Primavera 51
Tramas 53
Arquetipos genéricos de Pristina 54
Raíces culturales y clase social 54
Ygdramar 55
Cultura y sociedad 55
Afrontar lo sobrenatural 56
Historia de Ygdramar 56
Las Veintitrés Casas Nobles de Ygdramar 58
Accidentes geográficos relevantes 60
Lugares de interés 61
Lord Stratos Veritas 64
Tramas 65
Arquetipos genéricos de Ygdramar 65
Raíces culturales y clase social 65
Elcia 66
Cultura y sociedad 66
Afrontar lo sobrenatural 68
Historia de Elcia 68
Accidentes geográficos relevantes 69
Lugares de interés 71
Tramas 74
Arquetipos genéricos de Elcia 74
Raíces culturales y clase social 75
Espheria 76
Cultura y sociedad 76
Afrontar lo sobrenatural 78
Historia de Espheria 78
Accidentes geográficos relevantes 79
Etheldrea, La Primera Bruja 80
Lugares de interés 81
Tramas 85
Arquetipos genéricos de Espheria 85
Raíces culturales y clase social 85
Itzi 86
Cultura y sociedad 86
Afrontar lo sobrenatural 88
Historia de Itzi 88
Accidentes geográficos relevantes 89
Lugares de interés 91
Tramas 93
Arquetipos genéricos de Itzi 94
Raíces culturales y clase social 94
Dafne 95
Cultura sociedad 96
Afrontar lo sobrenatural 96
Historia de Dafne 97
Accidentes geográficos relevantes 98
La Tierra de el Dragón 99
Lugares de interés 100
Tramas 103
Arquetipos genéricos de Dafne 103
Raíces culturales y clase social 103
Bekent 104
Cultura y sociedad 104
Afrontar lo sobrenatural 106
Historia de Bekent 106
Accidentes geográficos relevantes 107
Lugares de interés 107
Tramas 109
Arquetipos genéricos de Bekent 110
Raíces culturales y clase social 110
Zonas Independientes 110



Zonas de interés 110
Mortharion 113
Tramas 115

Capítulo 3: Los Interregnos 116

Entrar en los Interregnos 116
La invocación en los Interregnos 116
Los Interregnos Próximos **117**
Heinlein **118**
Cultura y sociedad 118
Afrontar el fin 120
Historia de Heinlein 120
Accidentes geográficos relevantes 121
Lugares de interés 122
Tramas 125
Arquetipos genéricos de Heinlein 125
Raíces culturales y clase social 126
Dravenor **126**
Cultura y sociedad 126
Afrontar el Fin 127
Historia de Dravenor 127
La Gran Guerra 128
Accidentes geográficos relevantes 130
Lugares de interés 132
Tramas 133
Arquetipos genéricos de Dravenor 134
Raíces culturales y clase social 134
Theresia **134**
Cultura y sociedad 135
Afrontar el fin 135
Historia de Theresia 135
La Verdad Sobre Theresia 136
Accidentes geográficos relevantes 140
Lugares de interés 142
Tramas 146
Arquetipos genéricos de Theresia 147
Raíces culturales y clase social 147
Deloran **147**
Cultura y sociedad 147
Afrontar el Fin 150
Historia de Deloran 150
Accidentes geográficos relevantes 150
Lugares de interés 152
Tramas 154
Arquetipos genéricos de Deloran 154
Raíces culturales y clase social 154
Los Otros Interregnos **155**
Santa Mariannes **155**
Folkia **156**
Neo Chronia **158**
Magna Pratorum **160**

Capítulo 4: Religiones y Creencias 164

Los Viejos Dioses del Abismo **164**
La Jerarquía de los Viejos Dioses 164
Cosmogonía 164
Culto a los Antiguos 165
Los Cultos Corruptos 165
Relación con otras Religiones 165
El Culto a las Estaciones **165**
Cosmogonía 165
Sacerdocio y Estructura de la Iglesia 166
El Festival de las Estaciones 166
Relación con otras religiones 166
Tu'Tam **166**
Cosmogonía 166
Los Chamanes 166
Los Tótem 167
Relación con otras Religiones 167

Capítulo 5: Otros Cuentos de Gaïa 168

Las Guerras Secretas **168**
La Primera Guerra: El Alzamiento de los Primigenios 168
La Segunda Guerra: El Consorcio de las Sombras 170
La Tercera Guerra: Baal, La Puerta del Infierno 171
La Cuarta Guerra: Ergo Mundus 172
La Última Guerra: La Ruptura de los Cielos 174
El Cielo de Sangre **174**
Los Tres Reyes 174
Los Hijos del Dragón **175**
Guardianes de Dragones 175
Estructura de los Hijos del Dragón 175
Gemas de Fuego 175
Los Viejos 175
Relación con otras potencias y organizaiones 175
Kagami **176**
El Ojo de Dios **178**
El Ojo de Dios como arma 178
La verdad tras la historia 178
Los Noth **178**
La aparición de los Noth 179
El peligro de los Noth 179
Jerarquía 179
Curiosidades 179
Los Cinco **179**
El Poema 180
Los Relatos Inconclusos 181
El Preludio del Fin **181**

Capítulo 6: El Mundo de Gaïa 182

Principales Culturas no Humanas **182**
Sylvain 182
Duk'zarist 183
Daimah 184
Devah 185
Ebudan 186
D'Anjayni 187
Jayán 187
Vetala 188
Los Turak **189**
Nephilim 190
Coste de la Vida Diaria **191**
Multiplicadores de precios 192
Relaciones internacionales 193

Glosario 199
Mapa General 202

Y así... el preludio llega a su fin.

En la lejanía se escucharon las primeras explosiones, signo inequívoco de que las tropas rebeldes acababan de iniciar su asalto sobre la ciudad. Sentada en una ventana, Eljared sonrió distraída, pensando que no tardarían mucho en alcanzar el castillo imperial y aquel sería un momento tan bueno como cualquier otro para empezar.

En la parte más remota de su subconsciente sentía una extraña mezcla de ansiedad y expectación, unos sentimientos muy humanos que creía no tener ya.

A varios metros de ella, Anne seguía mirándola con la misma expresión suplicante.

-Madre, te ruego que lo reconsideres. Existen más caminos. Si sólo... creyerais un poco en ellos. Sólo necesitan abrir los ojos.

La consternación y la congoja se reflejaban claramente en el rostro de la joven con cada una de sus palabras.

Eljared ni siquiera atendió a lo que decía. Conocía la manera de ser de la joven y la vacua esperanza que depositaba en el futuro. Su humanidad le resultaba ligeramente irritante pero, a fin y al cabo, también es la parte que mas requería de ella.

-Necesito que vayas al estadio.- Dijo la suma arzobispo con un tono de absoluta indiferencia.- *Algunos de los otros deben estar ya allí. Dirígelos. El viajante se acerca.*

El rostro de Anne se desfiguró al oír esas palabras. Sus labios temblaron ligeramente y se puso completamente pálida mientras trataba de articular las palabras.

-Pero...

No pudo terminar la frase. Su madre la miró directamente y la joven fue incapaz de mantener la mirada. Durante unos momentos pareció completamente perdida, pero su expresión cambió adquiriendo un matiz de melancolía.

-No os preocupéis.

Anne asintió con la cabeza y empezó a andar. Antes de salir, se detuvo en el lindel de la puerta y le dedicó a su madre una amplía sonrisa como no lo había hecho desde que era una niña pequeña.

-Por favor, cuidaos mucho.

Eljared no dijo nada cuando su hija dejó la habitación. No hacía falta.

Todas las piezas estaban ya colocadas en el tablero, listas para iniciar la última partida. Algunas no sabían su función o ni tan siquiera en qué bando jugaban, pero Eljared había calculado con milimétrica meticulosidad cada uno de sus movimientos y los de sus adversarios. Fuera cual fuera el desenlace, sólo habría un ganador.

Pero aún faltaba algo. Una última jugada, ególatra y soberbia, que debía realizar.

Eljared se levantó. A su alrededor se formaron los ceremoniales ropajes de la sumo arzobispo, dándole un aspecto realmente solemne. Un segundo después la estancia se llenó de decenas de paneles que se abrían y cerraban sin parar en los que podían verse formulas matemáticas y diferentes escenas de lo que estaba pasando en todo el mundo. Con escaso interés contempló varios, mientras esperaba que uno de ellos se agrandara hasta ser tan alto como ella. En él, ataviado con su oscura exoarmadura de combate, apareció la imagen de Voyager.

-Milady.- Repuso con una voz metálica adoptando una pose marcial.- *Nuestras fuerzas están preparadas. Podéis estar segura de que no os decepcionaremos.*

-Estoy segura de ello, Patriarca. Nunca lo habéis hecho. Pero me temo que esa no es la única razón por la que os he llamado.

La arzobispo bajó la cabeza y su rostro se ensombreció.

-Quiero que les des un mensaje. Necesito que recuerden algo... que quizás han olvidado.- Se detuvo in instante, como si se preparase a saborear sus palabras como el mejor de los vinos.- *"Hoy se inicia una nueva era".*

Al terminar la frase, todos los paneles se apagaron y la estancia quedó sumida en las sombras. No los necesitaría más.

Y así permaneció en silencio casi un minuto, sumida en la más completa oscuridad.

-Setecientos años he esperado...- Susurró en voz baja.- *Setecientos he buscado.*

"Ya sé quién soy.

Pero aún así... a menudo me pregunto...

¿Es esta tu voluntad? ¿Soy lo que esperabas que fuera o sólo un monstruo que engullirá el mundo?

Aunque supongo que poco importa ya. No queda arrepentimiento en mi."

Una nueva explosión, más cercana que las anteriores, fue todo lo que necesitó para salir de su atonía. El momento había llegado. Con majestuosidad, inició el ascenso hacia las estancias superiores, donde todo estaba listo para empezar.

Mientras avanzaba, notó en la lejanía como Anne dejaba el castillo y no pudo evitar recordar con una cruel sonrisa la cara que había puesto cuando escuchó sus instrucciones. Perdida en esos pensamientos, al llegar a los primeros escalones se percató de que algo corría por su mejilla y caía sobre su mano derecha. Casi instintivamente, con cierta sorpresa, se llevó los dedos a la cara.

-¿Lágrimas? ¿Aún puedo llorar? Menudo monstruo de pacotilla que estoy hecho...

Y rió.

¿Que más le quedaba ya?



Ilustrado por Wen Yu Li

Capítulo 1
Al Otro Lado del Espejo

¿Sabes? Al principio los compadecía.
A todos ellos, que como borregos,
avanzaban por un camino de tinieblas sin saber la verdad de este mundo.
Pero ahora... Al final, sólo puedo envidiarlos.

- Kagami -

Bienvenidos nuevamente a Gaïa. El libro que tenéis en vuestras manos es el segundo volumen de un mundo de fantasía, aventuras y secretos que muchos de vosotros ya habréis visitado con anterioridad. En él nos adentraremos en todos los territorios que aún quedan por descubrir, como el Nuevo Continente y los interregnos, donde encontrareis infinidad de historias e innumerables misterios. Todo eso y mucho más, está a sólo unas páginas de distancia.

Más Allá del Espejo puede ser usado como complemento al primer volumen de Gaïa o como libro de ambientación independiente ya que, pese a que se hacen algunas referencias a acontecimientos y personajes del Viejo Continente, lo que sucede en esta parte del mundo no está directamente vinculado con el antiguo núcleo del Sacro Santo Imperio. No obstante, si buscas una visión general de la historia de Gaïa en su conjunto, es recomendable leer también Gaïa: Más Allá de los Sueños.

Lo cierto es que ahora, mirando atrás con la perspectiva que sólo años de trabajo pueden darte, la creación de Gaïa ha sido una experiencia que no cambiaría por nada. Cada uno de sus países, cada uno de sus personajes y sus historias han crecido mientras las escribía como si tuvieran vida propia enlazándose los unos con los otros hasta convertirse en algo descomunal, algo que me desbordaba y pedía más y más. Llegado el momento, sabía que aquello ya no me pertenecía sólo a mí, sino también a todos vosotros. Y contemplarlo es realmente satisfactorio.

Sobre todo, tened en cuenta que el principal propósito de este libro es inspirar. En él sólo proporcionamos las bases del mundo y su funcionamiento, pero sois vosotros los que le daréis realmente alma en cada una de vuestras partidas, con cada personaje que creéis y cada relato que contéis. Gaïa es ahora vuestro; modificadlo y alteradlo como veáis más apropiado para vuestros fines. El único límite que jamás encontrareis es vuestra imaginación.

Más Allá del Espejo es sin duda mi trabajo más apreciado, ya que representa el fin de un ciclo que comencé mucho tiempo atrás y, a la vez, es el principio de muchos otros que están a punto de empezar. Y aquí os lo presento, con el deseo de que disfrutéis con su lectura y os brinde muchas horas de entretenimiento y diversión.

Bienvenidos a Gaïa. Bienvenidos, de nuevo, a la fantasía.

Como usar este libro

Este libro de ambientación está pensado para ser el complemento de un juego de rol. Por tanto, en el caso de que no lo tengas aún, lo más recomendable es que te hagas primero con una copia de Ánima Beyond Fantasy para ser capaz de sacarle todo el provecho a las ideas que se presentan en estas páginas. De todos modos, pese a que Más Allá del Espejo ha sido creado para ser jugado principalmente con las reglas de Ánima Beyond Fantasy, ni mucho menos es el único sistema con el que puede usarse. Gaïa es un mundo inmenso, que encaja perfectamente con cualquier estilo de juego que quieras usar. Por ello, la elección del sistema es únicamente tuya.

Naturalmente, como libro de ambientación que es, Gaïa Volumen 2: Más Allá de los Sueños descubre los aspectos más importantes de un vasto mundo de fantasía, por lo que debe ser tratado de un modo diferente dependiendo de si vas a ser un jugador o el Director de Juego. Lo más recomendable para los primeros es que eviten leer ciertos detalles de los capítulos de Eurakia y Los Interregnos como ciudades o relatos ya que eso desvelaría una gran parte de la trama que quizás no deberían saber, arruinando así su diversión. De igual forma, también deberían evitar los Cuentos de Gaïa, ya que las historias que ahí se narran están pensadas para dar ideas al Director en futuras partidas. Por supuesto, si eres quien va a dirigir el juego no tienes que respetar ninguna de estas limitaciones, y deberás empaparte de todas y cada una de las páginas para comprender Gaïa en su conjunto.

Gaïa Volumen 2: Más Allá del Espejo está dividido en seis capítulos diferentes, en los que podrás encontrar la siguiente información:

Capítulo 1: Al Otro Lado del Espejo

En este capítulo se resumen todos los aspectos generales que puedes necesitar saber para jugar en el Nuevo Continente y en los Interregnos. Es una introducción básica a sus elementos más imprescindibles, como las festividades cotidianas o los idiomas más comunes.

Capítulo 2: Eurakia

Aquí se describe con detalle cada uno de los países del Nuevo Continente y las islas lejanas. En cada sección se habla de su sociedad, sus costumbres, sus principales ciudades y los accidentes geográficos más relevantes de cada territorio.

Capítulo 3: Los Interregnos

Aquí se describe los interregnos, los territorios que se perdieron hace más de siete siglos con la creación de La Barrera, detallando todas las características únicas de cada emplazamiento.

Capítulo 4: Religiones y Creencias

Un acercamiento a las creencias más extendidas en Eurakia y los interregnos, así como las religiones de etnias no humanas que más han influido en el mundo, como las creencias en los Dioses Primigenios.

Capítulo 5: Otros Cuentos de Gaïa

Una recopilación de historias y cuentos ambientados en Gaïa, pensados para dar un acercamiento subjetivo al mundo e inspirar multitud de partidas.

Capítulo 6: El Mundo de Gaïa

Para acabar, a modo de apéndice, este capítulo hace referencia a muchos detalles adicionales que vinculan el resto de capítulos anteriores dentro del inmenso mundo de Gaïa, narrando desde el funcionamiento de culturas no humanas hasta la actual situación política entre los países del mundo.

Y ya no te entretenemos más. Puedes avanzar a la siguiente página donde un inmenso mundo de fantasía, aventuras y misterios te están esperando.

Ilustrado por © Wen Yu Li

La cultura más allá del Viejo Continente

Pese a sus particularidades únicas, lo cierto es que la mayor parte de los países de Eurakia y de las islas lejanas mantienen una cultura general muy similar a la del Viejo Continente. Al estar todos ellos basados en civilizaciones humanas que han poblado Gaïa desde hace más de mil años, elementos como el cómputo del tiempo, la vida diaria, la sociedad, la educación, la ciencia o el comercio entre muchos otros tienen prácticamente el mismo carácter en ambos continentes.

No obstante lo cierto es que Eurakia, que no empezó a unificarse bajo la bandera del Sacro Santo Imperio hasta el año 323, ha estado en contacto mucho más directo con diferentes fuerzas sobrenaturales durante un mayor periodo. Esto, sumado a que el continente no sufrió de un modo tan directo los efectos de la Guerra de Dios, hace que sus países sean mucho más diferentes y con mayor influenciada de razas que ya no se encuentran entre el hombre.

Toda clase de personajes tienen cabida en el mundo Gaïa

Diferentes Cómputos Temporales

Dependiendo del país o la cultura, existen diferentes maneras de calcular el año en el que se encuentra el mundo. Por ejemplo, para los habitantes del Sacro Santo Imperio están en el año 990, pero desde el punto de vista de otras civilizaciones, el cómputo puede ser extremadamente diferente. A continuación hay una referencia de los diferentes calendarios existentes;

-Calendario de Aveh *(Sacro Santo Imperio)*	**990**
-Nuevo Calendario *(Alianza Azur)*	**1**
-Era de la Iluminación *(Tierras de Al-Enneth)*	**3.683**
-Calendario del Sol y la Luna *(Kuon Teikoku)*	**2.173**
-Años de Haufmarsormen *(Yermos Gélidos)*	**1.492**
-Calendario de la Luz *(Naciones Feéricas)*	**4.270**
-Era de Ark Noah *(Imperio Duk´zarist)*	**3.711**
-Era de Sombras *(Imperio Elcio)*	**1.227**

Ilustrado por © Wen Yu Li

Gobierno

Generalmente los gobiernos de Eurakia tienen pocas diferencias con respecto al Viejo Continente, pero aún así, lo cierto es que la mayoría poseen peculiaridades. Por lo común en el Nuevo Continente muchos son gobiernos consensuados en los que el dirigente es elegido por el pueblo (como es el caso de Arabal o Elcia), algo que sin duda es una rareza, pero también hay zonas anárquicas o escasamente organizadas, como lo son Corinia o Ygdramar. Lo cierto es que, a lo largo de los últimos seis siglos, la participación de los países de Eurakia en la política mundial como "Principados del Imperio" ha sido, con muy raras excepciones, escasa. Hasta ahora todas las acciones gubernativas del continente estaban "supervisadas" por el cuarto Señor de la Guerra, pero su control real sobre los países iba poco más allá de las tierras más civilizadas, como Manterra, Arabal o Elcia. Por lo general, cada monarca u órgano de gobierno hacía lo que quería sin responder ante nadie, siempre y cuando no fuera una molestia para Abel. Ahora que el Sacro Santo Imperio ha caído, no hay ni un sólo sitio en el continente que mantenga su vinculación con el Alto Senado.



Senadores del
Sacro-santo Imperio

Ilustrado por © Wen Yu Li

Educación y Aprendizaje

Por lo general Eurakia es un continente con ciertos atrasos culturales, pues en más de la mitad de su territorio ni siquiera conciben lo que son las universidades ni la ciencia aplicada. Salvo en el caso de Elcia, toda la educación se basa en lo que se ha desarrollado en Abel e Ilmora durante los últimos siglos y allí donde hay centros de aprendizaje se sigue exactamente el mismo modelo educativo que en el Viejo Continente.

No se puede decir lo mismo de Dafne; sus "universidades" son mucho más antiguas que cualquier otra de Gaïa.

Universidades

Actualmente existen trece centros universitarios reconocidos en Eurakia, aunque sólo doce de ellos imparten clases. En la mayoría de los casos son más pequeños y menos avanzados que las universidades del Viejo Continente, pues en lugar de estar unificados en una sola gran institución, se separan en centros más pequeños y especializados. Naturalmente, ello se debe al afán de las ciudades de Eurakia por equiparse a los países de más allá del océano, pues se permiten llamar "universidad" y "academia" a centros que en el Viejo Continente son poco más que grandes escuelas.

Las trece universidades y las ciudades donde están ubicadas son:

Universidad de Artes	(Kueba)
Universidad de Ciencias	(Kueba)
Universidad de las Letras	(Kueba)
Centro de estudios de Marcon	(Puerto Dux)
La Universidad General	(Veratis)
Academia de Luces y Sombras	(Hakkari)
Cardinal de Letras	(Aydin)
Universidad Elcia de Ciencias	(Aydin)
Academia de Artes de Osborne	(Osborne)
Universidad Científica Unificada	(Osborne)
Ciencias Políticas y Letras	(Osborne)
Gran Universidad de las Rosas	(Luciel)
Universidad Brown (Inactiva)	(Alaxia)

Ciencia y Tecnología

Sin la base de Sólomon para inspirar sus descubrimientos y con una relación mucho mayor con lo sobrenatural, la ciencia y la tecnología tradicionales están considerablemente más atrasadas Eurakia y en las islas lejanas. La imprenta, un elemento indispensable en la propagación del conocimiento, no ha sido instaurada en dichos territorios hasta hace apenas un siglo (y hay zonas en las que aún ni siquiera se conoce), lo que ha propiciado cierto desconocimiento de muchos otros adelantos. Actualmente sólo Elcia y Espheria, los dos países más modernos, se acercan a Abel en el aspecto técnico y científico, aunque cada uno de ellos destaca por tener avances muy diferentes conceptualmente.

Economía y Comercio

La mayor parte de los países de Eurakia y las islas lejanas basan su economía en el comercio. Por regla general, son algo menos dependientes de tratar con otras naciones y la mayoría de ellas podrían considerarse relativamente autosuficientes. No obstante, lo cierto es que la mayoría de productos que se fabrican en el Nuevo Continente tienen la consideración de "exóticos" en lugares como el Imperio, Varja, la Costa de Comercio o la Alianza Azur, por lo que son muy codiciados y alcanzan mucho más valor en esas tierras. Por ello, casi todos los países de Eurakia se valen de la exportación para incrementar aún más si cabe sus recursos económicos a través de empresas comerciales.

Igual que en el Viejo Continente, el poder adquisitivo se basa en el patrón oro o lo que es lo mismo; la riqueza del país está determinada por la cantidad de metales preciosos que poseen. Lamentablemente, lo cierto es que las monedas en el Nuevo Continente no tienen siempre el mismo valor en todos sus países, ya que o bien son más pequeñas y tienen menos oro, o se mezclan con diferentes aleaciones reduciendo considerablemente su importe. Eso hace que exista cierta inestabilidad económica a nivel continental y que aquellos países que no respetan la "unidad monetaria" tengan ciertamente más problemas para comerciar con el exterior.

Países con valores monetarios alterados

En los siguientes países el valor internacional de sus monedas es considerado menor, del modo que se expone a continuación:

1 MO de Ygdramar	Entre 40 y 60 MP
1 MO de Corinia	25 MP
1 MO de Itzi	80 MP
1 MO de Beckent	90 MP



Por regla general, existe un antiguo impuesto Imperial sobre la fabricación de armas que sube entre un setenta y un noventa por cien su valor de venta al público. No obstante, en Eurakia y en las Islas Lejanas, este impuesto raramente se ha aplicado. Actualmente, los dos únicos países en los que se mantiene son Manterra y Arabal, que lo usan actualmente tanto para limitar el número de armas como para incrementar sus propias arcas.

Un Breve Resumen de la Historia

La historia de Eurakia ha sido sin duda una de las más convulsas de todo Gaïa, pues ha pasado por largos periodos de oscuridad y descomunales conflictos. Curiosamente, todos estos sucesos, recogidos en lo que se dio a llamar la Era del Caos, aún permanecen claros en la memoria de sus gentes, o al menos mucho más de como se recuerda ese mismo periodo en el Viejo Continente.

Lo cierto es que no se sabe demasiado de cómo era Eurakia después de la Guerra de la Oscuridad, pero ninguna fuerza logró asentarse demasiado tiempo en los territorios; Balzaks, Sylvains, Duk´zarist e incluso dragones antiguos reinaron brevemente en algunas de las tierras del Nuevo Continente, pero no fue hasta el alzamiento de los Vetala, hace aproximadamente unos tres mil años, cuando la mayor parte de Eurakia acabaría unificada bajo una fuerza duradera. Lamentablemente ese poder sería Nyhakryenzarath, la Nación del Cielo de Sangre, una potencia macabra que incluso fue capaz de arrebatar de los cielos el propio sol. Casi tres cuartas partes del continente fueron subyugadas y obligadas a vivir en las tinieblas, mientras que en las tierras colindantes, pese a seguir libres, no pudieron hacer nada para evitar la "depredación" sistemática de los Vetala, que los usaron como "campos de cultivo" de seres vivos.

Durante dos mil años Eurakia se consideró prácticamente territorio Vetala y, pese a los diferentes intentos por parte de otras grandes potencias por acabar con Nyhakryenzarath, no sería hasta que la Nación del Cielo de Sangre entrase en un conflicto civil interno cuando fue finalmente posible derrocarla. Naturalmente la destrucción de semejante imperio trajo un enorme periodo de inestabilidad y cientos de guerras menores estallaron entre los diferentes territorios. Los humanos, que habían crecido considerablemente en número durante el tiempo en el que sirvieron como esclavos para Nyhakryenzarath, eran ahora la raza más numerosa y se extendieron por todas partes.

Doscientos años más tarde con la llegada del Mesías varios de los países más estables de Eurakia se prepararon para una ineludible guerra contra los ejércitos del Reino de los Cielos, pues era clara su pretensión de reclamar como parte de las tierras del hombre el continente entero. No obstante, la muerte de Abel a las puertas de Sólomon acabó con estos preparativos y Eurakia, igual que Varja, se convirtió en una de las pocas zonas con predominancia humana completamente separada de los Reinos Santos. Por desgracia esta "desvinculación" no bastó para que el continente evitara los terroríficos efectos de la Guerra de Dios. Si bien sus tierras no fueron gravemente asoladas por el conflicto directo (pues seguían siendo demasiado desorganizadas como para apoyar plenamente un bando u otro), sí lo serían con la activación de la Máquina de Rah y la consecuente destrucción del mundo conocido. Algunos países como Elcia perdieron repentinamente más de la mitad de sus territorios, "engullidos" en la nada sin previo aviso, pero el mayor golpe para todos fue la desaparición de lo sobrenatural. Decenas de miles de seres místicos murieron o se marcharon, lo que sumió el continente en el más absoluto caos.

Para una tierra tan vinculada con seres mágicos, aquello fue algo de lo que difícilmente se podrían reponer.

Las naciones de Eurakia aún seguían en confusión cuando un siglo después el Sacro Santo Imperio de Abel comenzó a absorber el continente en su estructura política. Dado que salvo Elcia prácticamente ningún país estaba verdaderamente organizado, con la llegada de las fuerzas imperiales encabezadas por Lázaro Giovanni Eurakia apenas presentó resistencia. El futuro emperador empezó asentando diferentes gobiernos locales que acabasen con la inestabilidad del territorio que se convertiría en Manterra y, a partir de ahí, se extendió paulatinamente por el oeste y el sur.

Lázaro demostró tener una gran inventiva a la hora de sortear obstáculos sin derramar sangre, pero en su camino se encontró con tres grandes problemas. El primero y más acuciante eran los ataques de los Jayán de las estepas, aún muy numerosos en el continente y que se negaban a dirigirse al oeste como Lázaro exigió. Al mismo tiempo recibió una inusual solicitud de la colonia Devah de Vithra; una petición formal de adhesión al Sacro Santo Imperio (algo que al idealista futuro emperador le resultaba difícil rechazar por el mero hecho de no ser humanos). No obstante, el mayor de todos los problemas radicaba en el Imperio de Elcia, una verdadera potencia militar sólo comparable a Varja y que se oponía rotundamente a Abel.

No sin considerables problemas los Jayán fueron derrotados y se aplazó la respuesta a Vithra, pero por primera vez en la historia las tropas imperiales sufrieron una rotunda derrota contra Elcia. Mientras Lázaro reunía nuevas fuerzas procedentes del Viejo Continente para realizar un segundo ataque contra el sur, los habitantes de Vithra activaron un sistema sobrenatural con el objetivo de recrear las fuerzas mágicas de Eurakia. El proceso falló y el coste fue muy alto; más de dos millones de seres vivos murieron y una pequeña parte del continente quedó inhabitable. Consternado por no haber actuado más drásticamente ante los Devah cuando tuvo la oportunidad, Lázaro regresó a Eurakia y forzó violentamente a Elcia a que aceptará su sometimiento como principado imperial.

Mientras se terminaban de unificar los últimos territorios, el trono inició un proceso migratorio masivo de colonos procedentes del Viejo Continente. Ofreciendo grandes ayudas económicas, Abel logró que muchos de sus habitantes cruzaran el océano, lo que con el tiempo permitiría una mejor unión de las dos culturas. El proyecto fue un rotundo éxito y en poco más de un siglo un tercio de Eurakia estaba perfectamente integrado en el Sacro Santo Imperio.

Se inició pues el periodo conocido como los Siete Siglos, un tiempo de tranquilidad roto únicamente por dos rebeliones de Elcia, que fueron mitigadas por el cuarto Señor de la Guerra. No obstante, pese a que aparentemente todo marchaba bien, lo cierto es que una parte del continente nunca se abrió demasiado a Abel y el resto simplemente se fue distanciado poco a poco del trono; en el fondo, el control Imperial sobre Eurakia era meramente figurativo.

Esta situación se agravó incluso más durante el reinado de Lascar Giovanni, quien logró además avivar la enemistad que había entre ciertas naciones del continente con Abel hasta un punto que, incluso antes de su muerte, la mayoría ni siquiera se sentían ya remotamente ligadas a la Sacro Santa Corona.

Naturalmente Eurakia ignoró casi por completo la guerra iniciada por la arzobispo Eljared y todo lo que aconteció antes de la ruptura del Imperio; las naciones del Nuevo Continente observaron aquello con la perspectiva que sólo la lejanía podía darles. Su única decisión relevante fue la de unánimemente declarar su independencia con respecto al trono, pues era la mejor manera de quedarse al margen de la guerra que con toda probabilidad acabaría estallando entre Abel y la Alianza Azur.

No obstante, no son pocos los problemas que el continente tiene de por si; guerras internas, intrigas de poder y una inmensa sombra se cierne sobre unas tierras que, por primera vez en setecientos años, están a punto de cambiar.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Etnias Raciales

Igual que en el Viejo Continente, en el extenso territorio de Eurakia y en las islas lejanas conviven numerosas etnias raciales diferentes. Si bien lo cierto es que debido al gran movimiento migratorio que tuvo lugar al acabar la Guerra de Dios una gran parte pertenecen a los nueve grupos principales (Asher, Aion, Tayahar, Zínner, Ryuan, Norne, Vildian, Daevar y Kwa), estas tierras tienen también los suyos propios. Estas etnias están en su mayoría más "cerradas" que sus homónimos del otro lado del océano, ya que muchas han permanecido en sus respectivos territorios y no se han mezclado o relacionado activamente con otros países.

Hay que puntualizar que los grupos que se exponen a continuación son sólo imágenes arquetípicas de sus rasgos étnicos más generales, pero que en ningún caso representa una realidad absoluta; podría haber basanos grandes y musculosos como osos o dravados enclenques y debiluchos.

Dravado: Los dravados son un árbol étnico del que nacen muchos grupos menores, aunque la mayoría se distinguen por su característica piel morena y su pelo de tonalidades oscuras (generalmente, castaño o moreno). También tienden a ser corpulentos y sus rasgos ligeramente toscos, algo que ha hecho que en muchos lugares del mundo se les llame coloquialmente "bárbaros". Las raíces de este pueblo se encuentran en las grandes llanuras del oeste de Eurakia, donde muchos han permanecido más de dos milenios, aunque en los siglos recientes se han extendido por todo el continente.

Basano: Los basanos son, con considerable diferencia, el grupo étnico más inusual de Eurakia. Se caracterizan por tener la piel pálida, casi albina, y cabellos o muy claros o muy oscuros. Por regla general son altos y, aunque atléticos por naturaleza, pocos desarrollan una marcada musculatura. Resultan originarios de las islas desaparecidas que conformaban el imperio de Elcia, aunque sus peculiaridades fueron acrecentadas por el tiempo que pasaron influidos por la cúpula que cubría los territorios de Nyhakryenzarath (lo que remarcó su característica palidez). Lo cierto es que tiempo atrás había quienes ni siquiera los consideraban completamente humanos, pensando que su sangre estaba mezclada con la de los Vetala (algo que quizás no sea completamente falso). Los basanos son poco numerosos y la mayoría permanece aún en Elcia, aunque unos cuantos de ellos ya se han extendido por otros territorios.

Sulem: Los sulemios son un grupo étnico centrado principalmente en Dafne. Tienen la piel clara, una constitución no muy robusta y son ligeramente más altos de lo normal. Aunque tienen una gran tradición histórica, lo cierto es que en la actualidad el grupo se ha mezclado en gran medida con los dravados y ashers, creando una considerable variedad racial centrada en la Isla de las Rosas.

Achí: Los achí son los principales habitantes de las regiones meridionales de Eurakia. Sus características más llamativas son su baja estatura, su piel ligeramente oscura (con una inconfundible tonalidad tostada) y sus ojos de color marrón. La gran mayoría de ellos viven en las zonas selváticas, pero también se han extendido por el norte.

Eruk: Los eruk son sin ninguna duda el árbol étnico más extendido del Nuevo Continente; se considera que existe casi medio millar de subgrupos diferentes a lo largo y ancho de Eurakia. La mayoría son de complexión media y de baja estatura, pero bastante fornidos, mientras que su piel es ligeramente morena y tienen una gran variedad de color de pelo. Los eruk son especialmente numerosos en Manterra y Arabal, aunque es posible encontrarlos prácticamente en todo el continente. Anecdóticamente se considera que comparten muchos rasgos con los vildianos y aunque son etnias claramente diferentes, algunos eruditos piensan que pueden tener raíces comunes.

Roman: El pueblo romanés es un grupo étnico menor que se extiende en el norte de Eurakia, sobre todo entre los territorios de Espheria y Pristina. Se trata de personas altas y atléticas, de facciones finas y pelo de color apagado. Sus orígenes son confusos, pero se cree que son unos de los primeros pobladores del Nuevo Continente y que han permanecido en la zona durante al menos cinco milenios.

Lenguas de Eurakia

Aunque no está tan extendido como en el Viejo Continente, la influencia del Sacro Santo Imperio ha hecho que exista un claro predominio del latín en Eurakia. No obstante, cada zona y cultura tiene al menos uno o dos idiomas propios. Por ello, resulta habitual que cuando alguien visite Manterra encuentre a mucha gente hablando el akerón además de latín, o que al llegar a Itzi descubra que la mayor parte de las tribus sólo saben hablar maka´k. Dada la amplitud y variedad de las fronteras de Eurakia, resulta prácticamente imposible hacer una lista taxativa de todos los idiomas existentes en la actualidad. Es más, el Trivium y la Gran Universidad de Lucrecio han clasificado al menos alrededor de medio centenar de idiomas de uso común, y eso sin contar con las decenas y decenas de dialectos diferentes. Dos de todas estas lenguas comunes (el latín modal y el akerón) son consideradas como oficiales en los diferentes países de Eurakia y se las suele contemplar en consecuencia como los idiomas principales del continente.

Por lo general, un personaje conocerá inicialmente los idiomas propios de su país natal dentro de lo que su atributo de Inteligencia le permita. Naturalmente siempre cabe la posibilidad de que domine algún otro, si es capaz de justificar debidamente su aprendizaje y el Director de Juego lo encuentra apropiado. Para saber qué idioma se emplea en un determinado lugar, hay que atender a su entrada, tal y como se explica en los Capítulos 2 y 3.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Diferentes etnias raciales



Latín Modal: Igual que en el Viejo Continente, el latín es el idioma más extendido de Eurakia, pues casi la mitad de sus habitantes lo usan como lengua principal. No obstante, puede que por la distancia que separa los dos territorios, el latín del Nuevo Continente ha adquirido sus propios matices, alejándose en su construcción y semántica de la lengua original y tomando elementos del akerón. Aunque por raíz lingüística sigue siendo esencialmente el mismo idioma, el latín modal (que es como se lo conoce en estos territorios) tiene unas características muy marcadas y únicas. Si bien una persona que hable latín tradicional puede entender a alguien que use el latín modal, lo cierto es que hay muchas expresiones diferentes y palabras con significados únicos que hace ciertamente complicada la comunicación.

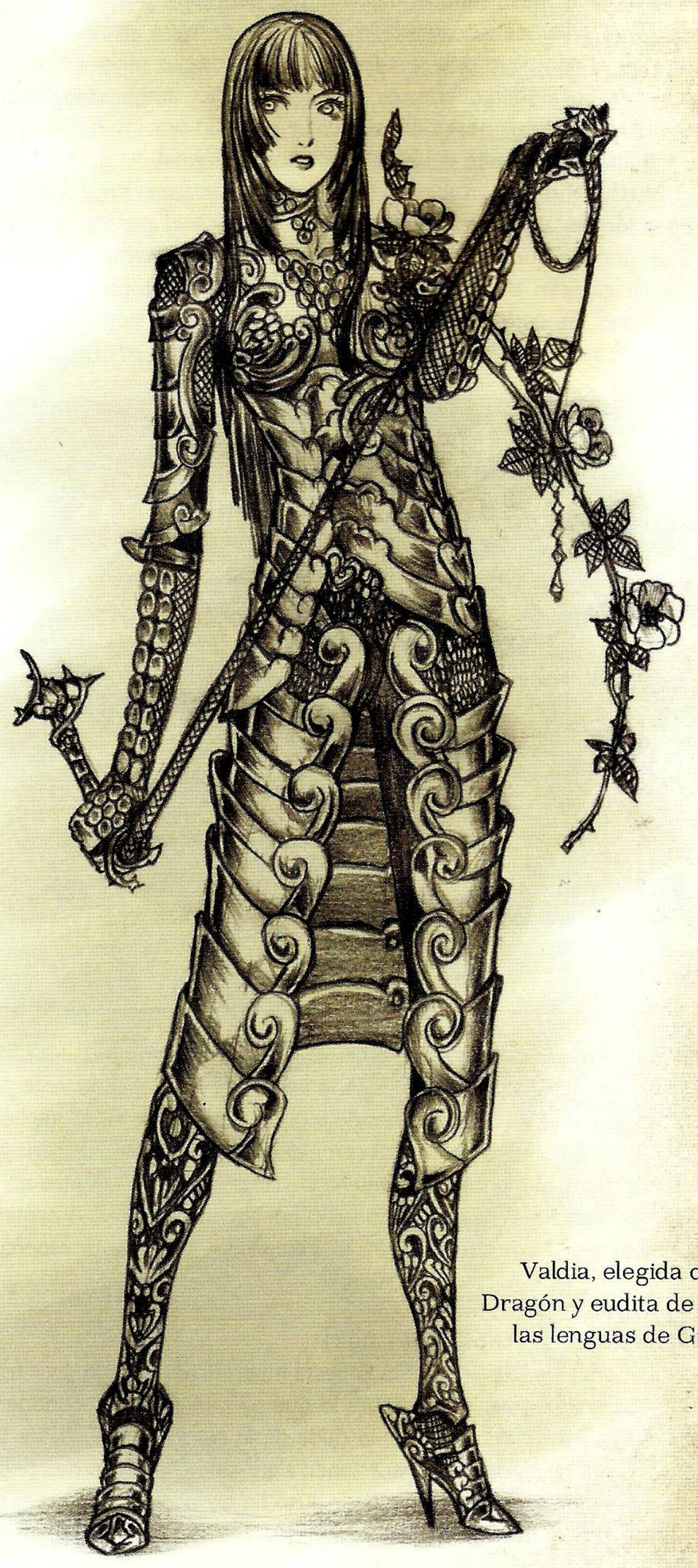
Akerón: Akerón es el segundo idioma más hablado de Gaïa, pues hasta la llegada del latín, podría llegar a ser considerado como el "idioma oficial" de Eurakia. Su origen es bastante oscuro, pues se trata de un subdialecto Vetala que la Nación del Cielo de Sangre usó hace miles de años como idioma para comunicarse con sus esclavos. Naturalmente, tras la caída de Nyhakryenzarath fueron los mismos esclavos quienes extendieron su uso en todos los territorios en los que se asentaron, lo que permitió que la lengua empezara a ganar viveza y muchos matices de otros idiomas cercanos. Akerón es un leguaje sinuoso, simple de aprender y agradable al oído, aunque su escritura es un poco precaria y desorganizada, pues cada zona o dialecto (de los que existe más de un centenar, dependiendo que con que pueblo se mezclaron los esclavos) tiene unos caracteres escritos diferentes.

Valoa: Idioma de origen no humano, el valoa encuentra sus orígenes en las enseñanzas que los elementales de agua dieron a los seres humanos milenios atrás. Tiene cierta semejanza al ultwe´alariel en sus construcciones y frases, aunque sus palabras y el significado de las mismas resultan completamente diferentes. Se caracteriza por su particular manera de chasquear la lengua al hablar y sus elaboradas letras. Irónicamente, es precisamente la complejidad de sus caracteres escritos lo que lo hace poco útil y ha propiciado su decadencia, pues resulta lento de escribir.

Maka´k: El maka´k es el idioma originario de las selvas de Itzi del que existen infinidad de dialectos (prácticamente uno por cada tribu). Aunque en origen fue un idioma humano, adoptó ciertos elementos menores de la cultura Balzak durante los tiempos del imperio de Ilhuitemoc. Es de naturaleza arcaica, con palabras cortas y de fonética difícil de pronunciar, aunque tiene una abundante riqueza de expresiones únicas que contrastan con su aparente simplicidad.

Ukk: Conocido simplemente como "la lengua" por los bárbaros de las llanuras, este idioma es una evolución natural del antiguo uktalta de los Jayán. Su característica más llamativa es que, dependiendo de la fuerza con la que se pronuncia, las palabras tienen matices diferentes, por lo que a veces es necesario alzar la voz o gritar un poco incluso en una conversación tranquila. Los Jayán que viven en Corinia aún utilizan una versión escrita basada en el uktalta, más lo cierto es que ninguna de los bárbaros la conoce, por lo que se considera generalmente que el ukk es una lengua oral.

Brukeniano: El brukeniano es el idioma hablado en las frías tundras de Beckent. Se cree que proviene de una extraña mezcolanza de los lenguajes empleados por muchas de las culturas que habitaron en la isla, de la que poco a poco se fueron adaptando numerosos elementos. Lo cierto es que es un idioma considerablemente complejo y bien estructurado, con una versión escrita que se caracteriza por el hecho de que todas sus letras son diferentes agrupaciones de cuadrados de varios tamaños.



Valdia, elegida del Dragón y eudita de todas las lenguas de Gaïa

Ilustrado por © Wan Yw Li

Lenguas Muertas

Aparte de los idiomas conocidos y utilizados abiertamente en Eurakia existen multitud de lenguas que han desaparecido a lo largo de los siglos y que habitualmente se corresponden a los idiomas que empleaban culturas no humanas anteriores a la Guerra de Dios. Al contrario que los idiomas de uso coloquial, el conocimiento de las lenguas muertas es algo extremadamente poco habitual y únicamente unos cuantos eruditos, arqueólogos u ocultistas han tenido la oportunidad de dominarlas. Por ello, para que un personaje recién creado pueda conocerlas es necesario algún requisito que resulte lógico para justificar su aprendizaje.

La siguiente es una lista de algunas de las lenguas muertas conocidas más comunes en Eurakia, pero desde luego, no las únicas.

Uktalta: Es difícil considerar el uktalta como una verdadera lengua muerta, ya que sigue siendo el idioma que muchos de los Jayán que recorren las llanuras de Corinia emplean. Tiene un gran parecido tanto con el arkes de los norteños como con el ukk bárbaro. Su escritura se basa en símbolos y dibujos muy artísticos en combinación con runas.

Kadath: La lengua de la sangre, el kadath es el principal idioma de los Vetala y también la lengua oficial de Nyhakryenzarath. Entre sus muchas características, una de las más llamativas es el hecho de que sus palabras son extremadamente largas y difíciles de pronunciar, ya que el idioma "unifica" la mayoría de los componentes de una frase formando largos sustantivos con significados muy concretos.

Dagón: Dagón es el idioma Balzak que utilizaron en el pasado los adoradores de los dioses primigenios para rendirles culto. Generalmente se piensa que sólo tiene una versión escrita, compuesta por retorcidos caracteres de apariencia desagradable, pero en realidad también puede ser hablada; el problema es que una garganta humana carece de la capacidad de pronunciar correctamente sus palabras.

Draedico: Originalmente el daedrico era la lengua usada por los primeros dragones, aunque después fue adoptada por los Turak como propio. A nivel de construcción y léxico, se trata probablemente del idioma más complejo que se conoce a causa de sus millones de palabras diferentes. Se pueden diferenciar entre el Draedico antiguo (usado sólo por los verdaderos dragones) y el coloquial empleado por los Turak, que aplica sólo una pequeña parte del léxico del idioma original.

Nuth: Nuth es un idioma muy antiguo, perteneciente a una extinta civilización de alquimistas que pobló Beckent en el pasado. Lo cierto es que es poco lo que se sabe de él, ya que incluso las mayores universidades de Gaïa carecen de suficiente información para comprender todas sus estructuras. Se ignora por completo como es su versión oral, ya que lo único que se conservan de él son escritos y grabados.

El Conocimiento de las Lenguas Muertas

A continuación hay una breve referencia de qué habilidades debería tener un personaje inicialmente para justificar el conocimiento de alguna de las lenguas muertas. No son más que cifras recomendadas, por lo que queda en manos del Director de Juego alterar o ignorar dicho valor.

Uktalta	Historia 40
Kadath	Ocultismo 20, Historia 40
Dagón	Ocultismo 40, Historia 60
Draedico	Ocultismo 40, Historia 80
Draedico antiguo	Ocultismo 40, Historia 140
Nuth	Historia 80

Festividades

Del mismo modo que en el Viejo Continente, si hay algo que nunca sobra en Eurakia son festejos y festividades. A lo largo y ancho del continente y en sus islas hay infinidad de celebraciones de todo tipo, desde aquellas que tienen un marcado tono religioso hasta otras completamente seculares. Por regla general, cada país tiene al menos una veintena de celebraciones diferentes sin contar las fiestas tradicionales de cada ciudad o pueblo en particular. A continuación aparece un listado de algunas de las más conocidas y con mayor repercusión.

Los Días del Sol

9 y 10 de Octubre (Eurakia)

Sin duda, los Días del Sol es la fiesta más antigua y con mayor tradición de todo Eurakia, pues conmemora lo que para la gente del continente fue sin duda el mayor de sus hitos; la caída de la Nación del Cielo de Sangre. Actualmente casi todos los países tienen algún tipo específico de celebración para estos días, aunque la mayoría incluso ha olvidado el motivo exacto de la fiesta. Por regla general, los comercios cierran y en todas partes hay bailes, desfiles y grandes comilonas caseras.

Semana del Brazo

Primera semana de Agosto (Ygdramar)

En Ygdramar la primera semana de Agosto se utiliza siempre para realizar grandes torneos (por lo habitual, los más importantes del año), en el que no sólo los caballeros compiten entre sí en las justas, sino que también lo hacen trovadores y artistas de gran talento. Casi todas las bodas del país tienen lugar en estas fechas, pues la creencia generalizada es que cualquier unión que se haga en estos días será feliz y duradera.

Carnaval del Vino

9 de Febrero (Manterra y Arabal)

El Carnaval del Vino es una celebración pública que tiene lugar en las ciudades más grandes de Arabal y Manterra. Combina diferentes elementos como disfraces y fiestas callejeras con grandes degustaciones de vino en la vía pública. Naturalmente, su característica común es la de ser un período de permisividad y cierto descontrol, pues la gente hace cualquier tontería que se les ocurra.

Día del Agua

Abril (Arabal)

Esta es una de las fiestas más tradicionales de Arabal al igual que una de las más imprecisas, pues tiene lugar el primer día que llueve en Abril y, consecuentemente, todos los años se celebra en un momento diferente en cada ciudad del país. Cuando tiene lugar es habitual salir a la calle a bailar y llevan a cabo diversas competiciones acuáticas extremadamente populares. En la costa la mayoría de gente sale al mar en embarcaciones para llevar a cabo las celebraciones. Las raras ocasiones en las que, por la carencia de lluvia esta fiesta no se lleva a cabo en una ciudad, provoca la creencia generalizada de que va a ser un año malo.

Necturus

1 y 2 de Febrero (Corinia)

Necturus, llamado también "festival de degollación" es una celebración habitual en las tres grandes ciudades de Corinia. En ella una gran cantidad de guerreros visten pieles de animales salvajes (o incluso de seres humanos) y salen por la noche en busca de combate y muerte. Por tradición no pueden entrar en ninguna vivienda cuyas puertas estén marcadas con sangre ni atacar a nadie que lleve plumas en las manos (representando que es un "gallina" sin valor para luchar), pero el resto de personas que caminen por las calles se considera que buscan lo mismo que ellos; un verdadero festival de sangre. A veces, el que más dedos meñiques consigue reunir es considerado inoficiosamente como "el ganador" y se le recompensa agasajándole con diferentes honores.

Tenochilan

12 y 13 de Noviembre (Itzi)

Tenochilan es una fiesta que las tribus de Itzi se toman muy en serio, pues es la festividad en la que piden a sus dioses que les protejan de la llegada del mal. Habitualmente tiene lugar durante dos días enteros, en los que la gente realiza diferentes sacrificios de objetos preciados para ellos con el fin de obtener el beneplácito de sus deidades. Si bien en el pasado a veces se sacrificaba a seres humanos, en la actualidad esta práctica está totalmente en desuso y basta con usar animales que posteriormente son consumidos (a veces hasta crudos) por la tribu.

Día de los Padres

12 de Marzo (Espheria)

Este día se celebra la fiesta más importante para las gentes de Espheria, una conmemoración dedicada por completo a su nación y el orgullo que representa para sus ciudadanos el hecho de formar parte de ella. El Día de los Padres tiene como fin recordar la victoria que los fundadores lograron sobre las fuerzas invasoras y el consecuente nacimiento del país, algo que se ensalza con desfiles, recreaciones de los combates y una opípara comida con toda la familia. El día se considera oficialmente fiesta nacional y está prohibido trabajar o abrir cualquier comercio.

Metón

19 de Septiembre (Elcia)

Metón es una celebración invernal que tiene como fin asegurar un prospero año, pues se corresponde con el principio del calendario de Elcia. La tradición más común de los Metón es salir a sale a la calle a cantar, bailar y visitar a sus seres queridos, tanto los que siguen vivos como a los que no. Tiene también un contenido infantil, pues los niños aprovechan para disfrutar del invierno con competiciones de trineo y batallas de bolas de nieve. Podría decirse que es, de lejos, la fiesta más positiva de cuantas tienen lugar en Elcia.

Todo Lo Gris

5 de Noviembre (Manterra y Arabal)

Esta festividad, que muchas veces es comparada a otras celebraciones dedicadas a los difuntos en el Viejo Continente, es un día que los habitantes de Manterra y Arabal emplean para conmemorar y recordar a los difuntos. No obstante, en lugar de hacerlo con tristeza emplean alegres celebraciones de danza y música para demostrar su respeto a los que ya no están. La gente cree que en esta fecha los parientes muertos visitan a los familiares y la esencia de sus espíritus se manifiesta en el mundo de los vivos; por ello la música y la luz son estridentes con el fin de recordarles lo mejor de los momentos vividos.

Caxcatl
5 de Mayo (Itzi)

Caxcatl es una de las más importantes ceremonias de Itzi, aunque su contenido ha cambiado considerablemente en estos últimos siglos. Se trata de una celebración para honrar a un gran héroe que se sacrificó para devolver la luz del sol a los cielos. En la antigüedad, se preparaba a un joven un cuerpo perfecto y recibía durante un año todos los deleites, enseñándole a cantar, bailar y tocar un instrumento musical. Finalmente, el día de la celebración, se le arrancaba el corazón y se lo arrojaba a una pira en llamas en mitad de la multitud, cuyas cenizas debe de ser esparcidas al viento con posterioridad. Si bien algunas tribus (las más salvajes) siguen utilizando la misma práctica, en la actualidad por regla general se utilizan muñecos de cera extremadamente detallistas para representar al héroe. Estos "sustitutos" se agasajan con oro y se dejan a la vista de todos en un lugar sagrado para la tribu. Si alguien intenta robarlas, se le considera un criminal y es ejecutado en lugar del muñeco el día de Caxcatl.

Día de la Rosa
5 de Noviembre (Dafne)

Esta es la fiesta más importante de Dafne, ya que se conmemora la subida al trono de la primera Señora de las Rosas así como la creación del país. Normalmente hay discursos, bailes y se lanzan pétalos de rosa en las principales plazas de la ciudad al paso de grandes desfiles de soldados y carrozas. Una de las celebraciones más conocidas tiene lugar en la misma plaza central de la capital, donde la Dafne realiza un discurso en el relata al país hablando del año entero.

Día Verde
13 de Julio (Pristina)

El día verde se utiliza para recordar la importancia de la naturaleza y la necesidad de formar parte del medio ambiente. Todos los jóvenes que aún no hayan cumplido los quince años tienen la obligación de plantar un árbol cerca de donde viven.



La mascarada de Metón

Ilustrado por © Wen Yu Li

Capítulo 2
Eurakia

Contempla el nuevo mundo que se alza ante ti, con sus maravillas y sus horrores.

- Lázaro Giovanni -

Eurakia es como habitualmente se denomina al continente que se encuentra situado en la zona más occidental de Gaïa, aunque también se suele englobar en él las islas lejanas de Dafne y Bekent. Si bien es cierto que durante los años de expansión del Sacro Santo Imperio de Abel la gente del otro lado del océano comenzó a referirse a él como el Nuevo Continente (principalmente como contraposición del "Viejo Continente" en el que ellos mismos vivían), el nombre de Eurakia tiene más de dos mil años de antigüedad y es el más conocido por sus habitantes.

En este capítulo, dedicado por completo al continente, vamos a centrarnos en analizar todos sus elementos más característicos, así como ver con detalle todos y cada uno de los países que lo componen. En las páginas siguientes puedes ver un mapa del Nuevo Continente, en el que aparecen cada una de sus naciones, sus poblaciones más relevantes y los accidentes naturales más remarcables.

El Aspecto Geográfico

Geográficamente Eurakia es el segundo mayor continente de Gaïa, cuyo tamaño es tan sólo algo menor que la mitad del Viejo Continente. La enorme masa de tierra que lo compone tiene una forma ligeramente alargada y curva, similar a una especie de extraña medialuna. Es mucho más ancho en la zona superior, haciéndose cada vez más fino y abruto en el sur, donde se desmorona en numerosas islas.

Eurakia se caracteriza por tener multitud de zonas diferentes, cada una de las cuales posee sus propias peculiaridades. El continente posee una rica vegetación en su lado este (que es donde también se masifica la mayor cantidad de ríos y lagos), pero se va volviendo ligeramente más inhóspito y árido conforme se avanza hacia su cara occidental. El norte es frío y está lleno de llanuras y zonas boscosas en contraposición con la zona más irregular que hay en el centro, llena de grandes cadenas montañosas. El sur es mucho más calido a la vez que lluvioso y se caracteriza por su clima tropical y sus grandes junglas. También hay dos grandes islas que generalmente se consideran parte de Eurakia, Dafne y Bekent, situadas en el norte, justo sobre el continente.

Además de la tierra firme no hay que olvidar que hay multitud de océanos y mares vinculados directamente al continente, de los que destacan los siguientes:

Océano de la Gran Corriente: Este océano, cuyo nombre proviene de las salvajes corrientes marinas que lo azotan todo el año, es el más violento del mundo. Está situado en el noroeste de Eurakia y sólo las embarcaciones más grandes y resistentes son capaces de viajar por él sin peligro. Cubierto generalmente por espesas capas de nubes, en la Gran Corriente son comunes las tormentas todo el año. Si pueden evitarlo la gran mayoría de rutas comerciales optan por no acercarse a él, salvo unos cuantos navíos de Dafne que intentan llegar hasta Argos o El Dominio. Corren rumores de que cada cierto número de años algún que otro barco desaparece en extrañas circunstancias. Naturalmente, los marinos lo atribuyen a hundimientos provocados por las corrientes, aunque en realidad muchas veces se debe a extrañas alteraciones en La Barrera.

Mar del Dragón: El Mar del Dragón, situado en la zona comprendida entre el mar Blanco y el océano Calisis, toma su nombre del legendario Aeon que según ciertas historias residió allí hace más de un milenio. Se trata de uno de los mares más salados del mundo, cuyas fuertes corrientes presentan durante todo el año un curso circular que gira en el sentido contrario a las manecillas del reloj. La región sufre continuas precipitaciones y, especialmente en invierno, tiene un clima bastante frío.

Mar de Millennia: Millennia es el pequeño mar que se encuentra en el triangulo comprendido entre Pristina, Bekent y Dafne, al que también se conoce como mar de las Rosas. Pese a ser considerablemente frío durante todo el año, sus aguas son calmadas, por lo que resultan una zona ideal para navegar.

Paises de Eurakia

Ahora que ya conocemos sus generalidades, vamos a profundizar en todos los países del Nuevo Continente. Hay que tener en cuenta que no todas sus ciudades y pueblos son descritos con detalle. A lo largo y ancho de Gaïa hay miles de diminutas aldeas y poblados tan pequeños que nunca salen en los mapas.

De igual forma, algunas de sus urbes menos relevantes sólo son mencionadas al final de cada apartado. Eso no significa que carezcan de importancia, sino que no destacan por ninguna característica especialmente relevante. Todas las localizaciones principales aparecen marcadas en el mapa con una cruz delante de su nombre.

En el encabezado de cada uno de los territorios hay un enunciado con los siguientes datos:

Capital: El nombre de la ciudad oficialmente reconocida como capital.
Número de habitantes: El número de habitantes que vive dentro de sus fronteras. Esta cifra sólo es un valor aproximado, pero incluye tanto a las personas censadas oficialmente como a las que no.
Etnias principales: Las principales etnias de sus pobladores. Los porcentajes expuestos se adecuan al cálculo que la Gran Universidad de Lucrecio ha confeccionado sobre ellos.
Forma de gobierno: El tipo de gobierno vigente en la actualidad.
Idiomas: Los principales idiomas del país. Se incluyen tanto aquellos que tienen reconocimiento oficial como los que no.
Religión: Indica las creencias religiosas imperantes en el territorio. La primera que aparece en la lista representa siempre la religión oficialmente reconocida por el gobierno del país.
Nivel tecnológico: Señala el grado de avance tecnológico que posee una determinada nación. Viene indicado por un número comprendido entre 1 y 5, siendo más elevado el nivel de tecnología cuanto mayor sea el valor numérico. Un 1 representa un grado tecnológico prácticamente nulo, mientras que el 2 y el 3 se acercan más a los existentes durante la Alta y Baja Edad Media en Europa. Un nivel 4 se acerca al Renacimiento y la Ilustración, mientras que el 5 los supera ligeramente.
Gentilicio: El gentilicio habitual del país o territorio.
Bandera: Una breve descripción de su bandera oficial.
Nombres masculinos, femeninos y apellidos: Un pequeño listado con nombres y apellidos típicos de la región.

Raíces culturales y Posición social

Si un jugador lo desea, puede usar las tablas que aparecen en los diversos territorios para determinar la categoría social a la que pertenece inicialmente su personaje. Depende del Director de Juego si debe tirar los dados o es libre de elegirla. Aquellas clases sociales marcadas como Privilegiadas (Priv.) otorgan una enorme ventaja sobre las demás, por lo que no es posible acceder a ellas de manera convencional. Para hacerlo, es necesario adquirir la ventaja Posición social. De igual forma, si el Director lo encuentra apropiado, puede usar las indicaciones que aparecen en las tablas para determinar su equipo inicial, sustituyendo las reglas generales del libro básico.

Cada uno de los territorios tiene además una sección titulada Raíces culturales. En ella aparecen una serie de bonos especiales que el personaje recibe a sus habilidades secundarias en primer nivel, en el caso de que adquiera la ventaja Raíces culturales. Dependiendo de la clase social de cada uno, las bonificaciones pueden ser diferentes.

Bekuse

Océano de la
Gran Corrriente

La Última Muralla
Vitakos
Tulugaq
Cordillera de Akku
Kristaghe
Adlartsok
Olghir
Bekent
Maukut
Rémulo
La Sonrisa de la Muerte
Malazar
Tundra de Arack
Amarok

Mar de Millennia

Palpadras

Costa Rota
Bosque Gubas
Las Lágrimas
Bosque de las Hojas
Montañas Brut
Gallien
Elvenes
Pristina
Bosque de Rosuz
Vithrigo
El Ojo de la Oscuridad
Montañas de Killian
Llanos de Fleppia
La Isla de la Niebla
Costa Alta
Cordillera de Abran
Bosques de Esh
Luthera
Tierras Putridas
Llanuras de los Fundadores
Cordillera Highfor
Yggrahar
La Llanura Quemada
Cordillera de Arimanea
Bosque de Sáz
Kafrena
Magda
Cuerbo
Gabras del Pino
Jatoba
Kliemi
Kitka
Klera
Meseta Central
Mantiera
Almagrana
Vallaver
Fortaleza de Libra
Selva de Jare
Kalise
Pucella
Miguelino
Origone
Montañas Ghaunt
Bosque de Azah
Cordillera de Umbranos
El Hueco
Minera
Azadal
Mar Interior de Azadastati
Laberinto de Rios
Costa Roja
Costa Brut
Montañas de Llamas
Montañas de la Sombra
Caldayas de Patricio
Bosque Verde
Grietas de Lorne
Meseta de la Doncella
Cordillera de Elcia
Elcia
Ciudad Segunda de Rahadon
Jungla de Itzi
Picos de Cantzukal
Itzi
Jungla Negra
Pantanos de Natar
Montañas de Tikko
Ixchel
Archipiélago de Itzi
Mar del Dragón

Achomawi
La Cicatriz
Elakomkwik
Cordinia
El Cañon de las Estrellas
La Estepa Central

Montes de Maning
Bosque Real
Bosques de Shieldwood
Nordone
Montañas de Kamarg
Oldbrown
Cordillera de Oldbrown
Dafne
Blightlands
Montañas de Ammon

Estepas de Monkoto
Bosque de Balder
Lagunas de Mainland
Bosque de Perras
Llanos del Honor
Montañas de Lepedrar
Barabia
Tierras Grises
Puente de los Tres Reyes
Bosque de Ayar
Montañas Brut

Escala 1:5.000.000

0 500 1000 1500 Kilómetros
0 500 1000 Millas

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

CRONOLOGÍA

-10.000 aprox.	Los dioses primigenios penetran en el mundo a través de una brecha en la realidad.
-9.000 aprox.	Los Ebudan son arrojados de cielos y su civilización queda prácticamente destruida.
-8.000 aprox.	Se funda la ciudad de Yha-Teli-Yuan.
-6.000 aprox.	Llegan a Bekent sus primeros pobladores.
-4.000 aprox.	Se crea el Culto a las Estaciones.
-3.500 aprox.	El cuerpo de la ascendida Selene es confinado en Sephae.
-3.000 aprox.	Se contiene el espíritu del Espino Blanco en el Bosque de Morgana.
-2.800 aprox.	Las tribus de Itzi forman el imperio de Ilhuitemoc.
-2.500 aprox.	Trece dioses primigenios se manifiestan en el mundo dando comienzo a las Guerras Antiguas contra las naciones élficas.
-2.300 aprox.	Se funda la Nación del Cielo de Sangre.
-2.400 aprox.	Ilhuitemoc es derrocado por una unión de tribus libres de la espesura.
-2.250 aprox.	Daimah procedentes de Varja fundan la Federación de Arces en los bosques de Pristina.
-2.150 aprox.	Se erige la ciudad de Tezcatl.
-1.850 aprox.	El dragón ancestral Citlalcóatl se proclama dios de la espesura y comienza a dar nacimiento a su progenie.
-1.650 aprox.	Se funda el vínculo entre los "hijos del agua" y los elementales de Eurakia.
-1.500 aprox.	Se funda el reino de Dafne. Estalla la Guerra de los Hombres en Dafne y la señora de las rosas es asesinada.
-1.400 aprox.	Da fin a la Guerra de los Hombres.
-1.300 aprox.	Viajeros procedentes de El Pico del Mundo se asentan en la isla de Bekent.
-1.100 aprox.	Colonos del sur forman el reino independiente de Kristaghe.
-1.000 aprox.	Se erige el primer reino de Bekent.
-920	Se crea el castillo de Chalchiuhtlatonal para ocultar los últimos huevos de dragón marino.
-720	Se funda la organización La Voz de las Aguas.
-321	Las tierras del sur de Eurakia se separan de la Nación del Cielo de Sangre.
-300	Se inicia la Guerra de los Tres Reyes.
-297	El imperio Nyhakryenzarath es destruido.
-291	Elcia Nyx unifica las tierras del sur de Eurakia como parte del Imperio de Elcia.
-190	Los Balzaks de Yha-Teli-Yuan atacan las costas de Elcia pero son repelidos.
-157	Los señores feudales de lo que con el tiempo se convertirá en Ygdramar inician un conflicto contra los miembros de otras razas asentados en el territorio.
-106	La alianza formada por La Trinidad consigue detener el ataque orquestado por el Señor de la Guerra Jayán Apokontos.
-289	El dios insidioso Yagarema envía un ejercito de Onis a atacar Arces.
-279	Se colapsa el Vórtice Sobrenatural de Arces, finalizando la guerra contra los Kamis oscuros pero provocando una enorme alteración existencial en el territorio de Pristina.
-276	Se funda el Imperio de Arabal
-134	Se crea la ciudad de Girovela
-86	Las guerras civiles que asolan Arabal fragmentan el país.
-78	El imperio de Elcia conquista la zona sur de Arabal.
-10	Se inician hostilidades entre la ciudadela Duk´zarist Rax Hecarinus y el Imperio de Elcia.
-6	La ciudadela Rax Hecarinus es destruida. Noah Orbatos ordena atacar el Imperio de Elcia.
0	Abel muere en las murallas de Sólomon.
2	El Imperio de Elcia es diezmado por las fuerzas Duk´zarist y se somete al mandato de la emperatriz oscura.
223	Se inicia la Guerra de Dios
226	Rah activa su Máquina, dando fin a la Guerra de Dios. La mitad del mundo conocido desaparece y se forman los Interregnos.
233	Se funda el Sacro Santo Imperio de Abel.
234	Tiene lugar la primera Lágrimas de las Estrellas en el interregno de Heinlein.
235	Se forma la confederación de Heinlein en los interregnos en contra de un ejército de bestias sobrenaturales.
241	Los habitantes del archipiélago de Elcia se levantan contra los Duk´zarist. El territorio pasa a denominarse Dravenor.
246	Se inicia en Heinlein la primera Guerra de las Montañas.
250	Los Dioses de la Oscuridad se manifiestan en Deloran.
283	Abel envía fuerzas a Bekent para comenzar a edificar la que sería la ciudad de Amarok.
310	Se funda el Santuario de Annwn.
315	Dafne acepta formalizar su adhesión al Sacro Santo Imperio de Abel.
323	Se inicia la unificación del Nuevo Continente
325	Las fuerzas del Sacro Santo Imperio de Abel llegan al territorio de Ygdramar.
326	Arabal se convierte en un principado del imperio.

327 Las fuerzas imperiales lideradas por Lázaro Giovanni entra en las tierras de Elcia iniciando la Guerra Blanca.

328 Los Devah de Vithra entran en conversaciones con el Sacro Santo Trono.

330 Las fuerzas del Sacro Santo Imperio se retiran de Elcia dando fin a la primera Guerra Blanca.

331 Da comienzo el plan de ayudas económicas para los inmigrantes, por el que miles de colonos viajan hasta el Nuevo Continente

332 Se inicia la segunda Guerra Blanca.

335 Vithra activa el sistema Metatron, que provoca la muerte de dos millones de seres vivos.

339 Ygdramar se convierte en un Principado del Imperio.

343 Lázaro Giovanni entra en Elna y funda el principado de Pristina.

350 Itzi se incorpora al Sacro Santo Imperio, completando el control de Abel sobre el continente de Eurakia

356 Los Balzaks llegan al templo de Itaculil, despertando la consciencia de varios dioses primigenios e iniciando la primera Guerra en la Sombra.

357 Yha-Teli-Yuan ataca las costas de Eurakia, llegando al momento crítico de la primera Guerra en la Sombra.

374 Las criaturas de las profundidades tratan de tomar las islas de Folkia, pero son derrotadas por la reina de las hadas.

391 Jonathan Atmós funda la ciudad de Armos.

397 La ciudad de Kargan es destruida por el Consorcio de las Sombras, iniciando la segunda Guerra en la Sombra.

401 La Máquina despierta parcialmente en Dravenor, iniciando un breve conflicto con los habitantes del interregno.

421 Elcia trata de separarse del Sacro Santo Imperio.

432 La fortaleza de Ark Anankei en Heinlein queda destruida por una hueste de criaturas sobrenaturales.

479 Baal se manifiesta por primera vez, consumiendo el infierno personal del rey demonio Astaroth.

481 La forma física de Baal es destruida por Elijah Gionvanni.

503 La Reina de las Hadas derrota a Gerald y a las bestias de las profundidades en Folkia.

552 Ergo Mundos se manifiesta en Gaïa, dando comienzo a la Cuarta Guerra en la Sombra.

582 El arquitecto loco Zarabase se arroja desde lo alto de su torre antes de completarla.

621 Elcia protagoniza un segundo intento de independizarse del Sacro Santo Imperio.

650 Colonos del Viejo Continente llegan hasta las tierras de Espheria.

655 Comienza en Ygdramar la guerra del Triunvirato.

674 Se crea el laberinto de Mortharion en Alaxia.

706 Da comienzo la Guerra de las Cadenas entre Gabriel y varios grupos de colonos de Eurakia.

707 Los Fundadores erigen el principado de Espheria.

710 Da comienzo la Guerra de los Héroes en Theresia.

711 La entidad conocida como Sigma es destruida antes de que caiga sobre el planeta.

721 Estalla una guerra civil en Ygdramar. Tras un largo conflicto, las familias Soma, Astrolomenia y Remilia son expulsadas y viajan hasta Corinia.

739 La ciudad de Uthor es destruida por las bestias de la Magna Pratorum.

768 Una extraña infección en Neo Chronia provoca una masacre en el interior de la ciudad.

790 La ciudad de Moglan es exterminada por una maldición de Baba Yaga.

823 La ciudad de Siete Sellos envía un contingente armado para tratar de destruir al Dios de la Oscuridad Xarabas.

860 Se funda el pueblo de Mesaverde en Corinia.

890 La Fortaleza de Carmila cae presa de una extraña plaga.

920 El rey Rygar destruye a la gran bestia Trigón, evitando que la ciudad de Nornas fuese destruida.

940 Se funda la ciudad de Frater.

948 Una Madre de La Máquina despierta en Dravenor. Miles de personas resultan infectadas.

949 Se inicia la Gran Guerra contra La Máquina.

958 Desdémona llega hasta Deloran e interactúa con los Dioses de la Oscuridad.

959 La deidad Kurios despierta en el pueblo de Dresdent.

960 El concilio de creadores inicia la construcción del Portal en Theresia.

962 Sol Negro edifica un complejo experimental en la isla de Yucatec.

968 Un nuevo brote de infectados en el Barrio de Clariata provoca el caos en Neo Chronia.

969 Nicomedes llega a la Magna Pratorum.

970 Los escuadrones de Imperium penetran en Theresia, iniciando una guerra interna por el control del Portal.

979 Tiene lugar la Batalla de Xeros en Dravenor.

981 El Rey Negro Stravos Veritas firma un pacto con el dragón Schreckliche.

985 Lady Eclessia depone a su padre como emperatriz del Imperio de Vatiel.

988 Se inicia la Ruptura de los Cielos. El Emperador Elías fallece y la joven Elisabetta sube al trono de Abel. El imperio se desmorona y multitud de principados se declaran independientes de Abel.

990 La actualidad.

Manterra

Capital: Magda.
Número de habitantes: 7.500.000+
Etnias principales: Eruk (46%), Vildian (12%), Asher (13%), Aion (8%), Roman: (5%), Dravado (4%), Daevar (3%), Achí (3%), Zinner (2%), Ryuan (2%), Norne (1%), Basano (1%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín Modal, Akerón.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 4
Gentilicio: Manterro.
Bandera: Un sol amarillo extremadamente elaborado sobre un fondo azul cruzado por una línea roja.
Nombres masculinos: Alberto, Alfredo, Americo, Braulio, Davi, Estefan, Estevan, Fabio, Filipe, Januario, João, Jordão, José, Leonardo, Matheus.
Nombres femeninos: Anahi, Estefani, Estefania, Iara, Iracema, Isabel, Ivone, Izabel, Izadora, Leilah, Luiza, Raquel, Teresa, Uiara, Yarah.
Apellidos: Abregu, Adaro, Batista, Casal, Curbelo, Da Punte, Daga, Sousa, Faria, Fino, Guedes, Leao, Lobo, Martos, Meres, Moura.

Manterra es el principado más importante de todo el Nuevo Continente y, posiblemente, también el más poderoso militar y económicamente. De entre todos los territorios de Eurakia es el que se encuentra más cercano a la estructura social y política del Sacro Santo Imperio de Abel, siendo para muchos un vivo reflejo de las tradiciones imperiales en sus años de esplendor.

El territorio de Manterra es extremadamente fértil; repleto de llanos verdes y frondosos bosques, se caracteriza por reunir los más variopintos tipos de vegetación y forestas, desde zonas marcadamente mediterráneas hasta otras mucho más tropicales, como selvas nubladas. El clima es caluroso con frecuentes tormentas y fuertes lluvias todo el año. También hay una rica fauna animal, lo que incluye multitud de bestias salvajes y algunas criaturas de naturaleza extraña. Por lo general la mayoría de caminos y zonas transitadas están pavimentadas y libres de peligros, pero no se puede decir lo mismo de muchas de las más apartadas o boscosas. Además de las bestias, recientemente multitud de criaturas monstruosas han llegado al territorio desde el este, lo que hace que exista cierta inseguridad al salir de las calzadas.

El territorio está densamente poblado y tiene multitud de ciudades importantes e infinidad de pequeños pueblos y aldeas, de entre las que destaca Magda, la mayor ciudad de Eurakia.

Manterra posee una potente economía basada en la exportación, pues de sus puertos salen la gran mayoría de productos del Nuevo Continente que acaban en el Imperio (habitualmente a través de Arlan, país con el que mantienen una buena relación) o en la Alianza Azur. No obstante, si bien el comercio es su principal fuente de ingresos, también tiene una robusta agricultura y ganadería, lo que le permite ser un territorio autosuficiente en periodos de inestabilidad.

Políticamente Manterra mantiene la misma estructura que cualquier principado imperial. El país está regido por el monarca Misha Mashen'ka, quien está a la cabeza de un consejo de grandes nobles que controlan en su nombre diferentes territorios. No obstante, el poder militar se encuentra en manos del hermano menor del príncipe, el Señor de la Guerra Mihjail Mashen'ka, quien controla los mayores ejércitos de todo el continente (tiene divisiones ubicadas en diferentes fortalezas por todo Eurakia).

La actual situación de Manterra es de tensión política, pues sus habitantes sienten la creciente separación de los hermanos Mashen'ka en cuestiones de estado. El príncipe Misha, lejano a los intereses de Abel, ha decretado la separación del país del Sacro Santo Imperio, mientras que Mihjail desea que Manterra vuelva a formar parte del Alto Senado. Aunque Misha no tiene suficiente poder militar para oponerse a la potencia del Señor de la Guerra, la única causa por la que no ha estallado un conflicto abierto entre ambos es el enorme cariño que se tienen el uno al otro.

Cultura y Sociedad

La sociedad de Manterra está marcada por su multiculturalidad. Ello se debe a que el principado fue colonizado por inmigrantes de todo el Viejo Continente que llegaron a Eurakia a lo largo de los últimos cinco siglos, primero conquistando y posteriormente conviviendo con los indígenas de la zona. Si bien es cierto que antaño existía cierto antagonismo entre los nativos y los colonos, el paso de los siglos limó estas asperezas, haciendo que ambos pueblos aprendieran a convivir sin problemas. Por esa causa las gentes de Manterra son muy abiertas hacia otras culturas, aunque profesan cierto sentimiento de superioridad hacia los habitantes de otros países de Eurakia, a los que consideran muchas veces menos "avanzados" que ellos.

Para aquellos que visitan el país los manterros suelen ser contemplados como personas joviales y positivas que tratan de dejar los problemas en segundo plano a la espera de que se resuelvan por sí solos. Se les considera amantes de las festividades, ya que por algo es el lugar con más celebraciones oficiales reconocidas. No obstante, aquellos que realmente permanecen el tiempo suficiente en él descubren que sus pobladores también se han acostumbrado a trabajar duro, ya que el esfuerzo es su única posibilidad de destacar.

El latín modal es su idioma oficial, si bien los habitantes han mezclado tantos dialectos locales diferentes que la lengua tiene matices muy distintos a la que se habla en el Viejo Continente. Generalmente, sobre todo en zonas del interior, también se practican otros idiomas propios de cada territorio.

La nobleza tiene un considerable poder, aunque únicamente aquella que posee feudos independientes y vive apartada de las grandes ciudades. Por el contrario, los nobles asentados en las metrópolis actúan más como una extensión de la voluntad del Príncipe y están a cargo de la burocracia.

La religión oficial es el cristianismo, si bien la estructura de la iglesia en el territorio está muy alejada de las pautas marcadas por El Dominio. La mayoría de los sacerdotes son independientes y no se vinculan ni hacia Elisabetta ni hacia Magnus; para ellos, las disputas de poder en tierras lejanas son cosas que les importa bien poco. La gente, percibiendo la religión como algo positivo, acude puntualmente a la iglesia todas las semanas y tratan de estrechar el vínculo con sus vecinos de parroquia.

Una de las cosas que llama la atención es la corrupción de las fuerzas de seguridad y las administraciones de Manterra. Se ha vuelto algo tan común y extendido que todos los ciudadanos saben que, por lo general, cualquier ofensa menor o trámite administrativo puede solventarse "ofreciendo" algo de dinero a la guardia o a los funcionarios pertinentes.

La sociedad de Manterra ha ignorado por completo el reciente resquebrajamiento del Imperio, preocupándose únicamente si podría llegar o no a ser un problema económico para ellos. En estos momentos, la gente de las ciudades puede sentir cierto clima de malestar por la tirante situación de los hermanos Mashen'ka, aunque nadie espera que acabe en violencia.

Las más extrañas monturas

Por inusual que resulte, durante los años posteriores a la Guerra de Dios hubo una terrible epidemia que acabo con todos los equinos del territorio de Manterra, debido a lo cual los habitantes de la zona se vieron obligados a recurrir a otras bestias como monturas. Ningún historiador está muy seguro de como acabaron decidiendo domar las enormes avestruces rojas locales, pero lo cierto es que pese a que hay quien lo considera irrisorio, estas grandes aves son ahora la montura más común y apreciada en el territorio gracias a su agilidad y velocidad. Incluso hay varias divisiones de "caballería" que las emplea y, por sorprendente que resulte, los avestruces son tan feroces que resultan adversarios muy peligrosos.

Costa Alta
Prana
Emera
Atabeste
Kafresna
Bosque de Sal
Benia
†Kueba
†Magda
Río Fedor
Cuerba
Garras del puma
■ †Khemi
†Lingkar
Jatoba
■ †Ikitka
†Kiora
Cordillera de Arimanea
†Fortaleza de Libra
Meseta Central
Manterra
†Almagrense
Vallaver
Selva de Jade
†Kalio
Pucella
†Gomius
Organe
†Miguelino
Collera
†Valefan
†Ora
Dragomir
Mircea

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros

0 250 500 Millas

Afrontar lo sobrenatural

Los manterros no sienten demasiada tolerancia hacia lo sobrenatural, pues contemplan tales fuerzas con una mezcla de respeto y miedo. Si bien la mayoría de la sociedad nunca las ha visto en acción, las leyendas locales de cada zona unidas a la tradición oral de los pobladores de las zonas interiores se ocupan de mantener activa la superstición. A eso hay que sumarle la fuerte influencia de la Iglesia en el país, lo que incrementa la reacción negativa de las personas, especialmente en las ciudades más pobladas.

Por regla general, si alguien da muestras de poseer habilidades sobrenaturales en una gran ciudad será detenido por las fuerzas militares del principado para ser consecuentemente juzgado. En la zona rural la gente es más temerosa y es raro que actúen en contra de alguien dotado de tales capacidades salvo si daña directamente a la población (en estos casos, es incluso viable que se tomen la justicia por su mano tratando de erradicar el problema de raíz). Curiosamente, igual que son más radicales, también pueden aceptar más fácilmente a personas "especiales" siempre y cuando demuestren que son beneficiosas o ayudan a la comunidad.

La Inquisición tiene una escasa presencia en Manterra, con menos de diez inquisidores actuando dentro del principado.

Historia de Manterra

Siendo un país relativamente reciente, la historia de Manterra está unida a la de los cientos de miles de colonos que viajaron hasta el Nuevo Continente décadas después de que finalizara la Guerra de Dios.

Siglos atrás los territorios que componían lo que hoy se conoce como Manterra eran un conjunto de pequeños estados humanos que convivían con dificultad con varias poblaciones sobrenaturales, como las tribus itinerantes de Jayán que venían del oeste o los asentamientos Vetala. No obstante, durante los últimos mil años ninguna fuerza había logrado nunca obtener un dominio estable sobre la zona. Por ello, la Guerra de Dios representó el primer conflicto bélico de gran relevancia que había sufrido el territorio en siglos. Al iniciarse las hostilidades las tropas de Rah, ayudados por varios señores feudales de Ygdramar, entraron en las tierras de lo que sería Manterra sin encontrar oposición y crearon pequeñas fortalezas para realizar experimentos y tener un punto de entrada a Eurakia. Al finalizar la guerra, muchas de las fuerzas fieles a Judas que habían sobrevivido usaron dichos emplazamientos para tratar de reorganizarse, pero nunca tuvieron la oportunidad y la mayoría acabaron dispersándose al cabo de pocos años.

Cuando en el año 323 el primer emperador Zhorne tomó la decisión de anexionar el Nuevo Continente al Sacro Santo Imperio, consideró que el caos y la desorganización que envolvían el territorio de la futura Manterra lo hacían el lugar ideal para hacer de él un punto de entrada. Irónicamente, los emplazamientos elegidos coincidieron con las antiguas fortalezas de Rah, que se convirtieron en los nuevos bastiones que Abel utilizaría para la conquista del continente. Sin ejércitos organizados capaces de enfrentarse a las fuerzas de los Señores de la Guerra, en menos de un año toda la zona ya estaba bajo el control de Sacro Santo Trono. Zhorne no tardó en nombrarla principado imperial, otorgándole el nombre de Manterra, que en el idioma local significaba "nueva tierra".

Para tratar de minimizar el odio y antagonismo que las tribus locales sentían hacía hacia los pobladores del Viejo Continente, el emperador invirtió exorbitantes sumas de dinero en infraestructuras, escuelas y otras modernidades que ayudaran a avanzar a las gentes del nuevo principado. Irónicamente, eso también provocó que miles de colonos de Abel viajaran hasta allí, en busca de ayudas económicas o nuevos territorios en los que invertir sus fortunas.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Si bien durante los primeros años la tensión fue palpable, el creciente bienestar social hizo que se limaran asperezas y pronto los nativos empezaron a percibir las ventajas que representaba formar parte del Imperio. Sólo un siglo más tarde, prácticamente todos los habitantes de Manterra se sentían orgullosos de formar parte del más importante principado de Eurakia, especialmente por la notable prosperidad económica de la que gozaban.

Los siguientes años estuvieron marcados por los continuos avances en comercio, la cultura y la educación, aunque salpicados de algunos altercados con principados vecinos. El país participó al menos en dos conflictos importantes, uno contra Arabal y otro contra Arlan, aunque ambos se solventaron con un minúsculo derramamiento de sangre gracias a las reglas arbitrales y la ventaja que conllevaba tener un Señor de la Guerra asentado en su territorio.

Por su lejanía, Manterra se mantuvo independiente durante el golpe de estado de Elías Barbados, aceptando sin problemas al nuevo emperador. No obstante, tras el actual conflicto que ha dividido Abel, el príncipe Misha Mashen'ka se ha declarado independiente de trono, en contra de la opinión de su hermano Mihjail, el Señor de la Guerra que controla los territorios de Eurakia.

Accidentes geográficos relevantes

El territorio de Manterra está compuesto por gran multitud de regiones, entre las que destacan tres zonas diferenciadas; grandes llanuras en el centro y en el norte, amplias mesetas en el sur y cordilleras montañosas en el oeste. El principado tiene una densa vegetación, selvática en algunas zonas y boscosa en otras.

Cordillera de Arimanea: Esta extensa cordillera montañosa se extiende en la zona suroeste de Manterra, haciendo las veces de frontera natural con la vecina Ygdramar. No es muy elevada, aunque está repleta de frondosas forestas que se caracterizan por ser la única zona del principado que aún contiene tribus autóctonas que no han sido influenciadas por occidente en los últimos siete siglos. Pese a ello, lo cierto que es hay cientos de pasos que permiten comerciar con las zonas interiores, donde es frecuente encontrar hostales y posadas en las que descansar o comprar artesanía local. Arimanea tiene también una considerable cantidad de templos antiguos, pertenecientes en su mayoría a los espíritus que tanto los Jayán como los nativos adoraban conjuntamente.

Los animales que pululan por la zona son famosos por su salvajismo y los viajeros hacen bien en llevar consigo guardias o contratar a un guía para evitar problemas con ellos.

Río Fedor: Es el río más grande e importante de todo el principado. Nace a partir de cientos de afluentes procedentes de las corrientes de Arimanea y surca la tierra pasando por Magda hasta llegar a la costa. Aunque tradicionalmente el río se usa como zona pesquera, desde hace algunas décadas se ha empezado a emplear como ruta comercial para trasportar artesanía del interior del país (más lo cierto es que dada la fuerza del caudal del agua y el peligro que conlleva viajar por él, muchos ricos burgueses siguen prefiriendo no hacerlo).

Una vieja historia cuenta que Fedor es hogar de una inmensa bestia acuática que lo recorre de punta a punta cada verano. Si bien la leyenda es un poco exagerada, lo cierto es que hay una pareja de Varuna que llevan viviendo en la zona desde tiempos inmemoriales, aunque nunca molestan a nadie, pues se han acostumbrado a vivir alimentándose de la fauna acuática del río. Sólo en muy raras ocasiones su ansia de carne les hace perder el control, un periodo en el que devoran los cuerpos de los desafortunados que están a punto de ahogarse.

Bosque de Sal: El nombre de este enorme bosque situado en la meseta central proviene del olor a agua de mar que invade todo el lugar así como la gran cantidad de árboles blancos que hay en él. Es una zona amplia y prospera, donde antaño vivían muchas tribus que han sido modernizadas por la cultura occidental y ahora son poco más que pequeños núcleos de comercio y manufactura.

Pese a su apertura, el bosque aún tiene muchos emplazamientos especiales, lugares que antaño acogieron acontecimientos sobrenaturales únicos o sitios que fueron considerados sagrados por viejas culturas.

Meseta Central: Este es el nombre que recibe la enorme extensión de terreno que recoge la zona central del principado. Se trata de una inmensa meseta llena de vegetación y verdes prados donde la mayoría de pueblos y ciudades de Manterra se asientan. Hay multitud de territorios de pasto y campos agrícolas, y los caminos principales están pavimentados, por lo que la meseta es un claro reflejo de la riqueza y los avances del país.

Costa Alta: La Costa Alta se encuentra en el norte del principado y se caracteriza por ser una zona abrupta y llena de escarpadas paredes de roca. La naturaleza del territorio hace que sea muy difícil amarrar barcos allí, por lo que su uso para el comercio marítimo es del todo imposible. La creencia general es que la zona estaba antiguamente conectada a más tierra, la cual se hundió en el mar durante la activación de la Máquina de Rah. Todo parece indicar que dicha teoría tiene partes de verdad, aunque la gente que puebla ahora la costa ha sabido adaptarse a su actual condición. Los más famosos de todos sus habitantes son sin duda los denominados "pescadores de inversión", que se lanzan desde alturas increíbles hasta las profundidades del mar para obtener algunos de los deliciosos peces que nadan entre los riscos. Bien sazonados y conservados, pueden alcanzar un valor considerable en el mercado occidental.

Según cuentan algunos buceadores, bajo las aguas aún quedan restos de inmensas ciudades que se hundieron junto a los pedazos de tierra. Lamentablemente, la profundidad es tal que no es posible explorarlas, por lo que se ignora por completo a que raza pudieron pertenecer.

Selva de Jade: La verde Selva de Jade es uno de los lugares más hermosos y emblemáticos de Manterra. Se trata de una zona de densa vegetación y gran variedad de vida animal que se extiende en el sur del principado. Hay centenares de grandes aldeas en su interior y la gente que vive en ellas es tan civilizada como cualquier habitante de las ciudades, pero se pintan el cuerpo y visten como las antiguas tribus a modo de atracción para los visitantes. Cuando los turistas que viajan del Viejo Continente llegan a Eurakia buscando los "elementos tribales" de los que tanto han oído hablar y se decepcionan por ver lo parecido que es Magda a sus propias casas, siempre acaban visitando esta selva para ver "verdaderos nativos". Por eso, muchos de sus emplazamientos se han convertido en zonas turísticas donde los visitantes se pueden "sentir aventureros" y comprar artesanía local.



Pese a todo, la Selva de Jade es tan grande que también tiene su lado oscuro. Muchas de las zonas interiores más recónditas aún están repletas de todo tipo de peligros, incluso bestias sobrenaturales que no tienen el más mínimo reparo en matar a cualquiera que se crucen en su camino.

Garras del Puma: Dedo Norte, Dedo Central y Dedo Sur, las tres grandes islas gemelas que están en la costa oeste del principado, son la zona más rica de Manterra. Desde ellas se realizan prácticamente todos los envíos comerciales al Viejo Continente y se almacenan los excedentes de productos que serán vendidos en el futuro. Verdes y fértiles siglos atrás, sus anteriormente frondosos bosques han sido talados por la calidad de su madera, por lo que ahora las tres islas tienen un aspecto mucho más sobrio, decoradas únicamente por alguna ocasional zona montañosa o volcánica.

Oculta al mundo durante milenios, en Dedo Sur hay una nave tecnomágica de Sólomon que fue derribada con daños menores durante las siete horas de fuego, aunque al encontrarse en las profundidades de la tierra nunca ha sido encontrada.

Ciudadana
Manterra

Lugares de interés

Manterra está llena de ciudades importantes y parajes únicos, entre los que destacan las antiguas ruinas de las tribus anteriores a la colonización del imperio.

Magda
(Metrópolis, 2 100 000+ habitantes)

Magda no sólo es la mayor ciudad de Eurakia, sino también una de las más pobladas de todo el mundo. Su nombre proviene de su patrona, Santa Magdalena, y está erigida en la zona norte de Meseta Central, al resguardo de varias montañas aprovechando la afluencia del río Fedor. Fue construida por las fuerzas imperiales usando como base una de las antiguas fortalezas que Rah creó, pero poco o nada queda ya de esa etapa en su arquitectura. Visualmente hay pocos detalles que puedan diferenciarla de otras ciudades del corazón del Imperio, y en ocasiones es posible encontrar similitudes con metrópolis de la talla de Arkangel o Khaine. Mansiones de gran tamaño, sistema de alcantarillado, parques y hermosos monumentos aparecen allá donde se mire, y las calles están siempre repletas de tanta gente que parecen desbordar. De ella destaca especialmente el barrio comercial Saratoga, repleto de tiendas y mercados callejeros, el barrio de Nus, donde se encuentra el segundo mayor estado de Edén del continente, y el barrio de Nova Terra, el corazón de la metrópolis en el que se alza las residencias de la nobleza y el palacio de la familia Mashen'ka.

No obstante, si bien la ciudad presenta en su conjunto una apariencia gloriosa y monumental, propia de su bien merecida fama, también tiene unos suburbios enormes, con cientos de miles de diminutas casuchas construidas a lo largo y alto de las montañas cercanas. Esa parte, conocida como Los Barrios, es un extraño laberinto de calles caóticas y sucias donde es posible perderse incluso días enteros sin encontrar lo que se estuviese buscando. La zona también tiene sus pintorescos habitantes, mucho menos cultos y más atados a costumbres tribales.

En Magda coexisten numerosas organizaciones, lo que hace de la ciudad un verdadero polvorín. Además de la Inquisición y Tol Rauko, la sede más importante de Sol Negro en Eurakia está en la zona comercial, y la cantidad de miembros de Samael en la metrópolis es la más grande de todas las ciudades del continente. Incluso la Orden de Magus tiene una pequeña delegación aquí, desde donde busca a personas interesantes capaces de ingresar en sus filas.

Magda es también el lugar desde el que gobierna el príncipe Misha (Paladín Nv 5, ♂), un hombre excepcionalmente patriótico y con gran ansia de poder. Su objetivo no es sólo lograr una absoluta independencia de Abel, sino expandir la influencia de Manterra por todo Eurakia, convirtiendo el país en la piedra angular de un nuevo imperio que rija sobre el Nuevo Continente. Para ello desea hacerse con el poder militar que su hermano Mijhail ostenta, ya sea atrayéndole a su causa o, si fuera completamente necesario, usando otros métodos mucho más siniestros.

Ikitka
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Lo que queda en Ikitka no es más que una sombra de la que antaño fuese una de las más gloriosas "ciudades" Jayán, un inmenso templo dedicado a los grandes espíritus alrededor del cual solían acampar decenas de tribus. Para los gigantes aquel era un lugar sagrado en el que no se podía iniciar ningún conflicto o derramar sangre, por lo que viajaban hasta allí para parlamentar o resolver disputas sin violencia. Tal fue su importancia que durante ciertas festividades muchos Jayán aún siguen viajando hasta allí en secreto, ofreciendo tributos y solicitando consejos a los grandes poderes que velaron antaño por sus tribus.

Actualmente de Ikitka queda poco más que unos cuantos muros y algunos edificios muy dañados de gran altura. No obstante, la zona sigue repleta de miles de grandes tótems espirituales, en su mayoría en buen estado, que se extienden a lo largo de algunos kilómetros.

Lo cierto es que, tal y como dicen las leyendas, el emplazamiento es un inmenso núcleo de poder espiritual, repleto de fuerzas sobrenaturales que se reúnen para tomar sus propias decisiones sobre el mundo. Alguien capaz de ver espíritus que se adentre en las ruinas podría percibir extrañas formas y rostros revoloteando en el aire, así como sombras traslucidas que se mueven confusamente de un lugar a otro.

En La Vigilia, Ikitka permanece completamente intacta como una descomunal construcción rodeada de palacios que flotan en el aire y donde supuestamente reside una entidad conocida como el Rey de los Espíritus, el cual tiene potestad para juzgar los actos de las ánimas que rompen lo que ellos mismos denominan La Vieja Ley.

Las visiones

En ocasiones, si una persona busca alguna visión o necesita guía de algún tipo puede peregrinar hasta Ikitka para apelar a los espíritus. Estos normalmente nunca dan respuestas claras, pues prefieren comunicarse a través de extrañas visiones y susurros, aunque existen ciertas excepciones. También es posible que influyan a personas que simplemente duermen en las proximidades de las ruinas, enviándoles imágenes extrañas en sus sueños.

Lingkar
(Ciudad, 25 000+ habitantes)

Edificada en una gigantesca cantera, la ciudad de Lingkar se alza en forma de espiral a lo largo de las paredes circulares del enorme agujero en el que se encuentra ubicada. Aunque ahora tiene miles de habitantes, originariamente no fue más que una pequeña aldea preparada para la gente que trabajaba en las minas locales. Por suerte, la existencia de un gran lago en el centro de la cantera y la rica vegetación cercana permitió que creciera rápidamente, hasta convertirse en la ciudad que es ahora.

La zona más antigua y noble de Lingkar es precisamente su centro, donde hay grandes mansiones rodeando el lago. A su alrededor, creciendo siempre circularmente hacia arriba, existe una única inmensa avenida en espiral que se extiende a lo largo de todas las paredes de piedra. Actualmente las nuevas edificaciones empiezan a rebasar la zona de la cantera y pronto saldrán del hueco en el que se encuentra la ciudad para extenderse por las llanuras exteriores.

La ciudad tiene muchos monumentos, en especial multitud de estatuas dedicadas a los canteros que la fundaron.

Lingkar es rica en minerales y, aprovechando los prósperos campos que la rodean, también en agricultura. Sin embargo, la manufactura de local resulta bastante pobre, por lo que sus gentes compran normalmente todo lo que necesitan del exterior.

El demente científico Loctus Khan Schwarzwald tiene uno de sus laboratorios ocultos en una pequeña mansión en las afueras de Lingkar, aunque raramente está en él, pues pasa la mayor parte del tiempo viajando de un lado a otro. Naturalmente, hay innumerables de sus experimentos protegiendo las instalaciones, tanto para que nadie entre o nada salga de ellas.

Kalio
(Pueblo, 1 200+ habitantes)

Kalio, conocido como "la ciudad carretera", es el mayor de los pueblos indígenas del principado y también uno de los lugares turísticos más famosos. Se caracteriza por la inusual disposición de sus casas; todas ellas están construidas a lo largo de una calzada, formando dos larguísimas filas paralelas. Por ello, pese a que no es un lugar muy grande o densamente poblado, se extiende más de cinco kilómetros. Desde residencias privadas, comercios, hoteles y tabernas, todo lo que se puede encontrar en Kalio es de la primerísima calidad, mucho mejor de lo que podría esperarse de un simple pueblo.

Además de su extraña disposición, Kalio también se caracteriza por sus extravagantes habitantes. Entre sus pobladores hay muchos individuos especiales dotados de habilidades únicas y estrambóticas, algunas de las cuales roza lo imposible. Además, casi todo el mundo se conoce y entre ellos se tratan con gran familiaridad, creando un curioso ambiente hogareño.

Jack Veilon (Sombra Nv 9, ♂) es el extravagante alcalde vitalicio de Kalio. No sólo viste y habla de un modo inusual, casi como un payaso, sino que su comportamiento es más similar al de un director de circo que al de un verdadero alcalde. Naturalmente, por su aspecto nadie podría imaginar que "Jack" es realmente un antiguo Alto Inquisidor que desertó para casarse con la actual alcaldesa Lydiel Ul Del Zeruel (Ilusionista Nv 6, ♀ Sylvain), a quién se le encargó eliminar.

Kiora
(Metrópolis, 85 000+ habitantes)

La segunda mayor urbe de Manterra es el puerto comercial de Kiora. Aunque palidece en comparación con el tamaño y esplendor de Magda y a menudo queda eclipsada por la fama de esta última, la metrópolis es por derecho propio una floreciente ciudad llena de vida que, gracias a su condición de puerto costero, incluso genera un mayor número de transacciones con el extranjero que la capital.

Arquitectónicamente guarda un gran parecido con Karh, algo comprensible dado que fue diseñada por comerciantes de Arlan que querían establecer un fácil acceso a Eurakia. Se erige en la isla central de las Garras del Puma, aunque una pequeña parte de la ciudad se extiende hacia el continente, a través de un gigantesco puente, La Gárgola, que une ambas costas. La Gárgola, con sus varios kilómetros de longitud, no sólo es el elemento visual más característico de Kiora, sino una increíble obra de ingeniería que permite transportar directamente la mercancía desde la isla hasta Eurakia. Tal el volumen de productos que se mueven que se calcula que más de mil caravanas lo cruzan a diario. Para evitar problemas, el puente está protegido por un cuerpo de guardia de élite extremadamente famoso, aunque lo suficientemente corrupto como para hacer la vista gorda al contrabando por un pago apropiado.

Kiora es también la mayor sede de Tol Rauko en el continente y desde ella los templarios organizan las acciones de las diferentes fortalezas que tienen en Eurakia.

Aunque un consejo comercial de burgueses controla el Puerto, el verdadero dirigente de Kiora es Antoine Barcas (Novel Nv 7, ♂), un socio directivo de Sol Negro que tiene estrechos vínculos con la familia Delacroix. Antoine es uno de los principales instigadores del conflicto en Ygdramar, pues quiere comprobar la utilidad que pueden llegan a tener las armas nigrománticas de la organización en una guerra a gran escala.

Almagrense
(Ciudad, 21 000+ habitantes)

Almagrense es una ciudad bastante normal con una peculiar característica que la ha hecho famosa; sus habitantes tienen el peor acento conocido del mundo. Si bien hablan latín modal como el resto de las gentes del principado, lo cierto es que farfullan una extraña jerga de sonidos que, para el no nativo, parece un idioma completamente diferente. Lo extraño es que los habitantes de la ciudad entienden perfectamente a los extranjeros, pero estos no tienen tanta suerte; por regla general, se vuelve una tarea realmente ardua lograr interpretarles.

Salvo por esa curiosidad, Almagrense es una urbe que basa su economía en su prospera agricultura y la ganadería que hay a sus alrededores. Actualmente, el orgullo de la ciudad es su equipo de Edén, pues el año pasado logró ganar el campeonato del país.

Gomius
(Ciudad, 18 000+ habitantes)

La triste ciudad de Gornius sobresale desgraciadamente por la gran cantidad de mendigos que pueblan sus calles. A causa de diferentes conflictos y malas decisiones comerciales sumada la poca fertilidad de las tierras colindantes, la zona está llena de hambruna y carencias de todo tipo. Muertos de hambre compiten en la suciedad de sus bulevares por conseguir algo que llevarse a la boca entre la basura que tiran los pocos afortunados que tienen algo que comer. Un paseo por cualquier calle tiende a ser una caminata entre una multitud que ofrece todo tipo de habilidades y objetos a cambio de algo que les permita sobrevivir un día mas.

Por su parte, al Conde Ferdinal Ramaz III (Guerrero Nv 2, ♂) no parece importarle demasiado la desesperada situación de sus ciudadanos. Detrás de los muros de su castillo hace oídos sordos a las suplicas de la gente mientras celebra fiestas para los nobles sin darse cuenta de que poco a poco todo se hace más insostenible para sus súbditos, que ya comienzan a planear una revuelta contra él. De seguir así, es sólo cuestión de meses de que haya un enfrentamiento fratricida que acabará con la vida de innumerables inocentes.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Mijhail Mashen'ka, El Caballero de la Balanza

En más de un sentido, el Señor de la Guerra Mijhail Mashen'ka es un hombre único. No sólo es uno de los mejores guerreros, filósofos y estrategas del mundo, encarnando muchos de los principios de perfección en un ser humano, sino que será recordado como aquel que pudo sentarse en el Sacro Santo Trono de Abel.

La historia de Mijhail es compleja, pues apenas nació el emperador Lascar Giovanni hizo que lo llevasen hasta su corte en Arkángel; un método para asegurarse de que su padre, el rebelde príncipe Ibor Mashen'ka, no se atreviera a ir en contra de su voluntad. En su aparente demencia, Lascar pareció tomarle cariño al chiquillo y empezó a criarlo en lugar de su hijo legítimo por la mera coincidencia de que ambos niños habían nacido el mismo día. Divertido, anunció que prepararía al pequeño para que fuese su ejecutor personal y, algún día, le otorgaría el trono del Imperio.

Ignorando su verdadero pasado y los planes de Lascar, el solitario Mijhail encontró refugió en el duro entrenamiento que recibió del propio emperador. Con apenas cinco años, ya daba muestras de poseer el talento que había prendado a Lascar, quien observaba complacido sus avances como un padre orgulloso.

Tal y como se esperaba de él, las habilidades de Mijhail fueron en aumento a una velocidad absurda; antes de cumplir los siete hablaba varios idiomas y podía derrotar a un soldado en combate. Inexplicablemente, el emperador inculcó al chiquillo un rígido código de conducta muy diferente de la suya propia; era como si realmente le estuviera preparando para ser un emperador perfecto, muy diferente a todo aquello que el propio Lascar representaba y hacia.

Tiempo más tarde, cuando Lucanor escapó de su prisión y comenzó a vivir en la corte, Mijhail entabló amistad con él, pues era la única persona de su edad que conocía. Lo cierto es que, pese a las excentricidades del joven Giovanni, llegó a apreciarle, convirtiéndose en lo más cercano a un hermano que había tenido nunca.

El Señor de la Guerra
Mijhail Mashen'ka



Ilustrado por © Wen Yu Li

Cuando Lascar murió a manos de Lucanor Elías llegó a plantearse la posibilidad de mantener el deseo del difunto dirigente y poner al pequeño Mijhail en el Sacro Santo trono, pero temía el tipo de semilla que el demente emperador había podido plantar secretamente en el chiquillo. Por ello lo mandó de vuelta a Manterra, donde se reunió por primera vez con su padre y su hermano Misha. Sin embargo, Mijhail no tardó en expresar sus deseos de viajar y ver el mundo que había leído en los libros. Comenzó visitando Ilmora, donde completó sus estudios junto a Lucanor, marchándose antes de cumplir los quince. En secreto, ofreció sus servicios a Elías y demostró su talento como mediador de conflictos. Tenía una capacidad increíble para calibrar la fuerza necesaria para solucionar los problemas y en aplicarla en su justa medida cuando era preciso. Tales fueron sus acciones que el emperador no dudo en concederle el título de Árbitro de la Balanza, una posición que ejerció con un talento y capacidad sólo eclipsadas por las de Matthew Gaul.

Finalmente, sus éxitos fueron tan numerosos que no pudo seguir en la sombra. Cuando el anterior Señor de la Guerra de Eurakia abandonó su posición, Elías estaba convencido de que Mijhail era la persona perfecta para ocupar su puesto; el hecho de que fuera originario del continente ni siquiera influyó en su decisión. Desde entonces, en los siete años que Mijhail ha pasado como Señor de la Guerra ha demostrado estar a la altura de lo que se esperaba de él. No sólo mantuvo la paz en los territorios más caóticos, sino que incluso logró diferentes acercamientos con aquellos principados que estaban más separados espiritualmente de Abel.

La llegada de Eljared no pareció sorprender en exceso al Señor de la Guerra, pero estuvo abiertamente en contra de las acciones de Elías bajo su influencia. Se enfrentó al emperador acusándole de convertirse en todo aquello que había intentado destruir en Lascar y, al descubrir sus órdenes de arrasar Remo, se levantó en armas contra él. Mientras preparaba sus fuerzas para cruzar las aguas que le separaban del Viejo Continente tuvo lugar la Ruptura de los Cielos y, sin una razón para seguir adelante, esperó pacientemente a ver como se desenvolvían los acontecimientos para tomar su siguiente decisión.

Hoy, a sus cuarenta y dos años, el Señor de la Guerra Mijhail Mashen'ka (Maestro de Armas Nv 10, ♂) no sólo es la mayor fuerza militar de Eurakia sino también una de las mayores de Gaïa. Tanto a nivel militar como personal sus capacidades son excepcionales y parece tener la habilidad de planear con anticipación cualquier acción o maniobra. Aún sigue llevando su armadura de Árbitro, por lo que se le conoce con el sobrenombre de "El Caballero de la Balanza".

Mijhail es extremadamente inteligente y planificador, aunque también un idealista que lucha cada día de su vida por hacer del mundo un lugar mejor. Si bien muchos podrían considerar esa faceta suya simple necedad, el Señor de la Guerra no es en absoluto estúpido; cree fervientemente que es posible lograrlo y no tiene problemas en apostar en ello su vida. Posee una personalidad muy tranquila y aparenta ser incapaz de perder la compostura, pero cuando sus principios se ponen en juego y la vida de inocentes peligra, muestra un lado verdaderamente cruel. Por ello no tiene amigos ni lazos emocionales, pues teme que eso pudiera nublar su visión. Sólo existen dos excepciones a esa regla; su hermano Misha y Lucanor Giovanni, con quien mantiene una extraña relación de cariño y rivalidad.

En estos momentos, está seriamente preocupado por las ambiciones de su hermano, pero le resulta más apremiante las guerras que se han iniciado en Ygdramar e Itzi. Conocedor del precario estado político del mundo, está preparando sus fuerzas para una posible intervención en ambos territorios, aunque no lo ha hecho aún pues siente que está a punto de desencadenarse un conflicto aún mayor, que va a requerir todo el poder que está a su disposición.



Fortaleza de Libra
(Fortificación, 25 000+ habitantes)

Libra es la ciudad fortaleza del Señor de la Guerra Mijhail Mashen'ka, el lugar desde el que coordina las acciones de sus ejércitos y controla la estabilidad de todo el principado. Se trata de una enorme fortificación de piedra blanca llena de grandes torreones repletos de banderas y tan altos que pueden verse a kilómetros de distancia alzándose hacia los cielos. Además de su particular belleza y sus formas redondeadas, Libra se caracteriza por ser una construcción completamente simétrica; todas las secciones de la fortaleza están idénticamente repetidas como un espejo perfecto.

En Libra hay en todo momento unos quince mil soldados, muchos de los cuales viven con sus familias en residencias militares construidas con tal fin. Aunque no son propietarios de las casas, cualquier soldado y sus allegados están exentos de gastos o cuotas mientras permanezcan en la fortaleza, por lo que todos están encantados de servir al Señor de la Guerra.

Ajeno a todos menos a los miembros más importantes y de mayor confianza de Mijhail, en las profundidades de Libra se encuentra aún máquinas tecnomágicas que se remontan a la Guerra de Dios que pertenecieron a las fuerzas de Rah. El Señor de la Guerra ha realizado considerables experimentos con ellas y ha preparado a un grupo de agentes de élite, llamados Equilibrium, para que puedan usarlas en misiones especiales.

Khemi
(Ruinas, sin habitantes conocidos)

Antaño estas tristes ruinas fueron la segunda mayor ciudad del continente, hasta que fue completamente destruida por la erupción de un volcán que acabó con más de un millón de vidas. Actualmente hay poco que se pueda decir de ella, salvo que en el enorme cráter que ocupa todo lo que era la metrópolis aún pueden verse fragmentos de edificios sobresaliendo entre la destrucción. Hay personas que aseguran que muchas noches, pueden percibirse criaturas similares a murciélagos monstruosos sobrevolando la zona que susurran extraños sonidos.

Miguelino
(Ciudad, 28 000+ habitantes)

Miguelino es el segundo mayor puerto de Manterra, aunque generalmente es más conocido por ser la "alternativa barata" de Kiora. Es un sitio sucio, lleno de barro y con casas cochambrosas, aunque ofrece unos servicios comerciales muy similares a los de su principal competidor. A todos los efectos, podría decirse que sólo su mala fama y la desastrosa administración de sus dirigentes han hecho que nunca desarrollase pleno potencial. Es más, la única parte de la ciudad que está bien cuidada es el puerto y sus almacenes, que contrastan enormemente con lo demás.

Pobres en su mayoría, los habitantes de Miguelino son extremadamente trabajadores y no tiene reparo en dedicar las horas que sean necesarias a sus labores, pero tienen también una merecida fama de tener esporádicos ataques de ira. Por ello, es algo habitual que cualquier problema o disputa entre los miguelinos escale primero a una agitada discusión y se solucione violentamente. Por suerte, se ha vuelto poco más que una costumbre que no suele acarrear mayores consecuencias, pues prácticamente nunca acaba con daños permanentes para ninguna de las partes. De un modo casi cómico, este concepto está bien reflejado en el inoficioso lema de la ciudad "¿Para qué hablar si lo puedes solucionar a golpes?". Curiosamente, toda esa rabia ha hecho que el reflejo de La Vigilia de la ciudad sea un lugar tan cargado de emociones violentas que afecta sutilmente a quienes visitan Miguelino, aunque no hay verdadera maldad en el ambiente; sólo un montón de ira y ganas de partir caras.

Kueba
(Ciudad, 27 000+ habitantes)

Kueba es la cuna cultural de Manterra, una enorme ciudad dedicada expresamente al estudio y el aprendizaje. Los eruditos la llaman la "Ilmora de Eurakia", pues su núcleo está compuesto por tres grandes universidades en las que se enseñan respectivamente artes, ciencias y letras. Nobles, burgueses y personas influyentes de todo el continente que no quieren que sus hijos crucen el océano los envían a Kueba, esperando que allí puedan obtener una carrera de prestigio.

Como cabría esperar de una ciudad así, la urbe es extremadamente hermosa; todas sus calles están limpias y pavimentadas, los edificios son relucientes, tiene un sistema de alcantarillado y hay monumentales parques de relajación por doquier. Lamentablemente, toda esta belleza trae consigo ciertas desventajas; Kueba es un lugar en el que vivir resulta excepcionalmente caro, llegando en ocasiones a quintuplicar el precio de las cosas con respecto a otra ciudad de Eurakia.

El alcalde de la ciudad es el Duque Joshep Garne (Novel Nv 3, ♂), un hombre absurdamente rico (su fortuna se encuentra entre las diez mayores del mundo) obsesionado con la historia y las reliquias. Gracias a su dinero ha conseguido reunir una de las mayores colecciones de objetos, artefactos y restos de eras pasadas que guarda en su descomunal mansión, llamada "La Casa del Conocimiento". El lugar goza de un sistema de seguridad sobrenatural casi perfecto; además de protecciones místicas, Garne no ha dudado incluso en contratar a miembros de Samael, ofreciéndoles su amparo como alcalde para asegurarse de que nadie robe nada de su colección.

Otras Poblaciones: Benia, Collera, Pucella, Vallaver, Cuerba, Jatoba, Organe, Kafresna, Andacielo, Udal, Detora.

Tramas

De todas las zonas de Eurakia, Manterra es aquella en la que se da pie a historias más similares a las del Viejo Continente. Sus ciudades son lugares muy interesantes llenos de intrigas políticas, asesinatos, luchas de poder e incluso elementos sobrenaturales debido al gran número de miembros de Samael que se ocultan allí. Además, la zona contiene viejas ruinas de tiempos perdidos, en las que aún perviven espíritus y entidades que llevan siglos ocultos a los ojos del hombre.

El despertar de la tierra: Durante el transporte de diversas reliquias encontradas en un templo Jayán, un grupo de bandidos asaltó el carromato de los arqucólogos que las estudiaban. Desafortunadamente, las reliquias eran símbolos de adoración a El Chacal, un espíritu de la guerra que fue sellado un milenio atrás por el Rey de los Espíritus a causa de su extrema crueldad, y los objetos reaccionaron ante la muerte de los hombres que defendían el carro. El Chacal, débil por su largo cautiverio poseyó el cuerpo de muchos de los bandidos y de su líder, convirtiéndolos en sus marionetas de guerra. Asqueado por lo que el mundo se ha convertido en su ausencia, el espíritu planea liberar a un antiguo aliado suyo que permanece sellado, un poderoso espíritu elemental de tierra que cause un cataclismo de grandes dimensiones en Eurakia. Con esta finalidad planea realizar sacrificios en los cuatro templos que se usaron para calmar al elemental, cada uno de los cuales se encuentra en un punto importante de Manterra. No obstante el proceso es más que llamativo, ya que cada sello destruido provoca terremotos y libera multitud de elementales de tierra por los alrededores.

Los jugadores pueden ser supervivientes de la expedición inicial, parte de los bandidos que la atacaron (y que por suerte no fueron dominados por El Chacal) o bien ser contratados con posterioridad para recuperar los artefactos robados. Por supuesto también existe la posibilidad de que la Inquisición, al verse superada en el territorio, decida contratar a algunos mercenarios, o que un sacerdote Jayán haya notado la liberación de El Chacal y necesite ayuda para detenerlo.

De un modo u otro, la única forma de detener al espíritu de la guerra es sellar todas las reliquias que están repartidas en posesión de los diferentes bandidos; cada uno arrebatará una marioneta al cruel espíritu de la guerra.

La venganza del conde de Magda: Hace unas semanas el conde Hernández, uno de los hombres más poderosos e influyentes de Magda, visitó Miguelino para cerrar una transacción comercial. Lamentablemente su lengua mordaz, algo por lo que era ampliamente conocido, acabó convirtiendo un viaje pacífico en una enorme trifulca. Tras insultar repetidas veces al noble local que visitaba, éste perdió los nervios y acabó golpeando al conde, tal y como habría hecho cualquier otro habitante de Miguelino. Por desgracia la cosa no acabó allí, pues para vengar el honor de sus señor los guardias del conde le dieron varias palizas a los subordinados del noble, uno de los cuales incluso murió a consecuencia de las heridas recibidas. La situación escaló desmedidamente y, si alguien no la para, es posible que estalle una verdadera guerra campal en la ciudad.

Lo cierto es que la situación tiene un tinte mucho más sobrenatural de lo que parece. Ajenos a todos, el conde Hernández ha realizado un pacto con un espíritu oscuro llamado Ambosr, que desea que haya un gran derramamiento de sangre en la ciudad para incrementar las energías negativas de La Vigilia de Miguelino. Según cree, eso le permitirá reclamar el emplazamiento para sí y convertirse en un verdadero Señor de las Pesadillas.

Los personajes podrían ser contratados por cualquiera de los dos nobles para tomar parte en el conflicto, sólo para descubrir poco después las implicaciones que la situación puede llegar a tener para la ciudad.

Los turistas perdidos: Un grupo de turistas procedentes de Gabriel, que incluye algunos jóvenes de alta alcurnia, se perdió hace unos días en la Selva de Jade. Cansado de esperar a las autoridades, un sirviente de los nobles gabrielenses que se quedó en el hotel ha decidido ofrecer una considerable recompensa a cualquiera que de pistas de su paradero. Lamentablemente, la verdad es que los turistas se cruzaron con un destacamento local de Sol Negro que se encontraba cazando especímenes sobrenaturales para sus experimentos; todos fueron ejecutados con el fin de que no pudieran contar nada de lo que vieron.

Para hacer la situación más compleja, si se descubre el triste final de los turistas todo se complicará todavía más, ya que una de las víctimas era el hijo de un ejecutivo de Sol Negro de Gabriel, quien al saber que su primogénito ha sido ejecutado, tratará de hacer pagar a la división de Manterra. Ya que nunca obtendrá la autorización de los otros ejecutivos para actuar directamente, invertirá una verdadera fortuna y una gran cantidad de recursos en asegurarse de contratar a un equipo de personas capaces de "ajusticiar" a todos los que hayan tenido algo que ver con la muerte de su hijo.

Promethea Delacroix y su escolta nigromántica



Ilustrado por © Wen Yu Li

Arquetipos genéricos de Manterra

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Manterra. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Indígena

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 55/45; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 65; **HE** 60; **Armas** Espada Corta
Daño 50
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Acrobacias 25, Atletismo 30, Nadar 25, Saltar 25, Trepar 50, Advertir 50, Buscar 35, Rastrear 55, Animales 40, Herbolaria 25.
Especial: Tabla de armas de Aborigen.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Guardía Manterro

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 45/25; **Pv** 90; **TA** Cuero; **HA** 40; **HE** 50; **Armas** Espada Larga
Daño 60
AGI: 5 **DES:** 5 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 30, Saltar 20, Trepar 20, Proezas de fuerza 20, Advertir 40, Buscar 30, Nadar 25, Rastrear 20, Animales 40, Herbolaria 25.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Soldado Manterro

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** Cuero tachonado; **HA** 65; **HP** 65; **Armas** Espada larga; **Daño** 60
AGI: 6 **DES**: 7 **CON**: 7 **FUE**: 7 **PER**: 5 **INT**: 5 **VOL**: 5 **POD**: 5
Habilidades: Atletismo 5(15), Montar 30, Nadar 5(15), Saltar 10(20), Trepar 5(15), Intimidar 20, Advertir 30, Buscar 10, Frialdad 30, Proezas de fuerza 30, Resistir el dolor 30.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Caballero de Libra

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 3
Turno 65/20; **Pv** 220; **TA** Semicompleta; **HA** 110; **HP** 105/125; **Armas** Espada larga / Escudo medio; **Daño** 60 / 30
AGI: 6 **DES**: 7 **CON**: 8 **FUE**: 8 **PER**: 6 **INT**: 5 **VOL**: 5 **POD**: 5
Habilidades: Atletismo 15, Montar 80, Nadar 25, Saltar 20, Trepar 15, Intimidar 40, Liderazgo 50, Advertir 35, Buscar 15, Frialdad 50, Proezas de fuerza 45, Resistir el dolor 50.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 40, RP 40.

Agente Básico de Equilibrium

Categoría Sombra; **Nivel** 5
Turno 110/100; **Pv** 120; **TA** Gabardina armada (especial); **HA** 140; **HE** 140; **Armas** Espada larga (especial); **Daño** 70
AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 8 **PER:** 8 **INT:** 7 **VOL:** 8 **POD:** 8
Habilidades: Atletismo 75, Montar 75, Nadar 25, Saltar 75, Trepar 45, Sigilio 125, Ocultarse 125, Robo 95, Trampería 45, Intimidar 25, Liderazgo 55, Advertir 115, Buscar 75, Frialdad 65, Proezas de fuerza 25, Resistir el dolor 25.
Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 1 Con 1 Pod 2 Vol 1
Ki: Fue 12 Des 8 Agi 8 Con 7 Pod 12 Vol 8 Total: 55
Especial: Uso del Ki, Control del Ki, Uso de la energía Necesaria, Ocultación del Ki 1 Técnica variada de Ki.
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 60, RP 60.

Noble Local

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 60/50; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 50; **HE** 50; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 7 **POD:** 7
Habilidades: Montar 40, Nadar 15, Estilo 50, Intimidar 15, Liderazgo 50, Persuasión 40, Advertir 20, Buscar 10, Animales 10, Historia 40, Memorizar 20, Tasación 30, Baile 30.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 35.

Avestruz Roja

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 40; **Pv** 300; **TA** 3; **HA** 40; **Armas** Natural; **Daño** 40
AGI: 10 **DES:** 3 **CON:** 8 **FUE:** 10 **PER:** 4 **INT:** 2 **VOL:** 2 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 70, Saltar 50, Trepar 30, Advertir 25, Nadar 20, Proezas de fuerza 20.
Especial: Acumulación de daño, Arma natural: Pico y Garras (FIL) Limitada.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 20, RP 5.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +30, Montar +30, Nadar +20, Animales +20, Persuasión +20, Historia (local) +20, Baile +20.

Nativo: Atletismo +20, Nadar +20, Trepar +20, Saltar +20, Herbolaria +20, Animales +20, Rastrear +20, Trampería +20.

Burgués: Montar +20, Nadar +20, Persuasión +30, Estilo +20, Historia (local) +20, Tasación +30, Baile +20.

Nobleza asentada / Nobleza independiente: Montar +20, Estilo +20, Liderazgo +30, Persuasión +20, Historia (local) +30, Baile +20, Música / Arte +20.

Tabla I: Manterra

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas (normalmente, en bastante mal estado), unos mendrugos de comida, unas cuantas posesiones de escaso valor que caben en tus bolsillos. 1 MC.
21-30	Nativo	La ropa que llevas, algún que otro objeto de oro de poco valor (puede que valorado en unas 50 MC), pinturas corporales, raciones para varios días y un arma arcaica. 10 MC.
31-60	Clase media	Dos o tres mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO
61-90	Burgués	Una montura, varias mudas de ropa variada de calidad, raciones de calidad para más de una semana, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 20 MO
91-100	Nobleza asentada	Un purasangre o un avestruz de combate, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras. 150 MO.
Priv.(1)	*Nobleza independiente*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el mercado de Manterra, desde monturas variadas a ropa de la más excelsa calidad, incluyendo naturalmente todo tipo de arma (salvo las de fuego) y armaduras ligeras o pesadas. 1.000 MO.*

Corinia

Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 500.000+
Etnias principales: Dravado (47%), Eruk (18%), Roman (9%), Vildian (8%), Asher (6%), Basano (5%), Aion (3%), Tayahar (1%), Ryuan (1%), Achí (1%).
Forma de gobierno: Anarquía.
Idiomas: Ukk, Uktalta, Latín Modal (minoritario).
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: 2
Gentilicio: Bárbaro.
Bandera: Tres torres que representan las ciudades principales del territorio, aunque no se usa oficialmente.
Nombres masculinos: Amyr, Atraxus, Claudium, Conor, Corant, Cross, Gorm, Idogbe, Haroogar, Otho, Phoenic, Sassan, Shon-Tei, Turach, Valerius.
Nombres femeninos: Alyssa, Belesa, Cas-shon, Delia, Junia, Kalanthes, Nadini, Odetta, Seich, Senthi-Ak, Si-Kah, Surom, Tarisha, Tina.
Apellidos: Los apellidos de los bárbaros en Corinia provienen de rasgos muy característicos de cada persona, como Ojos Azules, el Nacido en Lluvia o El Sin Dientes.

Corinia, apodada Tierra de Bárbaros, es el país más grande de todo el Nuevo Continente, aunque realmente el término "país" no es el más apropiado. Lo cierto es que sus habitantes no tienen ningún sentimiento patriótico o de unidad entre ellos, al igual que tampoco existe ningún órgano político que controle o regule sus acciones. Por ello, posiblemente la mejor manera de referirse a Corinia es como una región libre, una gran extensión salvaje que nunca ha sido sometida por nadie.

El territorio se compone en su mayoría por enormes llanuras de diferentes tipos que se encadenan entre si formando una inmensa estepa. Por lo general, hay pocos bosques y predominan las hierbas bajas y los matorrales. El suelo contiene muchos minerales, en especial óxido de hierro, lo que le otorga una tonalidad rojiza a la tierra. El clima es semiárido, con escasas precipitaciones durante el año, veranos muy calurosos e inviernos muy fríos. Hay muchos caminos y sendas sin pavimentar a lo largo de las llanuras y, dada la enorme extensión de terreno que abarca, aún quedan multitud de zonas por explorar. Corinia se caracteriza también por ser un lugar extremadamente peligroso, tanto por sus pobladores nómadas como por las temibles bestias salvajes que pululan por sus llanuras.



Bárbaro de las estepas

Corinia no tiene una gran densidad de población, ni tampoco demasiadas aldeas o pueblos. Sólo existen tres grandes ciudades, cada una de las cuales es muy distinta y posee su propia política y tradiciones.

Tiene una economía casi inexistente basada en el trueque. Sólo en las tres ciudades se usan monedas que proceden mayormente de principados vecinos. En ese aspecto, podría decirse que es completamente autosuficiente; no tiene nada con lo que comerciar ni necesita productos de otros países. Su agricultura no es muy notable, pero al menos si que destaca por tener una buena ganadería.

Actualmente, el país no ha experimentado cambio alguno durante el último año. Separados ideológicamente del Imperio prácticamente desde siempre y sin la presencia en sus fronteras de tropas del Señor de la Guerra, la caída del Emperador representaba poco para ellos; en la mayoría de los casos la gente ni siquiera sabe que formaban parte de Abel.

Cultura y Sociedad

Cuando los extranjeros llaman a los habitantes de Corinia "grupo de bárbaros salvajes" tienen en su mayoría razón. La gente aquí no ha cambiado demasiado en los últimos siglos y siguen siendo clanes y tribus nómadas. Por lo general, se trata de grupos de entre cincuenta y quinientas personas que viven en pequeñas tiendas que montan durante la noche para continuar cabalgando al día siguiente. Cuando encuentran un lugar apropiado para vivir, acampan allí durante periodos más prolongados, pero nunca superiores a un mes o dos, antes de volverse a poner en camino sin rumbo fijo. Cada clan es teóricamente independiente, pero normalmente están asimilados en tribus mayores, que se reúnen para resolver los asuntos de la más apremiante importancia.

Los nómadas son siempre guerreros y tienen un marcado código del honor basado en el combate. A menudo, los miembros de un clan están enfrentados a los otros clanes y zanjan sus disputas mediante luchas. En el mejor de los casos, sólo se enfrenta un campeón de cada tribu, mientras que otras veces las batallas adquieren mayores dimensiones y derramamiento de sangre

Por lo general las personas con mejores capacidades de combate son las que ostentan una mejor posición en las tribus, aunque otras habilidades, como el conocimiento o la destreza para cazar, son también valoradas. El trato que reciben las mujeres es muy diferente dependiendo de las costumbres de cada tribu y van desde considerarlas guerreras con los mismo derechos que sus compañeros, hasta poco más que esclavas que tienen la obligación de satisfacer a los hombres del clan.

Además de los nómadas, en los últimos siglos han ido asentándose cada vez más colonos procedentes del este. Estas personas han aprendido a adaptarse a la ruda vida de la estepa, creando pequeños pueblos repartidos a lo largo del territorio. Se trata de individuos duros, versados con el paso de los años a los problemas a causa de las continuas dificultades que tienen que vivir. Estas comunidades de colonos suelen ser autosuficientes, pero a menudo comercian con los nómadas, algo a lo que estos últimos ya se han acostumbrado. Las más grandes incluso contratan a mercenarios como protección y para asegurarse de que todos cumplan las leyes locales. Estas personas, llamadas habitualmente mariscales, son muy respetadas, especialmente porque sólo los mejores son capaces de obtener semejante título y sobrevivir.

Esta dura situación social es especialmente notable en las tres grandes ciudades de Corinia; pese a que cada una tiene tradiciones y costumbres distintas, todas ellas son lugares peligrosos donde ir armado y saber defenderse es una necesidad.

La iglesia tiene una escasa presencia en Corinia, aunque hay multitud de sacerdotes itinerantes que tratan de reforzar la fe de los colonos e inculcársela a los nómadas, aunque es algo que estos últimos no se toman habitualmente demasiado a bien.

Afrontar lo sobrenatural

La manera de afrontar lo sobrenatural cambia considerablemente dependiendo de si se trata de las tribus nómadas o de los colonos que habitan pueblos y ciudades. En el primero de los casos, los miembros de los clanes no tienen reparos en afrontar lo sobrenatural con una mente abierta. A lo largo de sus vidas han tratado con todo tipo de bestias mágicas o con tribus Jayán, y hay casos en los que ellos mismos cuentan con algún animista o maestro del Ki entre los suyos. Por eso no sólo no tienen problema alguno ante personas o criaturas capaces de usar fuerzas sobrenaturales, sino que a menudo llegan incluso a verlos con una mezcla de respeto y asombro.

En las ciudades son ligeramente menos permisivos, ya que no están tan acostumbrados a tales fuerzas como los nómadas.

No obstante, es poco probable que nadie haga nada ante personas dotadas de poderes especiales, salvo tratarles con más respeto y precaución si cabe. Naturalmente, algo muy distinto son las criaturas sobrenaturales como los Jayán; allí se las sigue tratando como monstruos y, aunque no se las ataca directamente, se les prohíbe vivir con los demás.

Ilustrado por © Wen Yu Li


de los Fundadores
Cordillera Nightos
†Rianon
†Osborne
†Shavertown
Río Malgar
Ferming
Meade
Seward
Lagunas de Mainland
Bosque de Balder
Greseword
Valakar
Estepas de Monkoto
Tunia
Kurn
Itsaya
†Valruk
Achomawi
La Cicatriz
†Mesaverde
Río Nalón
Valessa
Elakomkwik
†Hohokam
†Kryzeth
El Cañón de las Estrellas
Corinia
Cordillera de Umbranos
†Sheenar
†Akionantes
La Estepa Central
Costa de Bray
Ziorca
†Mezaros Ulroack
Lores
Sephae
Racknos
Parion
Viorica
Masnos
†Rhundar
Crina
Proveon
Pwowe
Lago Vetan
†Anforas
Montañas de Llamas
Ankah
Witcha
Cedural
Cataratas de Patricio
†Chalchiuhtlatona
Mircurea
Dorohei
†Kannati
†Deimencot
Illye
Tulcia
Grietas de Lorne
†Mycela
Bruzaila
Meseta de La Doncella
Albatecuci
Bosque Vlades
Dorohei
Resta
†Hakkari
†Aydin
Río Carmif
†Kuburan
Montañas de la So
Leyenda
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortacificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Historia de Corinia

Corinia nunca ha sido un país como tal ni jamás ha tenido semejante reconocimiento. Incluso milenios atrás, esos territorios formaban parte de dos fuerzas diferentes, la Nación del Cielo de Sangre y las grandes llanuras Jayán. Cuando el imperio Vetala cayó, los gigantes que habían evitado hasta entonces entrar en las tierras oscuras se extendieron por toda las estepas, coexistiendo con pequeñas tribus humanas que aprendieron de ellos sus costumbres guerreras.

A partir de entonces el territorio fue escenario de guerras constantes, pues cada vez que un Señor de la Guerra Jayán obtenía predominio sobre los demás, trataba de controlar todas las llanuras o extenderse hacia el este o el sur. Esto les llevó a iniciar más de una decena de guerras contra Ygdramar y Elcia, con mayor o menor éxito. Hasta los humanos, cada vez más numerosos, empezaron a tener su propio poder en las llanuras, lo que también dio inicio a nuevos conflictos durante más de seis siglos.

Ignorando por completo la Guerra de Rah, los clanes Jayán de las estepas sufrieron un terrible revés durante la activación de la Máquina, pues perdieron el contacto con el mundo de los espíritus. Confusos sin sus guías y tótems, viajaron al este junto al gran Señor de la Guerra Tukamon para combatir las fuerzas de los ejércitos del emperador Giovanni, pero sufrieron una derrota aplastante. Los pocos Jayán que habían permanecido en el oeste tuvieron que ocultarse, mientras Abel envió sus fuerzas hasta las estepas para reclamarlas como parte del Imperio. Sin embargo, lo cierto es que era una zona demasiado extensa y poco poblada como para resultar relevante, por lo que los ejércitos imperiales no hicieron más que crear tres grandes asentamientos con la esperanza de reunir en ellos a todos los nómadas de las estepas. Irónicamente, dichos asentamientos empezaron a ser poblados en su mayoría por colonos procedentes del este, pues los nativos estaban demasiado ligados a sus costumbres como para aceptar la manera de vivir de los extranjeros. Al final, Corinia se convirtió en un Principado sólo en el nombre pues los asentamientos, aunque crecieron hasta convertirse en inmensas ciudades, nunca mantuvieron una política común o colaboraron entre ellos de ningún modo.

Ahora, siglos más tarde, poco ha cambiado en el territorio. Las noticias de la ruptura del imperio llegó meses después de la muerte del emperador y nadie ha actuado en consecuencia; a fin de cuentas, nada tiene que ver con ellos.

Accidentes geográficos relevantes

Corinia sólo tiene una gran cordillera montañosa que hace de frontera natural en el este con Ygdramar. Salvo por eso, la gran mayoría de sus tierras están formadas por una inmensa estepa con escasa vegetación. Los bosques también son escasos, y sólo unos cuantos se encuentran repartidos a lo largo del territorio dando variedad a sus monótonos paisajes.

El Cañón de las Estrellas: También conocido por los nómadas nativos como Hatakiri, el Cañón de las Estrellas es el accidente geográfico más conocido de Corinia. Se trata de una inmensa garganta de más de seiscientos kilómetros de longitud y unos dos mil metros de profundidad que parte en dos las grandes estepas. Dependiendo de la zona puede haber de uno y diez kilómetros de separación entre ambas paredes de la garganta, haciendo que cruzarlo sea verdaderamente difícil.

La zona inferior de la garganta tiene su propio ecosistema, nutrido por la corriente del caudaloso río Nelón, que lo cruza por completo durante todo su recorrido hasta desaparecer en grutas subterráneas. Allí, entre zona baldía y zona baldía, hay unos cuantos bosques muy densos y prados verdes llenos de vida.

El Cañón de las Estrellas está poblado por nómadas (tanto humanos como Jayán) que viajan por la zona inferior de la garganta, aunque hay algunas zonas a las que nadie se atreve a entrar o acercarse. En ellas hay un considerable número de monstruosidades, desde grandes enjambres de Lagors hasta unos cuantos dragones jóvenes que despertaron de su letargo hace algo más de un siglo. Sin embargo, la más terrorífica de las áreas es la que los nativos conocen como el valle de las serpientes, un lugar en el que se encuentran algunas de las especies más peligrosas del mundo. Allí descansa la mismísima Naga, madre de los venenos, dentro de un templo subterráneo hecho en su honor por los Jayán milenos atrás.

Aunque nadie se ha aprovechado aún de ello, las paredes del Cañón de las Estrellas están repletas de enormes vetas de oro y piedras preciosas lo suficientemente valiosas como para levantar un imperio.

Cordillera de Umbranos (zona oeste): La Cordillera de Umbranos es la más grande de todas las áreas montañosas de Eurakia, una cadena de innumerables picos que se alzan hacía los cielos oscureciendo el horizonte. En ella se encuentra más de un centenar de montañas con más de siete mil metros de altura, al igual que otros tantos de un tamaño inferior. Sin embargo, Umbranos es mucho más que una monumental cordillera; es la cuna de infinidad de leyendas tenebrosas. Antaño, a lo largo de sus cúspides se encontraban los mayores asentamientos de Nyhakryenzarath, la Nación del Cielo de Sangre, y aún hoy perduran algunos de los horrores que construyeron allí. Monumentos hechos de mármol y basalto negro se alzan entre la blanca nieve creando un extraño y sobrecogedor efecto visual, un siniestro recordatorio de aquellos que dominaron las montañas.

Naturalmente, dada la enorme porción de terreno que ocupa, no todo el territorio de Umbranos es un lugar desagradable o peligroso. A lo largo de los pies de muchas montañas hay pequeñas aldeas habitadas por personas normales que se han acostumbrado a los peligros de la zona y a las bajas temperaturas. No reciben muchas visitas ni son demasiado amigables con los extranjeros, ya que rara vez les traen algo más que problemas. Dado lo escarpado de las montañas, son pocos los pasos que permiten cruzar la cordillera, y la mayoría permanecen completamente bloqueados durante el invierno a causa de la nieve y los continuos aludes.

Hay decenas de leyendas sobre lo que habita en la cúspide de montañas *y una de las más temidas es el Clan Blanco, un grupo de esclavos humanos* que los Vetala modificaron sobrenaturalmente para servirlos y que ahora, miles de años más tarde, han evolucionado hasta convertirse en algo aún más terrorífico. Insensibles al frío y con una monstruosa sed de sangre, a veces bajan como sombras silenciosas hasta zonas transitadas para llevarse a pobres desgraciados de los que alimentarse o usar para sus rituales.

Sin embargo, ningún morador de Umbranos produce más respeto que Velión, el Dragón de Sangre. Antaño el más temido sirviente del Rey de la Sangre, la criatura fue dada por muerta durante la caída de Nyhakryenzarath, aunque logró sobrevivir refugiándose en las cimas heladas donde esperó y curó sus heridas. El dragón, una monstruosidad antigua aleccionada desde su nacimiento para ser un instrumento de dolor y castigo, está completamente loco, sigue protegiendo algunas de las construcciones de Nyhakryenzarath seguro en su demencia de que su señor regresará.

La Estepa Central: Estepa Central es el nombre que recibe prácticamente todo el territorio de Corinia, e incluso hay algunos que consideran que ambos son la misma cosa. Lo ciento es que es una descomunal zona semidesértica de grandes llanuras bastante planas, salpicada con alguna que otra colina o bosque no muy frondoso. Es la mayor estepa del mundo y también una de las zonas salvajes más peligrosas conocidas. Hay una enorme cantidad de vida animal, especialmente manadas de bisontes, que se han convertido en la fuente de alimento más común de los nómadas. En su mayoría no suele usarse demasiado para el cultivo, aunque los colonos del este han aprovechado las zonas donde hay ríos para crear huertas con las que alimentar sus propias poblaciones.

Elakomkwik: Conocida también con la estepa carmesí, Elakomkwik es la más desértica de todas las zonas de Corinia. Se extiende varios centenares de kilómetros en la zona noreste del país y, como su nombre sugiere, lo más característico de ella es el tono rojizo del suelo, causado por la fuerte concentración de hierro que hay en su superficie. Esta zona suele ser extremadamente calurosa, llegando durante el verano a tener una temperatura media de unos treinta y cinco grados y, en los momentos más extremos, incluso superior a los sesenta. Sin duda, ver el horizonte rojizo deformado por el asfixiante calor es un espectáculo que parece salido de otro mundo.

Prácticamente no hay ninguna clase de vida en Elakomkwik, y nadie en su sano juicio entra en esta zona si puede evitarlo. Por ello, las escasas construcciones que hay en la zona se remontan a tiempos tan remotos que nadie recuerda ni quien los construyó.

Costa de Bray: Bray es el nombre de la zona costera más accesible de Corinia, la única de todo el territorio que no está repleta de paredes rocosas o riscos. Allí se encuentran los escasos puertos del país, así como una gran cantidad de antiguas construcciones de origen no humano, cuyas fechas datan del tiempo en el que La Barrera aún no se había erigido.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Los Jayán en Corinia

Lo cierto es que, si bien su dominio sobre las estepas de Corinia hace mucho que desapareció, incluso en la actualidad las tribus Jayán siguen viajando por las grandes llanuras como lo hicieran antaño. Naturalmente su número es mucho más reducido y han aprendido a tener cuidado con las grandes ciudades o las fuerzas del Señor de la Guerra, pero aún así viajan de un lado a otro igual que cualquier otra tribu nómada. Los clanes guerreros han aprendido a respetarlos, e incluso algunos los tratan como amigos y realizan comercio y trueques con ellos. Dado que los caballos son demasiado pequeños para Jayán, montan enormes búfalos, cuyos cuernos suelen estar decorados con inscripciones de su clan.

En estos momentos hay una veinte tribus Jayán, de las que destaca Inu´kala (palabra que se traduce como "Los De Un Solo Cuerno"), la cual cuenta con cerca de un millar de componentes. Su líder, Atananka (Maestro de Armas Nv 9, ♂ Jayán), es el mejor guerrero que ha nacido entre los suyos en siglos y su habilidad en el combate roza la leyenda. Aunque nunca ha sido especialmente violento, después de que su hijo fuera asesinado por la familia Soma de Valruk ha jurado que va a arrasar la ciudad hasta sus cimientos. Por ello, planea reunir a las otras tribus e iniciar un ataque que podría llegar a escalar en una verdadera guerra que arrase todo Corinia.

Che´iani es la segunda tribu más importante y numerosa. Está compuesta por más de seiscientos miembros que suelen viajar por las Estepas de Monkoto. Se caracteriza por el inusual hecho de que su líder es Ineluki (Warlock Nv 5, ♀ Jayán), una princesa Jayán casada con un nómada humano llamado Taron (Explorador Nv 7, ♂), que actúa como campeón de la tribu.

Pwowe: En el sur de Corinia se encuentran los lagos encadenados de Pwowe, un grupo de dieciocho grandes embalses de agua clara unidos entre si por una intrincada red de pequeños canales. Lo cierto es que Pwowe tiene una gran importancia para los habitantes de las estepas, pues es la única zona donde resulta fácil pescar. Tanto los nómadas como los pobladores de las ciudades cercanas visitan asiduamente los lagos todo el año. Los miembros de las tribus tienen siempre unas cuantas canoas preparadas en la zona para la pesca y no ven problemas en que otros nómadas las usen siempre y cuando les den el mantenimiento apropiado.

Los espíritus de Pwowe son muy activos y el lago central, conocido como Woen, habita un alto elemental de agua que los lidera. Aunque es una entidad orgullosa, nunca ha tenido problemas con los nómadas porque estos siempre le guardan el debido respeto por permitirles pescar sin problemas. Lamentablemente, los colonos no creen estas leyendas y, si siguen actuando con la desfachatez con la que lo hacen, es posible que le hagan entrar en cólera.

Estepas de Monkoto: En el norte de Corinia se encuentran las Estepas de Monkoto, la zona más verde y fértil de todo el país. De clima húmedo y extensa vegetación, Monkoto tiene varios pueblos de escaso tamaño y un considerable número de bosques. Recientemente, fuerzas procedentes de Espheria han empezado a crear pequeños asentamientos en esta zona como punto de entrada a las estepas. Esto ha causado cierta sensación de desasosiego en las aldeas cercanas, pues no quieren perder su independencia y saben que si el país vecino decide colonizar la zona, poco podrán hacer para detenerlos.

La Cicatriz: Esta inmensa garganta se encuentra en el área septentrional de Elakomkwik. En esta zona, considerada extremadamente peligrosa, las tormentas de arena roja son muy frecuentes y el viento tiene una potencia tan terrible que puede arrancar la carne de los huesos de una persona normal.

Descender hasta las profundidades de La Cicatriz es complicado, ya que su profundidad varía de zona a zona y las paredes son afiladas como cuchillas; bajar cuando el viento sopla puede resultar una trampa mortal. Sin embargo, cientos de aventureros son los que desean probar fortuna, pues cuando el sol está a punto de ponerse puede verse el brillo de lo que probablemente sean vetas de oro y diamantes en la zona más profunda de la hendidura.

Lo que no nadie sabe (o mejor dicho, nadie ha vivido para contar), es que una tribu de mestizos primitivos de Jayán y humanos habita el fondo de La Cicatriz, pues hace más de mil años eran arrojados a las profundidades de la garganta todos los niños que nacían como unión de las dos razas. Lamentablemente, las durísimas condiciones de vida y la endogamia han hecho que, generación tras generación, sus cuerpos hayan adquirido cualidades monstruosas. Cualquier hombre desafortunado que permanezca dentro de la grieta cuando se ha puesto el sol acabará devorado por sus monstruosos habitantes. Las mujeres no tendrán tanta suerte y, probablemente, sean forzadas por los salvajes a ser las madres de su nueva progenie.



Mestizo de La Cicatriz

Achomawi: Las tierras de Achomawi, situadas en la zona septentrional de la estepa, son una parte muy característica de Corinia y también la mayor zona de géiseres del mundo. Las grandes cantidades de corrientes subterráneas del territorio, combinado con el magma de las capas tectónicas, hace que de manera periódica grandes columnas de agua o de intenso vapor broten del suelo con tremenda potencia. El espectáculo resulta impresionante, pero no por ello deja de ser menos peligroso, ya que de no tener cuidado es posible que algún escape menor pueda abrasar a algún pobre incauto que visite el territorio.

Achomawi es hogar de dos tribus nómadas que llevan vagando por ellas desde hace siglos. Mucho menos violentas que sus equivalentes de las estepas, evitan cualquier contacto con extraños, viviendo en completo aislamiento del mundo exterior. Se dice que las dos princesas de las tribus esconden un secreto tan importante que, de conocerse y caer en malas manos, pondría en peligro todo el continente.

Itsaya: Si bien hay decenas de pequeños bosques a lo largo de las estepas, Itsaya, con una extensión de cientos de kilómetros de radio, es la mayor foresta de Corinia. Se trata de un inmenso bosque de robles, cipreses, abedules y otros árboles poco habituales en Eurakia. Tiene varios pequeños lagos en su interior y multitud de ríos, haciendo fácilmente que sea la zona más fértil de todas las llanuras. Por ello, no es de extrañar que haya una considerable cantidad de pueblos en las afueras que se aprovechan del verdor para crecer con prosperidad.

Aunque las personas normales no son capaces de percibirlo, hace más de una década que Itsaya es el encarnizado campo de batalla de dos fuerzas enfrentadas desde tiempos antiguos. Dos poderosos grupos de espíritus de los bosques, liderados respectivamente por un ancestral Señor de las Forestas y un tenebroso Rey de las Bestias, pugnan por el poder. Por lo genera, este combate se realiza en las zonas más recónditas, aunque las energías que se están liberando hacen que multitud de puertas a La Vigilia aparezcan en los lugares más insospechados. Dado que ambos bandos están muy igualados, recientemente han empezado a reclutar agentes mortales para incrementar su capacidad de combate, incluso si ello representa llevar al plano físico la guerra del bosque.

Lugares de interés

Carente de demasiadas poblaciones, los lugares más importantes de Corinia son sus tres inmensas ciudades, Sheenar, Valruk y Rhundar. No obstante, como parte del antiguo imperio de Nyhakryenzarath, también existen numerosas construcciones Vetala a lo largo de su territorio, lugares oscuros que esconden todavía muchos tenebrosos secretos.

Sheenar
(Ciudad, 34 000+ habitantes)

Sheenar es la mayor de las tres ciudades de Corinia y, aunque ninguno de los habitantes de Valruk o Rhundar lo admitiría jamás, a los ojos de los extranjeros muchas veces es considerada su "capital". Protegida tras unas enormes murallas, se encuentra situada en la Estepa Central aprovechando una zona con numerosas reservas subterráneas de agua para suplir las necesidades de sus gentes. Se trata de una urbe excepcionalmente grande, llena de edificios toscos y carentes de detalle. Cuanto hay en ella pretende ser útil y se huye de monumentos o cualquier cosa que sólo cumpla una función estética. Las calles, todas sin pavimentar, están siempre sucias y poco cuidadas.

Sheenar fue la primera gran ciudad de Corinia y sus habitantes descienden en la mayoría de colonos procedentes del Viejo Continente que se adaptaron a la dura vida de los nómadas guerreros de las estepas. A los ojos de los viajeros de otras tierras pueden parecer bárbaros salvajes, aunque para el resto de habitantes de Corinia son demasiado "sofisticados".

Su gobierno se compone por un consejo formado por las veinte familias más importantes, aunque sus decisiones sólo tienen relevancia en lo referente a su defensa ante problemas externos, como ataques enemigos, hambrunas u otras catástrofes similares. Por ello, la ciudad carece de leyes internas y dentro de sus murallas todo es un verdadero caos donde rige la ley del más fuerte. Pese a esta desorganización, lo cierto es que Sheenar tiene algo parecido a "guardia". Si lo desean, cualquier habitante puede pagar una cuota a alguno de los mariscales que protegen los barrios para contratar sus servicios, lo que básicamente garantiza su seguridad. Naturalmente, eso provoca que existan muchas presiones por parte de ciertos mariscales sin escrúpulos para que se les pague, convirtiéndose más en mafias criminales que cobran por su protección que en verdaderos guardianes de los ciudadanos.

Sheenar es la única ciudad de Corinia en la que la Iglesia tiene una considerable presencia. En ella vive el Obispo Semprem Obiotus (Hechicero Nv 7, ♂), que en cierta manera podría considerársele el auténtico dirigente de la urbe. Semprem reside en la mayor construcción del principado, la Torre Elyseum, una inmensa catedral tan hermosa y llena de detalle que parece completamente fuera de lugar en la sobria Sheenar. Empezó a ser construida hace ya más de cuatrocientos años aunque nunca pareció que pudiese ser terminada por falta de presupuesto. No obstante, el obispo parece obsesionado con hacer de ella la mayor obra arquitectónica de la historia, una torre tan alta que le sirva para alcanzar los cielos. No repara en nada para conseguirlo, incluso si son métodos "poco éticos" para alguien de su posición.

Además de Elyseum, la edificación más importante del principado es su enorme arena de combate, el segundo coliseo más grande de Corinia. Todas las semanas hay algún enfrentamiento o competición para entretenimiento de los ciudadanos y aquellos que no tengan miedo de perder la vida pueden conseguir considerables recompensas en combate.

Ilustrado por © Wen

Sentencia

Los cazarecompensas son una figura común entre los asentamientos de colonos en Coririna. Cuando algún criminal sale fuera del alcance de los mariscales locales, es habitual contratar a un mercenario especializado para traerlo ante la justicia o hacerle pagar por sus pecados. Sentencia es una agrupación de caza recompensas fundada por Clarence LeRoy, un viejo mariscal retirado astuto como un zorro y peligroso como una serpiente. Sus miembros suelen ser expertos tanto en combate como en todas las habilidades necesarias para perseguir a alguien por quien se ofrezca una recompensa apropiada. Pueden ser reconocidos por sus gabardinas negras y el parche con la forma de horca que siempre llevan en sus hombros. Ser marcado como presa para Sentencia es igual que tener un gremio de asesinos tras tu pista. Si la recompensa es "vivo o muerto", la segunda opción da menos problemas a los cazadores.

Mesaverde
(Pueblo grande, 2 800 habitantes)

Mesaverde es el mayor de todos los pueblos de Corinia. Fue fundado hace un siglo por colonos provenientes del Viejo Continente, en su mayor parte de Argos, que buscaban la vida mejor que prometía el oro que hay en las montañas y en los lechos de los ríos. Originariamente no era mas que un simple asentamiento minero, pero el tiempo (así como algún que otro golpe de suerte de los colonos) han hecho que crezca hasta su tamaño actual; casi un millar de casas de madera y medio centenar de piedra.

Tras el reciente descubrimiento de varias nuevas vetas de oro, en estos momentos Mesaverde esta en proceso de expansión y se ha convertido en un foco de atención para los buscadores de tesoros... y de problemas. Multitud de aventureros, jugadores y pendencieros pululan por sus tabernas a la caza de oportunidades de enriquecerse rápidamente.

Los colonos de Mesaverde no tienen mala relación con las tribus itinerantes, pero lo cierto es que han contratado a una veintena de mariscales para protegerse de posibles ataques. No obstante, la mayoría de ciudadanos están más preocupados por la posibilidad de ser robados por sus conciudadanos que por extranjeros, razón por la que el rico burgués Emilio de León (Explorador Nv 3, ♂), un astuto cacique local, ha creado una casa fuerte donde guardar el oro de las vetas; el Banco de Mesaverde. Para protegerlo tiene a su disposición un autentico ejército de vigilantes con el que pretende que su banco sea inexpugnable, algo que muchos criminales están deseando probar.

Akionantes
(Ruinas, sin habitantes)

Akionantes, la estrella del viento, es una famosa edificación de la Estepa Central. Se trata de un extraño laberinto de madera antigua construido por los Jayán hace casi un milenio. Cuando el aire sopla con fuerza, pasa por las oberturas de las paredes del laberinto produciendo un peculiar silbido parecido a una canción de cuna. Según cuentan las leyendas está bendito por los espíritus y cualquier persona que haya perdido su camino en la vida puede entrar en su interior para encontrar una nueva dirección a seguir. Irónicamente, esas palabras deben tomarse de un modo literal, pues el laberinto tiene varias salidas y la persona que entre encontrará su destino "siguiendo en línea recta" la dirección que señala la salida. Si bien no siempre funciona, lo cierto es que individuos con un Gnosis muy superior a su Natura suelen ser considerablemente afortunados cuando hacen caso al laberinto.

Curiosamente, el reflejo de Akionantes en La Vigilia es uno de los laberintos más complejos del mundo, un lugar caótico y extraño que conecta varias dimensiones estancas. Entrar en su interior es poco recomendable, pues para salir hace falta no sólo un considerable poder personal, sino también una mente excepcionalmente brillante. No obstante, no son pocos quienes lo intentan, pues quienes conocen la existencia de este lugar imaginan que en su interior debe de ocultarse algo de considerable valor.

Valruk
(Ciudad, 29 000+ habitantes)

De las tres grandes ciudades de Corinia, Valruk es la que está estructurada de una manera más feudal. Ello se debe a que hace siglos varios de los nobles expulsados de Ygdramar se asentaron en ella tras su derrota. Paulatinamente, con su poder militar y carisma tomaron el control de la ciudad esperando llegar a usarla como base de operaciones para regresar algún día a su patria, pero pronto empezaron a enfrentarse entre ellos y sus planes se aplazaron. Hoy en día, varias generaciones después, dicho objetivo no es más que un viejo sueño que ya no esperan cumplir.

Visualmente Valruk no difiere mucho de Rhundar o Sheenar; sigue siendo una ciudad tosca y de aspecto sobrio, pero tiene multitud de construcciones mayores, como mansiones o palacios para la nobleza. Incluso se permite el raro lujo de tener algún que otro monumento de escasa calidad.

Tiene una zona central preparada para contener un inmenso mercado callejero, en el que comercian incluso nómadas de las estepas, que viajan hasta allí para encontrar lo que ellos consideran "productos estrambóticos". La única producción de la que la ciudad puede sentirse orgullosa es la forja de armas pues, si bien sus trabajos no tienen ni remotamente tanta calidad como la de otras tierras, sin duda son las mejores de Corinia.

La ciudad, siempre en constante disputa, no posee un líder claro, pero tres grandes nobles tienen un claro predominio sobre ella; Epicartes Soma (Paladín Oscuro Nv 7, ♂), Cedric Astrolomenia, (Paladín Nv 4, ♂) y Calcifer Remilia (Maestro de Armas Nv 6, ♂).

Rhundar
(Ciudad, 31 000+ habitantes)

Rhundar es la más sucia, salvaje y violenta ciudad de Corinia, un oscuro paraíso para los bárbaros que viven en ella. Es un lugar sin otra ley que la del más fuerte donde aquel que no tenga la habilidad necesaria para sobrevivir no es más que un cadáver andante. Por ello, todo el mundo lleva armas; incluso los niños más pequeños están acostumbrados al combate constante.

La ciudad en si es bastante decadente, con casas cochambrosas y una caótica distribución de calles. Perderse entre sus laberínticos callejones es fácil incluso para aquellos que llevan viviendo toda su vida en ellas. Sólo hay un par de grandes caserones, viejos palacios construidos durante los tiempos en los que se estaba erigiendo Rhundar y que ahora pertenecen a los hombres más ricos. Las calles no sólo no están pavimentadas, sino que se encuentran en un pésimo estado. Cuando llueve el barro se vuelve un problema serio, pues hay zonas en las que incluso impide a la gente andar. Lo único que se conserva en perfecto estado son las grandes murallas exteriores, pues la obsesión de sus pobladores es que deben estar preparados para un ataque en cualquier momento.

Lo más llamativo de la ciudad es la Arena de Sangre, un gran coliseo subterráneo en el que se realizan cruentos espectáculos de combate. La Arena está construida aprovechando una prisión Vetala en la que "entrenaban" esclavos, por lo que todo el complejo tiene un toque oscuro y macabro, similar al que tendría una inmensa cámara de torturas. Allí mueren a diario decenas de luchadores, ya sea combatiendo los unos con los otros o enfrentándose a bestias que son capturadas en las estepas. Algunas de las monstruosidades se han vuelto legendarias, siendo tan prestigiosas como los propios campeones. Curiosamente, en la Arena no sólo luchan humanos; recientemente se han dado casos en los que guerreros Jayán han entrado por propia voluntad en contiendas para obtener fama y reconocimiento.

Hohokam
(Ruinas, sin habitantes conocidos)

Las ruinas de Hohokam, compuestas por más de un centenar de sepulcros excavados en la roca, son la tierra sagrada de los Vanuqee, una de las tribus ancestrales con mayor folklore de Corinia. La tradición dice que en este lugar se encuentran las tumbas de sus antepasados y que cualquiera que intente saquear los tesoros que allí se ocultan encontrará un trágico fin, pues están protegidas por guardianes de los muertos y terribles maldiciones que sus chamanes invocaron hace un milenio.

Sin duda existe algo de cierto en dicha historia, porque si bien alguna que otra tumba ha sido saqueada a lo largo de los siglos, la mayoría de cazadores de tesoros que han intentado hacer fortuna en las ruinas han tenido un desastroso final o han desaparecido en extrañas circunstancias.

Kryzeth
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Kryzeth, el Templo de la Sangre, es un lugar mil veces maldito desde tiempos inmemoriales. Situado en una de las montañas heladas de la Cordillera de Umbranos, ésta aterradora construcción fue el hogar de las Videntes de Sangre, las matriarcas del imperio de Nyhakryenzarath. Antaño, decenas de esclavos de todas las razas eran torturados y asesinados para que las brujas pudieran usar sus poderes y predecir el curso del destino. Finalmente, cuando los ejércitos enemigos se disponían a avanzar hacia Kryzeth, las treinta y dos videntes que aguardaban allí se quitaron la vida al unísono. Desde entonces, una oscuridad malsana inunda el lugar y todos los exploradores que se han atrevido a aventurarse a su interior han tenido un triste final.

Hecho de basalto negro y piedra oscura, Kryzeth aún se alza con una apariencia monumental en toda su obscena gloria como una sombra oscura en un gris firmamento. Sus grandes torres y enormes plazas, cubiertas en su mayoría de nieve, se conservan extremadamente bien y aún ondean al viento desgarrados estandartes rojos de más de un milenio de antigüedad.

El interior del templo combina majestuosas salones y cámaras con laberínticos pasillos sin sentido aparente, pero repletos de maravillas arquitectónicas tan prodigiosas como escalofriantes. Lo más característico son los canales y tuberías por los que antaño fluía la sangre, hechos por completo de oro y que recorren todo el complejo. Y en lo más profundo, sellada y oculta, se encuentra la inmensa sala que contiene el Menziah, el enorme artefacto que las matriarcas usaban para intentar cambiar el destino. El valor que posee es inconmensurable; podría perfectamente ser equivalente a un reino entero.

Kryzeth es un lugar tan cargado de dolor, sufrimiento y desesperación de los miles de inocentes que murieron allí que todos los Señores de las Pesadillas lo codician, ya que representa una inagotable fuente de energía negativa. Sin embargo, las sombras de las videntes que se quitaron la vida allí aún pululan por sus pasillos, creando un ambiente que rechaza a cualquier otro mal que no sea el suyo.

Aunque el templo está teóricamente vacío, en su interior habitan algunos ghouls y otras criaturas de pesadilla que las oscuras fuerzas Kryzeth manejan como títeres para cumplir sus fines y protegerse de "invasores" terrenales.



Uno de los espectros de las Videntes de Sangre de Kryzeth

Sephae
(Edificación, 100+ habitantes)

A los pies de la Cordillera de Umbranos, en un punto entre el secretismo y el mito, se encuentra Sephae, un lugar tan extraño como único en Gaïa. Se trata de una edificación, considerada un "monasterio" por sus escasos habitantes, construida en las profundidades de la tierra aprovechando varias grutas subterráneas. Posee una distribución realmente inusual, llena de laberínticos pasillos e innumerables escaleras, pero lo más extraño es que no tiene apenas iluminación alguna, razón por la que quienes habitan allí se han acostumbrado durante generaciones a vivir en las tinieblas.

La existencia de Sephae es un secreto extremadamente bien protegido y sus moradores no tienen el menor reparo incluso de matar para mantener el anonimato. Ello se debe a que ocultan algo de un valor incalculable que, de caer en malas malos, podría desequilibrar la balanza de poder del mundo entero; en Sephae hay un nodo de magia agotado en el que reside el cuerpo letárgico de la ascendida Selene. Confinada allí desde el fin de la Era del Caos, es lo más parecido a un verdadero "díos" que puede encontrarse aún en la superficie de Gaïa.

Por ello, cada habitante de Sephae entrena desde niño y está preparado para afrontar cualquier contingencia; todos son individuos con habilidades excepcionales, que incluyen Ki o incluso habilidades mágicas.

Mezaros Ulroack
(Ciudad, sin habitantes conocidos)

La ciudad fantasma de Mezaros Ulroack es una antigua ciudad Vetala cuyos orígenes se remontan a los tiempos de Nyhakryenzarath. Construida a la entrada de la Cordillera de Umbranos, lo que ahora queda de ella no es ni siquiera una sombra de su antigua gloria. El paso del tiempo y la nieve han sido inclementes con la ciudad, reducida ahora a escombros. Pocos son los edificios que quedan en pie y muchos de ellos resultan inestables y peligrosos debido al riesgo de derrumbamientos.

Prácticamente nadie visita la ciudad ya que la gente opina, sin fundamento alguno, que está maldita. Aún así, Mezaros Ulroack es una de las pocas protecciones que los viajeros pueden encontrar en Umbranos, por lo que de vez en cuando las ruinas pueden servir de resguardo ante heladas y tormentas de nieve.

Aunque la ciudad no está realmente poblada, en raras ocasiones los miembros del Clan Blanco bajan hasta allí para realizar extraños rituales o, con suerte, atrapar a alguno de los pobres incautos que puedan pasar por ella.

Otras Poblaciones: Kurn, Tunia, Valakar, Valessa, Lores, Racknos, Parion, Masnos, Ziorca, Witcha, Proveon, Cedural, Cristonella, Trespiedras.

Tramas

Visitar Corinia puede ser una aventura en si misma, ya que es una tierra salvaje llena de bárbaros y bestias extrañas. Incluso sus ciudades son sitios violentos, donde un enfrentamiento puede surgir en cualquier momento.

¿Robots Vampiro? ¿En serio?: Sasharalia Von Der Linger es una avezada investigadora de Lucrecio vinculada a Wissenchaft que hace algunos meses encontró casualmente unas ruinas Vetala y comenzó a estudiarlas. Las instalaciones, usadas por las videntes de sangre para realizar algunas profecías menores, estaban en un aceptable estado de conservación por lo que, cuando la investigadora se cortó sin querer en las cámaras centrales, tuvo una visión que la dejó realmente fascinada. Lamentablemente para ella la experiencia mística acabó trastornándola por completo (aunque lo cierto es que su estado mental nunca fue demasiado estable para empezar), ya que desde entonces cree fervientemente que se trata de una nephilim Vetala que tiene la misión de recrear el Cielo de Sangre. Desde entonces ha empezado a usar los recursos que Wissenchaft puso a su disposición (lo que incluye tanto marionetas de combate como una exoarmadura) para realizar pequeñas cacerías nocturnas en las aldeas cercanas con oscuro propósito; secuestrar a victimas a las que extraerle la sangre. En su locura, ha decidido "retocar" la apariencia de las logias de las que dispone dándoles un aspecto "vampírico" de lo más extraño (o casi cómico, de no ser unos adversarios terribles). Naturalmente, las acciones de Sasharalia no tardarán en atraer la atención de diferentes grupos. Los aldeanos, pensando que un "vampiro" está actuando en las cercanías, pretenden contratar a "cazadores" expertos que sean capaces de acabar con el problema, lo que podría llamar la atención de los jugadores. Al mismo tiempo un Inquisidor que estaba actuando en secreto en la zona pretende hacer lo mismo, aunque su manera de actuar es mucho más radical. Y por si fuera poco, el supervisor de Sasharalia en Wissenchaft empieza a sospechar lo que ocurre y pretende "recuperar" a su agente para darle un tratamiento adecuando (o acabar con ella antes de que caiga en manos peligrosas, ya que sabe mucho de la organización). Sasharalia no es realmente malvada, pues en realidad no se ha atrevido a matar aún a ninguno de los prisioneros que ha capturado, pero necesita urgentemente ayuda psiquiátrica.



Bárbaros
de la etnia Dravado

Monstruos humanos: Recientemente, la familia Soma ha empezado a soñar con crear un ejército que le permita avanzar sobre Ygdramar y reclamar el trono que cree que le pertenece. Para tal fin, Epicartes Soma ha "contratado" los servicios de Marissa Scarlet (Guerrera Convocadora Nv 9, ♀), una de los Azathoth de Yehudah, quien está perdidamente enamorada de él. Entre ambos han empezado a realizar experimentos aterradores para crear híbridos monstruosos que les sirvan como soldados. Con tal fin contratan a mercenarios para que capturen las monstruosidades más raras que pululan por la Estepa Central, y luego llevarlas hasta sus laboratorios en Valruk.

La Cría: Hace sólo unos días el coliseo de Rhundar ha obtenido una nueva bestia de origen desconocido que los cazadores trajeron del desierto. Naturalmente, la gente espera con verdadera expectación ver luchar a la criatura, que parece un ser salvaje y extraño. Lamentablemente, nadie podía imaginar que se trata tan sólo de una cría de un dragón de arena, una especie de bestia mitológica que ha permanecido dormida desde los tiempos de la activación de la máquina de Rah. La madre de la criatura, seguido de una pequeña manada de dragones jóvenes, siente a su hijo en la lejanía y se prepara para entrar por la fuerza en la ciudad, destrozando cuanto haya a su paso hasta encontrar a su pequeño.

Arquetipos genéricos de Corinia

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Corinia. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Colono

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 50; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 30; **HE** 45; **Armas** Daga; **Daño** 35
AGI: 6 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 7 **PER:** 7 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 35, Montar 25, Saltar 20, Trepar 35, Advertir 25, Buscar 20, Animales 20, Proezas de fuerza 15, Resistir el dolor 5, Trucos de manos 10.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

Bárbaro de las Llanuras

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 1
Turno 55/5/35; **Pv** 130; **TA** Piel; **HA** 70; **HP** 65; **Armas** Espada bastarda / Hacha de mano; **Daño** 90 / 55
AGI: 6 **DES:** 7 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 25, Montar 25, Trepar 35, Intimidar 40, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 25, Frialdad 40, Proezas de fuerza 50, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de armas de Bárbaro
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 30, RP 30.

Bárbaro Jayán de las Llanuras

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 2
Turno 60/10/40; **Pv** 175; **TA** Piel; **HA** 100; **HP** 95; **Armas** Espada bastarda / Hacha de mano; **Daño** 100 / 70
AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 10 **FUE:** 10 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 45, Montar 35, Trepar 25, Intimidar 60, Advertir 35, Buscar 25, Rastrear 25, Frialdad 40, Proezas de fuerza 110, Resistir el dolor 30.
Especial: Tabla de armas de Bárbaro
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 15, RP 35.

Chamán Jayán

Categoría Convocador; **Nivel** 2
Turno 60; **Pv** 130; **TA** No; **Proyección Mágica:** 70
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 9 **FUE:** 9 **PER:** 7 **INT:** 8 **VOL:** 6 **POD:** 8
Habilidades: Intimidar 35, Persuasión 50, Liderazgo 30, Venenos 50, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 10, Animales 40, Herbolaria 50, Medicina 35, Ocultismo 60, Valoración mágica 10.
ACT 30 **Zeon** 910 **Nivel en Vía:** 10
Convocar 50 **Controlar** 30 **Atar** 30 **Desconvocar** 50
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 25, RP 40.

Búfalo de Monta

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 50; **Pv** 760; **TA** 4; **HA** 70; **Armas** Natural; **Daño** 50
AGI: 9 **DES:** 6 **CON:** 12 **FUE:** 11 **PER:** 5 **INT:** 3 **VOL:** 4 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 100, Saltar 50, Advertir 50, Nadar 50, Proezas de fuerza 160.
Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Cuernos Y pezuñas (PEN) limitada.
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 35, RP 30.

Habitante de la Cicatriz

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 60/35; **Pv** 105; **TA** Piel; **HA** 100; **HE** 90; **Armas** Lanza; **Daño** 60
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 11 **PER:** 7 **INT:** 3 **VOL:** 6 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 30, Nadar 15, Sigilo 45, Ocultación 25, Trampería 30, Advertir 45, Buscar 45, Rastrear 60, Animales 30, Frialdad 20, Proezas de fuerza 45.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 40.

Miembro genérico del Clan Blanco

Categoría Sombra; **Nivel** 3
Turno 70/45; **Pv** 110; **TA** Piel; **HA** 130; **HE** 100; **Armas** Cimitarra; **Daño** 60
AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 8 **PER:** 7 **INT:** 5 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Intimidar 40, Ocultarse 110, Sigilo 110, Advertir 95, Buscar 55, Rastrear 45, Frialdad 55, Resistir el dolor 25.
Especial: Tabla de armas de Asesino
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.
Nota: Esta ficha refleja al miembro típico del clan, sin muchas de las habilidades Sobrenaturales que muchos poseen.

Raíces culturales y clase social

Bárbaro / Bárbaro pobre: Atletismo +20, Montar +20, Intimidar +20, Advertir +20, Animales +20, Frialdad +20, Proezas de fuerzas +20, Resistir el dolor +20.

Colono: Atletismo +20, Advertir +20, Trepar +20, Saltar +20, Herbolaria +30, Animales +30, Montar +20.

Privilegiado: Atletismo +20, Montar +20, Persuasión +20, Intimidar +20, Liderazgo +20, Estilo +20, Tasación +20, Frialdad +20.

Tabla II: Corinia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Bárbaro pobre	Las ropas que llevas puestas, restos de comida para un par de días y un arma improvisada. 1 MC.
11-30	Colono	Un par de mudas de ropa, material de viaje simple, unas cuantas posesiones variadas de escaso valor y utensilios varios de labranza. 10 MP.
31-80	Bárbaro	Las ropas que llevas puestas, comida seca para un par de semanas, una montura, un par de armas y una armadura de piel o cuero. 5 MP.
81-100	Privilegiado	Varias mudas de ropa, comida variada y de calidad, un par de monturas, equipo bueno de viaje y supervivencia, así como muchos otros productos variados que puedan encontrarse en cualquier mercado normal, de dos a tres armas en perfecto estado y una armadura ligera. 50 MO.

Arabal

Capital: Puerto Dux.
Número de habitantes: 6.100.000+
Etnias principales: Eruk (49%), Asher (15%), Vildian (13%), Achí (5%), Roman (4%), Aion (3%), Dravado (3%), Basano (2%), Sulem (2%), Zinner (1%), Ryuan (1%), Norne (1%), Daevar (1%), Kwa (1%).
Forma de gobierno: Democracia indirecta.
Idiomas: Latín Modal, Valoa (minoritario), Akeron (minoritario).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 4
Gentilicio: Arabalés.
Bandera: Un barco subido sobre una serpiente de mar.
Nombres masculinos: Aakar, Abhi, Ajaat, Bhrajisnu, Chellan, Chellan, Daaruk, Fiyas, Ibhana, Kairav, Shauri, Sheshai, Suvan, Udadhi, Vrajesh.
Nombres femeninos: Aboli, Ankita, Atula, Baruni, Chahna, Daya, Eila, Henna, Jagvi, Kamini, Keya, Kushala, Manini, Prafula, Vishva.
Apellidos: Agrawal, Behl, Chopra, Desai, Dubey, Hegde, Kaur, Mukherjee, Pandey, Sarkar, Shenoy, Vora, Wagle, Yadav.

Arabal es la tercera nación más grande del continente, una gema de increíble belleza que ilumina Eurakia con su luz. Se lo conoce como el Reino del Agua por muy claras razones; es un elemento esencial para el país y tiene una importancia desmedida en la vida de sus habitantes.

El territorio de Arabal se caracteriza sobre todo por sus numerosos lagos, ríos y afluentes. De hecho, son tan amplios que casi ocupan una cuarta parte del reino entero. El resto son grandes llanuras verdes, pequeñas montañas y frondosos bosques. Las fronteras del país están delimitadas por dos elementos geográficos muy claros, la Cordillera de Umbranos en el sur y el Rio Feralgan en el norte, que forman una separación natural con otros principados.

La vegetación es rica y en ella se mezclan elementos mediterráneos y tropicales. También hay una gran diversidad de fauna, aunque por suerte en su mayoría no son animales peligrosos. El clima es cálido y las precipitaciones son más habituales que en otras zonas, por lo que el ambiente siempre es extremadamente húmedo. Hay numerosos caminos pavimentados, así como infinidad de puentes que permiten cruzar los ríos.

El país es extremadamente rico, pues goza de una gran infraestructura de producción y una amplísima red de transporte para llegar a cualquier parte del mundo gracias a la segunda flota comercial más importante de Gaïa. Además, su agricultura y ganadería son suficientemente robustas para autoabastecerse. No obstante, toda esta prosperidad tiene su razón en que los gobernantes del país siempre han centrado todos sus esfuerzos en incrementar la economía y el bienestar de sus habitantes, en detrimento de las fuerzas militares. Confiados en la labor del Señor de la Guerra de Eurakia, los ejércitos de Arabal son prácticamente simbólicos y carecen de la preparación necesaria para afrontar un verdadero conflicto.

Arabal tiene un complejo sistema político basado en la figura de su "Rey de las Aguas", que en lugar de ser un título hereditario, es un monarca elegido cada cuatro años por un consejo de senadores. El actual dirigente es Ayrton Remedus, aunque su mandato está a punto de acabar y tiene pocas posibilidades de resultar reelegido.

La sociedad de Arabal está dividida sobre su permanencia en el Sacro Santo Imperio. Si bien una parte importante de sus habitantes y dirigentes apoya la unidad de Abel, sólo lo hacen por lo mucho que les conviene para su propia protección. Son conscientes de lo extremadamente vulnerables que resultan y que, en caso de que estallara cualquier conflicto, podrían ser arrasados. El problema es que consideran a Elisabetta una líder demasiado débil para asumir el control de Abel y están seguros de que es cuestión de tiempo de que sea destituida. Por ello, abogan por un nuevo orden de poder en el mundo, pero harán todo lo posible porque llegue sin la necesidad de que se inicie ninguna guerra a gran escala.

Mientras, no son pocos los problemas que se ciernen sobre Arabal. A la vez que temen que el conflicto de Ygdramar se extienda hasta su territorio, su frontera con Itzi ha empezado a sufrir esporádicos ataques de algunas tribus autóctonas beligerantes. Y por supuesto, la presencia de las tropas de Mijhail Mashen'ka, ligadas al Principado de Manterra, no es algo que les tranquilice en exceso.



Ilustrado por © Wen Yu Li

Cultura y sociedad

La sociedad de Arabal es una de las más únicas del mundo, pues si bien a lo largo de estos últimos cinco siglos han adoptado muchas de las costumbres del Viejo Continente, siguen conservando algunas de sus ancestrales tradiciones, consideradas estrambóticas en otros países. La gran mayoría están relacionadas con el agua, como la de dar a luz en ríos o la de no enterrar a los difuntos, sino ponerlos en barcazas-ataúd y dejarlos llegar al océano a través de la corriente.

Por lo general la gente ve la vida como una aventura y tienden a contemplar a quienes corren riesgos como individuos dignos de admiración. La costumbre dicta que cualquier joven, llegada cierta edad (que suele ser entre los quince y los veintiún años), haga un viaje de autodescubrimiento y aprenda lo que es vivir una verdadera "aventura". Lo cierto es que no todos lo hacen ni aquellos que viajan suelen llegar hasta muy lejos, pero lo cierto es que por esa razón es fácil encontrar jóvenes de Arabal repartidos por todo el mundo.

La estructura social es posiblemente el elemento que mejor han asimilado de Abel, pues se divide en los estamentos de nobleza, clero y pueblo llano como en los principados imperiales. Sin embargo, no se trata en absoluto de estamentos cerrados y alguien que obtenga el suficiente prestigio social o dinero puede lograr convertirse en noble, ya sea mediante bodas o compra de títulos. Por ello el país no tiene una verdadera estructura feudal. Los grandes nobles independientes son muy raros y la nobleza se reúne en las ciudades más importantes. De hecho, la mayoría de los pueblos son completamente independientes y tienen como líderes alcaldes elegidos por sus propios ciudadanos. Las ciudades, es especial las portuarias, son ricas en comercio y manufactura, y es a la vez importadora y exportadora de multitud de artículos.

La religión es un fenómeno minoritario, pero la gente va la iglesia puntualmente o profesa su fe como parte de la costumbre del país. No obstante, sus sacerdotes y altos cargos religiosos están completamente desvinculaos del Dominio, respondiendo únicamente ante los dirigentes de Arabal.

Afrontar lo sobrenatural

La gente de Arabal posee una mentalidad considerablemente abierta hacía lo sobrenatural, pues muchas de sus costumbres y tradiciones tienen un marcado carácter místico heredado de los tiempos en los que vivían junto a elementales. No obstante, eso no significa que no teman tales fuerzas o ni siquiera que crean realmente en ellas (la mayoría las considera supercherías de personas crédulas). Por lo general los arabaleses se sentirían muy incómodos en presencia de individuos que muestren capacidades sobrenaturales de algún tipo y es fácil que actúen violentamente en caso de considerar que están en peligro. La Inquisición, que tiene un escaso poder en Arabal, a veces se ve desbordada, y sólo interviene en aquellos casos en los que haya peligro verdadero para los inocentes.

Historia de Arabal

Arabal es el reino humano más antiguo de Eurakia y hay quienes pueden trazar sus orígenes hasta los tiempos de Nyhakryenzarath. En épocas remotas, los habitantes de aquellos territorios eran pequeñas tribus nómadas que trataban de ocultarse de los esclavistas de la Nación del Cielo de Sangre. Para sobrevivir tuvieron que acostumbrarse a usar los elementos a su favor y se volvieron excepcionalmente hábiles viajando por lagos, ríos y canales. Fue en estos tiempos en los que desarrollaron un vínculo especial con el agua, entrando en comunión con numerosas ondinas y otras entidades similares por la que se les empezó a conocer como los "hijos del agua".

Tras siglos de lucha, los nómadas se unieron a los enemigos de Nyhakryenzarath para participar en su destrucción y, con la caída del Cielo de Sangre, la tribu de Aral se convirtió en el núcleo de poder más importante de la zona. En pocos años logró absorber a las otras tribus y acabó convirtiéndose en un amplio reino conocido como Arabal.

El país no tardó en prosperar y volverse una pequeña potencia especializada en el comercio con el Viejo Continente y las naciones feéricas, manteniendo buenas relaciones con la mayoría de fuerzas de Gaïa. Lamentablemente, la mala gestión de algunos de sus gobernantes hizo que apenas dos siglos mas tarde estallaran disputas internas que fragmentaron y debilitaron el país. Además, una parte del reino fue conquistada por el imperio de Elcia y Arabal entró en un periodo oscuro del que le costaría siglos salir.

La llegada del Mesías tuvo efectos menores en la población, aunque un amplio sector adoptó sus doctrinas religiosas. No obstante, pese a ser una nación mayoritariamente humana, Arabal no se unió a los Reinos Santos y mantuvo la pluralidad étnica y religiosa como uno de sus principios culturales. El país, por aquel entonces con un territorio mucho más reducido, pasó por tiempos de declive hasta que, tras años de dificultades, alcanzó sus horas más críticas al llegar la Guerra de Dios. Aunque el conflicto global no salpicó directamente a Arabal, Rah hizo que Lemunia, un miembro de la Cofradía, asesinara en secreto a su rey y a los principales dirigentes del país, lo que desencadenó una guerra civil que terminó de destrozar lo que quedaba de la nación. Además, cuando la activación de la máquina de Rah hizo que desaparecieran los elementales de agua con los que sus gentes convivían desde hacía siglos, el territorio se dividió en una veintena de feudos independientes dando fin a la existencia de "Arabal".

En el año 323, coincidiendo con la llegada de las fuerzas de Zhorne a Eurakia, el líder tribal Shepin Berzegas solicitó la ayuda del trono imperial para refundar Arabal, aceptando convertirse en un principado si él era nombrado rey. El futuro Sacro Santo Emperador Lázaro Giovanni aceptó a regañadientes, pero tras ver la tiranía de Berzegas, cambió de opinión y en contra de los deseos del líder tribal acabó obligando al resto de tribus a reunirse y elegir su nuevo monarca, el primer "rey de las aguas"; una tradición que se ha conservado hasta la actualidad a través de los senadores que representan a las diferentes tribus.

Gracias al apoyo económico y militar de Abel, Arabal no tardó en dar pasos de gigante en recuperar parte de su esplendor de tiempos pasados. Su reforzada relación con el Viejo Continente, sumada a la llegada de multitud de inmigrantes, hizo que el país adoptará nuevas costumbres que se mezclaron con sus antiguas tradiciones.

Desde su unión al Sacro Santo Imperio, Arabal ha vivido tiempos relativamente tranquilos, centrados en el comercio y en su desarrollo. En sus casi setecientos años de historia, sólo han tenido tres conflictos relevantes; uno contra Manterra, motivado por problemas de contratos sobre las rutas de comercio, y otros dos con Ygdramar.

Arabal no tuvo relación alguna con Abel durante el desmembramiento del imperio, aunque sus senadores hicieron todo lo posible por abogar por una resolución pacífica del conflicto. Tras la muerte del emperador, la nación ha decidido permanecer neutral y no tomar partido por Elisabetta o Gaul, en gran medida porque su actual gobernante, el rey Hector Vazel, está a punto de terminar su reinado y no quiere hacer nada que pueda desequilibrar el estado del país.

Revuelta

Aun siendo un país avanzado y con bastante conexión con el resto de Gaia, no todo es pacifico en Arabal. En el oeste, dentro de las montañas, existe un grupo de insurgentes que desde hace unos meses trata de independizar los territorios interiores del gobierno central. Liderados por el misterioso caudillo militar Edan Scifo (Paladín Nv 8, ♂) estos rebeldes, que se comportan y actúan como mercenarios profesionales, han logrado de momento marcarse un gran número de victorias gracias a su dominio del terreno montañoso y el apoyo de los caciques locales. El Rey de las Aguas trata por encima de todo de que las noticias de la rebelión no se extiendan ni parezca que ha perdido el control de la zona, cosa que de momento ha logrado a causa de que los territorios afectados son aún muy pequeños. No obstante, pretende acabar con la situación lo más pronto posible, antes de que la noticia pueda causar inestabilidad (o algo aún peor, un verdadero conflicto) en el país.

La verdad que se oculta tras la repentina aparición de Edan y sus fuerzas es bastante retorcida; se trata del más reciente líder de Les Jaeger, enviado por el Triunvirato de Azur con la misión de provocar los suficientes problemas como para que el Rey de las Aguas se vea obligado se vean obligado a aceptar una alianza con Gaul.

Seward
Lagunas de Mainland
Valakar
Tunia
Itsaya
Bosque de Perzal
Blunn
Ludwig
Thor
Babaria
Tierras Grises
†Puente de los Tres Reyes
Montañas de Lepedrar
†Tatara
Llanos del Honor
Nimueh
†Tuonela
Sigan
Mercia
Montañas Ghaunt
Cordillera de Umbranos
†Mesaverde
Río Nelón
Valessa
†Kryzeth
El Hueco
†Deinemolfe
Marhaus
Río Feralgan
Fane
Bosque de Arah
†Valefan
Lenuta
Arabal
Tatiana
†Mezaros Ulroack
Lores
Rusandra
Laberinto de Ríos
†Sephae
Viorica
†Veratis
†Puerto Dux
Crina
Lago Vetan
Ankah
†Chalchiuhtlatonal
Cataratas de Patricio
Nicoleta
Illye
Carei
†Eru Zoto
Maexcela
Cordillera de Umbranos
Montañas de la Sombra
Jungla
Cantukal
†Zaachila Yoo
†Alaxia
Manaclan
Aguaalulec
Erula
†Gomius
Organe
Río Fedor
†Lingkar
†Fortaleza de Libra
†Khemi
Jatoba
Meseta Central
Manterra
Selva de Jade
†Kalio
Collera
†Ora
Mircea
Dragomir
†Atmós
†Vinchensa
Mar Interior de Arabalaste
Violel
†Pompito
Río Rogan
Sergiu
Raduh
†Puerto Verau
Sorina

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 500 1000 1500 Kilómetros

0 500 1000 Millas

Accidentes geográficos relevantes

Ante todo, el territorio de Arabal se caracteriza por la gran cantidad de ríos y lagos que tiene. El resto, con la excepción de la monumental Cordillera de Umbranos, son llanuras y colinas llenas de vegetación con algún que otro puntual bosque de gran tamaño.

El Bosque de Arah: Aunque el nombre oficial de este extraño paraje es Arah, todo el mundo lo conoce coloquialmente como el Bosque Gigante, debido a las inusuales características de sus árboles. Lo cierto es que, por increíble que parezca, todos y cada uno de ellos poseen un tamaño absurdamente desproporcionado; son entre seis y ocho veces más altos y gruesos que otros árboles similares o de su especie. Eso significa que hay troncos que llegan a tener un diámetro de decenas de metros y la copa de algún que otro árbol tiene una altura de casi medio kilómetro de altura. Naturalmente, todo esto da a las personas que entran en su interior la impresión de ser diminutos.

No se sabe con exactitud la razón de este crecimiento, ni si es natural o de origen mágico. Algún místico ha llegado a teorizar que quizás exista algún dios de la naturaleza dormitando en la profundidad de la foresta, aunque son conjeturas que nunca han tenido base alguna que las sustente. Salvo alguna que otra casa construida en los árboles, Arah no contiene poblaciones humanas, pero la fauna que habita en él es equivalente a la de un bosque normal.

La sombra de Arah en La Vigilia es un lugar verdaderamente terrible, tan aterrador que casi parece sacado de la peor de las pesadillas. Allí, el bosque está repleto de unos gigantes blancos que pululan de un lado a otro en busca de cosas vivas que devorar. Estas extrañas entidades, de aspecto humanoide, caminan envueltas en una especie de aura de silencio, pues allá donde se mueven cuanto les rodea deja de emitir ruido. Pese a su apariencia y comportamiento errático, el poder gnóstico de estas criaturas es verdaderamente desmesurado, prácticamente equivalente al de una deidad caída. Por ello todas las entidades, incluso las más poderosas, evitan acercarse a este lugar, pues si bien entrar en el interior de La Vigilia de Arah es fácil, crear una apertura de salida requiere un poder desgarrador.

Una vieja historia habla de esas criaturas, asegurando que están perdidas allí y son incapaces de encontrar la salida, pero que si lo hicieran, avanzarían por La Vigilia devorándolo todo a su paso. La mera idea de que algo así pudiera ocurrir incomoda incluso a los propios Señores de las Pesadillas.

Cordillera de Umbranos (zona este): La zona este de la Cordillera de Umbranos es, con considerable diferencia, la más alta y escarpada de todo el continente. En tiempos antiguos los habitantes de Arabal la llamaban "Enkidah Thoth", que significada "la pared de la noche", pues era la entrada de Nyhakryenzarath y desde allí se cernía una cúpula de oscuridad eterna que no dejaba pasar la luz del sol. Si bien visualmente mantiene la misma apariencia oscura que en Corinia e Ygdramar (un conjunto de cumbres afiladas salpicadas de blanco en sus zonas más elevadas), lo cierto es que visto desde su cara oriental tiene una presencia aún más inhóspita. A cierta distancia, parece un inmenso muro oscuro que separa las grandes llanuras de las estepas de occidente.

Tratar de cruzar Umbranos es una tarea realmente complicada, pues son escasos los pasos que hay entre las montañas y éstos conllevan gran riesgo a causa de los desprendimientos y los aludes de nieve. Por lo general, es preferible contratar los servicios de alguno de los guías de los pueblos colindantes antes que atreverse a cruzar sin la ayuda apropiada.

La cordillera está repleta de ruinas y construcciones Vetala, incluyendo viejos castillos e incluso pequeñas urbes abandonadas. Las más problemáticas de todas son sin duda los llamados "ejes de las sombras", las torres que usaban en Nyhakryenzarath para levantar la cúpula de oscuridad. De vez en cuando, si las energías de las Líneas del Dragón aumentan por cualquier causa, las torres aún generan oleadas de tinieblas que sumen en la oscuridad todo cuanto hay en kilómetros de distancia.

Aunque la mayoría de las cosas de valor han sido saqueadas a lo largo de los siglos, hay multitud de leyendas sobre antiguos tesoros de Nyhakryenzarath que aún se ocultan en las ruinas, lo que hace que algunos aventureros se atrevan a ignorar las lúgubres leyendas de monstruos y criaturas innombrables para hacerse con parte de esas riquezas.

Sin embargo, no todo en Umbranos es negativo. La Cordillera es vital para la gente de Arabal, pues no sólo les proporcionan una barrera natural contra posibles ataques de los nómadas de Corinia, sino que de ella nacen la mayoría de los caudalosos ríos que cruzan el país.

Río Feralgan: Feralgan es el río más largo y con mayor caudal de Eurakia. Nace en la zona norte de Umbranos y cruza el continente delimitando la frontera que separa Ygdramar de Arabal. El río se caracteriza por tener centenares de afluentes subterráneos que se ramifican a lo largo de todo su recorrido, haciendo que las tierras colindantes sean extremadamente fértiles y llenas de vida. Ya que es tan excepcionalmente ancho, Feralgan también posee una considerable cantidad de pequeñas islas repartidas a lo largo de su cauce, algunas de las cuales incluso están habitadas.

Río Rogan: Después de Feralgan, Rogan es el segundo río más grande y caudaloso de Arabal, aunque para los habitantes del Reino de las Aguas es sin duda mucho más importante. Rogan no sólo cruza el principado por la mitad de su territorio, sino que tiene cientos de afluentes que se ramifican por todas partes conectado con lagunas y otros ríos, formando la espina vertebral del Laberinto de Ríos. Por ello, Rogan sirve como una "carretera" de agua para los pequeños navíos arabalenses, que lo utilizan para viajar de un lado al otro del principado.

En el pasado el río era un lugar con una excepcional fuerza sobrenatural y en su lecho vivían infinidad de elementales de agua de todo tipo. Aún hoy, el vínculo que tiene con el agua es enorme y toda magia relacionada con dicho elemento que sea usada en sus proximidades recibe un considerable refuerzo.

Mar Interior de Arabalaste: Arabalaste es el nombre que recibe el elemento geográfico más conocido del principado, el inmenso mar interior que se extiende cientos de kilómetros no muy lejos de la costa. Se caracteriza por ser bastante irregular, pues hay zonas extremadamente profundas mientras que en otras es incluso posible caminar sin que el agua cubra por encima de las rodillas. Esa es la causa por la que sólo los marineros más experimentados pueden navegar por él sin temor a quedar encallados, pero también permite que existan numerosos pueblos y algunas ciudades construidas sobre su superficie.

Aunque es generalmente una zona muy tranquila, lo más peligroso de Arabalaste son "los reyes del mar", unos depredadores marinos de gran tamaño similares a sierpes acuáticas que de vez en cuando atacan a los navíos. Para acabar con el problema el ejército de Arabal ha tratado en varias ocasiones de exterminarlos sin éxito; aunque consiguen acabar con ellos una temporada, al final siempre aparecen nuevos.

Cataratas de Patricio: Patricio son las mayores cataratas de todo Gaïa, una descomunal cadena de cascadas que, uniendo el caudal de más de seis grandes ríos diferentes, cae desde más de setecientos metros de altura. El accidente geográfico es relativamente nuevo; se formó durante la activación de la máquina de Rah, cuando la tierra se levantó separando de manera innatural el cauce de las aguas. En la actualidad es un espectáculo impresionante y un lugar de visita obligada para los turistas de otras tierras. Por ello hay multitud de hoteles por la zona, así como embarcaciones que llevan a los viajeros hasta el lago que se forma al pié de la cascada.

Desconocido para las personas en general, existe tras las cataratas una red de grutas subterráneas que conducen a una ciudad D´anjaini abandonada desde el final de la guerra.

Lago Vetan: Vetan es uno de los lagos más grandes de Arabal, aunque se caracteriza no por su tamaño sino por la enorme cantidad de peces que hay en él. Para la gente del principado, cuya dieta se basa principalmente en el pescado, la existencia de Vetan es una bendición, pues permite a los que viven en zonas interiores tener acceso a capturas frescas casi a diario gracias a la excelente red de trasporte fluvial que rodea el lago.

En La Vigilia de Vetan, en el centro de las aguas se encuentra un extraño complejo cristalino con la apariencia de un castillo oriental. Antiguamente, era el centro de operaciones del miembro de la Cofradía original Nozuel, pero lleva casi setecientos años sin dueño o señor. Sus únicos habitantes son los elementales que la pseudo deidad dejó como guardianes.

Laberinto de Ríos: Laberinto de Ríos es el particular nombre que recibe la estructura fluvial del principado, pues casi cincuenta de los grandes ríos que lo recorren están unidos en distintos puntos por canales, lo que forma una gran red que permite viajar de uno a otro con facilidad. Los hábiles marineros del principado conocen el Laberinto como la palma de sus manos, y usan sus pequeños y manejables barcos para viajar por él a gran velocidad; un sistema que muchos encuentran más útil que cualquier red de calzadas.

Hondonada Oscura: La Hondonada es un área siniestra y tétrica que alberga varias docenas de pequeñas aldeas. Sus cosechas no son especialmente buenas y tanto los animales como las personas que habitan en ella nunca parecen estar completamente sanas. Por si fuera poco el territorio parece estar siempre oscurecido, como si la luz huyese de esta. Lo que muy pocos saben es que las peculiaridades de la Hondonada no tienen nada que ver con los Vetala, sino con un enorme árbol de Ghestal que ha sobrevivido durante más de dos mil años en el interior de unas grutas subterráneas de descomunal tamaño. El árbol sigue creciendo y afectando con sus semillas todo lo que hay en cientos de kilómetros a la redonda. El árbol se mantiene gracias a un pequeño contingente de golems de madera construidos por Duk' zarist como guardianes y jardineros, los cuales se aseguran en todo momento de darle todo cuanto pueda necesitar.

Lugares de interés

Grandes y estrambóticas ciudades construidas sobre el agua son los principales puntos de interés de Arabal, cuyas características únicas a menudo ensombrecen incluso las ruinas repartidas a lo largo de sus impresionantes ríos y lagos.

Vinchensa
(Ciudad, 28 000+ habitantes)

Aunque pueda sonar un poco redundante para un lugar como Arabal, la pequeña ciudad de Vinchensa es donde las aguas están *más presentes de entre todas las urbes del país*. El agua forma parte "tangible" de la arquitectura, pues hay miles de canales recubiertos por cristal semitransparente que permiten ver como fluye por el suelo y las paredes. Naturalmente, este estilo no parece ni siquiera diseñado por el hombre, algo que resulta del todo cierto; es una herencia dejada atrás por los Sylvain que vivieron en el país hace más de mil años. Añadido a este hecho la mayor parte de las construcciones utilizan aguamarina para dar color a sus edificaciones, dando la sensación de que el agua está en todas partes al combinarse los colores suaves con los reflejos acuosos.

El gobernador de Vinchensa es "Alexasse Dubrien" (Asesino Nv 7, ♂ D´anjayni), un anciano D´anjayni llamado Almarosh que lleva veinte años personificando al dirigente gracias a sus habilidades raciales. Irónicamente, se ha encariñado considerablemente de su identidad y prácticamente pretende pasar el resto de sus días como Alexasse. El problema es que durante el tiempo en el que ejerció como asesino se grajeó un considerable número de enemigos entre diferentes organizaciones, en especial la enemistad personal del Ángel Caído de Samael Jigoku no Kami, quien juró matarlo cuando tuviera la oportunidad. Recientemente, el Ángel Caído ha obtenido algunas pistas sobre la ubicación de Almarosh y ha reunido a un grupo de mercenarios sobrenaturales para asaltar el palacio azul de Dubrien. La Voz de las Aguas, que es consciente de la verdadera identidad del gobernador, pretende protegerle sin que éste sea consciente de ello (ya que les interesa que siga en la posición de gobernador), usando a un grupo de mercenarios que contrarresten a los de Samael.

Girovela
(Ciudad, 14 000+ habitantes)

Comparable tan sólo a lugares tan asombrosos como Paradís Paradís, Thirghú o incluso la mismísima Arkángel, la ciudad flotante de Girovela es considerada una de las siete grandes maravillas de Gaïa. Ello se debe no sólo a que es una impresionante metrópolis repleta de majestuosos edificios y hermosos monumentos, sino por el hecho de que no está "asentada" sobre una superficie sólida; más que una "ciudad" se la podría considerar una descomunal embarcación que flota libremente por las marismas de Arabal y, en raras ocasiones, incluso llega hasta el océano.

Por su condición única Girovela no tiene un emplazamiento fijo. Suele moverse por el mar interior de Arabalaste o baja hasta la costa por un canal artificial construido específicamente para ella. La ciudad es un lugar de fiesta continua y presenta grandes espectáculos diarios. Por eso cuando se acerca a otra población costera o a la capital siempre es motivo de celebración, igual que un circo itinerante que acaba de llegar de visita. Muchos van a ella para encontrar entretenimiento o divertirse un poco, mientras los comerciantes de Girovela aprovechan para entablar diferentes negocios con los burgueses locales.

Además de todas las rarezas de la ciudad, políticamente Girovela posee también ciertas excepciones. La ciudad, igual que un barco, se considera una "propiedad privada" del una sola persona, que recibe el título de "almirante". Esta figura es vitalicia y es el propio almirante quien elige a su sucesor poco antes de morir. En estos momentos el mandato recae en la joven Arkadia Persia (Guerrera Acróbata Nv 4, ♀), quien se rodea por un consejo de personas relevantes de la ciudad para tomar sus decisiones más vitales.

Nadie sabe con verdadera seguridad como una plataforma de madera y metal de cinco kilómetros de diámetro repleta de edificios es capaz de mantenerse en la superficie del agua sin hundirse. Numerosos técnicos e ingenieros navales han tratado de explicar su funcionamiento y reproducirlo, pero ninguno ha tenido éxito jamás. Hay ocultistas que incluso piensan que tiene un origen sobrenatural, relacionándola con los antiguos pactos que los habitantes del principado hicieron con poderosos elementales de agua. No obstante, el verdadero secreto de la ciudad se basa en principios tecnomágicos; fue construida sobre una antigua plataforma de Sólomon y existe un generador sobrenatural que actúa como núcleo. No obstante, este hecho sólo es conocido generación tras generación por el propio almirante y es un secreto que ninguno de ellos ha desvelado jamás, pues es lo que les proporciona el verdadero control sobre la ciudad.

Girovela es residencia de miembros de diferentes organizaciones secretas. La familia Steiner de Sol Negro lleva muchos años interesados en la ciudad y la utilizan para comerciar, y algunos miembros de Las Sombras de Samael la emplean como centro de operaciones en Eurakia.

Puerto Verau
(Ciudad, 88 000+ habitantes)

Incluso sin tener la imponente presencia de la capital, Puerto Verau es un lugar de gran belleza y encanto. Rica y prospera, es una ciudad marcadamente comercial que en las últimas décadas se encuentra en un claro auge. La actividad mercantil de sus barcos poco tiene que envidiar a la de Manterra y, pese a que el volumen de mercancías que transportan es mucho menor, la efectividad de sus navíos suple de sobra cualquier carencia. Está erigida aprovechando una amplia bahía y una gran pared montañosa que, en combinación con un muro construido directamente sobre las aguas, permite cerrar el acceso a la ciudad creando lo que sus habitantes denominan "el océano de Verau". La ciudad se encuentra dividida en dos partes muy claras; la sección situada sobre la orilla con la montaña a sus espaldas y una serie de edificios construidos directamente sobre las aguas de la bahía. Estos últimos, todos extremadamente altos, parecen enormes torres que sobresalen en el horizonte y a menudo actúan como faros para los barcos que se acercan.

Verau está repleta de simbologías de sirenas; hay estatuas de ellas por todas partes así como pinturas, banderas y otros adornos. Según el mito, la mayoría de sus ciudadanos tiene sangre de sirena por sus venas, ya que los primeros habitantes de la ciudad tomaron como parejas a muchas de esas criaturas legendarias.

El puerto está regido por un consejo de nobles presidido por el estrafalario Duque Brioni Dorin (Novel Nv 3, ♂), un amante de las historias ocultistas y que simula ser un vampiro. La gente suele mirarle con recelo (ciertamente, su actuación es excelente), pero en el fondo es un buen tipo, que pese a sus excentricidades hace un gran trabajo por la ciudad.

Puerto Verau es también famoso por ser donde se organiza la regata naval más importante del mundo. Cada tres años, los mejores marinos y algunos de los hombres más ricos del planeta compiten allí buscando fama y fortuna.

La Voz de las Aguas

Desde tiempos remotos existe una sociedad secreta que influye y controla las decisiones de los dirigentes de Arabal, asegurando la estabilidad del país y la de sus navíos en altamar. Dicho grupo, conocido como "La Voz de las Aguas", es un conjunto de criaturas sobrenaturales y nobles arabaleses que firmaron un pacto en tiempos de Nyhakryenzarath para su mutua colaboración y supervivencia. Actualmente, sus miembros siguen velando por el futuro del país desde las sombras, influyendo no sólo en la política sino también en las acciones que las fuerzas sobrenaturales puedan tener en sus intereses marítimos. Naturalmente, también se aseguran de que la Inquisición no tenga poder sobre ninguna entidad vinculada a la sociedad. En estos momentos, La Voz de las Aguas está compuesta por seis miembros, aunque hay casi medio centenar de agentes de todo tipo asociados a ellos.

Ponthos: El alto elemental Ponthos es el miembro más antiguo del consejo así como su no oficioso líder. Se le considera hijo de la Dama de las Aguas Marid y consecuentemente para muchos posee un estatus similar al de un "semidios". Aunque su verdadera forma es monstruosa, habitualmente toma la apariencia de un hombre de avanzada edad de porte noble y respetable. Ponthos fue el primero en firmar el tratado con los pobladores de Arabal y desde entonces se ha comprometido directamente en el bienestar del país, preocupándose por igual de personas como de entes sobrenaturales. No obstante, su moralidad es extraña desde una perspectiva humana; si bien sus intereses hacia los habitantes de Arabal son sinceros, no tiene reparos en eliminar a quien haga falta para asegurar el bienestar de la mayoría.

Archiduque Neil Reistain (Paladín oscuro Nv 6, ♂): El gran Archiduque es la mayor figura de poder político del principado, así como uno de los hombres más peligrosos que tener como enemigo en Arabal. Pese a ser ya de edad avanzada (acaba de cumplir cincuenta y cuatro años), sigue conservando una mente ágil y una presencia imponente. Nunca ha sido "Rey de las Aguas", pero es su mano la que elige al nuevo monarca cada legislatura. Su familia lleva siglos manteniendo el anonimato de la "La Voz de las Aguas" y asegurándose de que la Inquisición no pueda actuar abiertamente contra sus aliados. Posee la mayor red de espías de la nación, la cual se extiende también a otros países y organizaciones.

Lady Yiselt Eliana (Novel Nv 3, ♀): Conocida como Duquesa de las Aguas, la encantadora Yiselt Eliana es una mujer de indescriptible belleza y sensualidad. Heredó su posición dentro de "La Voz de las Aguas" de su difunto esposo hace menos de tres años, demostrando tener incluso más talento que éste para manipular a las personas y obtener de ellos cualquier cosa que deseara. Es caprichosa, voluble, bipolar e incapaz de contentarse con nada. La única causa por la que disfruta de su estancia en la organización es la maniática sensación de poder que siente formando parte de ella. Gracias a su descomunal fortuna y el poder de persuasión que le da su belleza, ha logrado influir en la mayor parte de los hombres más importantes de Arabal y otros principados, lo que la vuelve muy útil para "La Voz". No obstante, todos sus compañeros tienen claro que está ligeramente desequilibrada y desearían, si les fuera posible, deshacerse de ella.

Phrovion: Phrovion es un Varuna de más de mil años de antigüedad que representa a los habitantes de los océanos cercanos a Arabal. Dado que por su tamaño le resulta imposible personarse en las reuniones de "La Voz de las Aguas", utiliza como médium a una niña pequeña llamada Amelia, la cual actúa como sus ojos y oídos. Dado que en el pasado fue esclavizado por un miembro de Yehudah, ha inventado un sistema para protegerse contra las habilidades de convocatoria usando un contenedor para encerrar su esencia y permitir a la pequeña Amelia llamarlo cuando sea necesario.

Romario Yescal (Maestro en armas Nv 7, ♂): A sus treinta y siete años, el general Romario es el comandante en jefe de las fuerzas militares del principado más joven de la historia reciente de Arabal, una posición que obtuvo tras servir como agente secreto de "La Voz de las Aguas" durante más de una década. Se trata de un hombre inquieto, que siempre ve en todas partes conspiraciones contra su amado país. Por suerte, ese nerviosismo ha probado ser de gran utilidad para la organización más de una vez. Sus habilidades de combate lo sitúan además entre los mejores guerreros del continente y no tiene problemas en ensuciarse personalmente las manos de considerarlo necesario.

Patroclos Pertegaz (Novel Nv 4, ♂): Pertegaz es el comerciante más rico de Arabal y posee la flota naval privada más grande del mundo. Su instinto para los negocios y su influencia sobre los gremios del país son de una utilidad inigualable para la organización, aunque sus excentricidades personales y personalidad compulsiva resultan muy molestas a los otros integrantes del grupo.



Ponthos

Ilustrado por © Wen Yu Li

Puerto Dux
(Ciudad, 231 000+ habitantes)

Puerto Dux, la ciudad del agua, es la capital de Arabal. Situada en el centro mismo de la costa, se trata de una enorme y próspera metrópolis erigida directamente sobre el mar gracias a un intrincando conjunto de islotes y plataformas acuáticas sostenidas por grandes columnas (en total, hay ciento cincuenta islas y cerca de otras tantas plataformas para sostener sus más de quince mil edificios). La única manera de acceder al puerto es mediante barco, ya que está separado más de un kilómetro de la zona costera. Antiguamente existía un puente que lo unía a la tierra, pero tras ser destruido en tres ocasiones diferentes por grandes maremotos, los dirigentes de la ciudad prefirieron olvidarse de él.

Para cualquier persona no acostumbrada a vivir allí, la visión de Dux es un espectáculo sorprendente, casi sacado de una época distinta. La mitad de sus calles son canales o enormes ríos que se conectan entre sí mediante puentes y están repletos no sólo de barcazas y góndolas, sino también de enormes barcos comerciales. Muchos de los edificios más grandes (que normalmente pertenecen a alguno de los gremios comerciales de la ciudad) tienen enormes puertos privados en su interior, capaces a menudo de contener hasta tres o cuatro galeones. La ciudad está dividida en siete enormes barrios (o "archipiélagos", como les gusta llamarlos a sus pobladores), cada uno con sus propios monumentos y peculiaridades; Sester (el barrio central y más importante), Marcon (la zona universitaria), La Diona (el más rico y elitista), San Tício (conocida por sus grandes catedrales y palacios), Potagruaro (el de mayor tamaño), Duxiene (la zona más festiva), El Garbanzo (los suburbios) y Eraclea (el archipiélago de comercio).

Por su inusual emplazamiento, la infraestructura de Dux ha necesitado siempre ser excepcionalmente avanzada. Tiene canales que aprovechan las corrientes para proporcionar agua a todos los hogares, un sistema de alcantarillas basadas en grandes tuberías para sacar los desperdicios muy lejos de la ciudad y otros muchos elementos que hacen la vida fácil para sus habitantes. El puerto también goza de un avanzado sistema de defensa contra ataques marítimos; existen enormes compuertas subterráneas que pueden cubrirlo por completo de enormes murallas. Pero no todo es perfecto; el intricado trazado de las calles y las interminables callejuelas, patios y callejones hacen que orientarse resulte muy complicado, incluso para los propios habitantes de la ciudad.

Dux es el hogar del "Rey de las Aguas" Ayrton Remedus (Novel Nv 4, ♂), quien controla el principado desde el monumental Palacio de las Mareas, un edificio de mármol blanco que simula ser un descomunal barco. Ayrton siempre ha sido una persona pacífica al que le hubiera gustado pasar su reinado de un modo anodino y sin problemas, aunque la ruptura del Imperio le ha obligado a tomar drásticas decisiones. La razón por la que se ha separado de Abel es que está convencido de que muy pronto estallará un conflicto entre el trono imperial y la Alianza Azur y, cuanto más apartado y desvinculado se encuentre Arabal de ellos, mejor para su país.

Veratis
(Ciudad, 32 000+ habitantes)

Pese a su considerable tamaño, Veratis es una de las urbes menos relevantes de Arabal. Sin destacar en nada en concreto la gente, tanto los nativos del principado como los extranjeros, tiende a olvidarse de su existencia, por lo que sus habitantes viven separados del mundo por unas inexistentes murallas.

Hace ya tres décadas, los mandatarios de la ciudad invirtieron una considerable cantidad de dinero público en construir una inmensa universidad, esperando que eso ayudara a Veratis a convertirse en la cuna cultural del principado, de un modo similar a lo que Kueba es para Manterra. Por desgracia el intento fue un fracaso y en estos momentos las lujosas instalaciones, construidas para albergar a más de tres mil estudiantes, acogen a menos de cien. Irónicamente el actual decano, Killian Masters (Convocador Nv 5, ♂), está usando secretamente el complejo para sus propias investigaciones sobrenaturales, pues considera que sería una desgracia desperdiciar un lugar así. Pese a que no tiene demasiados escrúpulos, su objetivo no es en absoluto oscuro; pretende desarrollar cursos místicos y, llegado el momento, presentar sus avances al Rey de las Aguas para que acceda a permitir abiertamente la magia en Arabal.

Atmós
(Ciudad, 18 000+ habitantes)

Atmós crece en la base de un gran volcán que lleva dormido los últimos cinco siglos. Por si esto no fuese suficiente para hacer de ella especial, la ciudad está repleta de avances científicos de lo más sorprendentes, como molinos que se alimentan de la fuerza del vapor volcánico, tuberías que trasladan agua caliente de un lugar a otro, o incluso un sistema de transporte público que mueve grandes vagonetas de vapor por raíles que recorren las calles. Sus habitantes consideran Atmos el lugar más avanzado del mundo y se sienten muy orgullosos de vivir allí. Naturalmente muchas veces se ha tratado de copiar los sistemas de la ciudad para aprovecharlos en otras urbes, pero sus adelantos están tan ligados a su ubicación junto a un volcán que nunca han podido ser "trasladados" a otras ciudades.

La mayoría de los avances se deben al ingenioso fundador de la ciudad, Jonathan Atmós, quien descubrió una gran infraestructura de tuberías y mecanismos antiguos junto a la base del volcán. El hombre, una de las mayores mentes de su tiempo, las aprovechó a favor de la urbe, encontrando una gran cantidad de usos para esta. Desgraciadamente Jonathan murió en un accidente durante sus experimentos, aunque aún ahora los ciudadanos le recuerdan y celebran su cumpleaños con grandes festividades.

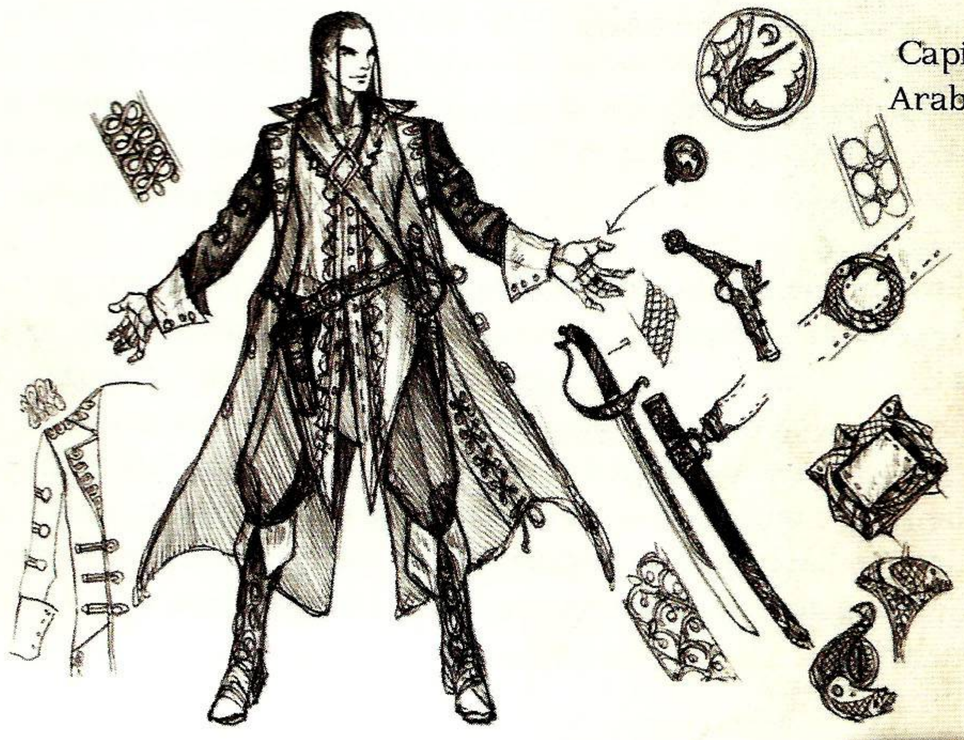
Desconocido para el mundo entero, Atmos no es sino otro de los experimentos sociales iniciados por Imperium, que llevan siglos usando la ciudad como un enorme campo de pruebas intelectual. Originariamente pensaron en usarla para iniciar un segundo Imperio de Sólomon cuyo avance fuera mucho más lento y controlado, pero desecharon la idea con el tiempo y propiciaron la pasividad de sus habitantes. Aún así, de vez en cuando aún introducen algún acontecimiento inesperado, tratando de analizar las diferentes reacciones de la gente ante lo desconocido.

Chalchiuhtlatonal
(Edificación, 100+ habitantes)

Chalchiuhtlatonal, o Castillo de las Aguas, es una vieja construcción de más de mil años de antigüedad con cierta notoriedad en Arabal. Se trata de una extraña fortaleza construida conjuntamente por elementales y humanos sobre un gran lago. Aunque a causa del paso del tiempo ha sufrido muchos daños y secciones enteran han sido reconstruidas, aún conserva su extraña forma original; una especie de huevo descomunal con infinidad de torres saliendo de su parte superior. Si esto no fuera suficientemente impresionante, una gran parte de Chalchiuhtlatonal está construida debajo del nivel de las aguas (algo, naturalmente, sólo posible gracias a la intervención de fuerzas sobrenaturales).

Según una vieja tradición el castillo no tiene señor alguno, pero un grupo de cuidadores, pagados apropiadamente por las arcas del Rey de las Aguas, se ocupa de mantenerlo en perfecto estado en caso de que fuera necesario. Actualmente no es más que una atracción turística y aunque no está permitido entrar en su interior, la gente a menudo viaja muchos kilómetros para ver su inusual forma.

En realidad, lo cierto es que Chalchiuhtlatonal oculta en sus muros más de un secreto. Varias de las secciones que se encuentran bajo las aguas son laberínticas y están repletas de protecciones místicas extremadamente poderosas, pues en ellas se encuentran "tesoros" de increíble importancia; desde los últimos huevos de dragón marinos hasta el recipiente que contiene la esencia de Ran Kraken, el Aeon del Agua.



Capitan Arabales

Valefan
(Pueblo, 2 000+ habitantes)

Valefan es un pueblo que posee un afamado pozo de aguas milagrosas capaces de curar cualquier dolencia; o al menos, esa es la mentira que sus habitantes "venden" a todo extranjero que pase por allí. Sólo las constantes falsas representaciones de increíbles curaciones prodigiosas hacen que la fama del agua se mantenga y que muchos enfermos viajen desde muy lejos es busca de un milagro, gastando grandes cantidades de dinero en la población. Lo curioso del asunto es que en el pasado el pozo sí poseía cualidades místicas, pero fueron anuladas por completo tras la activación de la Máquina de Rah. Ahora, con la magia resurgiendo con potencia, el agua comienza nuevamente a adquirir ciertas cualidades sobrenaturales, pero es imposible saber si seguirán siendo sólo curativas o desarrollaran además otras cualidades más problemáticas.

Pompito
(Ciudad, 41 000+ habitantes)

La ciudad gourmet de Pompito es famosa en todo el mundo por sus increíbles restaurantes y pastelerías, que muchos consideran los mejores de Gaïa. A sus habitantes les encanta comer y disfrutan como nadie haciéndolo. Sin embargo, esta ancestral costumbre también ha tenido un curioso efecto secundario en los ciudadanos; la gente de Pompito tiene el mayor índice de sobrepeso conocido. Si bien para los visitantes eso ha hecho que se gane el apodo de "Ciudad de los Gordos", los pompitenses no ven en ello problema alguno. Tras siglos de obesidad, los modelos estéticos de sus habitantes han cambiado adaptándose al particular estilo de la ciudad. Las personas obesas son consideradas hermosas, algo que se ha reflejado también en su arte y literatura.



Pompitense

Curiosamente, el sobrepeso de sus gentes no impide que sean unos nadadores extremadamente hábiles; como ellos mismos se sienten orgullosos en afirmar, cuanto más redonda es una persona, mejor flota.

Kuburan
(Pueblo, 5 000+ habitantes)

Kuburan es un poblado muy particular a causa de una extraña costumbre de sus habitantes; la aldea y el cementerio local están unificados, por lo que las calles se alzan sobre cientos de tumbas. Esto se debe a que la gente tiene por costumbre enterrar a todos sus muertos alrededor de las casas, ya sean jardines o calzadas. La tradición nació de hace cientos de años durante tiempos de conflictos y hambruna, un momento en el que la cantidad de muertos fue tal que el cementerio creció hasta la ciudad. Aunque para los extranjeros puede resultarles algo desagradable o lo consideren poco higiénico, para sus habitantes es algo completamente natural y que implica respeto; gracias a esto pueden estar de forma constante recordando a los que ya no están a su lado.

Extrañamente, motivado probablemente por la actitud de la gente, de algún modo esta tradición ha hecho que el reflejo de La Vigilia del poblado sea un lugar extremadamente positivo donde existen multitud de espectros de difuntos. Al parecer, la creencia de los habitantes de Kuburan de que sus almas permanecerán juntos a sus seres queridos es tan fuerte que cada vez que alguien muere deja tras de si un reflejo decidido a proteger a los suyos, por lo que cualquier entidad negativa que llegue a la zona con malas intenciones se arriesga a enfrentarse a una verdadera legión de enemigos sobrenaturales.

Otras Poblaciones: Mircea, Raduh, Sergiu, Violel, Dragomir, Fane, Lenuta, Tatiana, Sorina, Rusandra, Viorica, Crina, Nicoleta, Ankah, Illye, Aicaterin, Kamel.

Tramas

Si bien Arabal es un lugar aparentemente tranquilo, lo cierto es que es un territorio en el que ocurren multitud de sucesos interesantes. Cualquier aventura relacionada con viajes marinos puede tener el principado como inicio ni hay que olvidar que los fuertes vínculos elementales que tienen sus gentes pueden ser también un gancho ideal para muchas partidas. Tampoco hay que ignorar los actuales ataques que los territorios del sur están sufriendo procedentes de Gaïa; en cualquier momento los personajes pueden acabar involucrados sin saberlo en el inicio de una terrible guerra.

La nueva isla: Hace apenas unos días una erupción volcánica ha hecho resurgir un gran trozo de tierra cercano a la costa de Arabal creando una pequeña isla que contiene ruinas anteriores a la activación de la máquina de Rah. Naturalmente, la noticia se ha vuelto extremadamente llamativa no sólo para el Rey de las Aguas, sino también para muchas fuerzas y organizaciones de Gaïa que quieren investigar lo que podría contener. No obstante, ha ocurrido algo realmente preocupante. La primera expedición que se ha enviado apenas unas horas después de descubrir la isla y que contaba con decenas de soldados e investigadores ha "desaparecido" en extrañas circunstancias. No hay ni que decir que todas las organizaciones siguen preparando sus propios grupos, pero con mucho más cuidado que antes.

El jugador de edén: Milen, hijo de un importante noble local, es un excelente jugador de Edén que ama el deporte más que a su propia vida. El joven, que tiene un talento desmedido para el juego, abandonó hace tiempo a sus padres, su título y su herencia con el fin de dedicarse por completo a él y lleva ya dos años jugando en la liga profesional del país. No obstante, hace apenas una semana se le ha acusado de haber participado en un incendio que provocó la muerte de dos personas, tras lo que ha desaparecido misteriosamente, algo que no hace sino reforzar la creencia que ha sido él. La realidad es otra muy diferente; tras haberse dejado sobornar para perder el partido más importante de la liga, un grupo de criminales vinculados a los Hijos del Dragón le ha incriminado con el fin de que no pueda jugar más con su equipo. Y para empeorar las cosas, por otro lado su padre está haciendo presión para que se le desacredite y no tenga otro remedio que regresar a su lado.

Los personajes podrían ser contratados por el dueño del equipo en el que Milen juega para recuperar a su jugador estrella, por alguno de los familiares de los dos inocentes que murieron en el incendio, o incluso trabajar para el propio Milen.

Arquetipos genéricos de Arabal

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Arabal. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Ciudadano Arabalés medio
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 55; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 20; **HE** 25; **Armas** Cualquiera; **Daño** Variable
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 7 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 40, Nadar 40, Saltar 25, Trepar 40, Advertir 25, Buscar 20, Navegación 35, Animales 15, Herbolaria 5 Historia (local) 5, Trucos de manos 15, Bailar 15.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Marinero Arabalés
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 55/45; **Pv** 90; **TA** No; **HA** 60; **HE** 60; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Acrobacias 35, Nadar 60, Trepar 30, Estilo 25, Persuasión 25, Advertir 35, Buscar 20, Memorizar 20, Navegación 95.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 35.

Capitán Arabalés
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 75/65; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 100; **HE** 100; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 5 **INT:** 7 **VOL:** 6 **POD:** 7
Habilidades: Acrobacias 40, Nadar 70, Trepar 50, Estilo 55, Intimidar 35, Liderazgo 55, Persuasión 25, Advertir 50, Buscar 20, Memorizar 20, Navegación 120.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Montar +20, Nadar +30, Navegación +30, Persuasión +20, Historia (local) +20, Baile +20.

Burgués: Montar +20, Nadar +30, Navegación +30, Persuasión +20, Historia (local) +20, Tasación +20, Baile +20.

Nobleza / Alta nobleza: Montar +20, Nadar +30, Navegación +30, Estilo +10, Liderazgo +20, Persuasión +10, Historia (local) +20, Baile +20.

Tabla III: Arabal

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas puesta y una muda limpia, comida para varios días, unas cuantas posesiones no muy valiosas o un arma de escasa calidad. 5 MC.
31-60	Clase media	Dos o tres mudas de ropa, una pequeña barca, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO.
61-90	Burgués	Una barcaza grande, varias mudas de ropa variada, raciones de calidad para más de una semana, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 20 MO.
91-100	Nobleza	Una montura, un pequeño velero, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras. 150 MO.
Priv.(1)	*Alta nobleza*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el mercado de Arabal, incluyendo probablemente algún tipo de embarcación y equipo de la mayor calidad. 800 MO.*



Pristina

Capital: Elna.
Número de habitantes: 1.800.000+
Etnias principales: Roman (63%), Sulem (7%), Celsus (7%), Vildian (5%), Eruk (5%), Asher: (5%), Dravado (4%), Aion (2%), Kwa (1%).
Forma de gobierno: Monarquía (minoritaria).
Idiomas: Akerón, Latín Modal (minoritario).
Religión: Culto a las Estaciones, Lillium, Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3
Gentilicio: Pristino.
Bandera: Un árbol muy arcaico, que representa el Viejo Ciprés.
Nombres masculinos: Ambroaz, Briac, Cadou, Dreo, Eozen, Fanch, Fragan, Gweltaz, Herbod, Joeva, Kast, Morgan, Privael, Suliag, Venec.
Nombres femeninos: Apirka, Brianna, Evelina, Evonne, Gladys, Isolde, Kyleigh, Morgance, Neala, Rhona, Rowena, Sorcha, Ula, Venetia, Vevila.
Apellidos: Ahearge, Breckenridgem, Brogan, Carmody, Connell, Curran, Desmond, Dolan, Fannon, Finnegan, Halloran, Hines, Macguire, Malone, Mccrae.

Pristina es el país de los bosques, un nombre bien merecido para un lugar cuyo territorio es en un ochenta por cien zona boscosa. Aunque oficialmente ha sido siempre considerado un principado, lo cierto es que poco o nada tiene que ver con el concepto tradicional creado por el Imperio; en realidad son tan sólo un conjunto de diminutas aldeas independientes en mitad de una densa espesura.

La superficie de Pristina es bastante irregular y, si bien tiene grandes zonas llanas, por lo general hay infinidad de colinas, pequeñas montañas y valles. Debido a la poca profundidad de sus playas y los múltiples acantilados que las bordean el acceso por el mar está limitado a un pequeño pueblo portuario, Olmos, que sirve de escala a navegantes y marinos.

Situado en la zona más septentrional de Eurakia el clima tiende a ser frío todo el año, aunque debido a la densa cantidad de vegetación y los vientos cálidos procedentes del sur sólo nieva durante un corto periodo de tiempo en invierno. Su tierra es difícil de cultivar, pero también extremadamente fértil, a lo que hay que sumarle que tiene una de las faunas más variadas (por no decir la que más) del mundo entero. Por lo general no es un lugar peligroso, si bien lo cierto es que dentro de sus fronteras hay tanto territorio desconocido y criaturas extrañas que viajar sin rumbo fijo puede resultar problemático.

Pristina está escasamente poblada y, pese a tener muchísimos pueblos, la mayoría son diminutos. De hecho sólo hay una ciudad, su capital Elna, y lo cierto es que tampoco es demasiado grande.

Políticamente no tiene ningún tipo de unidad. Aunque sobre papel Vasili de Vica, cabecilla de la ciudad de Elna, es su príncipe, lo cierto es que ni él ni sus antecesores han tenido el más mínimo interés en mandar. De hecho es fácil encontrar sitios en los que la gente ni siquiera es consciente de que, al menos en teoría, forman parte de Pristina. Tampoco existe ningún tipo de estructura feudal o estamentos sociales. Cada pueblo tiene su propia tradición, aunque los títulos hereditarios no son muy comunes y resulta más habitual que se elijan alcaldes por votación popular.

Su economía es bastante débil, pues se basa principalmente en el comercio interno. Resulta raro que sus habitantes exporten o importen nada, ya que por lo general son autosuficientes. Sólo las poblaciones de mayor tamaño utilizan el dinero; en la mayoría de lugares todavía mantienen el trueque como medio de pago.

Los únicos ejércitos del principado son los montaraces de Elna. Curiosamente, si bien su número es muy escaso, lo cierto es que son enemigos terribles en su propio territorio.

Naturalmente Pristina ha ignorado por completo la caída del Imperio y sus habitantes no han cambiado en absoluto el estilo de vida que llevan desde hace siglos. Vasili de Vica, conocedor del caótico estado por el que pasa el mundo, espera que Abel, la Alianza Azur y Manterra se olviden de su país y les dejen seguir viviendo en tranquilidad. No obstante todo está a punto de cambiar, pues el Rey Negro de Ygdramar ha ordenado extender su guerra hasta las fronteras del principado, deseando hacerse con el control de tanto territorio como sea posible.



Cultura y Sociedad

Los habitantes de Pristina son, por encima de todo, simples y costumbristas. A causa de su poco contacto con el exterior su cultura ha permanecido muy inalterada durante los últimos siglos. Sienten un extraño vínculo hacia los bosques que los rodean, considerándolos una parte natural de sus vidas. Las tradiciones tienen una gran importancia y es que, una vez que algo les funciona a los pristinos, consideran que no hay necesidad de cambiarlo. Eso no significa que la gente no tenga deseos de progresar y de vez en cuando algún pueblo prospera especialmente y empieza a convertirse en una pequeña ciudad, pero al final "el bosque gana" y son incapaces de seguir creciendo.

Generalmente se trata de gente agradable, sobre todo en las poblaciones más pequeñas, donde todo el mundo se conoce entre si. Al estar tan cerrados desconfían de los visitantes, pero siempre les tratan de un modo educado; igual que como les gustaría que les tratasen a ellos si visitaran un lugar desconocido.

Sin nobleza o señores el principal núcleo social es la familia, a la que le dan una enorme importancia. Los lazos de sangre tienen un peso enorme para sus habitantes y a menudo forman parte de grandes clanes que se interconectan con otros como ellos. Por ello, atacar o dañar a un miembro de una familia puede significar hacerse de repente con un considerable número de enemigos inesperados.

Salvo en raros casos carecen de escuelas y la educación recae habitualmente en los progenitores, que enseñan a los niños sus propias profesiones para que prosigan su trabajo generación tras generación. No obstante, de vez en cuando son visitados por algún maestro que enseña a los pequeños a leer y escribir.

Por regla general las leyes son muy laxas y, al no tener jueces, son los propios alcaldes quienes juzgan a aquellos que incumplen las normas, siendo función de las familias de los acusados llevar a buen término las condenas.

Los pristinos hablan mayormente Akerón y únicamente en Elna es posible encontrar a gente que sepa algo de latín.

La religión es algo minoritario y la mayoría no cree en dioses o fuerzas superiores que controlen su vida. El credo más extendido son los mitos Lillium y el Culto a las Estaciones (aunque no necesariamente en ese orden), pues la gente ha tenido una relación muy directa con los espíritus de los bosques en el pasado.

Muchos sacerdotes itinerantes visitan periódicamente las aldeas, llevando sus enseñanzas a todo aquel que quiera escucharlas. La Iglesia de Abel tiene una escasa presencia en el principado; salvo en la capital y algunos de sus pueblos, no hay ni sacerdotes ni iglesias.

Podría decirse que la sociedad de Pristina no ha respondido especialmente al resquebrajamiento del imperio. Para empezar, la mayoría ni siquiera sabia que formaban parte de él.

Afrontar lo sobrenatural

Aunque muchos nunca han tenido la oportunidad de verlo con sus propios ojos, los pristinos son bastante conscientes de que existe lo sobrenatural. Su relación casi simbiótica con los bosques les hace saber que hay cosas más allá de lo mundano, fuerzas que respetar y tratar apropiadamente. No obstante, no sienten en absoluto un miedo irracional hacia ellas.

Naturalmente, la mayoría no estará muy a gusto delante de personas que muestren abiertamente poderes sobrenaturales de cualquier tipo (principalmente porque no están acostumbrados), pero salvo si ven un peligro directo, no actuarán más que con una debida cautela.

La Inquisición es completamente inexistente en Pristina; sólo existe un único Inquisidor en el todo el país y lo cierto es que es muy permisivo hacia las fuerzas sobrenaturales que no causan un daño directo al hombre.

Historia de Pristina

Desde los albores de la historia de Gaïa los territorios que hoy comprenden Pristina nunca han tenido la consideración de país o reino del hombre. En tiempos remotos las forestas eran regidas por poderosos seres espirituales que controlaban y protegían sus dominios de los mortales. Hace aproximadamente tres mil años, atraídos por el poder sobrenatural que emanaban de la zona, el mayor de sus bosques fue reclamado por un contingente de Daimah procedentes de Varja. Al principio no fueron muy numerosos, pero con el paso de los años erigieron una poderosa "nación secreta" llamada Arces, apartada del resto del mundo mediante alta magia y pactos con los señores de los espíritus.

Con el paso de los siglos alrededor de Arces aparecieron y desaparecieron pueblos y ciudades de muy diferentes razas, pero la intervención de los Daimah con el entorno siempre fue mínima. No fue hasta los momentos de esplendor de Nyhakryenzarath cuando abrieron temporalmente sus fronteras permitiendo a muchos refugiados ocultarse en la espesura. Eso les llevó a convertirse en enemigos declarados de los Vetala y les obligó a entablar alianzas secretas con las naciones feéricas.

Con la caída de la Nación del Cielo de Sangre Arces se rebeló abiertamente al mundo y muchos antiguos esclavos se asentaron en los bosques cercanos buscando la paz y protección que prometían. Lamentablemente, todo lo acontecido había atraído la atención del dios insidioso Yagarema, quién al no tener que preocuparse por las repercusiones de Nyhakryenzarath envió desde más allá de los océanos un ejército de onis para hacerse con el poder que contenía la foresta (esperando vanamente que eso le ayudase a reclamar Varja). El conflicto fue rápido pero de considerable magnitud y, aunque el Kami oscuro no logró su cometido, Arces fue aparentemente destruida y las energías de la zona se dispersaron de un modo violento. Esas mismas fuerzas sobrenaturales jugaron una terrible broma a los que habían buscado refugio en los bosques; el espacio tiempo se deformó de manera extraña y hubo poblaciones enteras que quedaron atrapadas en la distorsión. Para ellos, siglos enteros pasaron en tan sólo días. Este extraño ambiente hizo que nadie se acercara a las grandes forestas por miedo a "desaparecer" como muchos otros habían hecho hasta que cientos de años más tarde la activación de la máquina de Rah anuló la magia de la zona. Aún confusos y temiendo que lo peor aún estaba por llegar, los pobladores de los bosques permanecieron ocultos en la espesura, viviendo como si nada hubiera pasado.



En 343 un destacamento del Imperio encabezado por el propio Lázaro Giovanni llegó a los bosques y se asentó en Elna, la más grande y accesible de las ciudades de la zona. Cansado de luchas y percibiendo que el territorio no podría ser "tomado por la fuerza", el futuro emperador llegó a un acuerdo con el alcalde de Elna, quien accedió a unirse a Abel a cambio de acceso al comercio Imperial. Irónicamente, se le dio el nombre de Pristina en honor a la hija recién nacida del alcalde, pues aquel trato pretendía ayudar a las futuras generaciones.

El objetivo real de Lázaro no era otro que tener un punto de entrada al principado que, muchas décadas después, permitiera al Imperio enviar colonos a la zona proveyéndoles de ayudas económicas. No obstante, lo cierto es que más de un siglo más tarde los inmigrantes procedentes del Viejo Continente preferían seguir viajando hasta Manterra y poco a poco Pristina cayó en el olvido (algo que, por otro lado, no pareció afectar en absoluto a sus habitantes).

La historia reciente de Pristina ha sido realmente tranquila; no ha tenido un conflicto armado con ningún país cercano ni ha sufrido grandes cambios. El único lugar que ha crecido y avanzado ha sido la capital, Elna, aunque eso poco ha afectado a los otros habitantes de la "nación".

Accidentes geográficos relevantes

Por encima de cualquier cosa el elemento predominante de los paisajes de Pristina son siempre sus enormes bosques, que se extienden por casi todo el territorio. El principado también posee multitud de montañas, lagos y ríos, aunque estos siempre quedan en segundo plano al compararlos con sus forestas.

Bosque de las Hojas: Este curioso lugar, que ha recibido infinidad de nombres diferentes a lo largo de la historia, es la segunda mayor foresta de Gaïa. Se trata de un bosque extremadamente frondoso situado en pleno corazón del principado y que ocupa prácticamente la mitad de su territorio. Se caracteriza por tener la mayor variedad de árboles conocida; en su interior hay más de un centenar de especies completamente diferentes, algunas de las cuales únicamente crecen allí. Con tanta variedad no es de extrañar que el boque esté separado en multitud de zonas, alguna de las cuales prácticamente parecen forestas distintas. Cada una tiene su propio ecosistema, así como animales y bestias de todo tipo.

Dentro del Bosque de las Hojas hay casi un centenar de pequeñas aldeas, a veces independientes y a veces comunicadas entre si, que sobreviven gracias a la caza y a pequeños huertos que cultivan en los claros. Dado que en el pasado albergó multitud de razas diferentes de vez en cuando también es fácil encontrar ruinas "devoradas" por la espesura, pequeñas construcciones ancestrales que llevan siglos deshabitadas.

Lo cierto es que El Bosque de las Hojas tiene fama de ser un lugar peligroso, ya que alguna que otra ocasión han desaparecido personas de un modo inexplicable. Eso se debe a la distorsión de la realidad que se produjo durante la guerra con Yagarema, la cual aún afecta de un modo negativo a pequeñas zonas de la foresta. Algunas veces, si las fuerzas mágicas se desequilibran, pueden influir a quienes estén en ellas, atrapándoles en burbujas temporales de las que no pueden salir.

En la parte más profunda del Bosque de las Hojas, en lo que muchos consideran su "núcleo", se encuentra la ciudad de Arces, la mayor población sobrenatural que aún existe en la actualidad. Si bien está oculta tras una barrera infranqueable, siempre hay exploradores Daimah vigilando invisibles en la espesura para asegurarse de que nadie se acerque demasiado. A lo largo de los siglos han desarrollado multitud de imaginativos trucos para alejar a los que podrían ser un problema o una molestia. Además de Arces, el resto del Bosque de las Hojas está controlado por multitud de entidades, señores de los espíritus obligados a mantener una indeseada paz entre ellos a causa de sus promesas hacia la Sacerdotisa de las Estaciones.

Bosque de Robur: El pequeño bosque de Robur, situado entre dos montañas en la zona oeste de Pristina, es un lugar considerado maldito por todos aquellos que lo conocen. De él se cuenta que es un paraje tenebroso que consume a todo aquél desdichado que se atreve a entrar. Lo cierto es que, si bien no hay ninguna "fuerza oscura" controlándolo, la distorsión temporal del Bosque de las Hojas aún es fuerte aquí, por lo que todo lo que entra tiene una enorme posibilidad de quedar congelado en un bucle que hace que el tiempo pase mucho más lentamente. Más de un centenar de individuos, entre los que se incluyen miembros de razas sobrenaturales, viven allí sin saber nada de lo que ha ocurrido en el mundo en los últimos nueve siglos; para ellos, no han pasado más que unos días.

Costa Rota: Prácticamente la totalidad de la zona costera de Pristina forma parte de la escarpada Costa Rota que se caracteriza por sus enormes riscos y las gran cantidad de escollos y arrecifes que las recorren. Por esta causa resulta imposible para los barcos atracar allí, haciendo inaccesible la gran mayoría del país por mar. Lo cierto es que, tan numerosas, grandes y retorcidas son las afiladas rocas que despuntan del agua que tienen un aspecto oscuro y tenebroso, sacado prácticamente de un oscuro cuento de hadas.

Mar de Millennia

Costa Rota
†Olmos
Romedau
■†Ankoku
Bosque Cubal
Las Lágrimas
Devanna
†Robledal
Bosque de las Hojas
†Chenta
Lamid
Pristina
†Arces
Montañas Brut
Bosque de Robur
†Pedregal
†Elna
†Maiza
†Leafall
Elianas
Llanos de Feerria
Montañas de Killian
†Pilote
■†La Isla de la Niebla
Prana
†Thorfinn
Robur
†Emera Atabeste
Ygdramar
†Venorum
Zamerot
†Acanum
La Llanura Quemada
†Sheol Anakathoumenos
Avadios
Blunn
Bosque de Lamione
†Amsburhge
†Tatara
Cordillera de Arimanea
Erekoses
Galion
Ashen
Costa Alta
Kafresna
Bosque de Sal
†Kueba
Benia
†Magda
Río Fedor
■†Khemi
Jatoba
†Lingkar
■†Ikitka
Cuerba
Garras del Puma
†Kiora

Leyenda

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Bosque Cubal: Cubal es otra de las grandes forestas de Pristina, un hermoso bosque de abedules y robles. Situado en la zona más fría de la nación, es bastante común encontrar una fina capa de nieve sobre los árboles cuando se acerca el invierno, algo que ha hecho que los lugareños le den el apodo de "el bosque blanco". Cubal también se caracteriza por la gran cantidad de lobos que hay en su interior, los cuales, al igual que ocurre en las Cuevas de Wolfheim del lejano Galgados, poseen una inteligencia prodigiosa. Curiosamente, estos animales tienen un extraño pacto no escrito con los cazadores que entran en sus dominios; mientras ninguno de ellos amenace o mate a uno de los suyos, estos a su vez jamás atacarán a un ser humano.

Aunque sólo es conocido por muy pocos en el submundo sobrenatural de Gaïa, Cubal tiene además otra característica realmente única; su reflejo en La Vigilia es un lugar increíble, una extraña construcción laberíntica sin paredes o techo, llena de interminables escaleras y grandes salones circulares. A su alrededor sólo pueden verse cielos infinitos y extrañas criaturas que vuelan en las alturas.

Montañas de Killian: Bautizado en honor de un legendario Lim Shide, esta cadena montañosa separa el Pristina de Espheria, sirviendo de límite natural entre ambos territorios. Igual que el resto del país, las montañas están llenas de árboles y tienen un característico tono verdoso. Killian llama sobre todo la atención por la gran cantidad de pequeños valles secretos que hay en la cordillera; sitios olvidados a los que ningún ser civilizado ha accedido en los últimos siglos. También es conocida por ser el único hogar conocido de unos descomunales gorilas rojizos llamados Alejandrinos, que en ocasiones llegan a medir más de seis metros de altura. Por suerte no son violentos, salvo si consideran que sus compañeros o crías pueden estar en peligro.

Montañas Brut: El pequeño núcleo montañoso de Brut, situado en la cara este de Pristina, es una de las zonas más inusuales del país. No solamente carece completamente de árboles y vegetación, sino que las montañas son en su mayoría de metal, llenas de retorcidas esquirlas que le dan al paisaje una apariencia completamente fuera de lugar, como si pertenecieran a un continente distinto. Por su naturaleza inusual Brut tiene muy poca fauna, ya que la mayoría de animales y plantas no pueden sobrevivir allí. Lo que nadie sabe en realidad es que el interior de la montaña, escondidas en las grutas mas profundas, hay miles de zelotes y larvas de La Máquina durmiendo.

Llanos de Feerria: Feerria es el nombre que recibe la mayor zona de llanos del país, una enorme extensión de terreno al sur del Bosque de las Hojas. El territorio, verde y fértil, sufre continuas precipitaciones todo el año, que se convierten en nevadas cuando llega el invierno. En Feerria están emplazados la mayor parte de los grandes pueblos de Pristina y sus habitantes han tenido mucho más contacto con el mundo exterior que los que viven en los bosques.

Las Lágrimas: El bosque de Las Lágrimas es uno de esos lugares únicos en Gaïa, poseedor de una belleza sobrecogedora que muchos podrían llegar a considerar incluso "mágica". Situado en el oeste de Pristina se caracteriza por tener especies de plantas y árboles únicos, los cuales no son sólo extrañamente hermosos, sino que poseen cualidades fluorescentes. Al anochecer, todas las plantas brillan con un tenue resplandor verdoso y azulado, dándole cierto aspecto majestuoso a la vez que melancólico. Además, el bosque posee multitud de flores que emiten fragancias agradables, que evocan a quienes las aspiran momentos de sus vidas. Lo cierto es que, si bien este olor permite a las personas recordar mejor el pasado, esa es también la razón por la que nadie vive en el bosque; poco a poco, la gente que pasa periodos de tiempo prolongados en Las Lágrimas (meses o años) empieza a volverse distante, perdiendo su conexión con el mundo real. Finalmente, abandonan sus consciencias y empiezan a vivir únicamente en sus recuerdos, entrando en un profundo coma hasta que fallecen.

Lugares de interés

Salvo Elna, el principado de Pristina carece de grandes ciudades, pero muchos de sus diminutos pueblos esconden multitud de secretos inimaginables. Además, dentro de sus espesos bosques existen numerosos restos de tiempos pasados, ruinas de los habitantes no humanos que una vez vivieron allí. Y naturalmente no hay que olvidar tampoco que Arces, la mayor ciudad sobrenatural de todo Gaïa, se encuentra dentro del Bosque de las Hojas.

Arces, La Ciudad de las Estaciones
(Ciudad, 48 000+ habitantes)

La ciudad de Arces, "apartada" del mundo hace ya más de mil años, es sin lugar a dudas la mayor metrópolis sobrenatural que perdura en la Gaïa de hoy en día. Fundada en un remoto pasado por un grupo de Daimah que se desplazaron desde Varja hasta la zona, está construida en un nodo de magia extremadamente poderoso que, además, es un punto donde las barreras con el plano espiritual resultan extremadamente frágiles. Por ello la ancestral ciudad fue en su momento un enorme núcleo de influencia en el más allá hasta que resultó prácticamente destruida hace mil doscientos años en un enfrentamiento contra los ejércitos de Yagarema no Mikoto. Cuando los Kamis oscuros al servicio del dios insidioso llegaron hasta el corazón de la ciudad, el combate entre estos y la Sacerdotisa de la Primavera liberó las energías que se contenían allí, produciendo la distorsión temporal conocida como "la Ruptura de las Estaciones". Si bien para el mundo entero Arces fue arrasada ese día, en realidad la ciudad fue simplemente separada de la existencia; ha sido hasta poco menos de cuatro siglos cuando finalmente ha podido volverse a manifestar en Gaïa.

Arces es un lugar realmente hermoso, donde las más impresionantes construcciones se unifican con la naturaleza creando una sobrecogedora mezcla de estilos. Árboles enormes y plantas se entrecruzan con mármol y cristal a lo largo de grandes plataformas blancas y hermosos lagos cristalinos. Lo sobrenatural y la magia está presente en todas partes y se pueden ver elementos místicos flotando en cada esquina junto a runas brillando por doquier.

La gran mayoría de sus habitantes son de etnia Daimah, aunque una pequeña parte pertenece a otras razas, individuos que pidieron el asilo de la ciudad y por diferentes causas les fue concedido. Hay incluso algún que otro humano, si bien es poco habitual. No existe la nobleza, la burguesía o grandes desigualdades, aunque la llamada "casta de los cazadores" que se ocupa de la vigilancia y la protección de Arces tiene ciertas prerrogativas especiales.

La ciudad es completamente autosuficiente y cada uno de sus habitantes tiene una función que cumplir, asegurándose del correcto funcionamiento de las cosas. Tienen su propio dinero, aunque la mayor parte de las veces funcionan mediante trueques e intercambios.

Pese a todo lo dicho, Arces no es ningún paraíso idílico. En ella hay problemas y delincuencia como en cualquier otra ciudad del mundo, más lo cierto es que resulta un lugar agradable para vivir. La única regla absoluta y problemática es que, como medida de seguridad interna, cualquiera que haya sido admitido como habitante tiene prohibido por completo dejar la ciudad.

La señora de Arces es la Sacerdotisa de la Primavera, una Daimah atada existencialmente a la urbe y a su nodo de magia. Lleva viva más de mil quinientos años pero a causa de "la Ruptura de las Estaciones" no envejece o cambia jamás. Puesto que dicha condición hace que sus acciones sean muy limitadas, sólo toma las decisiones más relevantes para la metrópolis, y el resto de cosas mundanas, así como la defensa de Arces, quedan en manos del Señor del Invierno, que es el cabecilla de la casta de los cazadores.

Arces no ha cambiado en exceso en estos últimos tiempos y esa es principalmente la razón por la que ha podido seguir existiendo sin problemas; siempre se ha preciado de su capacidad para mantenerse oculta a los ojos de todos. La ciudad está protegida por una potente barrera sobrenatural que no sólo la vuelve invisible, sino que confunde los sentidos de cualquiera que trate de pasarla haciendo que pierda su rumbo y vuelva por donde ha venido. Esa misma protección también impide que cualquier criatura sobrenatural, sin importar lo poderosa que sea, se acerque a ella.

Freya, La Sacerdotisa de la Primavera

Freya, la ancestral Sacerdotisa de la Primavera, es una entidad extremadamente poderosa que ha estado ligada a Arces prácticamente desde la creación de la ciudad. Actúa como su líder, guía espiritual y, de ser necesario, incluso como su protectora.

Pese a que actualmente es una especie de deidad, sus orígenes son completamente terrenales. Hija mestiza de un alto sacerdote Daimah y una Kami menor de Varja, emigró hasta Eurakia junto al resto de fundadores siendo solo una niña y fue la primera en sincronizar con las energías del nodo de la zona. Por ello se le otorgó el título de segunda Sacerdotisa de la Primavera, encargándole la misión de ayudar a su madre a realizar los rituales de las estaciones.

Aunque empezó ostentando sólo prerrogativas religiosas sin poder real sobre la ciudad, durante el ataque de los Kami tenebrosos Freya se vio obligada a tomar el mando de todo Arces cuando los otros líderes, incluyendo sus padres, murieron en la refriega. Sin embargo, ni siquiera sus acertadas decisiones e inteligencia superior le permitieron detener la fuerza invasora.

Con la ciudad al borde de la destrucción y sus enemigos dentro ya de sus barreras, Freya se vio obligada a colapsar el vórtice sobrenatural que había en Arces, desencadenando una fuerza que estuvo a punto de arrasar el continente. Incapaz de cerrar la apertura que había abierto ni con todo su poder, Freya se arrojó al interior de la grieta sobrenatural para bloquearla con su cuerpo. No obstante, en lugar de desaparecer de la existencia como esperaba, su esencia se mantuvo atrapada en mitad de la apertura, convirtiéndose en una especie de válvula que cerró el escape de energía.

Ahora Freya no es ya un ser mortal. Una parte de ella existe paralelamente en el más allá y otra en el mundo real, pero de necesitarlo puede tener acceso a una parte de las energías del nodo más poderoso jamás conocido. Eso le permite saltarse completamente la mayoría de reglas de la existencia, pudiendo crear y destruir simplemente con un mero deseo. No obstante, sus poderes van incluso más allá, dado que al estar continuamente "asomada" al interior del flujo es capaz de predecir con errática exactitud tanto lo que acontece en el mundo como el futuro próximo. Lamentablemente todo este poder tiene un coste considerable, pues la Sacerdotisa está atrapada en la sala central del Corazón de Arces y apenas puede apartarse más de un centenar de metros de la apertura, independientemente de su voluntad.

Freya es una figura impresionante. Si como mortal ya era grácil y tenía un porte noble que inspiraba respeto, como entidad su presencia es algo verdaderamente sobrenatural, que genera una especie de mezcla de devoción y reverencia. Siempre se comporta de una manera tranquila y sosegada, dando muestras de una gran sabiduría y benevolencia (lo que, de hecho, podría considerarse su única debilidad conocida). Gracias a su vínculo con el flujo de almas tiene acceso a una gran cantidad de información y puede ver en el interior de las personas. Por regla general, nunca hace nada para intervenir en lo que ocurre en el mundo exterior y se conforma con ayudar sutilmente a los ciudadanos de arces sin entrometerse demasiado en el gobierno de la ciudad. Sólo en raras ocasiones, y únicamente si prevé acontecimientos futuros que pueden suponer un peligro para Arces, envía a sus agentes más allá de los límites de la metrópolis para influir en lo que sucede en el mundo.



Freya, La Sacerdotisa de la Primavera

Arces y las organizaciones de Gaïa

Al ser el mayor núcleo sobrenatural que hay en la actualidad, a lo largo de los últimos siglos Arces ha tenido relación con muy diferentes fuerzas sobrenaturales. Naturalmente, puesto que la existencia de la ciudad no fue descubierta hasta hace menos de doscientos años (e incluso ahora son muy pocos los que la conocen), su contacto con tales grupos sigue siendo limitado.

Samael: Hace aproximadamente un siglo, cuando los Ángeles Caídos de Samael estuvieron seguros de la existencia de la ciudad, entablaron conversaciones con Arces acerca de la posibilidad de usarla como residencia fija para todos los miembros de la organización que quisieran trasladarse hasta allí. Si bien la Sacerdotisa de la Primavera aceptó reticentemente dar cobijo a quienes lo necesitaran, se negó a permitir que su ciudad fuera usada como núcleo de la organización, sabiendo que muchos de sus miembros pretendían alzarse contra la humanidad.

Señores de las Pesadillas: Prácticamente todos los señores de las pesadillas que conocen la existencia de Arces desean hacerse con el control de La Vigilia de la ciudad, aunque ni ellos ni sus agentes han encontrado una manera de acercarse a ella a causa de sus protecciones sobrenaturales. Tsukiyomi, la Diosa de la Luna Negra, es la más interesada de todos, e incluso se ha asegurado de que Yagarema no sepa nada de Arces, a la espera de encontrar una manera de hacerse con la ciudad antes que el Dios Insidioso extienda sus garras hacia ella.

Belasarius: Siendo quienes descubrieron que Arces existía, todos los miembros de Belasarius tienen un estupenda relación con sus habitantes y son bien recibidos en su interior. A cambio de eso los agentes de Belasarius mantienen informados al Señor del Invierno de los acontecimientos del mundo, e incluso acceden en ocasiones a realizar pequeños encargos para la ciudad. Son las únicas personas que tienen permiso para dejar Arces.

La Orden de Magus: Recientemente, la Orden de Magus ha iniciado una serie de acercamientos a Arces con la intención de enviar a algunos de sus estudiantes a la ciudad para aprender nuevas formas de magia. La Sacerdotisa de la Primavera no los ha rechazado directamente, pero aún está sopesando si podría ser un riesgo innecesario para su ciudad.

Olmos
(Pueblo, 3 600+ habitantes)

Olmos es el mayor pueblo de la zona norte de Pristina, además del único lugar de todo el país que posee un verdadero puerto. Si bien no es lo suficientemente grande ni está preparado para que puedan amarrar barcos de gran tamaño (principalmente por las piedras del fondo marino, que destrozarían cualquier navío con mucho calaje), sirve más que de sobra para los de tamaño medio. Por regla general siempre que la zona no esté nevada es posible encontrar amarrados al menos una decena de embarcaciones procedentes de todos los rincones del mundo.

Para los marinos Olmos es una parada agradable, ya que los precios son muy bajos y el servicio personal excelente. Hay algo en la manera de ser de los pueblerinos que hace que los visitantes se diviertan, tanto que incluso algunos capitanes se han desviado muchos kilómetros de sus trayectos sólo para poder pasar un tiempo con ellos. Además, las aguas cercanas a Olmos jamás han tenido problemas con la piratería, ya que las malas lenguas dicen que es el pueblo natal del legendario rey pirata Kristoff.

El pequeño puerto es también uno de los pocos lugares de Pristina que basa su economía en el comercio. Sus clientes más habituales son mujeres procedentes de Dafne, que vienen interesadas en comprar cargamentos de perfumes o hierbas medicinales que crecen en la espesura.

La alcaldesa del pueblo es la agradable Noel Links (Novel Nv 2, ♀), una joven que, al contrario de lo habitual en Pristina, tiene grandes aspiraciones para Olmos. Pretende pedir un enorme préstamo a Empresas Providence para iniciar diversas construcciones en el puerto por el bien de sus compatriotas.

Elna
(Ciudad, 41 000+ habitantes)

Oficialmente Elna ha sido desde sus orígenes la capital de Pristina, pues tanto por tamaño como por importancia es sin duda la principal ciudad del territorio. Construida en una llanura a la entrada del Bosque de las Hojas, llama la atención por estar parcialmente integrada en la foresta. Es habitual ver muchos árboles mezclados entre las numerosísimas casas, e incluso hay barrios que están completamente cubiertos por hojas verdes. Además, la simpleza de los edificios, casi todas bajos y de madera, así como la inexistencia de grandes construcciones hacen que parezca un descomunal pueblo que ha ido creciendo y creciendo hasta alcanzar una gran extensión, pero sin olvidar en ningún momento que, a fin de cuentas, sigue siendo un pueblo.

Pese a su considerable tamaño, Elna es un lugar tranquilo para el gran número de habitantes que tiene. Su índice de criminalidad es bajo y existe cierto agradable sosiego en el ambiente, lo cual llama la atención porque todo el mundo lleva armas y saben bien como usarlas (aunque sólo sea para cazar). Curiosamente, esas mismas personas son quienes se convertirían en el ejército del principado si fuera necesario; cada uno lucharía por su ciudad haciendo uso de sus amplios conocimientos de la foresta.

Carente de grandes edificios representativos o monumentos, el lugar más llamativo de Elna es "El Viejo Ciprés", un espectacular árbol con más de cinco siglos de antigüedad que ha crecido hasta alcanzar una altura superior a cuarenta metros. Para muchos, es el símbolo de la ciudad y hablan de él con verdadero orgullo. Todos los años se hace un gran festival a sus pies, una celebración tan famosa que incluso algunos habitantes de pueblos cercanos acuden a disfrutar de la música y el vino.

La gente de Elna está acostumbrada a recibir visitas, por lo que la mayoría sabe hablar latín modal y, últimamente, se está convirtiendo en la lengua más común. Tienen en buena estima a los extranjeros, ya que normalmente traen consigo buenos negocios y dinero, aunque ciertamente no se sienten muy tranquilos cuando alguno de ellos decide quedarse en la ciudad; hasta que no pasan una década o más, siguen sin verlos como verdaderos conciudadanos.

Elna es regida por el "Príncipe alcalde" Vasili de Vica (Explorador Nv 5, ♂), quien delega en once personas de su máxima confianza el control de los barrios de la ciudad. Vasili es un hombre verdaderamente extraño, que pese a su gran inteligencia y sus considerables capacidades personales, vive bajo la premisa de que no hace falta solucionar las cosas; para él "basta con señalar donde está el problema y alguien lo hará por ti". Vasili es además tan guapo y encantador que todas las mujeres que lo conocen se quedan prendadas de él, algo que para el Príncipe es una maldición.

Ankoku
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Ankoku, el ancla de las tinieblas, es la enorme construcción que Yagarema empleó para enviar a sus ejércitos de Oni a atacar Arces. Se trata de una enorme fortaleza de aspecto oriental hecha de piedra, cristal rojo y extrañas fibras gelatinosas similares en aspecto a carne quemada. Según las leyendas de Varja era una gran fortaleza imbuida con el poder de un Kami oscuro, la cual podía cruzar los océanos como un navío e incluso caminar lentamente por la tierra. También cuentan que formaba parte del caparazón de una descomunal tortuga monstruosa, un ser gargantesco de gran poder y maldad.

Al iniciarse el conflicto, Ankoku sirvió como cuartel general para los señores Oni y los Kamis tenebrosos que viajaron hasta Eurakia, aunque al ser tan lenta no pudo cruzar el Bosque de las Hojas antes de que los ejércitos oscuros iniciaran su ataque final sobre Arces. Con sólo algunos centenares de demonios en su interior como guarnición, Ankoku fue afectada de lleno por el fenómeno de "la Ruptura de las Estaciones", que carcomió su esencia dejándola completamente destrozada en mitad de la gran foresta.

Actualmente Ankoku es poco más que una ruina que apenas sobresale entre la espesura, aunque aún rezuma oscuridad. Ha sido visitada pocas veces y su interior está repleto de estatuas monstruosas. Lo que nadie puede imaginar es que en realidad se trata de verdaderos Onis congelados en el tiempo, a los cuales les queda poco para despertar. A su cabeza está el mismísimo señor Oni Enjou, el último de los generales que Yagarema envió a Arces.

Maiza
(Aldea, 500+ habitantes)

La pequeña Maiza sería otra más de las innumerables aldeas ocultas en los bosques de Pristina de no ser por una razón que la hace destacar; todos sus habitantes son inhumanamente longevos. No solamente pueden llegar a vivir entre dos y tres siglos, sino que envejecen muy lentamente; con más de treinta años siguen pareciendo jóvenes adolescentes. Lo extraño es que se desconoce si tiene que ver con la aldea o con sus habitantes, ya que incluso cuando estos han salido de ella, siguen viviendo periodos muy prolongados. Temiendo que esta "circunstancia" especial podría ponerlos en peligro, todos han hecho una promesa de guardar el secreto a cualquier precio, incluso si eso significa vigilarse entre ellos.

El alcalde de Maiza es el venerable Nico Salone (Explorador Nv 7, ♂), un hombre que ha vivido más de trescientos años y aún conserva intactas todas las habilidades de su juventud.

Chenta
(Pueblo, 1 350+ habitantes)

Chenta es uno de los pueblos más grandes de Pristina, un lugar bastante normal de no ser porque allí se veneran a los cerdos como animales sagrados. Por esa causa se prohíbe comerlos o dañarlos de ningún modo, una tradición que ha provocando una auténtica marabunta de estos animales, que dejan las calles y los alrededores en un estado verdaderamente penoso. Naturalmente, no son pocos los pueblerinos que están hartos de la tradición, a los que pocas cosas les apetecería más que zamparse unas buenas costillas de su "animal predilecto".

Sin embargo, la costumbre tiene un importante motivo que todos en el pueblo han olvidado; los bosques que rodean Chenta están controlados por espíritus tenebrosos que sienten un innatural miedo hacia los porcinos. Por eso, mientras los cochinos estén allí sus habitantes no corren riesgo alguno, ya que las criaturas no se atreven a dejar La Vigilia y acercarse a ellos.

Pilote
(Aldea, Número de habitantes desconocido)

La otrora tranquila aldea de Pilote tiene el dudoso honor de haber entrado en la historia reciente de Pristina por ser la primera población atacada por los ejércitos del Rey Negro. Hace unos días las fuerzas del tercer monarca de Ygdramar realizaron un asalto sorpresa sobre Pilote, tan rápido y decisivo que sus habitantes poco o nada pudieron hacer para defenderse. Todos los hombres fueron masacrados sin piedad y las mujeres tomadas como botín de guerra. Los escasos supervivientes se han dispersado, tratando de llegar hasta alguna aldea cercana para advertir a sus compatriotas del ataque, mientras son perseguidos por los exploradores del ejército enemigo.

Por su posición estratégica como punto de entrada al Principado, el general Gregor Combi (Paladín oscuro Nv 6, ♂) ha decidido asentarse en Pilote antes de iniciar un asalto completo sobre Pristina. Tiene a su disposición unos cinco mil efectivos que, si bien serían incapaces de tomar Elna, sí le dan una posición de poder innegable.

Robledal
(Aldea, 300+ habitantes)

La pequeña aldea de Robledal esta rodeada de algunos de los árboles más antiguos y extraños de Gaïa, los aranalvos. Se trata de criaturas inteligentes a las que la evolución ha privado de movimiento a cambio de unas formidables capacidades espirituales y mentales. Dado que no pueden desplazarse, los árboles establecieron hace más de un milenio una relación simbiótica con los humanos de Robledal, ofreciéndoles prosperidad a cambio de su colaboración y protección. Con el tiempo los humanos llegaron prácticamente a adorar a los aranalvos como espíritus protectores, enterrando a sus muertos cerca de sus raíces para que sus antepasados se hagan uno con el bosque. Naturalmente, los aldeanos se cuidan mucho de que nadie pueda descubrir la existencia de los árboles, pues temen que puedan tratar de dañarlos.

La Fuente

Cuenta una leyenda que en algún lugar de Pristina se encuentra La Fuente, el lago desde donde alguna deidad olvidada derramó su sangre sobre Gaïa dando origen a toda la vida del mundo. Naturalmente, alrededor de semejante idea se han generado tantos relatos e historias que resulta imposible saber si tienen algún fragmento de verdad. La creencia más extendida es que cualquiera que se sumerja en el lago recuperara su juventud y que sus aguas curan cualquier daño o herida, mientras que otros opinan que confiere temporalmente la inmortalidad.

Naturalmente, no son pocas las fuerzas, organizaciones y potencias que han tratado de encontrar la fuente, pero de momento, nunca han sido capaces de encontrar más que vagos indicios que no dan prueba empírica de su existencia.

Leafall
(Ciudad pequeña, 4 500+)

La melancolía se extiende por las calles de Leafall igual que las hojas secas de los árboles alfombran continuamente sus suelos empedrados. Esta ciudad se encuentra en una zona de alta influencia sobrenatural que provoca que la naturaleza vegetal cumpla en dos semanas el ciclo de un año. En ese plazo los árboles dan frutos, los rosales florecen y la vegetación se extiende rápidamente engullendo la villa si los ciudadanos no se preocupan de arrancar los brotes recién germinados. Irónicamente, podría decirse que en ella los campesinos hacen lo contrario que en el resto del mundo; pasan más tiempo destruyendo plantas que cultivándolas. Consecuentemente la producción de hortalizas y frutas es tan rápida que podrían alimentar a buena parte del país de no ser porque se pudren en pocos días, incluso si se utilizan para fabricar conservas o mermeladas.

Los niños de la ciudad siempre hablan de amigos imaginarios, unos pequeños "duendes" que dejan de ver cuando crecen y dejan atrás su inocencia. Los adultos recuerdan con tristeza los tiempos en los que ellos también podían verlos y encuentran el mundo mucho más gris y deprimente desde que perdieron la capacidad de percibirlos. Sin embargo, si estos seres realmente existen son mucho más peligrosos de lo que parece; se dice que quien maltrata a un niño en Leafall sufre pronto un "inesperado" accidente mortal.

Otras Poblaciones: Lamid, Romedau, Elianas, Devanna, Galion, Erekoses, Ashen.

Tramas

Los inmensos bosques de Pristina, repletos de misterios y elementos sobrenaturales, son increíbles aventuras en si mismos. Visitarlos puede significar encolerizar a los espíritus de la zona, despertar alguna monstruosidad congelada en el tiempo o entrar en el territorio de una aldea que no desea ser molestada. Tampoco hay que olvidar la ciudad de Arces, uno de los lugares más interesantes del mundo, ni tampoco las inmensas posibilidades que brinda el ataque que el Rey Negro de Ygdramar va a realizar sobre el país en breve.

La Droga del Pasado: El alquimista Emiliano Cortes, un conocido criminal buscado en todo el Viejo Continente, huyó hace años hasta Eurakia para refugiarse de sus muchos enemigos. Allí, tras esconderse una década, descubrió casi por casualidad las cualidades únicas de las flores del bosque de Las Lágrimas y decidió sacarles provecho. Desde hace meses está produciendo una especie de droga con las hojas de las flores y pretende distribuirla en los pueblos cercanos para probar su efectividad usando para ello sus contactos con redes criminales, a las que ha pedido mucho dinero y su ayuda a cambio de la comercialización del "nuevo producto". El problema es que la sustancia aún es muy inestable y es probable que muchas de las personas que las consuman se vuelvan locas. Las autoridades locales, desbordadas por el suceso, están abiertas a cualquier tipo de colaboración si les ayudan a detener lo que está pasando.

El sacrificio innecesario: No todas las poblaciones de Priscina son razonables y la pequeña aldea de Lamid, situada al oeste del país, ha demostrado ser una de las más extremistas. Desde hace ya varios meses la desgracia ha caído sobre ella, pues todas las cosechas se han echado a perder y una plaga está acabando con la vida de muchos pueblerinos. Sin explicación alguna para los sucesos, las gentes de la aldea han llegado a la conclusión de que todo se debe a una maldición lanzada por una antigua deidad local, a la que hace demasiado tiempo que no rinden la debida veneración. Por ello según una antigua tradición que lleva siglos inactiva, exigen que el alcalde sacrifique "aquello que más quiere" al dios, que no es otra cosa que su hija primogénita. Naturalmente el hombre se niega a hacerlo, pero las amenazas cada vez más constantes de la gente, que hablan de matar también a sus dos hijos menores si no hace lo que debe le están haciendo dudar. Desesperado, el hombre ha intentado encontrar a alguien que pueda llevarse a los chiquillos lejos, mientras él hace lo único que se le ocurre; buscar en los antiguos santuarios de los bosques cercanos algo que le permita descubrir si están realmente bajo alguna clase de maldición local. Irónicamente, nada de lo que ocurre tiene verdaderamente ninguna relación con fuerzas sobrenaturales, pero si alguien es sacrificado, despertarán los espíritus sanguinarios que duermen en los bosques cercanos y Lamid sufrirá una verdadera era de terror.

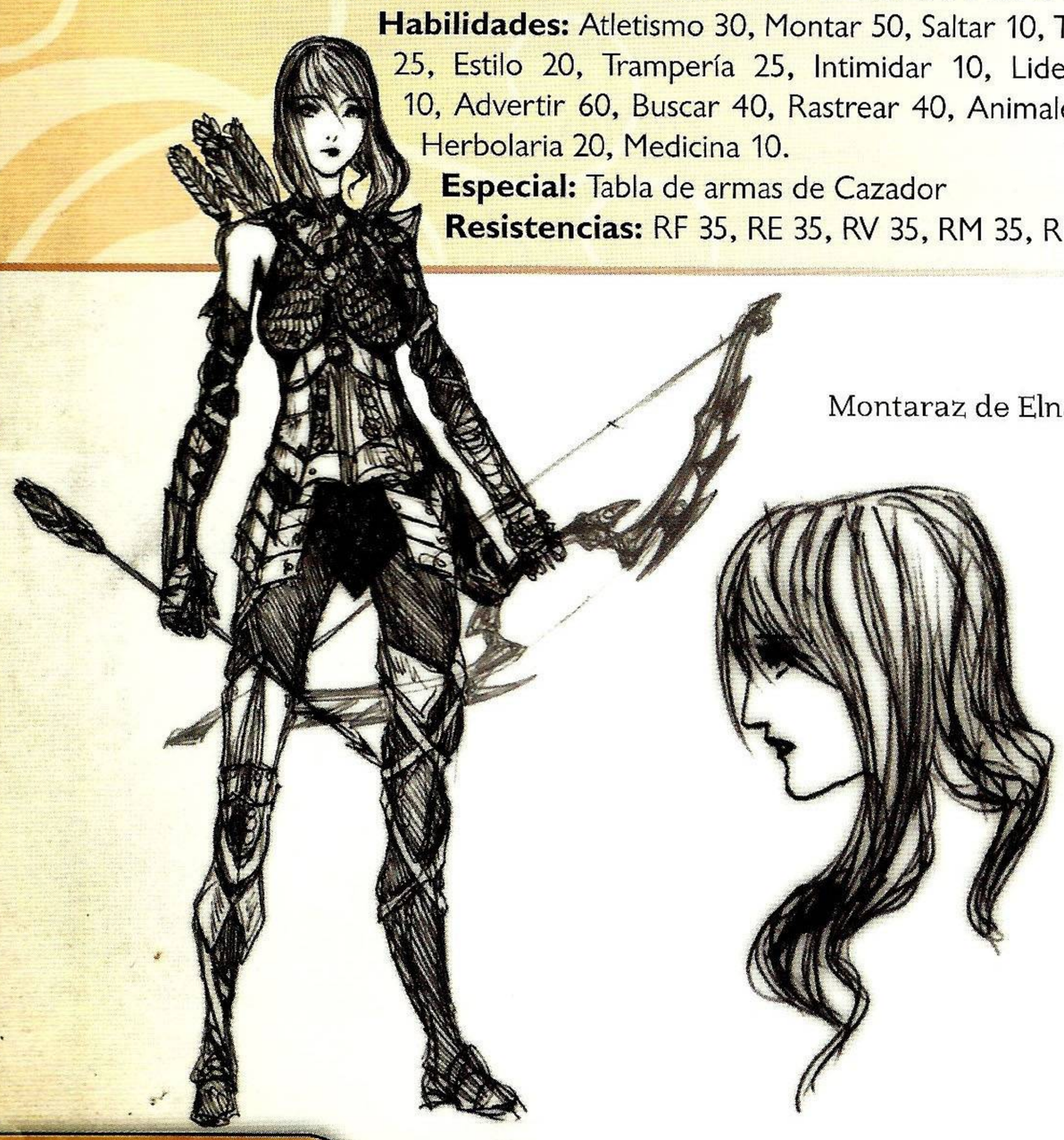
El tesoro de Kristoff: Un grupo de piratas cree que el legendario rey pirata Kristoff enterró parte de su tesoro en su ciudad natal y planea buscar concienzudamente en Olmos (e incluso hacer pillaje si se plantea la ocasión). Lamentablemente para ellos, muchos otros miembros de su "profesión" también van a descansar allí (los cuales aprecian el buen trato que reciben de sus gentes) y no ven con buenos ojos el plan de sus colegas. La situación probablemente acabe en un conflicto armado por las calles del pueblo, justo en el mismo momento en el que los jugadores estén en la aldea descansando.

Arquetipos genéricos de Pristina

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Pristina. Las siguientes fichas hán sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Cazador Pristino

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 60/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 90; **HE** 80; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 8 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 6
Habilidades: Atletismo 30, Montar 50, Saltar 10, Trepar 25, Estilo 20, Trampería 25, Intimidar 10, Liderazgo 10, Advertir 60, Buscar 40, Rastrear 40, Animales 35, Herbolaria 20, Medicina 10.
Especial: Tabla de armas de Cazador
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 30.



Montaraz de Elna

Montaraz de Elna

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 55/30; **Pv** 90; **TA** Cuero; **HA** 85; **HE** 90; **Armas** Espada Corta/ Arco **Daño** 45/30
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 30, Nadar 30, Saltar 25, Trepar 30, Advertir 60, Buscar 55, Rastrear 45, Animales 35, Herbolaria 25, Sigilo 45, Ocultarse 30, Trampería 50.
Especial: Tabla de armas de Cazador.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 35.

Lobo de Cubal

Categoría Sombra; **Nivel** 2
Turno 75; **Pv** 120; **TA** 1; **HA** 90; **HE** 75; **Armas** Mordisco y garras; **Daño** 60
AGI: 8 **DES:** 6 **CON:** 9 **FUE:** 9 **PER:** 10 **INT:** 3 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 50, Saltar 40, Trepar 30, Advertir 85, Buscar 65, Rastrear 55, Nadar 30, Intimidar 30, Sigilo 95, Ocultarse 75.
Especial: Sentido agudo (olfato), Arma natural: Mordisco y garras (+10 al daño, PEN).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 35, RP 35.

Gorila Gigante Alejandrino

Categoría Guerrero Acróbata; **Nivel** 4
Turno 70; **Pv** 1715; **TA** 6; **HA** 110; **Armas** Natural; **Daño** 40
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 13 **FUE:** 13 **PER:** 5 **INT:** 4 **VOL:** 4 **POD:** 5
Habilidades: Acrobacias 105, Atletismo 105, Saltar 85, Trepar 125, Advertir 60, Nadar 45, Proezas de fuerza 135, Intimidar 65
Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural: Fauces y Garras (FIL) Limitada.
Resistencias: RF 70, RE 70, RV 70, RM 45, RP 40.

Explorador de Arces (Daimah)

Categoría Explorador; **Nivel** 4
Turno 90/85/60; **Pv** 135; **TA** Piel; **HA** 130; **HE** 130; **Armas** Arco corto / Tanto; **Daño** Flecha descarga 50 / Tanto 50.
AGI: 11 **DES:** 9 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 9 **INT:** 7 **VOL:** 5 **POD:** 7
Habilidades: Acrobacias 120, Atletismo 60, Nadar 30, Saltar 50, Trepar 60, Ocultarse 100, Sigilo 100, Trampería 75, Advertir 100, Buscar 70, Rastrear 100, Animales 45, Herbolaria 35, Trucos de manos 20.
Especial: Tabla de armas de Ninja
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Trepar +20, Animales +20, Herbolaria +20, Rastrear +20, Advertir +20, Sigilo +20, Trampería +20.

Clase adinerada: Atletismo +20, Montar +20, Animales +20, Herbolaria +20, Rastrear +20, Persuasión +20, Tasación +20, Trampería +20.

Tabla IV: Pristina

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas puesta y una muda limpia, comida para varios días, unas cuantas posesiones no muy valiosas y un arma para cazar. 5 MC.
21-80	Clase media	Dos o tres mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, una montura o un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO.
81-100	Clase adinerada	Una montura de calidad, una gran cantidad de ropa variada, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras ligeras. 70 MO.

Ilustrado por © Wen Xu

Ygdramar

Capital: Ninguna reconocida como tal.
Número de habitantes: 5.800.000+
Etnias principales: Eruk (50%), Roman (9%), Aion (8%), Dravado (8%), Asher (7%), Vildian (5%), Basano (5%), Achí (4%), Zinner (2%).
Forma de gobierno: Monarquía feudal.
Idiomas: Akeron, Latín Modal (minoritario).
Religión: Cristianismo (minoritario).
Nivel tecnológico: 2
Gentilicio: Ygdrano.
Bandera: Un inmenso sol con una espada en el centro.
Nombres masculinos: Awon, Gaheris, Kay, Lamorak, Grillet, Pellinore, Hector, Owein, Brenuor, Uwain, Maliagunt, Fergus, Algloval, Persival, Zeroth.
Nombres femeninos: Clara, Leonor, Cipriana, Elisa, Emily, Aurelia, Delia, Ileana, Marian, Norma, Hilda, Tessa, Lady, Camil, Noa.
Apellidos: Jones, Williams, Campbell, Davis, Thompson, Kelly, Sullivan, Brien, Evans, Brown, Lewis, Wilson, Wallace, Ryan, Moore.

Situado en el corazón de Eurakia, en el centro mismo de lo que antiguamente fuera el maldito imperio de Nyhakryenzarath, se encuentra Ygdramar, un poderoso estado feudal compuesto por veintitrés señoríos independientes. Antaño la mayor potencia del continente gracias a su capacidad militar, de no ser por la escasa unidad de sus dirigentes y sus anticuadas tradiciones seguiría siendo una fuerza que rivalizaría con la del mismísimo señor de la guerra.

Ygdramar, que posee discutidamente la segunda mayor extensión de terreno de Eurakia, es un principado lleno de los más variados parajes, como fértiles llanuras, amplias colinas, pétreos desiertos, grandes macizos montañosos e incluso una zona volcánica. El clima tiende a ser templado, con inviernos y veranos frescos. No obstante, el tiempo es a veces imprevisible y una mañana puede ser caliente y soleada y la siguiente fría y lluviosa. La única constante aparente son las gruesas nubes, comunes todo el año.

La mayor parte de sus habitantes vive esparcida en grandes pueblos construidos alrededor de los inmensos castillos de piedra de los señores feudales. Si tienen suerte, sus casas se encuentran dentro de las murallas de la fortaleza al amparo del noble de la zona, pero muchas otras están situadas a kilómetros de distancia, junto a los campos que cultivan. Puesto que los ataques de saqueadores y bandidos son relativamente comunes, es algo muy problemático para los que viven desprotegidos. Las grandes ciudades son escasas, y sólo existen un par en todo el país. Aunque son pocos los que están pavimentados, hay una extensa red de caminos que comunican cada señorío, haciendo muy fácil viajar de un lado a otro.

Ygdramar nunca ha gozado de una gran prosperidad económica, aunque lo cierto es que es algo que tampoco les ha importado en exceso. Sólo los nobles tienen suficiente dinero como para comerciar mientras que los plebeyos ganan sólo lo suficiente para subsistir. Puesto que los territorios son en la mayoría de los casos autosuficientes, lo único que se exporta en grandes cantidades es Lampydirae, una materia prima extremadamente común en el país y que encuentra su salida comercial a través de Manterra. Más de la mitad del dinero que se obtiene con este comercio se invierte de un modo directo o indirecto en las fuerzas militares de los señores feudales, por lo que no es de extrañar que sus ejércitos sean considerables. No obstante, lo cierto es que aunque sus caballeros son posiblemente los mejores de todo el mundo, por tradición siguen basándose en tácticas y principios anticuados, lo que les impide desplegar todo su potencial.

El sistema de gobierno de la nación se basa en una unión de feudos. Cada zona está regida por un señor diferente, que tiene un control absoluto sobre todo lo que ocurre en sus dominios. Dicho noble no sólo dicta las leyes, sino que también las aplica sobre sus vasallos como mejor le parece. Pese a que en la práctica esto hace que Ygdramar sea en realidad veintitrés países diferentes, las tradiciones dictan que entre todos los señores los tres más importantes sean considerados "reyes" (en honor a la antigua leyenda de Los Tres Reyes), un conjunto que se denomina La Trinidad. Este grupo de nobles poderosos lidian como árbitros en los conflictos del resto de la nobleza y representan a Ygdramar ante el resto de naciones. Si bien este sistema ha funcionado relativamente bien durante los últimos siglos (los mayores conflictos se resolvían mediante combates de paladines, justas y torneos), en tiempos recientes ha sido cada vez más difícil evitar cierto enfrentamiento entre los nobles.

El reciente resquebrajamiento del Sacro Santo Imperio ha sido el desencadenante no sólo de la escisión de Ygdramar de Abel, sino el inicio de un conflicto interno que ha desembocado en una autentica guerra de feudos. Uno de los tres monarcas de La Trinidad, el Rey Negro Stravos Veritas, se ha levantado en armas contra de los territorios colindantes con el anunciado objetivo de tomar el control de todo el país. Algunos nobles se han puesto de su lado, otros se enfrentan abiertamente a él y otros aún no han tomado partido, pero de un modo u otro la guerra ha empezado y sin duda cambiará el destino de Ygdramar por completo.

Cultura y Sociedad

Posiblemente, más que en ninguna otra parte del mundo, la sociedad en Ygdramar se encuentra separada en los clásicos estamentos medievales. Hay una clarísima diferenciación entre la nobleza y los plebeyos mucho más que a nivel económico; es algo ligado a su cultura tras siglos y siglos de tradición. En sus orígenes, los "nobles" fueron los líderes elegidos por los recién liberados esclavos de Nyhakryenzarath para protegerlos del peligro y, con el paso del tiempo, tomaron una posición de superioridad hacia aquellos a quienes juraron resguardar.

La nobleza, sin importar cual sea su alcurnia, es la cúspide social de Ygdramar. Cualquier persona que posee un rango nobiliario forma parte de una clase privilegiada, con derechos diferentes de la "gente común". Suelen vivir en grandes castillos o mansiones, ya sean de su propiedad o de otro noble más adinerado que les permite permanecer allí. Por regla general ellos mismos se consideran los "defensores" del país y se ven por encima de los plebeyos. Aunque dicho así podría parecer que todos son unos ególatras, en realidad lo hacen porque culturalmente consideran que tienen la obligación moral de proteger a sus siervos, una responsabilidad directamente vinculada a su posición. Si fallan en ella pierden su razón de ser y, en ocasiones, incluso su propio estatus privilegiado. Los nobles valoran además por encima de todo el honor, la fama y el reconocimiento, cosas que les importa más que el dinero. La sociedad entera admira a aquellos que demuestran su valía, ya sea en combate o tomando las decisiones apropiadas en el momento preciso.

Los caballeros forman parte del escalafón más bajo de nobleza, pero no por ello dejan de ser parte de ella. Podría decirse que representan el punto intermedio entre los nobles y el pueblo llano ya que, pese a su posición de privilegio, están mucho más cerca de los plebeyos que la nobleza de mayor alcurnia. Hay un considerable número de caballeros en Ygdramar, pues constituyen el núcleo de los ejércitos de cada señor feudal. Todos realizan una serie de juramentos a los que tienen que dedicar sus vidas.

Finalmente, la clase baja o "plebeyos" está compuesta en su mayoría por ganaderos y agricultores que trabajan al servicio del noble local. Por regla general ni tienen estudios ni saben leer o escribir; simplemente se dedican generación tras generación a seguir los pasos de sus antecesores. Hay sitios en los que incluso "pertenecen" al señor feudal de la zona y son incapaces de dejar sus tierras sin permiso expreso o sin haber pagado antes una cantidad de oro que, en la mayoría de los casos, es demasiado elevada para que puedan permitírsela. Eso no significa en absoluto que sean esclavos, aunque la diferencia con estos es a veces tenue. Por suerte no todos los feudos son iguales y hay lugares en los que los señores tratan excepcionalmente bien a sus vasallos, costeándoles incluso estudios y medicinas. La única posibilidad que los plebeyos tienen de salir de sus tediosas vidas es alistarse en el ejército local. Cualquier soldado, si se prueba lo suficiente en combate, puede ser nombrado escudero y, con el tiempo, llegar a ser caballero, por lo que recibir tal título es el sueño de todos aquellos que esperan mejorar su posición social.

La vida de Ygdramar se centra mayormente en los enormes pueblos que hay construidos alrededor de los castillos de la nobleza. Allí los días son monótonos, pero por regla general nunca falta la comida ni ningún otro elemento básico, por lo que la gente no tiene demasiadas quejas. Hay festivales mensuales para divertir a los plebeyos e importantes justas y torneos de espada que hacen las delicias de todos. Cada feudo tiene una serie de campeones que a menudo viajan hasta otros territorios para competir con los paladines de territorios vecinos y ganar fama y gloria para su señor. A menudo, incluso se usan dichos torneos para zanjar disputas serias, evitando así verdaderas guerras.

Las mujeres tienen un papel muy secundario en la sociedad, pues es una creencia generalizada que son inferiores a los hombres. Las de alta alcurnia son poco más que damiselas que únicamente pueden intervenir en la política mediante intrigas y manipulaciones, mientras que las de baja cuna son trabajadoras como sus esposos, pero relegadas siempre a un segundo plano.

Ygdramar es muy cerrada en lo que respecta a la admisión de extranjeros dentro de sus territorios. Aunque nunca se les ataca, para estar en el país se necesita un permiso de estancia expedido por el noble de la zona o alguno de sus delegados, algo que sólo se entrega si van a comerciar o tienen algún interés demostrable para estar en el feudo. La iglesia siempre ha tratado de entrar a formar parte de la vida diaria de los habitantes de Ygdramar, pero lo cierto es que nunca lo ha tenido fácil. La nobleza rechazaba abiertamente cualquier intromisión externa que pudiera afectar la manera de pensar de sus vasallos, por lo que siempre ha impedido a la mayoría de sacerdotes asentarse en la zona.

Derecho por Combate

En Ygdramar la valía de un caballero se mide por su habilidad para mantener sus palabras con la fuerza de su brazo. La mayor parte de los problemas se resuelven mediante un duelo de valor, que puede limitarse a una justa, a satisfacción o, en los casos más flagrantes, a muerte. Habitualmente los duelos comienzan en una justa a caballo, hasta que uno de los contendientes es derribado. Si el duelo es a satisfacción, el derribado suele ser declarado perdedor o continuar combatiendo pie en tierra. De ese momento, el enfrentamiento continuara hasta que una de las partes de la razón a la otra o hasta la muerte. Se considera que uno de estos duelos acaba con la disputa y la ley dicta que quien no acate el Derecho por Combate pagará con la máxima pena: el destierro.

Afrontar lo sobrenatural

Curiosamente, si la gente de Ygdramar teme enormemente lo sobrenatural, poco tiene que ver con la influencia de las creencias de la iglesia de Abel. En realidad este miedo proviene de antiguas leyendas de tiempos pasados, cuando los señores de Nyhakryenzarath usaron la magia para esclavizar a todos los habitantes del territorio. Mediante leyendas que aún se siguen contando, este miedo sigue vigente en las personas dando una justificación a la nobleza para proteger a su pueblo.

Por ello, la gente de a pie se sentirá aterrada si ve a un desconocido usando poderes extraños y no dudará en llamar a soldados o caballeros para que hagan algo al respecto. Por otro lado, si bien los señores feudales toleran en cierto grado las personas con habilidades sobrenaturales (no tienen demasiados problemas en tener en secreto a algunos individuos "especiales" a su servicio), se cuidan mucho de que nadie pueda usar tales habilidades en contra de los suyos; si es necesario, ejecutarán inmediatamente a cualquiera que pueda representar un peligro.

Historia de Ygdramar

Ygdramar se fundó en los territorios de lo que antiguamente fuera el corazón de Nyhakryenzarath. Tras la caída de la Nación del Cielo de Sangre, si bien la mayoría de antiguos esclavos prefirió dejar la zona (en especial los Jayán, que viajaron masivamente al este y al oeste), muchos de los que habían estado trabajando allí toda su vida pensaron que aquellas tierras les pertenecían por derecho y decidieron asentarse en ellas. Encabezados por los que serían con el tiempo las familias nobles, fundaron multitud de fortalezas y la vida comenzó a arremolinarse a su alrededor.

Los humanos fueron el grupo predominante en la zona, con algún que otro asentamiento de razas sobrenaturales que convivían con estos. No obstante, poco a poco empezaron a separarse culturalmente y se creó una situación de tensión que, aproximadamente siglo y medio más tarde, desembocó en varios conflictos. Temiendo represalias futuras, los señores crearon el sistema de La Trinidad, que les permitiría colaborar en momentos de necesidad mientras mantenían su individualidad.

La situación probó ser extremadamente beneficiosa cuando pasadas algunas décadas los tres reyes consiguieron detener el brutal ataque de los señores de la guerra Jayán de Corinia.

Tras aquello los feudos pasaron por largos periodos de paz, salpicados por algún que otro conflicto casual que no llegó a tener demasiada relevancia. No fue hasta años más tarde, durante la Guerra de Dios, cuando toda la zona entró en un verdadero caos. Los agentes de Rah lograron convencer a varios nobles para que se unieran a la causa de Judas y los feudos entraron en un largo enfrentamiento interno, que provocó una verdadera masacre entre los caballeros y en la población civil. Sin embargo, tanto unos como otros fueron arrasados por completo por las ciudadelas Duk´zarist durante su retirada, una cruenta venganza sobre las fuerzas de Rah por haber sido obligados a participar en la guerra.

Con el territorio aún en caos, Lázaro entró con sus fuerzas en Ygdramar en 325, mientras los feudos aún estaban separados y en conflicto. El futuro emperador barajó la posibilidad de usar la misma estrategia que su padre había empleado en Goldar y derrotar personalmente a los campeones de cada señor feudal, pero no tardó en deducir que no lograría nada duradero imponiendo a un Príncipe que los dominara. Gente tan orgullosa y atada a lo tradicional no aceptaría un monarca que mandase sobre todos sin un largo periodo de conquista y Lázaro ya estaba cansado de tanta sangre. En lugar de eso, decidió recrear el sistema de La Trinidad favoreciendo a los tres nobles más afines a lo que necesitaba Abel. Para ello, primero hizo una demostración de fuerza desplegando sus ejércitos por todo Ygdramar, pero sin atacar ninguna población, y a continuación se reunió con los nobles que había elegido. Estos tres señores feudales, conscientes de que el conflicto de los feudos tenía que acabar, anunciaron públicamente que habían logrado hacer "dudar de sus posibilidades" al Sacro Santo Emperador de Abel, tal y como pretendía Lázaro. De ese modo aparecieron como "héroes" ante los ojos del pueblo, lo que les permitió asentar su poder; al menos en teoría, lo que hacían era prepararse ante un posible ataque de Abel. No obstante, durante los siguientes años Lázaro los influenció hábilmente, "obligándolos" a tomar la única solución aparentemente lógica; unirse al Sacro Santo Imperio de Abel por decisión propia. Aquello ocurrió en el año 339.

Ya como principado del Imperio, Ygdramar comenzó a vivir una época de relativa prosperidad, convirtiéndose en el principado que es en la actualidad. No obstante, su naturaleza orgullosa hizo que entablaran diferentes conflictos con algunos de los países colindantes, de los que salieron vencedores en la mayoría de los casos. Sin embargo, en este tiempo empezó surgir cierta desazón entre algunas de las grandes casas nobles con La Trinidad, una tirantez que fue acentuándose generación tras generación.

Esta situación llegó a su límite cuando en el sexto siglo tres de las familias feudales más importantes de aquel momento, la casa Soma, la casa Astrolomenia y la casa Remilia, se unieron con el objetivo de absorber los feudos colindantes y reclamar su derecho en convertirse en La Trinidad. Inteligentemente, usaron el honor y el orgullo de Ygdramar como escudo para impedir una posible intervención del Señor de la Guerra de Eurakia; acusaron a los otros nobles de tener que suplicar ayuda de extranjeros como cobardes, a lo que estos respondieron que, si el Señor de la Guerra interfería en el conflicto, todos los feudos se separarían inmediatamente de Abel por la afrenta que ello suponía. La guerra fue dura pero, tras varios años de conflicto, acabó con la expulsión de las familias traidoras y de sus aliados, las cuales se vieron obligadas a retirarse hasta las caóticas tierras de Corinia.

Aquel acontecimiento reforzó el sentimiento de unidad de Ygdramar, pero al mismo tiempo, también fue el comienzo de su alejamiento del Imperio. Sintiéndose capaces de ocuparse de sus propios asuntos, los nobles se volvieron cada vez más independientes, cortando paulatinamente sus lazos con el exterior. Por ello ignoraron la caída de la familia Giovanni de igual forma que poco o nada les ha importado el actual resquebrajamiento del trono de Abel. De hecho, la única causa por la que han declarado que se separaban de la Sacro Santa Corona fue por motivos ideológicos; ninguno de los nobles aceptaba seguir a una mujer.

No obstante, en estos momentos el país se encuentra sacudido por una crisis como no se había visto en tres siglos. Uno de los tres miembros de La Trinidad se ha levantado en armas contra los demás, declarándose Rey Supremo de Ygdramar por derecho de sangre. En menos de una semana ha tomado varias fortalezas cercanas y, si nadie lo detiene, seguirá avanzando hacía el sur arrasándolo todo a su paso.

El Ojo de la Oscuridad
Sharon
Coldwater
†Erion
Espheria
Amephis
Tierras Putridas
Llanuras de los Fundadores
†Shavertown
Meade
Seward
Lagunas de Mainland
Valakar
Tunia
Itsaya
Cordillera de Abran
de Killian
Elianas
Llanos de Feerria
†Leafall
†Pilote
†La Isla de la Niebla
Prana
†Thorfinn
Robur
†Emera Atabeste
Ygdramar
†Venorum
Zamerot
La Llanura Quemada
†Acanum
†Sheol Anakathoumenos
Avadios
Blunn
†Schnuppermaul
Bosque de Lamione
†Amsburhge
Bosque de Perzal
†Tatara
Blunn
Ludwig
Llanos del Honor
Nimueh
Montañas de Lepedrar
Thor
Babaria
†Tuonela
Tierras Grises
†Puente de los Tres Reyes
Sigan
Mercia
Montañas Ghaunt
Cordillera de Arimanea
Bosque
†Magda
Río Fedor
†Lingkar
†Fortaleza de Libra
Selva de Jade
†Gomius
Bosque de Arah
Fane
†Valefan
Dragomir
†Mesaverde
Valessa
†Kryzeth
El Hueco
†Deinemolfe
Marhaus
Río Feralgan
Cordillera de Umbranos
Lenuta
†Atmós
Arabal
Tatiana
Mar Interior de Arabalaste
Violel
†Pompito
Río Rogan
Sergiu
Rusandra
Sorina
†Puerto

LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortacificación
Camino
Calzada

0 125 250 400 Kilómetros
0 125 250 Millas

Las Veintitrés Casas Nobles de Ygdramar

Aunque hay muchos más nobles, existen veintitrés señores feudales que poseen importantes territorios en Ygdramar, considerados las "casas principales".

Veritas (Casa Mayor / La Trinidad): En muchos aspectos la casa Veritas es la más poderosa de Ygdramar. De todas las grandes familias es la más militarizada y sus integrantes se comportan más como un ejército profesional que como caballeros. Por si esto fuera poco, poseen una fuerte economía gracias a su comercio de armas y las muchas minas de piedras preciosas que hay en sus dominios. Durante siglos, han acumulado influencia y favores de todos los nobles, a la espera de que algún día pudieran obtener el control completo del país. Hace unos meses su actual dirigente, el Rey Negro Stravos Veritas, ha declarado la guerra a los otros miembros de La Trinidad, usando la muerte de uno de sus hijos como excusa.
Símbolo: Un lobo blanco.

Amsberg (Casa Mayor / La Trinidad): La casa Amsberg es otra de las tres familias que dirigen Ygdramar como miembros de La Trinidad. Posee un potente ejército y cuenta con el apoyo de muchas otras casas menores, que siempre han admirado la rectitud y sentido del honor que caracteriza a los miembros de esta casa. Su actual dirigente es el orgulloso Rey Anciano Tyr Amsberg, quien encabeza la oposición más directa al alzamiento de la casa Veritas, aunque deja los asuntos del campo de batalla en manos de sus dos hijos, conocidos como los "príncipes gemelos". Los Amsberg representan generalmente el tradicionalismo y la justicia en Ygdramar.
Símbolo: Una espada enjoyada.

Varnhagen (Casa Mayor / La Trinidad): Varnhagen es la tercera de las casas que conforman La Trinidad. Si bien en tiempos pasados fueron la familia más ligada a las viejas tradiciones, en tiempos recientes han intentado modernizar Ygdramar mediante la introducción de elementos e ideas de principados del Viejo Continente. Sus integrantes se caracterizan sobre todo por su inteligencia y dotes de manipulación mucho más que por su talento con las armas; sólo aquellos que demuestran un gran ingenio han sido capaces de recibir el reconocimiento debido a un miembro de su familia. Los Varnhagen están en contra de la casa Veritas, pero aún no se han alzado abiertamente como lo han hecho los Amsberg. De momento, prefieren actuar en las sombras, manejando a otras casas menores antes de verse involucrados directamente. Su actual dirigente es el joven Emilian Varnhagen, que se caracteriza por su brillantez y geniales estrategias.
Símbolo: Un sol.

Hohenstaufen (Casa Menor / Veratis): Una casa menor forzada a luchar de lado del Rey Negro después de que Stravos Veritas asesinara al anterior Duque Hohenstaufen y amenazara con hacer lo mismo con su hijo de no unirse a su campaña.
Símbolo: Un árbol.

Seinsheim (Casa Intermedia / Neutral): Los Seinsheim, llamados los demonios de Ygdramar, son una cruel casa que se caracteriza por el terrible trato que dan a sus vasallos. Hay ejecuciones a diario y entre el pueblo existe un verdadero sentimiento generalizado de terror. No se someten ante nadie, razón por la que esperan que las grandes casas se exterminen entre ellas para tratar de incrementar su propio poder.
Símbolo: Las fauces de una bestia.

Wilhelminer (Casa Intermedia / Veratis): Tradicionales aliados de la casa Veritas, no han sido coaccionados para unirse a las filas del Rey Negro. Se especializan en la forja de armaduras y poseen las mayores fraguas de todo el país.
Símbolo: Un puño con un anillo.

Arenberg (Casa Intermedia / Varhagen): Los Arenberg se precian de ser los "guardianes del conocimiento" de Ygdramar, pues poseen la mayor cantidad de bibliotecas y libros de la nación.
Símbolo: Una pluma.

Ascania (Casa Menor / Neutral): Ascania es una casa pequeña y poco relevante, tanto en lo económico como militar, pero con una cualidad que la hace destacar; entre sus filas se encuentra el que es ampliamente considerado el mejor caballero de todo Ygdramar (o de todo el continente, según afirman ciertos señores feudales), Sir Michael Xenathos. Dotado de habilidades inhumanas, Michael jamás ha perdido un combate, sin importar el número de enemigos al que se haya tenido que enfrentar (hay incluso quienes opinan que podría ganar guerras enteras él sólo). De momento, Ascania permanece neutral, pero está más cerca de aliarse con la casa Amsber que ponerse de lado de Veritas.
Símbolo: Un caballo rampante.

Falkenhause (Casa Intermedia / Veratis): Casa ligada a la familia Veritas. Su señor, el Marques Viktor Falkenhause, está casado con una de las hijas del Rey Negro, la cual le manipula como quiere para que siga los designios de su padre.
Símbolo: Un ciervo.

Hagen (Casa Intermedia / Amsberg): Casa ligada a la familia Amsberg situada en las montañas. Se han levantado junto a estos en contra de la casa Veritas.
Símbolo: Una montaña.

Isenburg (Casa Intermedia / Neutral): Los guardianes de la ley, los Isenburg son una casa obsesionada desde tiempos ancestrales con hacer cumplir ciertas tradiciones. A veces, si un conflicto entre nobles necesita algún tipo de resolución que no puede llevarse a cabo mediante justas o torneos, se usaba a los Isenburg como jueces para llegar a una resolución, pues sus opiniones siempre han sido consideradas justas. De momento, no parece que vayan a tomar parte en el conflicto.
Símbolo: Un libro.

Lichnowsky (Casa Menor / Neutral): Una casa de escasa importancia, conocida principalmente por la calidad de sus vinos y artesanías.
Símbolo: Una estrella.

Mecklenburg (Casa Mayor / Neutral): Para algunos, el poder de la casa Mecklenburg es comparable a cualquiera de los miembros de La Trinidad, pues dominan un enorme territorio en el oeste y poseen grandes reservas de oro. Sus ejércitos, acostumbrados a luchar con los bárbaros que provienen de las estepas, son reconocidos como los que más experiencia tienen del país. Su dirigente, Elleon Mecklenburg, se considera enemigo personal de Stravos Veritas, aunque su mala relación con la casa Amsber hace que en lugar de unirse a este, prefiera luchar por separado contra el Rey Negro.
Símbolo: Un yelmo con un dragón.

Oldenburg (Casa Menor / Neutral): Una de las casas menos importantes, aunque posee varias fortalezas pequeñas en el norte.
Símbolo: Cinco estrellas.

Salian (Casa Intermedia / Neutral): La casa Salian es una familia que en estos momentos está enfrascada en un conflicto interno por la sucesión, razón por la que ignora por completo el levantamiento de la casa Veritas.
Símbolo: Una serpiente que se muerde la cola.

Salme (Casa Intermedia / Neutral): Salme es una casa poco habitual en Ygdramar, pues es la única en la que las mujeres poseen realmente relevancia política. Se precian por tener una impresionante red de espías por todo el país y usan la información como moneda de cambio para mantenerse siempre entre las mayores potencias.
Símbolo: Un halcón.

Poitiers (Casa Intermedia / Neutral): Familia de mercaderes, dedicada casi en exclusiva a comerciar con Lampydirae y artesanía. Carecen de ejércitos y se pondrán de lado de cualquiera que parezca que vaya a ganar la guerra.
Símbolo: Una tinaja.

Schönborn (Casa Menor / Neutral): Los Schönborn son la menor de las familias de Ygdramar. Carentes prácticamente de territorios o vasallos, poseen únicamente un destrozado castillo en ruinas al que llaman hogar. No obstante, son una casa orgullosa, que jamás se ha doblegado o rendido, algo de lo que sus miembros se sienten orgullosos. Algunas leyendas aseguran que tienen tratos con hadas oscuras, pero es algo que nunca ha podido ser demostrado.

Símbolo: La luna.

Avesnes (Casa Menor / Varnhagen): Casa enlazada con los Varnhagen (la hija mayor del Duque de Avesnes es la esposa del Rey Emilian), que se caracteriza por sus enormes tierras de cultivo y su rica ganadería. Poseen también montaraces muy hábiles, con mucha experiencia combatiendo en los bosques.

Símbolo: Un toro.

Blois (Casa Menor / Amsberg): Casa de escaso poder, que acaba de ser prácticamente destruida por las fuerzas del Rey Negro.

Símbolo: Un escudo.

Guilhem (Casa Menor / Destruida): Una casa completamente exterminada por los ejércitos de la Casa Veratis.

Símbolo: El rostro de su fundador.

Hottinguer (Casa Menor / Neutral): Los Hottinguer son nobles menores que siempre han tratado de pasar lo más inadvertidos posibles. En secreto, tienen pactos con la familia Delacroix de Sol Negro y han acordado con estos probar algunas de las armas nigrománticas de la corporación en la guerra para obtener de primera mano datos fiables de su utilidad en combate.

Símbolo: Un gato alado.

Montbird (Casa Mayor / Neutral): Los Montbird se caracterizan por su enorme beligerancia; son los primeros en saltar al combate ante cualquier afrenta, por pequeña que sea. En estos momentos la casa se encuentra dividida, porque si bien el Duque de Montbird desea apoyar a los Amsberg en su lucha contra el Rey Negro, su hijo opina exactamente lo contrario y está buscando apoyo para derrocar a su padre por el "bien de su familia", aunque de momento no ha tenido mucha suerte.

Símbolo: Un ruiseñor.



Sir Michael Xenathos

Ilustración por © War of the Rose

Accidentes geográficos relevantes

Ygdramar se caracteriza precisamente por su variadísima geografía, pues cada zona del territorio posee características muy diferentes. En el este hay grandes llanuras separadas entre sí por pequeñas cadenas de montes y montañas, que se van convirtiendo en bosques según se sube hacia el norte. El oeste, por el contrario, son tierras mucho más áridas, desde desiertos hasta zonas volcánicas.

Babaria: En el oeste del país, al lado mismo de la cordillera de Umbranos, se encuentra Babaria, un desierto rocoso que se extiende a lo largo de kilómetros. Es una zona inhóspita, pues pocos son los seres vivos capaces de subsistir en un paraje así. Todo está además repleto de fósiles y huesos de descomunales animales de tiempos pasados (a veces, tan grandes como verdaderas montañas), lo que no hace más que reforzar la sensación de "muerte" que invade el lugar. Sin recursos naturales de valor como La Llanura Quemada, Babaria es un paraje que nadie visita, salvo algún que otro caballero que hace un peregrinaje hasta el corazón del desierto como penitencia por haber fallado sus votos.

Bosque de Lamione: La gente contempla con una mezcla de miedo y respeto el inmenso bosque de Lamione, la mayor de las forestas del país. Situado cerca del centro de Ygdramar, está compuesto principalmente por robles y abetos, aunque hay tantos arbustos y vegetación que todo parece ser una frondosa masa verde muy difícil de traspasar. Lleno de riachuelos y pequeños lagos, la humedad en el interior de Lamione produce además una continua capa de niebla, dándole un aspecto aún más misterioso y espeluznante.

Los mitos cuentan que el bosque es una puerta a otros mundos y que está protegido por una sociedad secreta de druidas Lilium que influyen en los asuntos de Ygdramar. Pese a ello, no hay nada que pruebe la veracidad de esas leyendas y, salvo su particular ambiente, en todos los aspectos Lamione aparenta ser un bosque normal (o al menos, no muy diferente de otros bosques del principado).

Llanos del Honor: Esta llanura es uno de los territorios más hermosos de Ygdramar, una enorme extensión de terreno en la parte este del país. El césped es excepcionalmente alto (llega hasta las rodillas) y se mece con el viento haciendo que se asemeje a un inmenso mar de color verde salpicado de vez en cuando por algún pequeño bosquecillo. Recibe su nombre por ser el lugar en el que se realizan la mayor parte de duelos y enfrentamientos de caballeros y ha sido escenario de muchos de los mayores conflictos de la historia de Ygdramar. En los Llanos del Honor hay multitud de castillos y pueblos, todos bien conectados por calzadas y caminos. Lamentablemente, en tiempos recientes multitud de bandidos están aprovechando la zona para cometer fechorías, por lo que no puede decirse que viajar por aquí, y menos ahora que ha estallado una guerra, sea demasiado seguro.

Tierras Grises: Las planicies que se extienden en el sur del principado, aquellas que antaño fueron el corazón de Nyhakryenzarath, son una zona triste y apagada ensombrecida aún más por las inmensas estatuas ruinosas que de vez en cuando aparecen en el horizonte. Al contrario que otras áreas de Eurakia, que lograron reponerse de la carencia de luz solar con el paso de los siglos, las Tierras Grises aún están influenciadas por aquel periodo de oscuridad. En consecuencia hay pocas plantas, e incluso estas son especies que crecen sólo por la noche y poseen un particular color azulado. De ellas destacan las extrañas Lágrimas de Selene, una flor fluorescente de extrema belleza que sólo se abre a la luz de la luna.

Bosque de Perzal: Perzal, el segundo bosque con mayor relevancia del país, es una zona muy concurrida en la que recientemente se han asentado muchos plebeyos que quieren vivir libres de un señor feudal que les imponga leyes injustas. No es tan denso como Lamione, pero desde luego comparte con este su niebla. Perzal es también el lugar en el que parte de los elfos que habían sido esclavizados por el Cielo de Sangre se refugiaron, por lo que aún es posible encontrar en su interior alguna que otra ruina o construcción Sylvain.

La Llanura Quemada: Este particular nombre es como se conoce a la zona volcánica que se extiende al noroeste de Ygdramar, un inmenso territorio repleto de planicies quemadas y volcanes. Pese a su denominación de "llanura" es bastante abrupta, pues hay multitud de pequeñas montañas y retorcidas piedras por donde se mire. Sin embargo, lo que realmente destaca es su infernal aspecto, con ríos, lagos y cascadas de lava, junto a enormes vetas cristalinas se esparcen hasta allá donde alcanza la vista. Además el resplandor del magma le da a todo un brillo rojizo, haciendo que parezca un paisaje sacado de otro mundo. Por su naturaleza la Llanura Quemada no posee apenas vida vegetal y los únicos animales que soportan las altas temperaturas de la zona son diferentes especies de lagartos que han hecho del lugar su ecosistema. Pese a que el mero hecho de estar en la zona es muy peligroso, hay varios castillos y poblaciones en el interior, pues las innumerables vetas de gemas y lampydirae han propiciado la construcción de numerosas minas. Ajeno a sus habitantes más normales, el lugar es también hogar de numerosas bestias de leyenda.

Montañas de Lepredar: Este conjunto de escarpadas montañas separa las Tierras Grises de los Llanos del Honor. Aunque no son demasiado altas lo cierto es que tienen una forma laberíntica, casi innatural, por lo que tratar de cruzarlas es tan complicado que sólo los montañeros más curtidos se atreven a ello. Al amparo de Lepredar hay dos grandes castillos con sus respectivos pueblos, pero sus habitantes tratan de evitar adentrarse demasiado en ellas, pues creen que están malditas.

Lo cierto es que, resguardados en la zona más recóndita de las montañas que se conoce como "El Pozo", se encuentra un numerosísimo contingente de Grendels que residen allí desde los tiempos de la Guerra de Dios. Llegaron a Lepredar cuando una de las plataformas de combate de Rah fue derribada allí por las fuerzas Duk´zarist y, desde entonces, han esperado órdenes. Se pueden contar a miles y están liderados por un grupo de Raidivah, lo que hace de ellos el ejército sobrenatural más grande que existe en la actualidad. Sin embargo, en los siete siglos que llevan esperando nunca han actuado fuera de las montañas, pues los restos de su nave de trasporte genera para ellos todos los alimentos que necesitan para subsistir. Lejos de ser pacíficos, tienen una idea general de lo que ha pasado en el mundo gracias a los interrogatorios que realizan a los desafortunados viajeros que se han aventurado hasta allí y se preparan a diario para lo que llaman la "guerra que vendrá". Curiosamente, nadie piensa jamás que lo que se oculta en las montañas sean vestigios de las fuerzas de Judas; todos consideran que las desapariciones se deben probablemente a alguna de las monstruosidades de Nyhakryenzarath que aún permanece activa en la zona.

Montañas Ghaunt: Gaunt, las montañas de la mandíbula, son casi tan altas como la Cordillera de Umbranos y comparten con ésta su escarpada naturaleza, aunque su aspecto es mucho menos amenazador. Se extienden por la zona inferior del principado, creando un área cerrada conocida como "El Hueco". Por sus dimensiones, son propensas a estar nevadas casi todo el año y acumulan tanta nieve en sus picos que los aludes son muy comunes. Gaunt tiene la segunda montaña más alta de Eurakia, Reines, la cual posee la inusual característica de no haber sido escalada jamás en la historia.

El Hueco: Este es el nombre que reciben las tierras llanas separadas del resto del país por las Montañas de Gaunt. Sin duda, se trata de la zona más fértil de todo Ygdramar y prácticamente la mitad de ellas son grandes campos de cultivo. Allá donde se mire es fácil encontrar alguna que otra granja o grandes llanuras repletas de todo tipo de ganado. También hay numerosos bosques de pequeño tamaño, los cuales son famosos por la gran cantidad de lobos que rondan sus alrededores.

Pese a su prosperidad económica, la gente que reside en El Hueco vive a diario un verdadero infierno, ya que sus señores, las familias Seinsheim y Salian, son auténticos tiranos que tratan a sus vasallos como esclavos. Lamentablemente, el miedo es la única verdad constante entre sus gentes, que llevan años tratando de revelarse contra sus opresores sin suerte alguna.

Lugares de interés

Los castillos de los señores feudales son habitualmente los lugares más interesantes de Ygdramar, pues a su alrededor es donde se encuentra toda la vida del país. También son destacables las ruinas y construcciones Vetala que se conservan desde tiempos inmemoriales, aunque en su mayoría han sido destruidas por los nobles para tratar de enterrar su horrible pasado.

Emera Atabeste
(Ciudad, 251 000+ habitantes)

Con su cuarto de millón de habitantes Emera Ataveste es, con considerable diferencia, la mayor ciudad de Ygdramar. Esto se debe principalmente a que es también la única urbe que no está controlada por un sólo señor feudal, sino que su gobierno se reparte entre tres casas diferentes. Sus orígenes están plagados de conflictos, pues varios nobles reclamaban el fértil territorio sobre el que se asienta actualmente. Para tratar de garantizar su dominio, la casa Salme decidió construir un pequeño asentamiento allí, algo que no tardaron en imitar las familias Varnhagen y Lichnowsky. Aunque los pueblos comenzaron muy separados los unos de los otros, con el paso de los años crecieron hasta llegar a estar prácticamente unidos. No sin una considerable cantidad de problemas lograron integrarse en una sola ciudad que llevaría como nombre una combinación de las anteriores.

Emera es una inmensa metrópolis llena de contrastes. Lo más característico de ella es que está dividida en tres zonas diferentes (uno por cada casa feudal) con su propia arquitectura y sus leyes. Presidiendo cada una hay una enorme fortaleza verdaderamente impresionante, donde los tres señores de la ciudad controlan sus respectivos territorios. Aunque hay acuerdos de colaboración entre las diferentes partes (sobre todo en materia criminal), aun persiste cierta tirantez entre los habitantes de cada área, que siempre tratan de superar a los otros en cualquier cosa. Por suerte pese a este antagonismo Emera es extremadamente prospera, pues goza de grandes campos de cultivo y pasto, una buena infraestructura de artesanía y activas vías de comercio con otros territorios.

Actualmente la población está verdaderamente preocupada por el levantamiento del Rey Negro, pues sus fuerzas están desplegadas muy cerca de la urbe y la gente siente el peso de la guerra acercándose. Dado que dos de las tres casas que controlan Emera son aún neutrales, nadie sabe con seguridad que es lo que depara el futuro cercano.

Deinemolfe, La Boca del Infierno
(Fortificación, 17 000+ habitantes)

Esta inmensa fortaleza, conocida entre el populacho como la Boca del Infierno, es uno de los lugares más crueles del mundo, una clara representación de que a menudo los hombres pueden ser mucho más aterradores que ningún monstruo o demonio. Se trata de un gran castillo erigido justamente en el único paso accesible de las Montañas Ghaunt, por lo que es obligado cruzarlo si alguien pretende entrar o salir de El Hueco. Se construyó usando como base una mansión de un noble Vetala, así que su arquitectura gótica refuerza aún más su aspecto tenebroso.

Deinemolfe es regentado por el joven conde Manfred Muller (Novel Nv 7, ♀), un individuo difícil de calificar incluso como "ser humano". Aunque no posee habilidades combativas relevantes, tiene una inteligencia que empequeñece a los mayores genios del mundo, así como una intuición y una capacidad para preveer acontecimientos que roza lo profético. Sin embargo, todas esas cualidades quedan siempre eclipsadas por su absoluta falta de moralidad y crueldad congénitas. Si bien trabaja fielmente para la familia Seinsheim, sólo lo hace porque estos tienen pocos escrúpulos y multitud de enemigos; ambas cosas permiten a Manfred tener la excusa perfecta para localizar, capturar y torturar a cualquiera que trate de cruzar Deinemolfe sin los permisos oficiales adecuados. Por ello, todos los muros del castillo están repletos de cadáveres y raro es el día en el que no aparece un nuevo cuerpo de algún rebelde, bandido o prófugo que se ve forzado a probar suerte en la Boca del Infierno.

Deinemolfe está rodeada por una pequeña y miserable ciudad, erigida en la zona interna de El Hueco (no se permiten construir casas al otro lado de la fortaleza), en la que residen multitud de siervos de la familia Seinsheim. Todos viven realmente aterrados, pero cada vez un mayor número de ellos está de parte de los rebeldes que quieren ver derrocado el régimen de los Seinsheim y vivir como hombres libres.

Venorum
(Ciudad, 18 000+ habitantes)

Venorum posee una fama no muy halagüeña, pues es conocida en algunos círculos como la ciudad de los venenos. Aunque aparentemente funciona como cualquier otra urbe pequeña, con su limitado comercio y talleres de manufactura, entre sus residentes se encuentran algunos de los mayores expertos en creación de tóxicos del mundo, cuyos trabajos originan la verdadera fuente de ingresos de la ciudad.

Irónicamente, la mayoría de los habitantes de Venorum han sido envenenados en alguna ocasión (ya sea por accidente o con intencionalidad), por lo que el paso de generación tras generación ha hecho que sus gentes sean especialmente resistentes contra las sustancias nocivas. En consecuencia, una profesión muy bien pagada es la de catador de venenos, para que los investigadores puedan estudiar los diferentes efectos nocivos que provocan las sustancias. El alto riesgo de este trabajo lo hace estar muy bien pagado, lo que es un gran atractivo para los desesperados. Se aprecian especialmente fisiologías extrañas (ya sea por etnia o rasgos únicos) y una buena salud, ya que la mayoría de los que aceptan el trabajo son vagabundos desnutridos.

No obstante, no todo es negativo; Venorum también posee una prestigiosa escuela médica, donde cientos de sanadores de todo el mundo ingresan para aprender a tratar toda clase de envenenamientos y fabricar los mejores antídotos.

Las Medusas

Aunque muchos creen que se tratan de un simple mito, las mujeres conocidas como Las Medusas son en realidad la obra definitiva de los maestros envenenadores de Venorum, el "objeto" más caro y codiciado de la ciudad. Se trata de doncellas de gran belleza, educadas y refinadas como damas de alta alcurnia, a las que desde niñas se las alimenta con extrañas combinaciones de venenos y sustancias tóxicas. Tal es la cantidad que sus cuerpos ingieren, que las pocas que logran sobrevivir cambian su metabolismo, convirtiéndose en seres naturalmente venenosos. Su piel, su sudor, incluso sus lágrimas... tanto sus cuerpos como todo lo que sale de ellos es terriblemente venenoso. Por ello, Las Medusas son asesinas únicas; matan simplemente por compartir una copa o un beso con sus víctimas.

Naturalmente, ninguna de ellas disfruta de su situación, especialmente porque son vendidas prácticamente como esclavas a quienes les interesa usar sus servicios, pero lo trágico es que es el único estilo de vida que conocen y saben que serían ejecutadas de no hacer lo que se les dice. Por supuesto, sus precios en el mercado negro son extremadamente elevados, aunque su utilidad es, como mínimo, merecedora de ellos.

Tuonela
(Aldea, 100+ habitantes)

La tranquila aldea de Tuonela es un lugar completamente desconocido del país. No aparece en ningún mapa y no se relaciona con ninguna otra población, por lo que para las pocas personas que han llegado a visitarla no es más que un pequeño poblado de campesinos y ganaderos donde todo el mundo es agradable con los extranjeros. Lo que nadie imagina es que este plácido paraje de apenas medio centenar de casas es en realidad el corazón del Clan Barakah, la sociedad de asesinos sobrenaturales más aterradora de Gaïa. Pese a que no tienen bases de operaciones y cada miembro del Clan siempre actúa de un modo independiente, Tuonela es el lugar al que pueden regresar cuando lo necesiten. Allí residen los agentes más ancestrales de la organización, los cuales reciben los encargos más importantes de sus contactos por todo el mundo y distribuyen los blancos entre los asesinos que ven más apropiados.

Como medio de defensa ante situaciones imprevistas los habitantes de Tuonela siempre ocultan su identidad. Aquellos que parecen más humanos y son mejores actores tienen la misión de tratar con los visitantes, a quienes les explican amablemente que no hay camas disponibles en un lugar tan pequeño, recomendándoles los mejores sitios cercanos donde pueden descansar (todos ellos a más de medio día de distancia). Naturalmente, si presienten en cualquier caso que existe algún problema para la seguridad de la aldea, no tienen el más mínimo reparo en asesinar a quien sea necesario para mantener su secreto.



Sheol Anakathoumenos
(Metrópolis, sin habitantes conocidos)

En un lugar oscuro en el centro mismo de Ygdramar se extienden, aún monumentales, los restos de la que antaño fuera la capital de la Nación del Cielo de Sangre, Sheol Anakathoumenos. Aunque la ciudad fue completamente arrasada y los más de mil años que han pasado desde entonces se han ocupado de deteriorar lo que quedaba de ella, las ruinas de la que fuera la mayor metrópolis jamás construida en Eurakia aún perduran, igual que probablemente lo harán muchos siglos más. Si bien poco se puede intuir de la verdadera forma que tuvo, aún quedan partes de muchos grandiosos edificios, góticas construcciones llenas de cúpulas e inmensos arcos tan hermosos como horribles a su manera.

Cualquiera, incluso una persona sin ningún tipo de percepción extrasensorial, siente cierto malestar cuando visita Sheol, un estremecimiento desagradable que parece calar en su alma y producirle dolor de cabeza. Esto se acentúa especialmente en quienes duermen en las ruinas, ya que tienen pesadillas y son incapaces de descansar bien. Por esa causa ningún noble local ha querido jamás tratar de construir sobre la metrópolis, prefiriendo apartarse todo lo posible de ella. Pocos imaginan que esto se debe a que Sheol ha generado reflejo tenebroso mas poderoso de La Vigilia, una pesadilla sin fin generada por la infinidad de esclavos que murieron torturados allí. Odio, dolor y sufrimiento han levantado en dicho plano una ciudad infinita de basalto negro que sangra sin cesar, un emplazamiento de puro poder donde el orden entero de la existencia está impregnado de oscuridad. Sin embargo, el territorio es demasiado poderoso como para ser controlado ni siquiera por los Señores de las Pesadillas, que rehúyen el lugar por temor a lo que ya saben; cualquier que trate de reclamarlo para sí será consumido por la ciudad, aumentando aún más su infinita oscuridad. No obstante, no son pocos los que lo desean, pues aquel que lo lograse se convertiría sin duda en el dios tenebroso de La Vigilia.

Sin embargo, no todo el horror de la ciudad se esconde en su reflejo. Bajo la Sheol "real" se extiende una interminable red de pasillos y salas, un verdadero laberinto que Los Antiguos usaban en sus días de esplendor para esconder diferentes secretos y tesoros. Las entradas fueron en su mayoría sepultadas durante el ataque a la metrópolis, aunque es posible entrar a ellas a través de ciertos pasajes o, simplemente, tener la mala suerte de caer en ellos a causa de un derrumbamiento. Allí existen trampas de todo tipo, así como "esclavos" inmortales alterados sobrenaturalmente por los señores de la sangre para exterminar a cualquiera que se adentre en sus dominios.

La Isla de la Niebla
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Esta isla situada en el centro del Lago de la Dama se encuentra cubierta por una perpetua mortaja de niebla que le otorga su nombre. En su interior, desde la orilla, es posible ver la silueta de una serie de edificaciones que según las leyendas es el Ygdragd, la morada del Rey sin Reino, quien según cuentan los relatos de caballería vela por la seguridad del mundo guardando la puerta de los muertos. Aunque todos los caballeros de Ygdramar intentan encontrar el camino a Ygdragd, la ciudadela de la niebla no es fácil de encontrar, pues cualquiera que atraviese las aguas en su busca acaba perdido y sin rumbo. La creencia generalizada es que sólo aquel caballero digno de cruzar las aguas podrá ser merecedor de audiencia con el misterioso monarca, que espera la llegada de su sucesor antes de pasar él mismo al "Mas Allá".

Lo cierto es que, más allá de los simples mitos, la Isla de la Niebla está rodeada de una especie de barrera que conduce a La Vigilia y los que intentan llegar a ella son trasportados a un lugar lleno de espectros de caballeros ahogados y espíritus oscuros que asesinan a cualquiera que se les acerque. Aunque se desconoce su verdadera naturaleza, todo parece indicar que el misterioso "Rey sin Reino" debe de ser una especie de Señor de las Pesadillas que simplemente no interactúa con las demás criaturas de La Vigilia.

Ilustrado por © Raúl Rovell

Regalia, la Ciudad de Leyenda

Mito más allá de los mitos, leyenda más allá de las leyendas... todo eso y mucho más es la ciudad perdida de Regalia. Incluso ahora, historiadores y ocultistas de todo el mundo se debaten sobre su veracidad, pues nadie puede afirmar con rotundidad si es real o un simple cuento que se ha trasmitido a través de los siglos. Hay quienes la han equiparado al Ten-gati, a Sylvania, a la ciudad de Megas Therion y a otras grandes metrópolis de leyenda, pues comparte elementos con todas ellas y a la vez con ninguna. Según el mito de Los Tres Reyes es el lugar al que el Rey de los Espíritus hizo viajar al joven que se convertiría en el Rey del Sol y también es donde se retiró tras la destrucción de la Nación del Cielo de Sangre.

Es poco lo que se sabe de la ciudad en sí, pero atendiendo a lo que se ha escrito de ella es un lugar sobrecogedor hecho de materiales imposibles. Se dice que todos sus habitantes son Sidhe y que es donde los seres más relevantes de la historia son llamados cuando sus vidas están a punto de acabar.

Si bien el lugar tiene una vital importancia en multitud de leyendas, para los habitantes de Ygdramar Regalia posee una consideración especial, una posición casi religiosa dentro de sus creencias. Para ellos la ciudad es un lugar de iluminación, conocimiento, destino y mucho más; cualquiera que logre llegar a ella obtendrá aquello que más desea. Por ello generación tras generación infinidad de caballeros han emprendido un viaje en busca de Regalia, una peregrinación imposible para encontrar una ciudad que quizás ni existe. Naturalmente ninguno lo ha logrado, pero hay quienes aseguran que es posible que alguno de los que no han regresado realmente la encontró y simplemente decidió quedarse en ella.

La verdad tras las leyendas

Lo cierto es que Regalia no es una simple ciudad de fantasía; es "La Ciudad de Fantasía". Se trata del Aeon que encarna ese concepto, un lugar en el que se manifiestan todos y cada uno de los elementos que hacen especiales las grandes ciudades del mundo. Naturalmente, eso hace de ella un enorme núcleo de poder,

La ciudad es un ente parcialmente vivo pero no tiene verdadera voluntad o consciencia de sus actos. Simplemente "existe" para representar el concepto que la ha creado, el ideal de la ciudad perfecta que puede cambiar según las necesidades de sus habitantes. Como un Aeon, no está ubicada en un lugar concreto del mundo, sino que reside habitualmente en una parte de la corteza exterior del flujo de almas. No obstante, en raras ocasiones puede manifestarse en la superficie de Gaïa en ciertos lugares muy concretos, uno de los cuales suele ser precisamente en Ygdramar.

Tal y como asegura la leyenda, todos sus habitantes son realmente Sidhe o seres con un elevado Gnosis, pues sólo ellos pueden "permanecer" en Regalia cuando esta abandona Gaïa y regresa al plano espiritual.

Los entes divinos y los Poderes en la Sombra piensan que tiene alguna relación con Zouzo, o que al menos, una parte de ella se inspiró en la Ciudad que Nunca Existió.

Tatara
(Aldea, 1 300+ habitantes)

En un inmenso islote situado en el mayor lago de los Llanos del Honor se encuentra el pueblo de Tatara, conocido por contar entre sus habitantes con los mejores escultores de Lampydirae del continente. Además de su excelente gusto artístico, en Tatara hay una extraña tradición; el puente por el que se accede a él se encuentra custodiado por un caballero que ha jurado por su honor proteger Tatara. Si otro caballero intenta entrar, el "custodio" debe retarle en combate y, en caso de que consiga derrotarle, le traspasa su obligación, haciéndole prometer que tomará su lugar como protector del poblado. De ese modo el caballero de Tatara cambia cada cierto tiempo, aunque dado que los guardianes son siempre perdedores, no es mucho lo que cabe esperar de ellos.

Amsburhge
(Ciudad, 63 000+ habitantes)

Amsburhge es el nombre que reciben paralelamente tanto la fortaleza central de la casa Amsberg como la ciudad erigida a su alrededor. Se trata de una de las poblaciones más características del país y, dada su situación cercana a Manterra, es también la más visitada por los extranjeros. El castillo en sí se encuentra situado en la colina de una pequeña montaña, justo encima de un gran lago, mientras que la ciudad se extiende a lo largo de su lecho varios kilómetros. Tanto la fortaleza como la ciudad están amuralladas y poseen numerosas protecciones naturales que la hacen realmente segura, tanto que sus habitantes se jactan de que es inexpugnable.

Aunque la urbe en sí no es tan hermosa, monumental o avanzada como las urbes de Manterra o las del Viejo Continente, tiene ciertamente su particular encanto. Las casas suelen ser pequeñas y de piedra, aunque poseen una arquitectura original que les da cierta uniformidad. De ella destaca especialmente su enorme campo de juego, el estadio en el que se celebran las justas y los torneos. Tan espectacular resulta muchos nobles vecinos la envidian enormemente. También es la única población del país que tiene un campo de Edén, deporte con muchos seguidores en la ciudad.

La gente de Amsburhge es extremadamente nacionalista y sirven a los Amsberg con devoción. Inconscientes de lo que es una verdadera guerra, están "encantados" de que el Rey Negro se haya levantado en armas, ya que piensan que sin duda sus caballeros les darán la lección que se merecen. Desde su fortaleza el rey Tyr no está tan convencido como los suyos, mientras sigue movilizando a sus ejércitos para el conflicto venidero.

Acanum
(Fortaleza, 5 000+ habitantes)

El castillo-biblioteca de Acanum es una joya para Ygdramar, pues los miembros de la familia Arenberg llevan casi mil años salvaguardando allí todo el conocimiento del país. Cada libro que se ha escrito, cada leyenda o fragmento de conocimiento existe recopilado entre sus muros.

El castillo en sí no resulta especialmente impresionante, pero es llamativo por la gran cantidad de hermosas vidrieras de colores que lo decoran. La fortaleza posee ocho torres diferentes, cada una de las cuales está dedicada a un tipo de información particular, lo que incluye desde infinidad de libros (inclusive algunos prohibidos por Abel) hasta extrañas reliquias del pasado. Naturalmente la casa Arenberg, en su obsesión por la seguridad de la historia, no ha reparado en nada para darle a la fortaleza la mejor protección posible; no sólo tiene todo tipo de defensas, incluyendo algunas de carácter sobrenatural para impedir que nadie pueda trasportarse impunemente al interior, sino que también están preparados para un ataque convencional. Una orden especial de caballeros, llamados los Señores del Conocimiento, son los encargados de proteger el castillo con su propia vida; una labor en la que nunca han fallado.

Por regla general Acanum no está abierto al público, pero cualquier persona puede solicitar a los Arenberg un permiso especial para consultar información en su interior. Normalmente eso requiere algún tipo de pago excepcional, ya sean grandes cantidades de oro o algo que la familia pueda encontrar interesante para su colección.

Thorfinn
(Fortificación, 39 000+ habitantes)

El castillo de Thorfinn ha sido el hogar de la familia Veritas durante generaciones y ahora es la inmensa fortaleza desde la que el Rey Negro Stravos organiza su conquista de Ygdramar. Se trata de una formidable construcción erigida en lo alto de una pequeña montaña plana, lo que le da una posición defensiva increíblemente ventajosa ante cualquier ataque enemigo. Sus murallas son muy altas, y están repletas de planchas de metal como refuerzo.

En contra de lo que resulta habitual en otras fortalezas similares de gran tamaño, Thorfinn no está rodeada por ninguna población, sino que se abastece de multitud de pequeños pueblos cercanos dependientes de Veratis, así como de la ciudad de Schnuppermaul.

Debajo de la fortaleza hay una serie de grutas naturales que conectan con el castillo, en las que el Rey Negro esconde su mayor baza; el dragón antiguo Schreckliche, con el que Stravos ha firmado un pacto, así como sus siete crías.

Lord Stravos Veritas

Stravos Veritas, conocido generalmente como el Rey Negro de Ygdramar, es el señor de la familia Veritas, así como uno de los hombres más poderosos de Eurakia. Es un individuo dotado de innumerables cualidades siendo a la vez un genio militar, un luchador incomparable y un carismático líder temido y amado a partes iguales por sus soldados. Pero, por encima de todas esas cosas, Stravos Veritas nació para conquistar. Puede que si hubiera nacido en otra época, menos caótica y turbulenta, no hubiera sido capaz de desplegar todo su potencial, más el destino quiso que lo hiciera en un momento en el que el mundo se encontrara pasando su mayor crisis; el instante en el que Gaïa estaba a punto de sumirse en una guerra sin parangón.

Tercero de su dinastía, pese a su enorme inteligencia y desmedida aptitud marcial Stravos nunca tuvo acceso al trono de la casa Veritas, pues era un derecho que le correspondía al primogénito. No obstante, amenazados por su talento sus hermanos mayores trataron de matarle sin éxito en numerosas ocasiones. Hastiado, Stravos pasó la mayor parte de su infancia leyendo y estudiando, especialmente la historia del mundo, un tema que le provocaba especial interés. Casi por casualidad a los once años la suerte quiso que descubriera una serie de pasajes secretos hasta las profundidades de su fortaleza, donde desde hacía más de mil años estaba encerrado el dragón Schreckliche. En secreto, el pequeño empezó a visitar a la ancestral criatura con el objetivo de escuchar historias de épocas pasadas de boca de un ser que las había vivido. Con una frialdad que sorprendió incluso al antiguo dragón, el niño se empapó de cada relato, aprendiendo todo lo que pudo de ellos.

Siendo ya un adolescente Stravos comenzó a viajar por todo Ygdramar, desarrollando una verdadera aversión hacía la "patética sociedad" que veía a su alrededor. Visitó también el resto de Eurakia y partes de Viejo Continente, donde rechazó un puesto como futuro Árbitro. Cuando regresó a su hogar con apenas veinte años se enfrentó a sus dos hermanos mayores por el control de la familia Veritas. Acusándolos de haberle intentando asesinar en el pasado, los mató a ambos en justo combate.

Desde entonces, empezó a planear su siguiente jugada, extendiendo su influencia y fortaleciendo la fuerza militar de su casa. Más de dos décadas más tarde la caída del Imperio fue la señal que estaba esperando; el Rey Negro aprovechó ese momento para proclamarse único monarca de Ygdramar y declarar la guerra a los otros señores. Su pretensión es simple; someterse a él o morir.

Lord Stravos Veritas (Paladín Oscuro Nv 10, ♂) es un individuo singular, cruel y maquiavélico pero a la vez honorable y justo. Para él la guerra es el motor de la historia y hace avanzar el mundo. Desde su punto de vista, tras de la Guerra de Dios Gaïa dio considerables avances en todos los campos, pero quedó estancada en los siglos de paz que precedieron a la muerte de Zhorne Giovanni. Este "estancamiento" resulta especialmente notable en Ygdramar, una nación que considera vergonzosamente patética y anticuada, por lo que será la primera que engullirán las llamas de la guerra para resurgir como una gran potencia.

Stravos es servido por multitud de generales y poderosos individuos fascinados por su fuerte personalidad, al igual que una docena de hijos de diferentes edades que ha tenido con muchas concubinas. Sin embargo, su mayor aliado es el dragón antiguo Schreckliche, con quien el Rey Negro ha firmado un pacto, incrementando aún más sus poderes y obteniendo la inmortalidad; un don necesario para su larga campaña. Extrañamente, incluso el mismo Stravos desconoce que ha tenido que sacrificar como parte del pacto, aunque considera que si no es capaz de notarlo, fuese lo que fuese lo que ha perdido no era de importancia para él.

Si bien el mismo lo desconoce, su perspectiva del mundo y su inquebrantable filosofía de superación ha hecho que obtenga una altísima sincronización con Noah, convirtiéndose en lo más cercano a una Encarnación que ha tenido el Shajad en los últimos siglos.



Lord Stratos Veritas

Ilustrado por © Wan Yu Li

Schnuppermaul
(Ciudad, 88 000+ habitantes)

Para muchos, Schnuppermaul es prácticamente una ciudad de libre comercio a causa de la carencia de reglas y la cantidad de negocios turbios que se mueven en sus calles. Aunque en teoría está supeditada a los Wilhelminer, son los Veritas quienes verdaderamente gobiernan sobre ella, si bien ninguna de las dos casas pone demasiado interés en que se cumplan las leyes.

La ciudad, erigida en el oeste del país, se extiende de manera caótica a lo largo de varios kilómetros. La mayoría de las casas son cochambrosas y de madera, aunque algunas barriadas de mejor abolengo sí tienen grandes edificios de piedra. Cada barrio está bastante separado de los demás; es como si multitud de pequeños pueblecitos hubieran crecido lo suficiente como para unirse, pero manteniendo entre ellos cierta individualidad.

Schnuppermaul es un lugar corrupto y lleno de crímenes, donde sólo la fuerza prevalece y los que carecen de ella no pueden sino obedecer a los demás. Una gran cantidad de antiguos caballeros, caídos en desgracia por sus actos deshonrosos, controlan la mayoría de negocios, pero para mantener el poder tienen que entregar mensualmente grandes sumas de dinero a los Veratis y proporcionar al castillo de Thorfinn todo lo que éste necesite para subsistir.

Schnuppermaul, aparte de nutrirse de grandes campos de cultivo, goza de un constante comercio con Espheria, a quien le proporciona armas y otros productos de primera necesidad.

En tiempos recientes, muchos campesinos procedentes de las casas nobles destruidas por el Rey Negro han viajado hasta la ciudad tratando de ocultarse en ella, por lo que la población ha aumentado drásticamente en apenas un mes, provocando hambruna y enfermedades.

Puente de los Tres Reyes
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Esta curiosa edificación es una hermosa plataforma de granito y metal que se extiende durante más de cien metros sobre una profunda garganta que separa parte de las Tierras Grises. Es un lugar muy conocido porque, de un modo parecido a lo que ocurre en los Llanos del Honor, se ha convertido en un lugar utilizado para entablar combates. Los caballeros que incumplen sus votos o caen en desgracia a menudo viajan como peregrinaje hasta el puente, a la espera de la llegada de otros como él. Allí tienen que combatir esperando la muerte o hasta que ellos mismos consideren que han reparado su deuda. En algunos casos extremos, se sabe de algunos que han combatido allí más de tres años antes de recuperar su honor.

Otras Poblaciones: Prana, Robur, Zamerot, Avadios, Blunn, Ludwig, Thor, Marhaus, Mercia, Sigan, Nimueh.

Tramas

La guerra que se cierne sobre el país hace de Ygdramar un lugar ideal para ambientar incluso campañas enteras. En unos meses las fuerzas del Rey Negro estarán lanzando ataques sobre todos los rincones de la nación y todos los bandos van a iniciar una carrera desesperada para obtener aliados. También es el mejor lugar donde se pueden desarrollar partidas caballerescas, en las que el honor juegue una importancia desmedida en la vida de los personajes.

El prisionero de Sheol: Mientras viajan por las llanuras, los personajes se cruzan con un extraño individuo que asegura haber salido de las profundidades de Sheol. Está confuso y no recuerda ni siquiera como se llama, pero habla con aterrador detalle de las cosas horribles que le han estado haciendo durante los últimos años y asegura que otros como él van a ser asesinados en cuestión de días si nadie hace nada por evitarlo. De ser verdad su historia, representa que hay un grupo de Vetala que ha regresado a Sheol para proseguir sus antiguas costumbres. En realidad el "prisionero" no es sino un espectro de La Vigilia de alguien que murió en el interior de la ciudad hace miles de años, aunque su tortura fue tan salvaje y monstruosa que es tan poderoso que puede manifestarse temporalmente en el mundo real. Si los personajes aceptan ayudarle, los conducirá hasta los salones subterráneos de la ciudad (con todos los peligros que ello conlleva), sin saber que realmente ha pasado una eternidad desde que fue asesinado. No obstante varios Señores de las Pesadillas, incluyendo a Malekith y a Tsukiyomi, tienen sus ojos puestos en él. Piensan que si lo capturan podrán obtener información valiosa sobre Sheol, por lo que han enviado a algunos agentes a hacerse con el.

Arquetipos genéricos de Ygdramar

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Pristina. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Campesino
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 50; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 20; **HE** 25; **Armas** Daga; **Daño** 35
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 7 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 40, Saltar 25, Trepar 40, Advertir 25, Buscar 20, Proezas de fuerza 25, Animales 35, Herbolaria 25, Trucos de manos 15.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

Caballero Regular
Categoría Maestro en armas; **Nivel** 2
Turno 65/10; **Pv** 135; **TA** Peto; **HA** 80; **HP** 80; **Armas** Lanza de caballería / Espada larga; **Daño** 140 / 60
AGI: 7 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 7 **POD:** 6
Habilidades: Montar 120, Estilo 35, Liderazgo 45, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 40, Proezas de fuerza 80, Resistir el dolor 40.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Noble
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 65/50; **Pv** 95; **TA** Peto; **HA** 70; **HE** 70; **Armas** Espada Larga; **Daño** 50
AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 7 **POD:** 7
Habilidades: Montar 80, Estilo 40, Intimidar 25, Liderazgo 70, Persuasión 60, Advertir 30, Buscar 10, Historia 30, Memorizar 30, Baile 40.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Plebeyo: Atletismo +30, Herbolaria +30, Trepar +20, Saltar +20, Animales +20, Advertir +20, Baile +20.

Caballero: Montar +30, Atletismo +30, Intimidar +20, Liderazgo +20, Advertir +20, Estilo +20, Frialdad +20.

Alta nobleza / Baja nobleza: Montar +20, Intimidar +20, Liderazgo +30, Persuasión +20, Estilo +30, Historia (local) +20, Baile +20.

Tabla V: Ygdramar

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-50	Plebeyo	La ropa que llevas, raciones para algo menos de una semana, equipo de viaje, un arma improvisada. 5 MC.
51-90	Caballero	Una montura, varias mudas de ropa variada de calidad, raciones para más de una semana, un completo equipo de viaje, un par de armas y una armadura. 1 MO.
91-100	Baja nobleza	Un purasangre, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, un par de armas y una armadura. 50 MO.
Priv.(1)	*Alta nobleza*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el mercado de Ygdramar, desde monturas variadas a ropa de la más excelsa calidad, incluyendo naturalmente todo tipo de arma (salvo las de fuego) y armaduras. 600 MO.*

Elcia

Capital: Aydin.
Número de habitantes: 6.900.000+
Etnias principales: Basano (66%), Eruk (9%), Achí (5%), Dravado (4%), Asher (3%), Ryuan (3%), Daevar (3%), Aion (2%), Zinner (2%), Roman (2%).
Forma de gobierno: Democracia (basada en las cofradías).
Idiomas: Akerón, Latín Modal (minoritario).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 5
Gentilicio: Elcio.
Bandera: Una mujer alada sobre una luna.
Nombres masculinos: Ioan, Iulian, Mandrú, Grigore, Costel, Boian, Mihai, Bogdan, Andrei, Petru, Dan, Traian, Cristian, Petre, Calin.
Nombres femeninos: Mary, Lucia, Eva, Victoria, Arina, Isabella, Hella, Bozena, Milena, Ida, Ioana, Stela, Sandra, Luminita, Miriela.
Apellidos: Agafitei, Arcos, Cornea, Conta, Dragomir, Stoica, Balan, Ionescu, Popa, Moldoveanu, Craciun, Sarbu, Anghel, Sarbu, Dutu.

Misterios y leyendas envuelven Elcia, una lejana tierra donde es difícil diferenciar entre el mito y la realidad. Si alguien preguntara a diez personas distintas de todo el mundo que saben sobre este país, probablemente obtendría diez respuestas completamente diferentes y todas tendrían un parte de verdad y otra de fantasía. Pero más allá de las fábulas, Elcia es una de las tierras más viejas de Eurakia, una nación antigua que ha logrado mantener intacta su identidad cultural durante sus más de ocho siglos.

Elcia posee un amplio territorio compuesto en su mayoría por una combinación de llanuras, pequeñas cadenas montañosas y multitud de zonas boscosas. Sus costas, que limitan con el océano Calisis, son en su mayoría bastante escarpadas, salvo en la parte central del continente donde hay multitud de variados accidentes costeros como cabos, caletas, islas, bahías y todo tipo de playas. El clima se caracteriza generalmente por veranos cálidos y húmedos con inviernos suaves. No obstante, dependiendo de la zona (sobre todo en el norte, donde la altitud es mucho mayor) es posible encontrar climas muy fríos de alta montaña a pocos kilómetros de áreas mucho más cálidas. Extrañamente, puede que aún por reminiscencia de los antiguos sistemas Vetala que bloqueaban la luz solar, es habitual que durante todo el año haya densas capas de nubes cubriendo el cielo, así como los son las tormentas, los truenos y el granizo.

La economía del país se basa principalmente en la ganadería, el comercio de especias y la manufactura de artesanía, campos en los que sus gentes son extremadamente hábiles. Sus compradores tradicionales son Manterra y Arabal, los cuales venden a su vez dichos productos al Viejo Continente.

El sistema político de Elcia tiene muchas particularidades, ya que en lugar de basarse en clases estamentales, el poder recae en grupos gremiales que se autodenominan "cofradías". Estos gremios reúnen a multitud de personas relevantes y son los que componen el parlamento de cada ciudad, los cuales a su vez eligen cada diez años al monarca del país, llamado el Regente de las Penas. Sin embargo las cofradías están siempre sumidas en constantes enfrentamientos, por lo que su actuación es a su vez supervisada por una sociedad llamada el Consejo Regulador, órgano que se ocupa de regularlas y puede incluso disolver alguna de ellas en caso de considerarlo necesario. Naturalmente la existencia de dos fuerzas políticas tan poderosas y a la vez tan diferentes como lo son el parlamento y el Consejo Regulador hace que la política de Elcia esté siempre sumida en constantes pugnas de poder, algo a lo que sus ciudadanos se han acostumbrado. Sorprendentemente, aunque a lo largo de la historia han existido varios problemas a causa de este sistema, también hace que sus dirigentes estén siempre intentando hacer las cosas lo mejor posible para mantenerse en el poder.

La gente de Elcia lleva varios siglos reuniéndose en grandes núcleos urbanos, lo que hace que existan multitud de pequeñas ciudades (de hecho, tiene más metrópolis que ningún otro país de Eurakia) pero que a su vez haya pocos pueblos y aldeas. Por ello el territorio parece muchas veces vacío e inhóspito, cuando en realidad sólo hace falta saber donde buscar.

Tras haber pasado recientemente por cierta cantidad de problemas internos, en estos momentos los gremios de Elcia se encuentran encantados con la idea de sesgar los pocos lazos políticos que le quedan con Abel, ya que les permitirá embarcarse en muchos asuntos que realmente les preocupan.

Cultura y Sociedad

Desde una perspectiva cultural, la sociedad de Elcia es una de las más complejas de todo el mundo, pues está llena de elementos que la diferencian de otras civilizaciones. Hay sociólogos que lo atribuyen directamente a la influencia de culturas no humanas que convivieron con los elcios hace miles de años, configurando su actual sistema de valores.

Probablemente el primer detalle que llama la atención en Elcia es su fuerte estructuración gremial. Casi una tercera parte de la población pertenece a algún gremio que determina su posición social y el tipo de labores que puede cumplir. De ese modo, cada gremio anuncia públicamente su capacidad para realizar ciertas funciones (que generalmente son trabajos especializados). Sin embargo, eso no significa que todos los componentes de una profesión determinada formen parte de un único grupo; es decir, no todos los panaderos de una ciudad tienen que ser parte del mismo gremio de igual forma que no todos los profesores o médicos lo son de la misma cofradía. Por el contrario, es normal que estén divididos en varios diferentes y que incluso exista cierto antagonismo entre ellos (a fin de cuentas, son competidores). Para complicar más aún la situación desde hace algo más de dos siglos también han aparecido grandes gremios capaces de realizar multitud de funciones, los cuales reúnen en sus filas a todo tipo de especialistas.

Otro detalle muy llamativo es que la mayoría de los habitantes de Elcia tiene grandes prejuicios raciales. Dado que la mayor parte de la población es de etnia basanos, el grupo que tradicionalmente ha regido el país, tienden a considerarse superiores a los demás y miran con cierto desden a todos aquellos de diferentes grupos étnicos. Si bien el paso de los siglos ha "reducido" la crudeza de esta situación, aún a día de hoy aquellos que no son basanos tienen peores trabajos, acceso restringido a ciertos locales (como teatros u óperas) y les resulta muy difícil prosperar en los gremios. Este hecho también se refleja en un peor trato hacia los extranjeros, aunque sólo hacia aquellos que pretenden permanecer mucho tiempo en Elcia. También está mal visto lo que se consideran bodas "interraciales", aunque nada lo prohíbe tácitamente.

Por lo general, la estructura familiar de Elcia es matriarcal, pues son las mujeres quienes gobiernan en el ámbito privado de cada casa además de tener preferencias hereditarias en títulos y posesiones. Sin embargo, esto contrasta con el poder político donde existe una verdadera igualdad de sexos. El matrimonio es muy laxo y no obliga en ningún caso a los contrayentes a mantener fidelidad; es más un contrato hereditario que de cariño, aunque lo normal es que los cónyuges realmente se amen entre ellos.

Los elcios tienen una pesimista perspectiva sobre la vida, la cual consideran un simple paso previo a la muerte. La mayoría no cree en el alma o en el mas allá y para ellos vivir es un doloroso camino que todo el mundo está obligado a recorrer antes de caer en el olvido. Puede que precisamente por eso afrontan su vida con una mezcla de melancolía y ganas de vivir, pues sienten que no van a tener otra oportunidad.

La religión es un aspecto poco importante para los elcios, pero hay mucha gente que profesa abiertamente sus creencias. Si bien el credo oficial siempre ha sido la fe cristiana, lo cierto es que tiene ciertas especialidades en el territorio, ya que la filosofía y la tradición del país han influido considerablemente en los sacerdotes, que expresan una visión mucho más "pesimista" y personal de sus dogmas.

El idioma oficial del país es el latín modal, pero llama mucho la atención que cada gremio conoce un dialecto propio, una jerga secreta que sólo sus miembros saben hablar.

El Ejército Gremial

Curiosamente, los ejércitos de Elcia son siempre parte de las fuerzas mercenarias de los gremios. El Regente de las Penas o el Parlamento de Elcia tienen la capacidad de firmar acuerdos con cualquier gremio y contratar sus servicios militares. De esa manera, aunque aparentemente las fuerzas de Elcia no superan oficialmente los mil hombres (lo que lo convertiría en uno de los ejércitos más débiles del mundo), si el Regente lo requiriera podría levantar un ejército de cien mil soldados en menos de un día a golpe de talonario.

†Anforas
Montañas de Llamas
Proveon
Pwowe
Crina
Ankah
Witcha
Cedural
Cataratas de Patricio
†Chalchiuh
Mircurea
Dorohei
†Kannati
†Deimencot
Illye
Tulcia
Grietas de Lorne
†Mycela
Meseta de La Doncella
Albatecuci
Montañas de la Sombra
Bruzaila
Bosque Vlades
Dorohei
Resta
†Hakkari
Cordillera de Elcia
†Aydin
Río Carnif
†Kuburan
Aicaterin
Suceava
†La Catedral del Pecado
Elcia
Razin
Puerta de Calisis
†Kargan
Carei
†Eru Z
†Ciudad Sagrada de Rabaddon
Slatena
†Dresdent
†Hammeliga
Tepec
†Itaculil
†Yua
Jungla Negra
†Malatec
Vilcea
†Ensek
†Opera
Calarasi
Montañas de Tikko

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros

0 250 500 Millas

Grandes Gremios

Si bien hay más de medio millar de gremios en todo Elcia, algunos de ellos son tan importantes que existen en diversas ciudades y tienen influencia en todo el país. A continuación hay una lista de los siete más conocidos.

Lobos del Crepúsculo: Lobos del Crepúsculo es un gremio que jamás se ha desvinculado de su función original; trabajan como mercenarios y soldados de alquiler. Muchos consideran que son lo más parecido que tiene Elcia a un ejército profesional, puesto que desde su origen una parte de sus miembros ha trabajado por contrato con el Regente de las Penas como protectores de la nación.

Su Meister es el extraño Kassim (Maestro de Armas Nv 6, ♂), un antiguo general del Imperio.

Cuervo de Sombras: Cuervo de Sombras es, discutiblemente, el gremio más peligroso de Elcia. Hay quien los tacha de "asesinos" aunque son pocos los que se atreverían a hacerlo en voz alta. Oficialmente trabajan como mercenarios y proporcionan protección por un precio justo, si bien muchos de ellos no tienen reparos en aceptar otros "trabajos" de moralidad más dudosa. Sólo tienen una norma secreta que los redime; jamás pueden hacerle daño a un niño. Los "Corvos", como normalmente se los conoce, son en la actualidad uno de los grupos que poseen un contrato oficial con el Regente de las Penas para actuar como parte del ejército del país, algo que les otorga "legitimidad" en su trabajo.

Su Meister es el anciano Elleone (Asesino Nv 6, ♂).

Gatislambrogio: Bajo este estrambótico y particular nombre se encuentra el primer gremio que hace varios siglos empezó a acaparar diferentes funciones. Lo que nació siendo un grupo de expertos en fontanería obtuvo la adhesión de dos gremios más (alfareros y jugadores), logrando un incremento considerable en su poder e influencia. Siguiendo su ejemplo, muchos otros gremios menores decidieron unirse al grupo y, en menos de una década, Gatislambrogio era capaz de proveer la mitad de las necesidades diarias de cualquier ciudad. Actualmente, y dado que muchos otros gremios han seguido su ejemplo, ya no tienen el mismo poder que alcanzó antaño, pero sigue siendo la cofradía con mayor número de integrantes de todo Elcia. Arte, cocina, protección... Gatislambrogio es capaz de proporcionar cualquier cosa a sus clientes.

Su Meister es Louise Legizzano (Novel Nv 4, ♂).

Jardín de Sinfonías: Aunque oficialmente es un grupo gremial que nació para representar a cantantes, el Jardín es actualmente el grupo con mayor poder e influencia política de Elcia. Está compuesto únicamente por mujeres y sus miembros poseen la mayor red de información del país. Investigadoras para algunos, espías para otros, lo cierto es que el Jardín es el mejor grupo al que recurrir cuando hay que averiguar algún secreto oculto. No obstante, también cubren otros ámbitos y poseen miembros especializados en el combate (algunas incluso con capacidades sobrenaturales), las artes, la cocina de alto copete, las ciencias y, por supuesto, la música.

Su Meister es la fascinante Nachiela (Ladrón Nv 5, ♀).

El Círculo: Más que un gremio convencional, El Círculo es una sociedad de personas con influencia y poder que emulan el sistema gremial para obtener los mismos beneficios que cualquiera de estos. Oficialmente son una cofradía de pensadores y filósofos, pero entre sus miembros hay virtualmente de todo. El poder económico de El Círculo les permite "no trabajar" si no lo consideran de interés para el provecho de su gremio.

Su Meister es Theone Hellies (Novel Nv 5, ♂).

Lionise: El que empezó siendo un gremio menor de adiestradores de animales y cazadores ha crecido en los últimos tres siglos hasta convertirse en uno de los principales grupos de poder de Elcia. Sus miembros se caracterizan por tener una notable afinidad con los animales, a los que utilizan como apoyo para cualquier tipo de trabajo. Desde mercenarios que usan bestias especiales en combate, pasando por mensajería hasta exterminio de plagas, los agentes de Lionise siempre están preparados para todo.

Su Meister es Cesare Balis (Explorador Nv 4, ♂).

Mano de Hierro: Mano de Hierro (cuyos miembros son conocidos abreviadamente como "manos") es el mayor gremio de herreros y arquitectos de Elcia, aunque entre sus filas también hay mercaderes (que se ocupan de la venta y distribución) y soldados para proteger sus intereses. La sociedad tiene un gran poder, pues sus componentes controlan prácticamente la mitad del mercado de armas del país, al igual que diseñan y construyen la mayor parte de edificios y carteles luminosos de las grandes ciudades.

Su Meister es Karios Feleone (Novel Nv 4, ♂).

Afrontar lo sobrenatural

La conducta de los habitantes de Elcia hacia lo sobrenatural es muy curiosa. Desde niños se les explica la posibilidad de que existan fuerzas ocultas desconocidas para el hombre, razón por la que al volverse adultos siempre actúan con cierto aire ceremonial, como si cada uno de sus actos fuera en sí mismo parte de un ritual místico. No obstante, lo cierto es que todo ello sólo es una tradición, pues realmente son pocos los que creen que realmente existan fuerzas sobrenaturales y aún menos los que han llegado a verlas en acción. Por ello, lo primero que haría un elcio al contemplar a una persona dotada de habilidades especiales sería contemplarlo con una mezcla de incredulidad, pensando con toda probabilidad que existe algún "truco" o explicación razonable para tal demostración. Recientemente, el uso oficial de la magia en Espheria ha cambiado ligeramente esta situación, aunque la mayoría sigue sin estar muy seguros de que lo que está pasando en el país vecino sea real y no simples habladurías.

Oficialmente Elcia no considera ilegal el uso de poderes místicos (ya que los legisladores los consideran irreales), pero existía un cuerpo de Inquisidores que actuaban del mismo modo que lo han hecho siempre en el Viejo Continente. No obstante, tras lo acontecido en Espheria, las autoridades han prohibido que sigan trabajando, a la espera de ver como se desarrollan las relaciones con el país vecino. Los Inquisidores, temiendo lo que podría llegar a desencadenarse si se establecen vínculos con los hechiceros del norte, han decidido desvincularse "oficialmente" de la Iglesia local y proseguir con la caza en secreto, como una fuerza al margen de la ley.

Historia de Elcia

Superado únicamente en antigüedad por Arabal, Elcia es el país más viejo de Eurakia. Originariamente se trataba de una colonia de Nyhakryenzarath que se independizó de la Nación del Cielo de Sangre varias décadas antes de la Guerra de los Tres Reyes. En un principio carecía de nombre y estaba poblada por comunidades de diversas etnias que tenían una relación muy cercana a los Vetala, pero sus habitantes se volvieron mayoritariamente humanos cuando Elcia Nyx, conocida como "la fundadora", llegó desde el archipiélago del oeste y unificó todas las tierras como parte del Imperio de Elcia.

Durante cerca de un siglo, el periodo en el que "la fundadora" estuvo viva, el Imperio fue la mayor potencia del sur de Eurakia, extendiéndose hasta alcanzar toda la zona que actualmente corresponde al principado. Su poder fue tal que se creía que Elcia lograría unificar todo el continente y suceder a Nyhakryenzarath como la mayor nación de Eurakia. No obstante, tras la muerte de Nyx el avance de los elcios chocó frontalmente con numerosas amenazas, como el alzamiento de los Balzak de Yha-Teli-Yuan, que trataron de tomar sus costas, o el ataque del gran señor de la guerra Jayán Nartan, quien reunió un descomunal ejército en Corinia con el que asaltó las fronteras del país. Elcia obtuvo sendas victorias contra los Jayán y los Balzak, pero eso dejó enormemente debilitados los ejércitos del país. Poco después, mientras el Mesías unificaba el Viejo Continente, Elcia inició hostilidades con la ciudadela Duk´zarist Rax Hecarinus a la que logró derribar y hundir en el Océano Calisis tras cuatro años de conflicto.

Ofendida, la propia emperatriz oscura Noah Orbatos ordenó un ataque contra Elcia, algo que probó ser fatal para el debilitado imperio. Para evitar su absoluta destrucción, Elcia se vio obligada a aceptar las condiciones impuestas por los Duk´zarist y convertirse en un país supeditado a su mandato, cediéndoles además una gran parte de sus islas en el oeste, lo que incluía el Nodo de magia que controlaban. Aquello inició el declive de Elcia, que entró en un periodo de decadencia económica y cultural que duró más de doscientos años. En este tiempo, los miembros de la etnia dirigente empezaron a usar esclavos como mano de obra y cortaron su contacto con muchas naciones de Gaïa.

Elcia, como nación supeditada a los Duk´zarist, apoyó a las fuerzas de Judas durante su alzamiento, pero intentando que el conflicto les afectara lo menos posible. No obstante, la activación de la máquina de Rah destruyó la estructura de la nación, pues perdieron por completo el contacto con el Archipiélago de Elcia, donde se encontraba la capital, así como con las fuerzas sobrenaturales que les apoyaban. Considerando que todas las islas habían quedado completamente destruidas, los restantes líderes de Elcia entraron en un periodo de confusión y decidieron cerrar sus fronteras, imponiendo la pena de muerte a cualquier extranjero que se atreviera a traspasarlas. Este aislamiento duró casi un siglo, hasta que en el año 327, tras rechazar la apertura de una vía diplomática con el Sacro Santo Imperio de Abel, las fuerzas lideradas por el futuro emperador Lázaro Giovanni entraron en Elcia iniciando la Guerra Blanca, que se recuerda como el mayor conflicto militar que ha sufrido el continente en el último milenio. El enfrentamiento se prolongó más de tres años y acabó con la derrota de Abel (algo que no había ocurrido hasta entonces), cuyos ejércitos se vieron obligados a salir de los territorios elcios. Sin embargo, sólo un año después el Sacro Santo Trono inició una nueva ofensiva con soldados procedentes del Viejo Continente, mientras que Elcia apenas tenía fuerzas para volver a afrontar un nuevo conflicto. Los líderes elcios comprendieron que no podían vencer y reticentemente aceptaron formar parte del Sacro Santo Imperio como principado.

Elcia tuvo dificultades para adaptarse a las leyes imperiales, en especial a las referentes a la abolición de la esclavitud, pero paulatinamente su sociedad fue cambiando aún si bien manteniendo muchas de sus herméticas tradiciones culturales. En ese periodo se relacionó muy poco con otros principados y apenas participó en la política global.

En el año 421 Elcia protagonizó un alzamiento armado en contra del Sacro Santo Imperio tratando de obtener la independencia en materia política y económica. Aquello dio pie a una breve guerra llamada Walpurneist, en la que los gremios aceptaron su redición tras haber perdido las tres primeras batallas, pues resultaba obvio que no tenían oportunidad de vencer. Tras un periodo de relativa tranquilidad, en el 621 (con motivo de los doscientos años del anterior levantamiento independentista) el gobierno trató de negociar su separación de Abel e incluso llegó a intentar otro frustrado episodio de revolución. Después de aquello, el país opto por ignorar todo lo posible cualquier acontecimiento relacionado con el mundo exterior, centrándose únicamente en sus propios asuntos.

Esta política ha hecho que Elcia no reaccionara en absoluto a ninguno de los sucesos de tiempos recientes, ni a la muerte de Lascar Giovanni ni a la actual crisis del Imperio. Para el rey y las gentes de Elcia, son historias de tierras lejanas que poco o nada tienen que ver con ellos.

Carteles luminosos

Si bien las ciudades de Elcia se caracterizan por ser naturalmente oscuras y lúgubres, lo cierto es que también sorprenden por estar a la vez repletas de luz y colorido gracias al curioso uso que le dan al lampydirae. Como expertos artesanos, los elcios se han especializado en crear grandes carteles luminosos que combinan este extraño material con cristales para amplificar enormemente su brillo y darles cierto movimiento. De ese modo, sus urbes están siempre repletas de coloridas luces artificiales, siempre cambiantes, anunciando cualquier local comercial o edificio importante.

Accidentes geográficos relevantes

Elcia es uno de los países de Eurakia con mayor variedad de elementos geográficos importantes. En sus tierras hay multitud de montañas, tanto individuales como en grandes cadenas, al igual que junglas, bosques y desiertos.

Montañas de Llamas: En el norte de Elcia se encuentra una amplia zona volcánica que responde al nombre de Montañas de Llamas. Estos volcanes, perpetuamente activos, pueden verse desde más de un centenar de kilómetros a causa de las enormes columnas de humo que surgen de ellos levantándose hasta el firmamento. Se la considera un área inhóspita, ya que hay escasa vegetación y consecuentemente no hay poblaciones cerca, por lo que sólo se visita como parque natural.



Miembro del Jardín de las Sinfonías

Jungla Negra: En la zona este de Elcia se encuentra la Jungla Negra, una de las extensiones selváticas más importantes del mundo tanto por densidad como por flora y fauna. Con árboles de más de cincuenta metros de altura, esta foresta es una inmensa masa verde que sirve de barrera natural con Itzi. La jungla está además repleta de montañas, montes y desniveles, así como una inmensa cantidad de grandes lagos y ríos, razón por la que transitar por ella es problemático incluso para exploradores expertos.

La Jungla Negra apenas está poblada; no existen tribus autóctonas conocidas y los elcios nunca han querido construir ninguna gran ciudad en ella. Sólo entran para cazar, pues en su interior existen multitud de animales cuyas pieles, dientes y huesos alcanzan un gran valor para los artesanos gremiales. Lamentablemente, la espesura está llena de todo tipo de peligrosas bestias, de las que destacan unos crustáceos descomunales (similares a cangrejos del tamaño de elefantes) extremadamente territoriales.

Pero que la jungla no tenga pobladores actualmente no significa que nunca los haya tenido; existen pruebas claras de que mucho tiempo atrás, puede que incluso antes de la época de Nyhakryenzarath, existió una civilización que adoraba a los dragones como seres divinos, algo que puede comprobarse por la gran cantidad de templos en ruinas dedicados a estos seres que hay envueltos por el verdor. Lo verdaderamente extraño es que los restos no se parecen en nada a los de la cultura Turak, lo que hace que muchos eruditos se pregunten a que raza pudieron pertenecer.

Puerta de Calisis: Si bien toda la costa de Elcia es muy escarpada y dificulta enormemente el amarre de los barcos, en el centro del país existe un enorme golfo lleno de plácidas playas que se ha convertido, como su nombre indica, en la puerta de Elcia hacia el océano. Las cálidas aguas de la zona albergan uno de los ecosistemas marinos más impresionantes y con mayor diversidad de Gaïa. Además de especies raras, tanto acuáticas (como inmensas ballenas blancas) como de aves, destaca su riqueza pesquera, que provee a todas las grandes ciudades costeras de la nación.

Pero, por encima de todo, Puerta de Calisis posee una embrujadora belleza tropical; sus cristalinas aguas azules, sus palmeras y sus playas de arena fina hacen del lugar un verdadero paraíso que deleita la vista de cualquiera que lo visite.

Bosque Vlades: En contraposición a la Jungla Negra, la foresta de Vlades es un bosque tradicional en prácticamente todos los sentidos. Se extiende en una angosta franja a lo largo de la costa del país y se caracteriza por ser el bosque más denso y variado de todo el sur de Eurakia. Tiene árboles altos (destacan el alerce, el ciprés y el avellano como los más comunes) y numerosas enredaderas. Vlades se encuentra cerca de dos de las mayores ciudades de Elcia, por lo que es visitado a menudo para cazar, talar árboles o conseguir otros elementos necesarios para la artesanía gremial. Si bien no hay numerosos animales salvajes (la mayoría han sido exterminados a lo largo de los años), aún queda una considerable cantidad de tigres que han desarrollado un ávido odio hacía los humanos.

Oculto a los ojos de la gente, Sol Negro tiene unas instalaciones en las profundidades de la foresta, desde donde está desarrollando nuevos modelos de seres no muertos que pretenden poner a prueba en la guerra de Ygdramar.

Meseta de La Doncella: La kilométrica meseta que compone la mayor parte del centro del país se conoce como La Doncella, una zona extremadamente fértil y llena de vegetación. Está inclinada hacia el oeste, aunque tan ligeramente que es prácticamente inapreciable. Gracias a la gran cantidad de pasto que hay la mayoría de ganaderos elcios usan zonas de La Doncella para alimentar a sus reses, por lo que es común encontrar grandes manadas de animales a lo largo y ancho de sus tierras.

Rio Carmil: Carmil es el mayor río de Elcia y el tercero de todo Eurakia. Se caracteriza por nacer cerca de un lecho de tierra roja, lo que le da una identificativa tonalidad rojiza y hace que su agua sea venenosa para las personas (aunque hay algunos peces albinos que aparentemente son capaces de sobrevivir en ella). Por su disposición, los elcios usan Carmil para atravesar a gran velocidad el país, causa por la que es común ver alguna que otra embarcación surcando sus aguas. Curiosamente pasa a través de grandes grutas muchas de las montañas de la Cordillera de Elcia, más eso no impide el paso a los barcos.

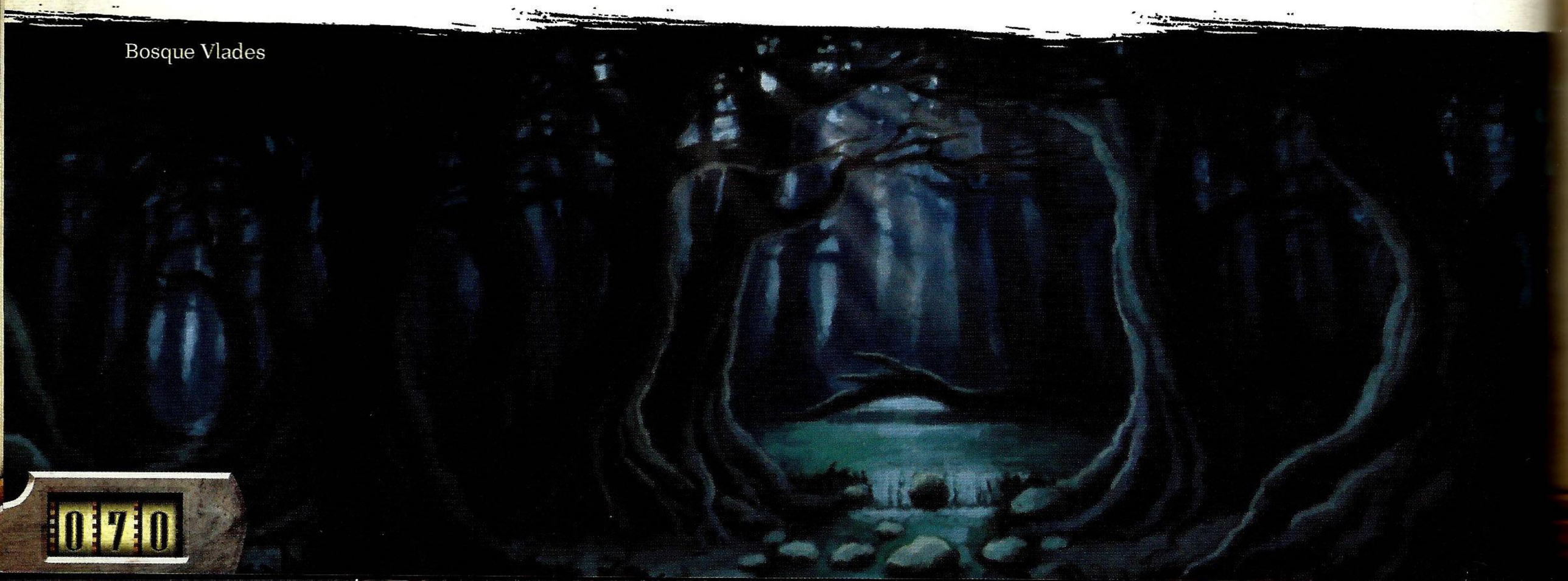
Antiguamente se le llamaba el río de la sangre por cruzar parte de los dominios de Nyhakryenzarath (de hecho, los mitos decían erróneamente que era "verdaderamente de sangre"), y lo cierto es que los Vetala sí que lo usaban para deshacerse de los cuerpos de sus víctimas. En La Vigilia, Carmil es una zona tenebrosa, donde el agua está repleta de infinidad de brazos y caras retorcidos por el sufrimiento que intentan arrastrar a los visitantes a las profundidades. Allí navega siempre una embarcación con forma de tumba propiedad del Señor de las Pesadillas Hecarius, que ha hecho del río su centro de influencia.

Montañas de la Sombra: En la antigüedad, estas oscuras y tenebrosas montañas, muy similares en aspecto a la Cordillera de Umbranos, fueron la primera línea de defensa de Nyhakryenzarath contra posibles ataques procedentes del exterior. Aún hoy, siglos mas tarde, viajando hasta las alturas es fácil encontrar ruinas y fortalezas abandonadas por los Vetala de más de un milenio, si bien es imposible saber con seguridad que se puede encontrar allí.

Grietas de Lorne: En el noroeste de La Doncella, justo en su zona menos fértil, se encuentran Lorne, un área donde el suelo está repleto de inmensas grietas producidas en el pasado por el movimiento de las placas tectónicas. Cada abismo tiene una profundidad que oscila entre los cincuenta y los doscientos metros y sus lados están muy separados entre sí. Para hacer practicables los viajes se han construido numerosos puentes que cruzan las grietas, aunque su ubicación es tan caótica y desestructurada que atravesar Lorne resulta lioso. Técnicamente es posible descender hasta la parte inferior de las grietas y caminar por ellas, pese a que no hay nada de interés allí. Afortunadamente, la ruptura de la tierra también dejó al descubierto numerosas vetas de metales preciosos, los cuales están siendo extraídos en más de una decena de minas, erigidas directamente en las paredes verticales.

En secreto, las profundidades de Lorne existe un centenar de manifestaciones de la Ira de la Naturaleza, descansando a la espera de que sean "necesitadas". Aunque es previsible que tienen algún tipo de relación con el movimiento tectónico que formó las grietas, se ignora que entidad preparó semejante ejército en eras pasadas; lo único seguro es que si alguna vez llegan a despertar, serán una potencia imparable.

Ilustrado por © Raúl Rosell



Bosque Vlades

Cordillera de Elcia: La cordillera de Elcia, también apodada el laberinto de piedra, es la gran estructura formada por seis cordones montañosos que envuelve todo el oeste del país. Recibe ese nombre por la cantidad de grandes llanuras que hay entre cada masa de montañas, lo cual crea numerosas zonas independientes dentro del "laberinto" que componen los cordones. Las quebradas ascienden desde el sueste al noroeste por lo que, según se va viajando hacia el interior de Elcia, todo se vuelve mucho más escarpado e inhóspito.

A causa de la influencia de los sistemas sobrenaturales que Nyhakryenzarath usó en el pasado la zona está envuelta generalmente por nubes y una extraña capa mística, inapreciable desde el interior incluso para personas dotadas de la capacidad de sentir magia. Esta "barrera" minimiza la fuerza de la luz solar, de manera que los días son siempre sombríos y grises mientras que las noches están apagadas y sin estrellas.

La cordillera de Elcia está densamente poblada, pues muchas de las ciudades del país se ubican en las paredes montañosas de los distintos valles formados por los cordones de piedra. Hay poco pasos y escalar las montañas, muy abruptas en su mayoría, resulta muy difícil. Para solucionar el problema del viaje entre zonas existen multitud de pasajes subterráneos excavados directamente en la roca, túneles de paso de varios kilómetros de longitud que fueron creados en tiempos remotos usando fuerzas sobrenaturales.

Lugares de interés

Si bien no tienen multitud de pueblos o pequeñas aldeas, las sorprendentes ciudades de Elcia acaparan sin duda los lugares más interesantes del principado. Cada una tiene sus propias características únicas, así como infinidad de historias y detalles que hacen de ellas sitios fascinantes.

Aydin
(Metrópolis, 685 000+ habitantes)

Para alguien que nunca ha estado allí, es difícil imaginarse lo grandiosa y monumental que resulta Aydin, la mayor ciudad del sur de Eurakia. Conocida también como "la capital de la sombras", esta impresionante urbe reina absoluta sobre la zona inferior de Nuevo Continente como un núcleo de conocimiento y poder.

Situada en el interior mismo de la Cordillera de Elcia, Aydin está rodeada por una masificación de montañas que impide el paso natural hasta la urbe. Por esa causa la única manera de acceder a ella es entrar a través de uno de los cuatro túneles subterráneos de montaña, las "cuatro puertas cardinales", que tienen aproximadamente cinco kilómetros de longitud. Tan largas son que todos los visitantes que llegan allí por primera vez tienen la sensación de haber viajado hasta un mundo diferente, pues al salir encuentran un escenario inesperado; una inmensa ciudad sumida en una noche eterna pero a la vez tan colorista y llena de luces artificiales que parece que la oscuridad nunca podrá llegar hasta ella.

Lejos de ser una exageración, lo cierto es que Aydin es un lugar deslumbrante. Más de cien mil edificios góticos de piedra negra, mármol y metal azulado cubren el horizonte mientras que otros tantos carteles brillantes, muchos de ellos "animados", lo iluminan. A primera vista no puede diferenciarse los barrios por su "nivel de vida" y es como si hubiera espectaculares palacios, grandes mansiones, estatuas y recargados monumentos en cada esquina. No obstante, eso no significa que Aydin no tenga también un lado oscuro. La ciudad está repleta de cientos de laberínticos callejones sombríos en los que se llevan a cabo infinidad de negocios turbios. Entrar en ellos puede resultar muy peligroso, pues es imposible saber lo que espera detrás de cada esquina.

Aydin es una ciudad en guerra constante consigo misma. Los casi trescientos gremios que hay inscritos oficialmente (los cuales suponen casi una tercera parte de la población) siempre están enfrentándose por alguna causa y rara es la semana en la que una sociedad no acaba un conflicto para abrir otro nuevo con una cofradía diferente. Por eso, para los miembros de los gremios los enemigos de ayer son los amigos de hoy... y puede que los enemigos de mañana.

El edificio más representativo de Aydin es el Palacio de Barrabás, que sirve tanto de residencia oficial del Regente de las Penas como punto de reunión de los miembros del parlamento de la ciudad. La espectacular construcción usa como base una edificación Vetala, por lo que su apariencia es ligeramente tenebrosa, aunque no por ello menos espectacular. No obstante, hay otros muchos edificios igualmente sorprendentes, como sus dos universidades (letras y ciencias) o su inmensa Casa de Opera.

Desde hace dos décadas la ciudad se ha encontrado con un problema serio para seguir creciendo; se ha quedado sin terreno edificable en el inmenso valle donde se ubica. La solución que sus habitantes han encontrado aún sigue sin convencer a nadie, pero de momento es la única que tienen; han empezado a construir nuevos "barrios" en valles próximos, ligándolos a la capital mediante túneles que se están excavando. Preocupantemente, ya se han encontrado con más de un problema de carácter desconocido y unos cuantos obreros han desaparecido en extrañas circunstancias.

Oculta en La Vigilia de la ciudad se esconde una de las mayores bibliotecas sobrenaturales de Gaïa, la Galería del Conocimiento. Curiosamente su ubicación exacta parece ser imposible de encontrar ya que, igual que si fuera una especie de criatura viva, su entrada se mueve y se esconde en diferentes lugares cada vez. Para hallarla son necesarias dos cosas; una de las pocas llaves que existen de ella y alguna clase de indicador sobrenatural que muestre donde está situada en cada momento.

Varias organizaciones en la sombra tienen una pequeña presencia en Aydin, de la que destaca Sol Negro, que tiene una delegación comercial importante en la urbe.

El Regente de las Penas

Lord Xem Cortana, el Regente de las Penas, es el actual dirigente tanto de Aydin como de todo Elcia. Tiene apariencia de rondar los treinta años y es extremadamente pálido, incluso para alguien de etnia Basano. No obstante, quitando eso nadie sabe demasiado de él, ni tampoco están muy seguros de por qué fue elegido originariamente por el parlamento como monarca, todo un misterio para sus seguidores.

Hablar de Xem como de una persona extraña es quedarse corto, pues posee incontables excentricidades. Aparentemente es mudo (o al menos, nunca ha hablado públicamente delante de nadie), por lo que siempre va acompañado de dos jóvenes hermanas gemelas Gigi y Nana, que sirven de traductoras a su particular lenguaje de signos (el cual es tan "único" que solamente las dos chicas saben interpretarlo). Nunca come en público, asiste a eventos sociales más allá de los absolutamente reglamentarios, ni tiene otros hobbies además de leer.

No obstante, todas estas rarezas quedan siempre eclipsadas por su insuperable actuación como monarca. En los seis años que ha pasado como Regente de las Penas, tanto Aydin como Elcia han prosperado considerablemente. Todas las mediadas económicas y políticas adoptadas por el Regente han reforzado el país, y el gasto adicional que ha invertido en incrementar el entrenamiento del ejército gremial ha sido de enorme importancia para asegurar la estabilidad en estos momentos de caos mundial.

Si bien nadie sabe nada de su pasado, lo cierto es que el propio Xem tampoco tiene muy claro sus orígenes. Sus recuerdos sólo se remontan al mismo día en el que convirtió en el Regente de las Penas; su primera visión fue estar completamente rodeado de cadáveres calcinados en el salón del trono de Palacio de Barrabás.

No sabe si considerarse a si mismo una buena o una mala persona, por lo que desde entonces ha invertido una gran parte de su tiempo en tratar de averiguar su verdadera identidad, aunque lo único que tiene claro es que dista de ser "normal". Hasta ahora su descubrimiento más relevante es que es virtualmente inmortal; ni envejece ni parece ser vulnerable a ningún grado de daño físico, incluyendo que se le destroce el corazón o la cabeza. Curiosamente, le guste o no su trabajo como monarca, ejerce su función lo mejor que puede; al fin y al cabo, es ante todo un individuo con un gran sentido de la profesionalidad. Tampoco tiene muy claro de donde han salido Gigi y Nana, pero lo cierto es que las dos jóvenes le siguen a todas partes y cumplen sus designios con considerable habilidad.

La Catedral del Pecado
(Edificación, 200+ habitantes)

Al llegar a la capital de Elcia, ningún viajero podrá evitar ver un gran edificio de varios pisos de altura del que emergen siete torres negras. Este lugar es conocido como la Catedral del Pecado, la sede del gremio de cortesanas del país. Sólo es posible acceder a ella por estricta invitación y no son muchos los que lo consiguen. Naturalmente, hay infinidad de leyendas sobre las perversiones que contiene y algunos aseguran que cada una de las torres es un paraíso dedicado a un placer en particular. Por supuesto, las personas importantes logran entrar con cierta facilidad, aunque el coste de cada visita es una verdadera fortuna. Lamentablemente para los "invitados", los placeres ofrecidos son enormemente adictivos y muchos hombres importantes han acabado completamente arruinados.

Guardado en el más absoluto secreto, la Catedral es en realidad el hogar de una gran cantidad de súcubos que usan las torres para alimentarse sin provocar nunca daños irreparables a sus visitantes mientras ganan grandes cantidades de dinero. La propia madre demoníaca Abrael reside allí, actuando como la señora y fundadora del gremio. A veces manipula a las personas que considera interesantes para hacerles trabajar para ella, aunque raramente tiene verdaderas malas intenciones.

Mycela
(Ciudad, 92 000+ habitantes)

Aunque es la más pequeña de las ciudades de Elcia, Mycela se ha ganado un estatus casi legendario en los tres continentes a causa de la creencia generalizada de que es el hogar de las mujeres más hermosas de Gaïa. La metrópolis entera se recrea con dicha idea y consecuentemente está repleta de estatuas y monumentos que lo conmemoran. Acorde a la leyenda, es regida por Emeral Deviant (Novel Nv 4, ♀) quien, para muchos, es considerada la mujer más hermosa de la creación.

La economía de Mycela se basa principalmente en el turismo. La ciudad goza de múltiples casinos y complejos recreativos extremadamente populares entre los habitantes más adinerados de las otras grandes urbes de Elcia. Para atraer a un público mayor, también se organizan competiciones y festivales, de entre los que destaca la popular "noche del baile de máscaras".

Ambrosía, la Reina Oscura del Triunvirato, reside habitualmente en la ciudad cuando no está viajando con sus compañeros. Allí posee una mansión en pleno centro, donde ha reunido a una considerable cantidad de criaturas tenebrosas que la sirven como mayordomos y criadas.

Hammeliga
(Ciudad, 163 000+ habitantes)

Con "sólo" setecientos años de antigüedad, Hammeliga es una de las ciudades más "nuevas" de Elcia, un hecho que molesta enormemente a sus habitantes cuando se la compara a otras poblaciones del país. Fue originariamente una gran fortaleza que los elcios usaban como protección contra posibles invasiones procedentes del este, pero con la apertura de nuevas rutas comerciales, creció hasta convertirse en una ciudad por derecho propio.

Aún ahora Hammeliga conserva algunos de sus elementos militares, como las enormes murallas que separan los barrios de las afueras. No obstante, eso no ha hecho que la ciudad sea menos hermosa; al ser relativamente nueva, los arquitectos encargados de diseñarla han podido poner en práctica todo lo aprendido durante siglos para dar de si lo mejor de sus habilidades. Por ello, si bien Hammeliga no es tan grande como Aydin o Hakkari, lo cierto es que no tiene nada que envidiar a estas dos.

El edificio más representativo de la ciudad, y también el que la hace conocida en todas partes, es la Torre de Zarabase, una inmensa construcción de basalto negro con una altura de quinientos metros repleta de centenares de los característicos anuncios luminosos de Elcia. Tan impresionante es que, durante la noche, puede verse a más de un centenar de kilómetros de distancia. La torre pertenece al parlamento de la ciudad y es utilizada como centro de comercio y punto de reunión de muchos gremios. Curiosamente, Zarabase lleva el nombre del arquitecto loco que la diseñó, quien se suicidó arrojándose desde su cúspide una semana antes de completarla.

El actual líder de la ciudad es Emiliana Gack XIII (Novel Nv 2, ♀), una auténtica fanática de las competiciones de lucha. Usando su inmensa fortuna personal lleva muchos años organizando torneos en la sombra, invitando a los mejores luchadores del mundo a participar a cambio de grandes sumas de dinero y el honor que ello conlleva.

La Mascarada

Durante la última semana del invierno tiene lugar un festival conocido como La Mascarada. Durante tres días las calles de las ciudades se llenan de gente con los disfraces más pintorescos y los elcios disfrutan de la vida amparados en el anonimato que les proporcionan sus peculiares vestimentas. Las mujeres suelen elegir vestidos recargados con encajes negros y mascaras formadas por tela, plumas y pedrería. Los hombres usan disfraces mas cómodos, casi siempre maquillajes corporales con mascaras de tela y pelo que los hacen parecer espíritus de ultratumba. Lamentablemente, además de risas, bailes y diversión La Mascarada es también un hervidero de intrigas, peligros, emboscadas, venganzas y secretos, el momento en el que los Gremios y las Cofradías hacen calculados movimientos contra sus adversarios y competidores. En la última década cada vez que se ha iniciado un enfrentamiento abierto entre los gremios siempre se ha elegido estos tres días para realizar los ataques más sangrientos.

Kargan
(Ciudad, 338 000+ habitantes)

Pese a tener muchas cualidades que hacen de ella especial, Kargan es a menudo considerada menos llamativa que las otras grandes ciudades de Elcia y es fácil pasar por alto lo realmente importante que resulta para el funcionamiento del país. Si bien no tiene edificios o construcciones famosas, lo cierto es que al encontrarse en la parte más fértil de la Meseta de La Doncella, Kargan posee la mejor ganadería y agricultura de Elcia; tanto que en los momentos de escasez es la que se encarga de proveer al resto de poblaciones de todas las necesidades básicas.

La condesa Farnesse (Novel Nv 3, ♀) es la regente por derecho de Kargan. Pese a que su madre, originaria de Gabriel, era conocida por su belleza sobrecogedora, Farnesse no heredó de ella esta cualidad, y tanto su cara como su cuerpo poseen una notable deformidad. No obstante, pese a esta contrariedad la condesa es extremadamente inteligente y un verdadero genio en el campo de las intrigas políticas y la manipulación.

Hace unos siglos, Kargan fue casi destruida por un incidente sobrenatural vinculado a la Segunda Guerra en la Sombra, pero lo cierto es que en la actualidad, hoy pocos que recuerden nada de lo sucedido.

Deimencot
(Fortificación, 12 000+ habitantes)

El castillo de Deinmencot ha sido desde tiempos inmemoriales una espina clavada en el corazón de Elcia. Se trata de una fortaleza perteneciente al Señor de la Guerra de Eurakia que, desde más de cinco siglos, ha servido al Sacro Santo Imperio para controlar las acciones del problemático principado. Naturalmente, la mera idea de tener fuerzas "enemigas" en el interior de su país es algo que siempre ha desagradado a los elcios, pero duvante el tiempo que han pasado anexionados a Abel no pudieron hacer otra cosa que soportarlo.

La fortaleza, construida con el particular estilo de la arquitectura de Elcia, está marcada por su apariencia gótica y recargada. Hecha de granito oscuro y pintada de negro, vista desde una gran distancia tiene similitud con la silueta de un monstruoso cuervo al acecho. Hay dos grandes filas de muros que, además de servir como protección de un modo tradicional, permiten inundar el hueco existente entre ellos usando las aguas de un río subterráneo, lo que hace extremadamente complicado atacar el castillo.

En estos momentos Deinmencot cuenta en su interior con más de ocho mil soldados fieles al Caballero de la Balanza, los cuales están liderados por el Alto Árbitro Shaer (Guerrero Nv 8, ♂).

Con la actual separación de Elcia del Sacro Santo trono el problema de Deinmencot ha resurgido y el Regente de las Penas solicitó oficialmente al Señor de la Guerra Mijhail Mashen'ka que entregara la fortaleza antes de que pasaran tres meses. Si bien aquello pudo escalar en un auténtico conflicto de considerables proporciones, inteligentemente Mijhail encontró una solución; declaró la fortaleza de su propiedad personal y se inscribió a él y a sus hombres como miembros de un gremio de Elcia, los Agentes de la Balanza. De momento, esta maniobra ha logrado calmar los ánimos de todo el mundo, aunque nadie puede asegurar que no vuelva a causar problemas en un futuro cercano.



Opera
(Ruinas, sin habitantes conocidos)

La ciudad subterránea de Opera es la mayor metrópolis perteneciente a los D´anjayni que se conoce en todo Gaïa. Se encuentra erigida en las profundidades de la tierra dentro una inmensa cámara (creada probablemente usando medios sobrenaturales) en la costa sur de Elcia. Lo sorprendente es que se ignora por completo cuando o como fue construida, ni durante cuanto tiempo estuvo habitada; su existencia fue mantenida siempre en el más absoluto secreto para el mundo entero. Fue descubierta casi por casualidad hace apenas tres siglos gracias a una serie de derrumbamientos que abrieron entradas hasta su interior. Interesados por su contenido los señores de Elcia crearon varios equipos de investigación pero, casi inmediatamente, Tol Rauko intervino sellando la ciudad (algo que causó cierta enemistad entre ambas fuerzas).

La arquitectura de Opera es de clara naturaleza D´anjayni; la ciudad está hecha por capas a distintas alturas, como una inmensa red de araña que se extiende a lo alto y ancho de la kilométrica cámara en la que se ubica. Sorprendentemente, se conserva extremadamente bien para todo el tiempo que está abandonada; no hay rastro de conflicto alguno, así como tampoco ni un solo cuerpo sin vida de sus habitantes. Todo esto lleva a la pregunta más importante que se han hecho cuantos la han investigado; ¿Qué pasó realmente con los pobladores?

Aprovechando la actual situación de Abel, hace apenas un mes el rey de Elcia ha declarado que va a preparar un equipo de investigación para analizar las ruinas, provocando un considerable rechazo por parte de las escasas fuerzas de Tol Rauko que aún operan en el país. Los templarios, seguros de que no pueden oponerse militarmente a las fuerzas de Elcia, están contemplando todas sus opciones, desde retirarse de Opera hasta actuar en las sombras contra los equipos de investigación.

Kannati
(Ciudad, 38 000+ habitantes)

La pequeña ciudad de Kannati es conocida por su extraña combinación de materiales a la hora de construir edificios, ya que la mayoría se sostienen sobre grandes bloques de cristal de múltiples colores que hacen de base para las piedras y los ladrillos con los que se forman las paredes. Esto produce que la ciudad "brille" de un modo multicolor realmente fascinante, en especial durante el atardecer, momento en el que todo parece estar envuelto por un gran arco iris. El origen de semejante extravagancia se debe a que la ciudad se edifica sobre una cantera de cristal multicolor de gran resistencia, un material que resultaba en aquel momento asequible y fácil de usar.

Curiosamente, lo cierto es que el suelo de Kannati oculta una gran cantidad de cristales psíquicos que se conectan entre sí generando una potente energía. Esta fuerza incrementa considerablemente los poderes mentales de los que viven en la urbe y facilita que nazcan niños con capacidades mentales. Aprovechando esta circunstancia, un grupo de psíquicos conocidos como La Orden rige en secreto Kannati, usando sus poderes telepáticos para influir y controlar las decisiones de sus habitantes. Recientemente un grupo de jóvenes, también dotados de poderes psíquicos, están tratando de oponerse a La Orden y liberar la ciudad de su yugo, aunque de momento han sido incapaces de lograrlo y deben de ocultarse de sus enemigos.

Sin que nadie lo sepa, enterrados en las profundidades del cristal sobre el que se edifica la ciudad existen numerosos componentes y larvas de La Máquina, los cuales quedaron sellados durante el conflicto que tuvo lugar hace miles de años.

Ciudad Sagrada de Rabaddon
(Ciudad, 108 000+ habitantes)

La urbe sagrada de Rabaddon es un lugar muy inusual incluso dentro de las propias excentricidades de las poblaciones elcias. Se trata de una ciudad-estado independiente que, tal y como sus mismos habitantes han dictaminado desde hace más de mil años, es completamente soberana de sus propios actos por derecho divino. Aleccionados en un credo conocido como "la Señora de la Llama", sus ciudadanos son verdaderos fanáticos religiosos y desde pequeños se les enseña los preceptos propios de su particular religión.

Rabaddon es una ciudad de apariencia sorprendente, mucho más propia de un paisaje de fantasía que la mayor parte de las urbes de Gaïa. Ello se debe a que tanto su arquitectura como su distribución no han sido influidas en lo más mínimo por otras metrópolis y posee un aspecto único en su estilo, una particular mezcla entre formas góticas y Al-Enneth con construcciones no humanas. Se encuentra rodeada por unos inmensos muros de casi veinte metros de altura que la separan del mundo exterior, lo que impide a las personas tanto entrar como salir de ella.

Rabaddon es un lugar tranquilo, con escaso índice de criminalidad y donde todo el mundo es agradable con los demás (de hecho, nadie podría pensar en sus habitantes como "fanáticos religiosos"). La pobreza es rara, ya que sus dirigentes destinan importantes partes de las contribuciones públicas en ayudar a los más desfavorecidos.

Los gobernantes de la ciudad, un grupo de clérigos llamados el Consejo Divino de los Seis, controlan todo lo sucede dentro de las murallas y tratan con el exterior en los asuntos que conciernen a Rabaddon. Estos sacerdotes asisten tradicionalmente a una mujer que encarna una conexión terrenal con su divinidad, la cual recibe el título de "Doncella Santa". Esta muchacha, siempre descubierta por el Consejo entre niñas de Rabbadon poco tiempo después de la muerte de la anterior Doncella, es la máxima figura de poder en la urbe, aunque lo cierto es que no tiene otra atribución que la de servir como fuente de inspiración para sus habitantes e interpretar la voluntad de un dios al que sólo ella puede oír. En estos momentos la actual Doncella Santa es una quinceañera llamada Elly Lavandyer (Novel Nv 2, ♀) que no tiene el menor interés en quedarse "encerrada" como un símbolo y planea fugarse en cuanto tenga la oportunidad (algo que, naturalmente, el Consejo Divino no está demasiado dispuesto a permitir).

Cualquiera que intente acceder a Rabaddon debe de pedir un permiso especial en la entrada de la ciudad y pasar por un pequeño interrogatorio que realiza un sacerdote. Si el visitante supera el examen, debe aún de comprometerse a cumplir ciertas reglas más para obtener el salvoconducto; debe de dejar en la entrada cualquier arma y prometer que no difundirá ninguna clase de idea religiosa al resto de ciudadanos. Cualquier incumplimiento de estas reglas conlleva muy severos castigos, desde tortura hasta la ejecución.

Naturalmente, la existencia de un lugar tan particular como Rabaddon no está exenta de problemas. Cuando Elcia formaba parte del Imperio la ciudad era una dolorosa espina clavada en el corazón de la Iglesia de Abel, pues la intransigencia religiosa de sus habitantes fue en más de una ocasión objeto de serias disputas. No obstante, la lejanía con estas tierra siempre hizo que los enfrentamientos quedaran relegados a un segundo plano, aunque en mas de una ocasión llegó incluso a plantearse una intervención armada contra la urbe. Sin embargo, viejos tratados entre los gobernantes de Elcia y Rabaddon ha permitido siempre que Rabaddon siga existiendo, pues algunas de las familias más poderosas del país son practicantes del credo de la Señora de la Llama.

Hakkari
(Metrópolis, 281 000+ habitantes)

Hakkari, el "Puerto de luces y sombras" es un lugar sublime. Se trata del mayor puerto de la cara oeste de Eurakia y también el núcleo de comercio más importante de toda esta zona del continente. Construido en un enorme golfo, tanto su arquitectura como su estructura son prácticamente idénticas a las de la capital con la que comparte innumerables elementos. Sin embargo, pese a que la ubicación del puerto es muy oscura y suele estar cubierta por nubes grises, carece de la capa sobrenatural de sombras que envuelve constantemente Aydin, haciendo que los días sean realmente deslumbrantes cuando los carteles luminosos están encendidos.

Creado por © Raúl Rosell

La ciudad tiene una gran universidad, infinidad de mansiones pertenecientes a los gremios y el inmenso castillo de Vitra, desde donde el parlamento local dirige la urbe. Aparte de zonas tradicionales, Hakkari tiene un inmenso estadio de Edén y un barrio oriental controlado por la familia Takashi de Varja (donde hay incluso una descomunal pagoda lannetense).

Todos los grandes gremios tienen una gran presencia en el puerto, pero existen dos exclusivos de la ciudad que acaparan la una gran parte del poder local; el Gremio de los Señores del Mar (el cual engloba a la mayoría de marinos), y el Conglomerado de Comercio (que se ocupa de cerrar los tratos con los mercados extranjeros).

Hakkari es el único lugar de Elcia en el que están acostumbrados a comerciar diariamente con extranjeros y es fácil ver paseándose por sus calles a mercaderes de Manterra, Arabal, Dafne o incluso de Lannet. Desafortunadamente, lo cierto es que el contacto diario no ha mejorado en exceso el trato que los ciudadanos del puerto le dan a los de fuera. Por ello incluso si las instalaciones son muy modernas y no carecen de nada que posean otras grandes ciudades portuarias del mundo, el puerto nunca ha llegado a convertirse en una parada predilecta de los marinos de otros países.

Aunque poco conocido, la ciudad tiene un serio problema con un grupo de cultistas que adoran a los dioses primigenios y tienen en secreto tratos con los Balzaks de Yha-Teli-Yuan. El líder del grupo es Winther Karl (Hechicero Nv 7, ♂), el señor del gremio Ala de Tormenta.

Dresdent
(Pueblo, 1 000+ habitantes)

Aunque los pueblos en Elcia son bastante escasos y no muy relevantes, Dresdent merece una mención especial ya que, casi desde sus orígenes, sus habitantes han adorado a una especie de deidad local llamada Kurios. Si bien esto no parece muy novedoso, pues es algo que ocurre en centenares de lugares de todo el mundo, lo cierto es que desde hace tres décadas Kurios realmente interactúa con la gente del pueblo, concediéndoles sus peticiones y ayudándoles a cambio de ciertos rituales complejos. Lo que quizás puede parecer incluso más sorprendente para cualquier individuo escéptico es que Kurios es en realidad lo que dice ser; una entidad quasi-divina que quedó atrapada en las profundidades de la aldea durante la activación de la Máquina de Rah. Ha estado durmiendo muchos siglos y despertó hasta hace escasamente treinta años. Además no tiene interés en liberarse, obtener poder o ninguna otra intención oscura. Le gusta Dresdent y les tiene mucho cariño a sus habitantes, a los que ayuda siempre que puede. Los rituales que solicita a cambio le importan muy poco, pero piensa que si se lo regalase todo sin que se esforzaran, las gentes del pueblo dejarían de intentar mejorar.

Naturalmente gracias a la influencia de Kurios Dresdent ha mejorado inconmensurablemente. Aunque el pueblo en sí no es demasiado grande (no tiene más que unas doscientas casas), su prosperidad es notable; todas los edificios son de basalto (incluyendo un par de pequeñas mansiones) y las calles están perfectamente pavimentadas. Por supuesto, las cosechas son siempre de la mayor calidad y el clima es el mejor imaginable.

Irónicamente, un grupo de ocultistas están convencidos de que Kurios es en realidad un ser demoniaco que está tratando de controlar la mente de los habitantes del pueblo, y pretenden usar cualquier medio a su alcance para sellar nuevamente a la "oscura entidad" que está dominando a los aldeanos.

Otras Poblaciones: Carei, Suceava, Albatecuci, Slatena, Razin, Bruzaila, Tulcia, Mircurea, Dorohei, Vilcea, Calarasi, Resta.

Tramas

Elcia, con sus increíbles ciudades, es un país que ofrece innumerables posibilidades de aventuras. Cada sitio tiene multitud de ganchos; es posible que sean parte del equipo de investigación que va a Opera o incluso que sean contratados por los ocultistas que están tratando de destruir a la deidad Kurios.

Masacre en Hakkari: La desgracia ha caído sobre una rama de la familia Takashi, en concreto el sector que trataba de traer su religión al nuevo continente. Aparentemente, el templo a los Kami que erigieron fue quemado por completo y todos los monjes que vivían en su interior asesinados. Consecuentemente, la investigación apunta a que el único sacerdote cuyo cuerpo no fue encontrado, Kosake, es o bien el culpable o bien tiene en su poder información realmente relevante sobre lo sucedido.

No obstante, lo que sólo los miembros más importantes de la familia Takashi saben es que ha desaparecido un importante contenedor sobrenatural que los suyos han cuidado y protegido desde los tiempos del emperador Amaterasu no Mikoto. Aunque desconocen lo que podía tener en su interior, temen que sea algo peligroso y que su fracaso deshonre al clan.

Sus temores son fundados; el contenedor ocultaba una de las cabezas del Aeon Oscuro Orochi, el cual se ha fusionado con Kosake creando una encarnación de la lucha y la violencia. El sacerdote, que aún no ha sido completamente poseído, lucha por recuperar el control de su cuerpo, pero sabe que si no hace algo para librarse de la influencia del Aeon será el final para él y para muchos otros. Irónicamente, la única manera que conoce el monje para satisfacer el ansia de Orochi es la lucha; cree que si se enfrenta en combate marcial a cientos de luchadores poderosos y consigue derrotarlos el espíritu violento del Aeon quedará saciado y podrá ser sellado de nuevo. Por ello, sale por las noches a buscar a adversarios dignos, si bien lamentablemente, la influencia de Orochi le obliga a matarlos en contra de su voluntad.

Los jugadores pueden ser simplemente un objetivo de Kosake, que siente sus poderes y desea medirse con ellos, o ser contratados por la familia Takashi de la ciudad, los cuales no quieren recurrir a la rama que vive en Varja por miedo a admitir su deshonor.

La marioneta que fue "humana": Hace dos décadas un importante investigador de Logias Perdidas llamado Teon Rosbury abrió una academia privada en Kargan para enseñar las posibles aplicaciones de la ciencia de Sólomon a otros como él. Aunque ciertamente su proyecto fue un fracaso (principalmente por su incapacidad para acceder a verdaderas Logias así como el escaso interés de la comunidad científica local), su deseo casi obsesivo por instruir a otros en el uso de los conocimientos de Sólomon le hizo seguir adelante con su institución, incluso a costa de arruinarse por completo. Ridiculizado y expulsado por sus colegas, Teon trató de suicidarse pero al hacerlo llamó la atención del demente Loctus Khan Schwarzwald. El doctor, entusiasmado por el deseo de su "camarada", le proporcionó los medios para lograr su objetivo. El genio modificó el cuerpo de Teon convirtiéndolo en una marioneta tecnomágica prácticamente indistinguible de un verdadero ser humano a la que dotó de la capacidad de infectar a otras personas para hacerlas como él.

Incapaz de soportar la idea de en lo que se ha convertido, la mente de Teon se fracturó, creando dos personalidades diferentes; una que desconoce por completo lo que le ha pasado a su cuerpo y otra obsesionada de mostrar a todos aquellos que se burlaron de él su equivocación. Actuando sin que su alter ego "humano" lo sepa, la marioneta ha ido cazando a diferentes investigadores de la ciudad y los ha convertido en monstruosidades tecnomágicas que comparten su sueño y su locura (aunque no así su capacidad de crear a otras marionetas). Pronto, planea hacer lo mismo con los dirigentes de los gremios locales para tomar el control absoluto de Kargan.

Naturalmente, eso no será más que el inicio de la pesadilla, pues una vez que lo consiga, sus planes van mucho más allá; intentará convertir masivamente a toda gente de la ciudad en piezas de Logias para crear un artefacto inmenso que enseñar al mundo entero.

Arquetipos genéricos de Elcia

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Elcia. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Miembro del Jardín de las Sinfonias
Categoría Ladrón; **Nivel** 3
Turno 80/75; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 60; **HE** 60; **Armas** Daga; **Daño** 30
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 8 **INT:** 8 **VOL:** 7 **POD:** 8
Habilidades: Montar 20, Estilo 20, Frialdad 20, Liderazgo 30, Persuasión 110, Advertir 40, Buscar 10, Música 30, Historia 15, Memorizar 40, Robo 60, Disfraz 40, Sigilo 40, Ocultarse 50, Tasación 30, Baile 30.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 50, RP 45.

Miembro de Lionise
Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 60/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 70; **HE** 80; **Armas** Espada larga; **Daño** 60
AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 8 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Atletismo 30, Montar 50, Trepar 25, Estilo 20, Trampería 30, Intimidar 40, Liderazgo 40, Advertir 50, Buscar 50, Rastrear 50, Animales 115, Herbolaria 30.
Especial: Tabla de armas de Cazador
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Miembro de Gatislambrogio
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60/50; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 60; **HE** 65; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 6 **POD:** 7
Habilidades: Atletismo 30, Acrobacias 30, Nadar 25, Trepar 25, Persuasión 30, Advertir 30, Buscar 25, Navegación 30, Ciencia 30, Medicina 30, Forja 30, Animales 30, Herbolaria 30, Historia 30, Ocultismo 30, Cerrajería 30, Sigilo 25, Esconderse 25, Robo 30, Tasación 30.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Miembro de el Círculo
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60/50; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 50; **HE** 50; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 7 **VOL:** 7 **POD:** 7
Habilidades: Montar 45, Nadar 15, Estilo 40, Intimidar 35, Frialdad 30, Liderazgo 50, Persuasión 80, Advertir 30, Buscar 10, Ocultismo 10, Ciencia 20, Historia 30, Memorizar 30, Tasación 50, Baile 20.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Miembro de Cuervo de Sombras
Categoría Asesino; **Nivel** 2
Turno 80; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 80; **HE** 70; **Armas** Daga; **Daño** 30
AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 5 **PER:** 8 **INT:** 6 **VOL:** 7 **POD:** 5
Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 20, Nadar 30, Sigilo 120, Trepar 20, Advertir 100, Buscar 100, Disfraz 30, Ocultarse 100, Trampería 40, Venenos 40, Frialdad 30.
Especial: Tabla de armas de Asesino.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 40.

Miembro de la Mano de Hierro
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60/20; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 30; **HP** 30; **Armas** Martillo; **Daño** 35
AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 5 **INT:** 6 **VOL:** 7 **POD:** 6
Habilidades: Advertir 50, Buscar 50, Arte 40, Forja 140, Animales 30, Proezas de fuerza 50, Tasación 105.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Miembro de Lobos del Crepúsculo
Categoría Guerrero; **Nivel** 3
Turno 65/35; **Pv** 140; **TA** Peto; **HA** 100; **HP** 100; **Armas** Espada larga; **Daño** 60
AGI: 6 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 8 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 20(30), Montar 70, Nadar 5(15), Saltar 35(15), Trepar 5(15), Intimidar 50, Advertir 30, Buscar 20, Frialdad 50, Proezas de fuerza 55, Resistir el dolor 55.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase baja: Atletismo +30, Frialdad +30, Ocultismo +20, Persuasión +20, Historia (local) +20, Baile +20, Sigilo +20.

Miembro de un gremio: Atletismo +30, Frialdad +20, Ocultismo +20, Persuasión +20, Historia (local) +20, Baile +20, Especialidad (depende del gremio) +30.

Burgués: Montar +20, Frialdad +20, Persuasión +20, Ocultismo +20, Estilo +20, Historia (local) +20, Tasación +20, Baile +20.

Nobleza gremial: Montar +20, Frialdad +20, Liderazgo +20, Ocultismo +20, Persuasión +20, Historia (local) +20, Baile +20, Especialidad (depende del gremio) +30.

Tabla VI: Elcia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas, comida para un día y unas cuantas posesiones de escaso valor que caben en tus bolsillos. 5 MC.
21-90	Miembro de un gremio	Dos o tres mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo para cumplir tu función gremial y un arma. 10 MO
91-100	Clase alta	Una montura, varias mudas de ropa variada de calidad, raciones de calidad para más de una semana, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 220 MO
Priv.(1)	*Nobleza gremial*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el mercado de Elcia, inncluendo además productos exoticos o armas de lo más variado. 1.200 MO.*

Elcios de la etnia Basano



Espheria

Capital: Osborne.
Número de habitantes: 5.200.000+
Etnias principales: Roman (30%), Aion (21%), Eruk (14%), Asher (9%), Kwa (5%), Sulem (4%), Dravado (4%), Ryuan (4%), Daevar (3%), Basano (3%), Achí (3%).
Forma de gobierno: Democracia (Senado).
Idiomas: Latín Modal, Akerón (minoritario).
Religión: Libertad religiosa.
Nivel tecnológico: 5
Gentilicio: Esphero.
Bandera: Una cruz roja llena de estrellas.
Nombres masculinos: Henry, Jhon, Eduard, Bryan, Michael, Jason, Joseph, Keith, Julius, Paul, John, Gregory, Peter, Homer, Stan.
Nombres femeninos: Stephanie, Kate, Nancy, Jane, Mary, Bernice, Stacy, Mildred, Betty, Lois, Margorie, Anne, Jenna, Anissa, Brenda.
Apellidos: Anderson, Guillory, Mealy, Calhoun, Sanborn, Emery, Caouette, Goodman, Peel, Roberts, Simpsom, Griffin, Smith, Pilgrim, Robert.

Situado en el noroeste del Nuevo Continente Espheria es el país de más reciente creación de todo Gaïa, pero incluso con menos de tres siglos de antigüedad, en estos momentos de caos e inestabilidad política ninguna nación está causando tantos problemas a nivel mundial. A los ojos de un considerable número de personas, organizaciones y gobiernos, es el gran enemigo a batir, el "monstruo" que amenaza con sacudir los mismos pilares del orden la tierra, mientras que para otros no es sino la precursora de un nuevo futuro mejor. Lo cierto es que, sí bien siempre ha sido problemática por su política de permitir cualquier práctica religiosa (incluso aquellas que la Iglesia de Abel consideraba demoníacas), el país ha acaparado la atención de todos los líderes mundiales al declarar abiertamente hace meses que, dentro de sus fronteras, se permite el uso de fuerzas sobrenaturales.

Todo el territorio de Espheria está mayormente formado por cadenas montañosas, mesetas y llanuras, haciendo que su geografía se caracterice por ser bastante irregular. También hay una considerable cantidad de bosques y ríos, así como algunos grandes lagos y pantanos. El clima depende de cada zona, pues varía mucho en virtud de cuanto se acerque uno a los extremos del país. En el sur es bastante seco y caluroso, donde las precipitaciones son inusuales salvo algunas semanas en las que hay grandes temporales. Por el contrario el norte posee un clima cálido, pero con inviernos fríos en los que no resulta raro ver nevar de vez en cuando.

Espheria goza de una buena prosperidad económica basada principalmente en sus grandes campos de cultivo, pero también es famosa por su importante industria artesana. Sus productos, así como sus inusuales frutas y cereales, son extremadamente populares en la Costa Brechada y en Varja, por lo que el país comercia habitualmente con ellos.

Espheria está densamente poblado, pues si bien no tiene muchas grandes ciudades, a lo largo y ancho del territorio hay infinidad de pueblos y aldeas de todos los tamaños, interconectadas entre sí por una buena red de caminos y calzadas. Tan comunes son, que resulta difícil seguir cualquier senda más de cinco horas sin encontrar siempre una población vecina.

La autoridad de la nación recae en un órgano político conocido como el Congreso de Espheria, elegido democráticamente por sus habitantes cada cuatro años. Está compuesto por ciento veintiocho congresistas, que se agrupan entre ellos en siete grupos políticos diferentes. Aunque ciertamente existe cierto antagonismo entre cada facción, en estos momentos todos persiguen unos fines similares para la estabilidad del país. Con el fin de desarrollar correctamente sus funciones el Congreso tiene a su disposición una avanzada administración publica y numerosos agentes especializados, que organizan los asuntos más delicados y trabajan junto a los alcaldes de cada ciudad y pueblo.

Conforme a sus principios modernistas, la ley de Espheria es también una de las más avanzadas del mundo entero. Existe una total equiparación de sexos y estatus sociales, por lo que todos, sin importar su condición u origen, son juzgados con las mismas normas y tribunales.

Aunque Espheria mantenía un fuerte vínculo con el Sacro Santo Imperio desde su fundación, lo cierto es que el marcado antagonismo que ha tenido siempre hacia la Iglesia de Abel ha hecho que sus relaciones con la mayoría de países "civilizados" fuera siempre bastante problemática. Por ello, incluso antes de la caída del Imperio, la nación llevaba más de dos décadas promulgando leyes que contradecían muchas de las normas eclesiásticas. Tras la muerte de Elías Espheria trató de entablar conversaciones con la niña emperatriz para que le diera libertad política y religiosa a cambio de su permanencia en Abel. No obstante, tras un considerable número de polémicas e intrigas políticas instigadas por la iglesia y algunos congresistas, las conversaciones se rompieron y oficialmente el país se declaró independiente.

Las acciones de Espheria así como su decisión de usar abiertamente fuerzas sobrenaturales ha tenido de momento una escasa difusión en el Viejo Continente. Los líderes de las mayores potencias, en especial el Sacro Santo Imperio, la Alianza Azur y la Iglesia, han usado toda su influencia para tratar de que la noticia no salga a la luz pública, quitando peso a los rumores y dándole la consideración de habladurías.

Cultura y Sociedad

La sociedad de Espheria se precia por encima de todo de sus ideas revolucionarias y su deseo de encontrar una verdadera igualdad para todas las clases sociales. Desde que Los Fundadores constituyeron la nación, sus habitantes se contemplan a si mismos como un país más avanzado políticamente que ningún otro de Gaïa. Irónicamente, eso les ha hecho en volver sobre sus pasos en muchos aspectos y recuperar tradiciones milenarias anteriores a Abel. Sin que ellos los sepan han adoptado ciertos elementos de la sociedad Sylvain y de la Devah, mezclándolos a una versión liberal de las propias tradiciones.

Espheria tiene una escasa diferenciación de clases; salvo por su riqueza personal, la nobleza no tiene ningún poder especial y su diferencia con la burguesía es prácticamente inexistente. De igual forma, puede que por influencia de la cercana Dafne, hay una completa equiparación de sexos y tanto hombres como mujeres tienen acceso a los mismos privilegios y profesiones.

La gente de Espheria no es especialmente rica, pero dado que existe un considerable crecimiento económico, es fácil encontrar trabajo y no existen grandes zonas de pobreza. La gran mayoría trabaja el campo, ya sean sus propias tierras o las de algún rico terrateniente, aunque desde hace un par de décadas la industria también está adquiriendo una gran importancia en las ciudades.

Los espherios son muy nacionalistas y todos se sienten orgullosos de ser ciudadanos de su país. Aunque la mayoría de familias sólo llevan viviendo allí dos o tres generaciones, ya se consideran una parte importante de su comunidad. Confían ciegamente en la justicia y en que las decisiones que toma el Congreso no son sino un claro reflejo de sus propias metas personales. La educación no es obligatoria pero hay multitud de escuelas, muchas patrocinadas por el gobierno, que permiten a la gente tener estudios y saber leer y escribir.



Espheria acepta cualquier creencia o práctica religiosa en sus fronteras. Siempre que su culto no represente un problema para los demás (los sacrificios de todo tipo, incluso los animales, están completamente prohibidos), la gente es libre de creer lo que quiera. Por ello, en el país hay prácticamente credos de todas las religiones de Gaïa, e incluso pequeños núcleos de adoradores de Shajads y Beryls. Este punto ha hecho que, en numerosas ocasiones, los feligreses de la Iglesia de Abel se enfrentaran abiertamente a otros creyentes, una discusión que ha provocado más de un enfrentamiento serio.

Recientemente se ha generado cierta desconfianza con el anuncio oficial de que se permite abiertamente el uso de fuerzas sobrenaturales. Si bien la mayoría lo ven como un triunfo del Congreso y están seguros de que va a beneficiar el país (como ya se ha probado en materia médica y de cultivos), no por ello existe cierta inseguridad sobre lo que el futuro depara a sus gentes tras una decisión tan importante.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Blightlands
Bosque Real
†Luciel
Sleaford
†La Espina
Montes de Maning
Ramsgate
†Arom
†Rosenoir
Rothwell
†Kaohikia
†Bloomport
†Olmos
Las Lágrimas
†Chent
Dregon
Montañas de Killian
Vithrigo
El Ojo de la Oscuridad
†Drakkan
Sharon
Blanding
Bosques de Lith
Coldwater
†Erion
Espheria
Amephis
Tierras Putridas
Cordillera de Abran
†Otatown
†Balter
†Abaleste
Llanuras de los Fundadores
Cordillera Nightos
†Rianon
La Llanura Quemada
†Osborne
†Shavertown
Río Malgar
Meade
Ferming
†Schnuppermaul
Seward
Lagunas de Mainland
Bosque de Perzal
Greseword
Bosque de Balder
Valakar
Blunn
Ludwig
Estepas de Monkoto
Tunia
Kurn
Itsaya
Babar

LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortacificación
Camino
Calzada

0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Afrontar lo sobrenatural

Espheria es el primer país de Gaïa en el que no sólo no se persigue a las personas dotadas de poderes sobrenaturales (como ocurre en Kushistan), sino que además se ha declarado públicamente legal su uso. Si bien esto ha generado cierta preocupación entre la gente, la cual ve con inseguridad aquello que no termina de comprender, la gran diversidad religiosa y el seguimiento de viejas creencias ha facilitado enormemente su pronta aceptación. Además, el Congreso se ha asegurado de mostrar a todos la considerable cantidad de ventajas que lo sobrenatural supone para todos, por lo que en sólo tres meses la gente está tomando muy favorablemente el anuncio.

Por regla general la mayoría de las personas actuaran de un modo positivo ante aquellos que demuestren poseer poderes sobrenaturales, considerándolos especiales y tratándolos como si fueran "famosos". Al fin y al cabo la gente no está aún acostumbrada a la magia, por lo que lo cierto es que no saben aún como comportarse.

Naturalmente el uso de cualquier habilidad sobrenatural para provocar algún tipo de daño o perjuicio a los ciudadanos de Espheria está altamente penado. Para asegurar que no haya incidentes, el Congreso ha preparado un grupo de fuerzas especiales conocido como los Pacificadores que tienen la misión exclusiva de prevenir problemas sobrenaturales y cazar a cualquier brujo o persona que, mediante el uso de la magia u otras fuerzas similares, hiciera daño a inocentes.

Pero no todo el mundo está encantado con la idea de la legalización de lo sobrenatural. Hay muchos, es especial los más afines a la Iglesia de Abel, que siguen pensando que tales fuerzas son demasiado peligrosas para estar en manos de sólo unas cuantas personas. De igual modo, un importante sector del Congreso ha visto con cierto escepticismo la aprobación del uso libre de las fuerzas sobrenaturales (más que por causas filosóficas, por miedo a posibles repercusiones por parte de otros países), pero ninguno de ellos en estos momentos ha decidido actuar.

Historia de Espheria

Originariamente las tierras de Espheria eran una mezcolanza de territorios de diversas potencias, entre las que se encontraban Nyhakryenzarath, el reino Sylvain Shainan y la colonia Devah de Vithra. Si bien la zona fue escenario de numerosos conflictos entre dichas fuerzas, todas ellas fueron cayendo con el paso del tiempo; Nyhakryenzarath fue destruida en la Guerra de los Tres Reyes, Shainan cayó a manos de los Duk´zarist durante la Guerra de Dios y Vithra acabaría destruyéndose a si misma tratando de recrear la magia perdida tras la activación de la Máquina de Rah. No obstante, si bien las dos primeras desaparecieron sin causar grandes cambios en el territorio, las acciones de Vithra serían fundamentales para el futuro de esas tierras.

Los Devah, quienes se pueden considerar los últimos pobladores no humanos de la zona, perdieron paulatinamente el control de sus tierras tras la Guerra de Dios al cortarse el contacto con sus siervos sobrenaturales. Vulnerables por primera vez a los ataques, fueron objetivo de los bárbaros y los Jayán de Corinia y muchas de sus ciudades fronterizas acabaron arrasadas. Acorralados y con sus enemigos a las puertas, los miembros del parlamento de Vithra optaron por hacer una jugada muy arriesgada; activar un sistema sobrenatural llamado Metratron similar al que los suyos habían puesto en funcionamiento en Baho siglos atrás. Su objetivo era usar las energías de varias líneas de dragón para abrir una apertura al flujo de almas y tener un control directo de grandes bestias y aeones. Pese a que eran perfectamente conscientes del riesgo que aquello conllevaba, su lógica no les dejaba otra salida para sobrevivir. Lamentablemente, provocaron una deflagración mística que arrasó todo lo que había en miles de kilómetros matando a más de dos millones de seres vivos.

Después de aquello el territorio quedó completamente inhóspito durante más de doscientos años. La vegetación era escasa y, salvo unos cuantos nómadas, no hubo nadie interesado en asentarse en la zona. En ese periodo Abel consideró aquellas tierras como parte de Corinia y se olvidó de ellas. No sería aproximadamente hasta el siglo sexto cuando por primera vez empezaron a llegar peregrinos procedentes del Viejo Continente, quienes viajaron hasta allí persiguiendo el sueño de enriquecerse rápidamente. Pese a todo, las comunidades fueron pequeñas y desunidas, por lo que aún sería necesario un siglo más para que empezaran a aparecer los cimientos de la nación.

El verdadero cambio llegó alrededor del año 680, cuando un grupo de influyentes nobles procedentes de Gabriel y Dalaborn se desplazó hasta esas tierras acompañados de un considerable número de colonos. Invirtiendo grandes cantidades de dinero y trabajando incansablemente, lograron levantar varias pequeñas ciudades y reunir en ellas a la mayoría de la gente que ya vivía allí desde hacía años. Noticias de prosperidad y riquezas se extendieron rápidamente por todo el Viejo Continente y en poco tiempo cinco mil familias emigraron hasta el territorio; habían pasado cincuenta años y aquella zona baldía, repleta de tierras de cultivo, minerales preciosos y otras riquezas naturales, empezaba a dar fruto. Percatándose de que tenían una verdadera joya entre manos, el principado de Gabriel reclamó las tierras para sí, argumentando que ellos habían hecho las mayores inversiones y que consecuentemente les pertenecían por derecho. Sin embargo, ni los colonos ni los nobles que habían trabajado con tanta perseverancia estaban dispuestos a perder el control de aquello que les había costado tanto levantar. En secreto, quince de ellos, entre los que se encontraban los antiguos generales, filósofos y las personas más influyentes del territorio, se reunieron para intentar buscar una solución al inminente problema. Aquellas personas serían quienes, con el tiempo, se conocerían como Los Fundadores.

Mientras tanto Gabriel, impaciente por asentar definitivamente su poder, contrató un descomunal ejército mercenario y lo envió hasta las costas de Eurakia con la esperanza de que solventar rápidamente con el problema. Para su sorpresa, aquellos soldados se encontraron frente a una revuelta miliciana perfectamente organizada que les obligó a permanecer en la periferia de las ciudades. A la vez que aquello ocurría, varios de Los Fundadores se desplazaron hasta Arkángel, donde pidieron una reunión de urgencia con el Alto Senado imperial para presentar una propuesta sin precedentes; solicitar que se les reconociera el derecho de erigirse como una nación independiente.

Todo aquel proceso duró un largo mes, durante el cual estalló un cruento conflicto entre las fuerzas mercenarias de Gabriel y las milicias coloniales, conocida como la Guerra de las Cadenas. Contra todo pronostico, los milicianos lograron aguantar lo suficiente para que el Señor de la Guerra de Eurakia actuara, justo un día antes de que, tras un largo debate, reconociera la identidad nacional de Espheria.

El nacimiento del país supuso un hito considerable para Eurakia, pues desde los remotos años de constitución del Sacro Santo Imperio nunca se había creado una nueva nación. Por supuesto aquello levantó el interés de muchos inmigrantes y la población de Espheria se duplicó en sólo una década, atrayendo a miles de personas que, por sus credos o costumbres, habían tenido problemas en sus respectivas patrias. Tras ese crecimiento inicial el principado se quedó estancado a causa de las acciones de Gabriel, que no sólo trató de aplastarlo comercialmente (retrasando considerablemente su desarrollo económico), sino que hizo tratos secretos con diversos reyes piratas para atacar sus puertos. Viendo limitado su comercio con el Viejo Continente, Espheria se esforzó en buscar sus propias rutas comerciales dentro de Eurakia, aunque sin mucho éxito. Y por sí los problemas con Gabriel no eran suficientes, en este periodo también sufrió ataques esporádicos procedentes de los bárbaros de Corinia, que saqueaban muchas de las ciudades de la frontera.

El tiempo pasó y un siglo más tarde, la tensión existente con Gabriel se hizo más llevadera y los ataques del sur bajaron de intensidad, permitiendo a Espheria empezar su verdadera expansión. La gente se esforzó en levantar su país, tratando de convertirlo en una nación de libertad política y religiosa, lo que le llevó a encontrar un nuevo enemigo en la Iglesia de Abel. Por suerte, la considerable distancia que lo separaba de El Dominio les permitió pasar desapercibidos el tiempo suficiente para asentar sus bases liberales.

Hace tres décadas, diversos individuos dotados de considerables poderes sobrenaturales obtuvieron puestos de importancia en el Congreso de Espheria, usando dicha posición para obtener diferentes beneficios políticos. Bajo una identidad diferente, la mujer que con el tiempo sería conocida como la Arzobispo Eljared sentó ciertos precedentes que irian germinando años más tarde en una liberalización del uso de fuerzas sobrenaturales, anunciando pocos meses después de la muerte del Emperador Elías.

Naturalmente en estos momentos Espheria se ha convertido en un verdadero polvorín político que atrae la atención de todas las naciones del mundo. Si bien enzarzadas en sus propios enfrentamientos, las mayores potencias están intentando decidir a toda prisa cual va a ser su respuesta a las decisiones del Congreso de Espheria, ya sea para usarlas a su favor, ignorarlas o, si fuera necesario, declararle la guerra.

Accidentes geográficos relevantes

Espheria posee un territorio de considerable tamaño, pero muy irregular y con pocos elementos geográficos diferentes. Salvo algunas zonas desérticas y un par de cadenas montañosas, la mayoría del terreno son inmensas llanuras verdes adornadas por alguna que otra foresta.

Bosques de Lith: Este conjunto de pequeñas forestas ocupan la mayor parte del noroeste de Espheria, acercándose a las zonas de la costa. Aunque cada bosque es independiente (hay una separación de uno a tres kilómetros entre la mayoría de ellos), su proximidad mutua así como lo parecida que es su fauna y sus árboles hace que la gran mayoría los consideren como parte de una sola masa forestal muy dispersa. Lo cierto es que cada bosque tiene un tamaño considerable (algunos, de más de un centenar de kilómetros de longitud) y poseen una densidad considerable.

La zona está repleta de pequeños poblados de leñadores, ganaderos y cazadores, ya que la foresta es capaz de proporcionar todo lo necesario para vivir. El único problema que tienen los aldeanos son la enorme cantidad de osos salvajes que hay en la espesura, los cuales han causado más de una tragedia.

Siglos atrás, Lith era parte de las tierras que pertenecían al reino élfico de Shainan, que fue considerado uno de los grupos étnicos Sylvain más ligados a la naturaleza. Por ello, incluso después de tanto tiempo los árboles aún conservan parte de esa belleza salvaje, casi sobrenatural, que tuvieron antaño. Aunque ahora poco queda de Shainan, aún es posible encontrar unas cuantas ruinas en la espesura, así como un par de templos dedicados a las Beryls que visitan de vez en cuando algún que otro viajero.

Cordillera Nightos: La Cordillera Nightos puede no ser tan inmensa como Abran, pero su fama entre los habitantes de Espheria es cien veces mayor a causa de las grandes vetas de oro que se han encontrado en las montañas. Para aprovecharlas hay más de un centenar de pequeños pueblos y otras tantas minas a lo largo de los cientos de kilómetros que se extiende en el sur.

En la cara oeste de Nightos las montañas son suaves y verdes, mientras que en el este son escarpadas y llenas de crestas y barrancos. En el pasado la cordillera era además la frontera de poniente de la Nación del Cielo de Sangre, por lo que es posible encontrar alguna de las inmensas estatuas que marcaban el inicio de la zona de oscuridad eterna. Los pueblerinos las rehúyen, pues aseguran que cerca de ellas existen descomunales murciélagos, lo suficientemente grandes para llevarse a un hombre por los aires.

Las leyendas dicen que hay una red kilométrica de laberínticos pasajes subterráneos excavada por los Vetala para emplearlas como escondites en caso de una guerra con Vithra, pero que nunca se llegó a usar. Muchos exploradores las han buscado, esperando encontrar allí alguna clase de tesoro dejado atrás, aunque ciertamente, nadie ha tenido éxito en su empeño.

Llanuras de los Fundadores: Estas inmensas llanuras, que honran en su nombre a los fundadores de Espheria, es la mayor extensión de terreno verde del país. Está repleta de diminutos pueblos que usan las praderas como zona de cultivo y pastoreo. Hay una considerable cantidad de caminos y calzadas, llenas de posadas y puestos de guardia para asegurarse de que ni ladrones ni bárbaros puedan molestar a los viajeros.

Recientemente un grupo de soldados del Rey Negro de Ygdramar han entrado en la zona y han atacado varias caravanas buscando armas y suministros para su guerra, aunque han ocultado su procedencia esperando que las guarniciones locales piensen que se trata de simples bandidos organizados.

Cordillera de Abran: Geográficamente hablando, Abran es la más importante de las dos cordilleras de Espheria. Inmensamente alta y con nieve en la cúspide de sus montañas todo el año, es una descomunal barrera blanca que recorre la franja este del continente. Pese a su tamaño, la cordillera está llena de accesibles pasos de montaña, que permiten cruzar de un lado a otro con facilidad.

Además de multitud de pequeños pueblos, en Abran aún viven algunas tribus bárbaras que no tienen deseo alguno de mezclarse con la gente de Espheria, pero que llevan más de cincuenta años sin entablar ninguna clase de acto violento contra ninguna población. La creencia generalizada es que simplemente quieren que les dejen en paz, algo que los habitantes de las comunidades cercanas siempre hacen.

Bosque de Balder: Nombrado en honor del más famoso de los Fundadores del país, ésta gran foresta de abetos y abedules se extiende en el sur del país sirviendo parcialmente de separación con Corinia. Balder es un lugar particularmente hermoso, sobre todo en otoño, periodo en el que millones de hojas rojas cubren los árboles y el suelo de la gran foresta creando un espectáculo bucólico.

Pese a que su fauna es bastante tradicional (lobos, osos, venados y otros animales similares), también se caracteriza por la existencia de multitud de grandes gorilas blancos, poseedores de una fuerza monstruosa, que se han convertido en los reyes del lugar. Lo extraño es que estos animales no son nativos de la zona ni son comunes en bosques con esa clase de vegetación, razón por la que los expertos opinan que han sido trasladados allí de manera artificial hace unos cuantos siglos.

Lagunas de Mainland: También llamados las Grandes Charcas de Espheria, esta zona pantanosa ocupa una considerable extensión de terreno en las Llanuras de los Fundadores. Aunque hay mucha pesca y es común ver muchas barcazas, también es un territorio peligroso a causa de la gran cantidad de cocodrilos y grandes anacondas que nadan por sus aguas y que se cobran anualmente una gran cantidad de víctimas.

Mainland es también la zona más atrasada culturalmente de Espheria. Los pueblerinos que viven allí son siempre incultos y no les gusta demasiado mezclarse con los extranjeros. La causa es que la mayoría profesan las creencias de la Iglesia de Abel y están en contra de la libertad de culto del principado, considerando que son los que están "pudriendo" su amado país. Naturalmente, declarar abiertamente que alguien posee habilidades sobrenaturales en Mainland es muy peligroso; es fácil recibir una paliza o incluso acabar en las profundidades de un pantano.

Vithrigo (Tierras de Vithra): La que antaño fuera una zona de verdes colinas y bosques se convirtió tras la activación del Sistema Metatron en un lugar extraño, más parecido a un paraje sacado de La Vigilia que del mundo real. Tras permanecer desértico durante décadas, hace poco más de un siglo la vida volvió a estas tierras de un modo fantasmagórico. Las plantas han cambiado considerablemente, adquiriendo una tonalidad azulada y retorciéndose como si estuvieran vivas, mientras que los animales han adquirido cualidades sobrenaturales sorprendentes; algunos pueden teletransportarse, otros volverse invisibles o incluso usar estrambóticos poderes mentales. No obstante, lo más sobrecogedor de estas tierras es que las cosas espirituales son perfectamente visibles al ojo humano y por las noches es fácil ver luces espectrales y fuegos fatuos moviéndose en el horizonte.

Hay pocas poblaciones en Vithrigo, ya que la mayoría decidió marcharse cuando las cosas empezaron a cambiar. No obstante, aún hay algo menos de una decena de pueblos y una gran ciudad que se han acostumbrado a vivir allí, e incluso son famosos por sus prosperas cosechas. Lamentablemente, no hay demasiados que se fíen de comer plantas procedentes de estas tierras, por lo que comercialmente no han prosperado mucho.

El Ojo de la Oscuridad: Con este el particular nombre es como se conoce el inmenso golfo de Espheria, situado en el norte del país no demasiado lejos de la isla de Dafne. El Ojo se formó de manera innatural cuando el Imperio de Vithra activó el Sistema Metatron, lo que destrozó por completo todo cuanto había en cientos de kilómetros formando un inmenso canal hasta la costa. Lamentablemente, a causa de las energías que se desencadenaron allí el golfo se ha convertido en una zona intransitable, pues la fuerza en bruto de una Línea de Dragón todavía influye en el ambiente causando numerosas alteraciones inesperadas. La más percibible es que la gravedad sigue sin funcionar demasiado bien en el agua, la cual se hunde ligeramente a lo largo de todo el golfo, formando una especie de superficie cóncava, como si hubiera una gran esfera invisible apoyada en el agua.

A causa de las particularidades de El Ojo, no hay pueblos costeros a su alrededor ni tampoco hay embarcaciones que naveguen por su interior (pese a que técnicamente es viable hacerlo). Las pocas personas que se han aventurado hasta allí cuentan que en el centro mismo de El Ojo hay un gran remolino y una especie de distorsión rodeando un islote, justo en el punto donde se activó el Metatron.

Elthedrea, la Primera Bruja

La entidad llamada Etheldrea, uno de los veintiún Mensajeros que de acuerdo con la profecía de la vidente Grimoire traerán consigo el fin del mundo, es también una de las criaturas más antiguas que se conocen, antecediendo incluso a muchos dioses y demonios. Pese a que resulta plausible conjeturar que entelequias como El Primer Caos o Void pueden ser más viejas que ella, la aparición de la hechicera en la historia data de periodos muy anteriores a los de cualquier criatura que no sea un Aeon. Los ocultistas más versados trazan sus orígenes hasta los tiempos de Megas Therion y se teoriza que, muy probablemente, fuera el Meister original de la ciudad. Sea como sea, es generalmente reconocida como el primer mortal que dominó verdaderamente el uso de la magia, causa por la que se le atribuye el sobrenombre de "la Primera Bruja".

Aunque existen escritos suyos que datan de más de cinco mil años de antigüedad, Eltheldrea comenzó a tener relevancia en la historia de Gaïa como uno de los miembros fundadores de Yehudah. Durante el periodo en el que el imperio sobrenatural reinó en el sur del Viejo Continente la Primera Bruja fue parte del alto círculo de archimagos que regía el país, estando a cargo de la división de investigación arcana.

Etheldrea

En ese tiempo llevó a cabo incontables experimentos monstruosos para desentrañar nuevos secretos sobrenaturales y encontrar las verdaderas raíces de la magia. Es imposible saber con exactitud cuantas víctimas sufrieron a sus manos en aquellos días, pero su nombre se volvió sinónimo de dolor y muerte. Sin embargo, con el paso de los siglos algo fue cambiando en la hechicera inmortal. Gradualmente se hastió de su investigación y los sacrificios que conllevaba, hasta que un día simplemente liberó a todos los sujetos de prueba a su cargo y desapareció. Desde entonces su actitud cambió y sólo ha reaparecido en muy contados momentos de la historia, siempre en lugares diferentes y durante periodos no demasiado prolongados. Curiosamente cada vez que lo ha hecho sus acciones han sido imprevisibles, sólo atribuibles al tedio de su inmortalidad; podía desde enfrascarse en nuevas investigaciones sobrenaturales a dedicar todo su interés en hacer que una simple granja floreciera hasta convertirse en la mejor de la región.

Actualmente la Primera Bruja está involucrada en lo que ella misma considera "un lío descomunal". Hace décadas dio su palabra a Elisabeth Eliot, una mortal con la que vivió algún tiempo, de que acudiría en su ayuda en un momento de necesidad. Lo que no podría haberse imaginado jamás es que varios años más tarde Elisabeth le pediría en su lecho de muerte que tomara su lugar como miembro del Congreso de Espheria y le ayudara a levantar el país que tanto amaba. Por primera vez en un milenio un escalofrío recorrió la espina vertebral de la inmortal hechicera. Si quería mantener su palabra, estaba obligada a entrar de lleno en algo que detestaba pero que se le daba extremadamente bien; política.

Aunque fastidiada por la petición, adoptó el nombre y la identidad de Reah Eliot, hija de la difunta Elisabeth, y no tardó en ocupar la posición que ésta tenía como presidenta del Congreso. Poniendo en práctica el conocimiento, la inteligencia y la sabiduría que sólo su vida inmortal podrían brindarle en sólo tres años logró hacer prosperar el país a pasos agigantados, a la vez que lo protegía de cualquier amenaza.

Nada en la apariencia de Eltheldrea da ninguna pista de su naturaleza sobrenatural o su edad. Tiene el aspecto de una pálida adolescente de cabello rojo a la que le gusta vestir con recargadas ropas góticas de color negro o azul oscuro, como si fuera una muñeca de porcelana de tamaño real. Aunque no la daña directamente, la luz del sol le resulta especialmente molesta, así que suele llevar siempre consigo una pequeña sombrilla con la que juguetea continuamente. Bajo la identidad de Reah no ha cambiado en absoluto, pero para evitar problemas innecesarios con la Iglesia y ocultar su identidad se tiñe el pelo de blanco.

Eltheldrea se comporta de forma altiva, propia de un ente inmortal dotado de un poder superior. Siempre parece estar ausente y prestando más atención a los pequeños detalles que la rodean que a las personas en sí. No obstante, esa manera de ser cambia radicalmente cuando se encariña o toma confianza con alguien; a partir de ese momento, se comporta como una caprichosa jovencita que anhela divertirse en compañía de los demás.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Aunque a los ojos de la gente le gusta aparentar ser una entidad oscura y carente de moralidad, sólo lo hace porque es la manera más fácil de lograr que los extraños la dejen en paz, algo que prefiere la mayor parte del tiempo. Está asqueada por las monstruosidades que hizo durante los largos milenios en los que investigó las raíces de la magia, pero no busca redención ni equilibrar la balanza. Por esa causa no tiene reparos en matar o actuar cruelmente en caso de que la situación lo requiera, si bien es algo que intenta evitar cuando le es posible.

Aunque conoce a infinidad de entidades dada su naturaleza reservada hay muy pocos a los que aprecia realmente; en su muy exclusiva lista de amigos hay varios mortales (la mayoría de ellos personas comunes), unas cuantas entidades de elevado poder y la Mensajera Ambrosía, a quien está intentando apartar del tortuoso camino que sigue junto a Svalkislavos y Glaudio (a los que Etheldrea no soporta personalmente). A lo largo de su vida también ha tenido numerosos compañeros sentimentales con todo tipo de personas o entidades, desde simples campesinos hasta entelequias quasi divinas, a los que acabó dejando sin excepción. Hace poco menos de una década inició una relación romántica con el Mensajero conocido simplemente como El Sin Nombre, pero ésta acabó mal. Aunque Etheldrea aún lo ama (y presumiblemente él también a ella), afirma que la próxima vez que se encuentren las cosas no acabarán bien para ninguno de los dos.

Como Reah es mucho más accesible, aunque sigue manteniéndose distante con todo aquello que no esté directamente relacionado con su posición como congresista. Naturalmente considera que tener tanta responsabilidad política sobre sus hombros es un auténtico dolor de cabeza, pero no le queda más remedio si quiere mantener su palabra con Elisabeth, a la que realmente apreciaba. Irónicamente ella misma no está demasiado convencida de que la autorización legal de las fuerzas sobrenaturales sea lo más conveniente en estos momentos dadas las actuales circunstancias por las que atraviesa el mundo, pero ya que era el sueño de su amiga, está tratando de hacerlo posible.

La Primera Bruja posee poderes lo suficientemente elevados para considerarla como una de las grandes potencias sobrenaturales de Gaïa, presumiblemente tanto a causa de su absoluto dominio de la magia como de los incontables experimentos y rituales que ha realizado consigo misma para trascender cualquier límite terrenal. Además de conocer todos los sortilegios y rituales místicos existentes, posee otras cualidades mucho más singulares, como la de abrir a voluntad portales a otros planos de existencia. En combate es una fuerza aterradora, tanto por su experiencia bélica tras haber vivido miles de años como por las incontables criaturas que, en virtud de muy variados pactos, acudirían a su llamada si lo necesitara.

De momento planea seguir unos años más en Espheria y asegurar la estabilidad del país antes de desaparecer como ha hecho siempre, así que ahora trata de darse toda la prisa que puede en hacer las cosas bien antes de que pueda ser descubierta.



Lugares de interés

La mezcla de tres culturas sobrenaturales diferentes en el mismo territorio deja en Espheria una vasta cantidad de ruinas y construcciones de todo tipo que visitar. Muchas de ellas están además en muy buen estado, ya que los habitantes del territorio se han asegurado o de conservarlas o incluso de reconstruirlas como una muestra cultural de las raíces de Espheria.

Erion
(Ciudad, 96 000+ habitantes)

Erion, la ciudad de los fantasmas, es uno de los lugares más anormales del mundo conocido. Construida en el límite entre Vithrigo y las Llanuras de los Fundadores, esta lúgubre urbe de piedra azulad es conocida por mucho más que por sus prosperas cosechas y el delicioso sabor de sus legumbres.

Lo verdaderamente extraño de Erion es que son comunes los avistamientos nocturnos de figuras fantasmagóricas, sombras espectrales que caminan por sus calles pululando de un lado a otro sin aparente rumbo fijo. A veces, aunque no es muy habitual, pueden llegar a entrar en casas, pero no tardan en desaparecer tan pronto como han llegado. Estos "fantasmas" son a menudo ciudadanos de Erion que han fallecido recientemente, aunque también se manifiestan individuos muchos más extraños, incluso algún que otro Devah que parece estar perdido. Por lo general, los espectros son incapaces de comunicarse y ni siquiera parecen ser capaces de ver a los vivos, aunque hay personas que cuentan que se han dado inusuales casos de individuos que han conseguido mantener breves conversaciones con los muertos. La gente, aunque siempre temerosa de las sombras, ya se ha acostumbrado a los espectros e incluso hay unos cuantos que contemplan como una bendición poder volver a ver una vez más a sus seres queridos.

Una vez al año, durante la primera luna llena de agosto, se manifiesta una auténtica procesión de sombras por las calles. Todos los ciudadanos, incluso los más valientes, tienen por costumbre no salir esa noche a pasear, pues sienten que algo malo puede llegar a pasarle a cualquier que se cruce con los espectros itinerantes.

Interesados por las "características especiales" de Erion el Congreso de Espheria ha decretado que un grupo de expertos en temas sobrenaturales investigue con profundidad lo que ocurre en la ciudad. De ese modo, pretende probar aún más las ventajas que supone contar con hechiceros entre sus filas.

Otatown
(Pueblo, 11 000+ habitantes)

El pintoresco Otatown, uno de los pueblos más conocidos y visitados de Epheria, es famoso en todo el país por organizar las más estrambóticas fiestas y los concursos populares más extraños de la nación (hay quien opina que del continente entero). Entre los más conocidos se encuentran el lanzamiento de gordos colina abajo, carreras de viejos (que obtienen metros de ventaja dependiendo de sus edades) o una carrera de velocidad a través de un bosque con los ojos vendados y las manos atadas en la espalda. Todas estas festividades generan una inmensa cantidad de visitantes, lo que permite a una población sin una gran agricultura ni ganadería gozar de una próspera economía.

Otatown posee además una edificación extremadamente famosa, un viejo templo Sylvain dedicado a la Beryl Gabriel. La construcción, que tiene más de trescientos metros de diámetro y cuatro pisos de altura, se conservó considerablemente bien a lo largo de los años y recientemente incluso ha sido reconstruida por orden del Congreso. Allí peregrinan muchos seguidores de la madre de la naturaleza, tanto en su faceta como Beryl como en la de arcángel de la Iglesia de Abel, a la que rinden culto presentando diversas ofrendas. La edificación es un verdadero núcleo de poder luminoso, que impide a las criaturas negativas acercarse. Dadas sus características, el lugar fue usado para sellar una de las armas de Zemial, con la esperanza de que semejante acumulación de poder ocultara por completo las energías oscuras del artefacto. Recientemente, agentes de Los Cinco se han empezado a interesar en el templo, pero aún no han descubierto exactamente nada del arma.

Osborne
(Metrópolis, 459 000+ habitantes)

Osborne es la capital de Espheria, la mayor y más llamativa de todas las ciudades del país. Fue erigida usando ruinas de una antigua ciudadela élfica, de la que aún conserva multitud de elementos arquitectónicos Sylvain (en especial casi un centenar de grandes estatuas que sirven como adorno en muchos de los lugares más representativos de la urbe). La ciudad es particularmente famosa por haber sido el núcleo de la resistencia de Espheria durante la Guerra de las Cadenas; sus habitantes, con muchos de Los Fundadores a la cabeza, aguantaron más de cinco días el duro asedio de los mercenarios reconstruyendo las antiguas murallas Sylvain. Después de aquello, fue comprensible que Osborne fuera el lugar elegido para contener la sede política de la recién creada nación.

La ciudad está situada cerca de la desembocadura del río Malgar, aunque a varios kilómetros de la costa. El río divide la ciudad en dos partes unidas por una serie de enormes puentes, formando la Zona Vieja (que es la que se encuentra en el norte) y los Nuevos Distritos (en el sur). La primera de ellas es generalmente la más pobre, pues sus edificios son mucho más antiguos y de menor tamaño. Miles de laberínticos callejones y calles (no siempre pavimentadas) se extienden a lo largo de varios kilómetros en los que infinidad de personas, cada una con su particular historia y aspecto, caminan por ellas dándole un encanto único. La zona vieja también contiene la monumental plaza de las palomas, donde se levanta el impresionante edificio del Congreso, sin duda el más importante y representativo edificio de la ciudad. Recientemente, la gente del que se conoce como el Barrio de los Alquimistas ha desvelado lo que muchos de los ciudadanos de Osborne ya sospechaban; algunos de ellos están dotados de habilidades sobrenaturales.

Los Nuevos Distritos en el sur, de construcción mucho más reciente, son más majestuosos. No sólo las calles tienen alcantarillado, están todas pavimentadas y mejor estructuradas (al menos, en comparación con la Zona Vieja), sino que hay además una gran cantidad de mansiones y otros edificios de gran tamaño, como universidades y anfiteatros. La mayoría de personas importantes (desde los Congresistas hasta la mayoría de nobles y burgueses) tienen su residencia aquí.

La zona portuaria de Osborne es considerada a menudo como una población diferente a la capital, ya que hay unos cinco kilómetros de separación con la ciudad. No obstante, existe una muy buena comunicación gracias al río Malgar y la gran calzada que une los muelles y la urbe, y viajar de uno a otro sólo representa algo menos de media hora.

Con la reciente proclama referente a las fuerzas sobrenaturales, es bastante posible ver a alguna persona por las calles de Osborne exhibiendo sus habilidades especiales por cualquier causa igual que niños que desean llamar la atención de los demás. Eso hace que caminar por la ciudad, sin importar el barrio o la zona, sea un verdadero espectáculo. Los doce miembros de Samael que viven en la ciudad no saben que hacer o que decir, pues no están tan locos como para mostrarse abiertamente a los humanos pero sienten que es el principio de un verdadero cambio (para bien o para mal). Como experimento social, Sol Negro ha abierto una tienda pública de venta de artefactos místicos, aunque naturalmente, sin nada que pueda vincularla directamente con la corporación.

Drakkan
(Edificación, sin habitantes conocidos)

En un país en la que convivieron tres naciones sobrenaturales tan conocidas como son los Sylvain, los Devah y los Vetala, la existencia de las ruinas de Drakkan parece algo fuera de lugar. Se trata de una inmensa torre de basalto gris y metal, de casi doscientos cincuenta metros de altura y cincuenta metros de diámetro, y que nada tiene que ver con ninguna de estas culturas. Fue construida por los Turak, quienes se desplazaron desde Dafne hasta la costa de Eurakia con la intención de tener una puerta de entrada al continente. Se desconoce por completo porque abandonaron la construcción; ya sea porque tuvieron problemas con las fuerzas locales o por otros motivos más ignotos.

La torre, que está repleta de detalles draconianos, llama especialmente la atención porque sus pisos superiores están hechos simulando que un inmenso dragón envuelve la construcción. La estatua está tan bien esculpida que, a cierta distancia, es incluso posible confundirla con una verdadera bestia.

Aunque el lugar fue sellado por Tol Rauko y supuestamente no hay ninguna clase de criatura sobrenatural allí, en realidad Drakkan está siendo utilizado como base de operaciones para los Hijos del Dragón. Un considerable número de Turak y nephilims se ocultan en su interior, organizando muchas de las misiones que llevan a cabo en Dafne y salvaguardando una docena de huevos de dragón que hay escondidos bajo los cimientos de la construcción.



Ilustrado por © Lius NCT

La plaza del Senado de Osborne

Rianon
(Ciudad, 158 000+ habitantes)

Rianon, probablemente uno de los lugares más llamativos de Eurakia, es el mayor núcleo industrial de Espheria. Se la compara en ocasiones a las ciudades subterráneas de Baho, pues también está parcialmente construida en el interior de una montaña. Aunque muchos barrios, sobre todo aquellos que contienen las fábricas, se sitúan en la ladera y llegan hasta la zona más baja de la falda, el mayor núcleo urbano se encuentra en una inmensa cámara dentro de la propia roca, abierta por completo al exterior en una de las caras. Eso hace que la urbe no sea completamente subterránea, sino que aparenta ser una ciudad que se ha "metido dentro de la montaña".

Rianon nació hace dos siglos gracias a la unión de varias aldeas mineras que explotaban las grandes vetas de metal de las cercanías. Con el paso de los años, descubrieron que gran parte de la montaña Holhaunt estaba hueca a causa de las excavaciones que los Vetala hicieron en la antigüedad y aprovecharon las grandes estancias vacías en el interior de la piedra para hacer construcciones que, con el paulatino paso del tiempo, acabarían convirtiéndose en una pequeña ciudad. Naturalmente, y dado que se derribó para hacerlo una cara entera de la montaña, aprovecharon la zona exterior para construir fábricas que sacaran provecho a los múltiples metales extraídos de las minas.

Adam W. Lancerot

-¿Es ese tu secreto de tu supervivencia? ¿Tú falta de convicciones?
Adam se encogió de hombros y sonriendo negó con la cabeza.
-En absoluto. Es la cobardía.

Adam W. Lancerot

El inescrutable Adam W. Lancerot es probablemente una de las personas más extrañas de Gaïa. Rodeado de misterios, nadie sabe realmente lo que pasa por su cabeza ni que detrás de su afable sonrisa se oculta el que probablemente sea el ser humano más poderoso del mundo.

Poco se sabe de su pasado más de lo que a él mismo le gusta contar. Afirma ser un huérfano de baja cuna que fue descubierto por la Orden de Magus cuando apenas tenía cinco años. Tras estudiar bajo la tutela del mismísimo Alexei Magus, desertó de la Orden cuando aún no había cumplido los catorce para unirse a Yehudah ya que, según él, quería ver diferentes facetas del mundo. No obstante, permaneció menos de tres años en la organización pues, tras un "malentendido" con uno de los Azathoth, se vio obligado a matar a su superior dando muestras de un claro despliegue de maestría sobrenatural. Después de aquello Adam desapareció de la faz de Gaïa durante cinco años para reaparecer casi por sorpresa como un prometedor político de Espheria. Si bien no habla mucho del periodo en el que estuvo "perdido" ni lo que le pasó en él, asegura que fue un tiempo muy importante para madurar y conocer a las personas que le han convertido en quien es ahora.

Adam W. Lancerot (Hechicero Nv 13, ♂) es un joven de etnia asher que acaba de cumplir los veintiséis años. Es bastante atractivo y se caracteriza por ir muy arreglado. Lleva gafas a causa de una miopía congénita y siempre tiene puestos unos característicos guantes blancos, con los que suele juguetear mientras habla.

Actualmente es el congresista más joven del grupo conservador de Espheria, una posición desde la que se ha enfrentado en muchas ocasiones a la política de Reah Eliot. Abiertamente, él y su partido pretenden enlentecer (aunque no suprimir) la propagación de las fuerzas sobrenaturales en el país, ya que consideran que pueden ser peligrosas para la nación dada la presente inestabilidad mundial. Naturalmente, nadie sospecha que él mismo es en realidad uno de los hechiceros más poderosos de Gaïa.

Sin embargo, en las sombras Adam es mucho más que un simple político; podría considerársele como el mayor intermediario sobrenatural del mundo. Durante tres años ha usado sus contactos (sin exponer su identidad en ningún momento), para llevar a cabo los intereses de algunas de las mayores potencias, entre las que se incluyen desde Señores de las Pesadillas a verdaderas deidades. Cuando estas entidades sobrenaturales debían intervenir fuera de sus ámbitos de influencia, Adam ha estado ahí para recomendar el mejor plan posible y encontrar a las personas o criaturas apropiadas para ejecutar el trabajo. Mientras, Lancerot usa su posición como congresista no sólo para cubrirse sus propias espaldas, sino para dar cierta oficialidad a las acciones encubiertas que sus agentes llevan a cabo en otros países.

En estos momentos Adam compagina su labor como intermediario con el de agente principal del secretista grupo que se hace llamar a si mismos Los Cinco. Estas entidades han "contratado" al joven hechicero como una especie de "sumo sacerdote" mortal que organice a sus considerables fuerzas sobrenaturales por el mundo y les permita obtener sus complejos objetivos. Adam está completamente atado a ellos (algo que sabía que ocurriría desde el mismo momento en el que aceptó el trabajo), tanto por sus propios intereses personales como por su absoluta convicción de que acabarían con él si los abandonara.

Lo cierto es que nadie, ni siquiera aquellos a quienes sirve, tienen muy claro que motiva a Adam a actuar. Él mismo afirma que no tiene convicciones, sentido del honor, orgullo o lealtad, pero también que eso es precisamente lo que permite prevalecer donde otros fracasan. Le gusta trabajar como "representante" de grandes potencias porque si no su vida sería absolutamente tediosa y, pese a que le gusta manipular y maquinar, no siente demasiado interés en trazar personalmente planes a escala mundial. Lo único que parece llamar su atención es cualquier clase de conocimiento oculto, en especial los límites de aquello que se denomina "divinidad" que le permitan discernir que hace realmente "diferente" a un simple hombre de un dios.

Adam es un individuo extraño que muestra una cara diferente a cada persona. Públicamente es un competente político, serio con su trabajo a la vez que muy agradable a nivel personal, mientras que como intermediario sobrenatural o al servicio de Los Cinco es un genio frío y calculador (aunque suele mantener siempre su característica simpatía cuando habla con la gente). Posee un descomunal encanto personal, un carisma que a menudo ha sido comparado al de Lucanor Giovanni o el de Mathew Gaul. Todo aquel con quien trabaja siente enseguida un fuerte vínculo hacía él, especialmente porque Lancerot siempre intuye la mejor manera de lograr la fidelidad de sus agentes; puede pasar de ser encantador a aterrador en un instante, según lo que más convenga en cada caso.

Tal y como siempre se jacta, Adam es una persona completamente "normal", lo que lo convierte virtualmente en el ser humano más poderoso que existe sobre el planeta. Como él mismo admite con una imborrable sonrisa en los labios, quizás no sea capaz de compararse a monstruosidades como Kisidan o Nérelas, pero él no es inmortal, ha recibido poderes divinos, posee nanomáquinas en su cuerpo ni tiene otras capacidades especiales más que su propio talento. De hecho rechaza cualquier tipo de sincronización con cualquier entidad sobrenatural o incremento de poder innatural que no esté por completo bajo su control. Es, a todos los efectos, el máximo exponente de la "humanidad".

Como primer agente de Los Cinco, tiene a su disposición a una inmensa red de poderosas criaturas sobrenaturales entre las que se encuentran elementales, espectros de La Vigilia y demonios, así como contratos con muchos de los mejores mercenarios sobrenaturales del mundo. Si requiere a alguien especial para hacer un trabajo, enga o no que ver con Los Cinco, siempre tiene el individuo o el grupo apropiado para ello.

Pese a su aberrante poder, Adam raramente entabla combate personal. Siempre que puede prefiere negociar, manipular o amenazar para salirse con la suya e, incluso en el caso de que la violencia sea la única solución, prefiere usar a otros para que luchen por él mientras se retira a un lugar seguro. De hecho, sólo combate cuando tiene una convicción absoluta de su victoria o en el extraño caso de que no le quede otra salida para sobrevivir.

Rianon posee una fuerte industria que proporciona trabajo a casi la totalidad de sus habitantes. La ciudad ha adaptado la mayoría de las técnicas de cadena de montaje de Gabriel y está repleta de grandes fábricas que reproducen a menor escala los barrios industriales de Chaville. Miles de chimeneas se extienden a lo largo de la ladera del Holhaunt escupiendo una densa capa de humo que oscurece el firmamento. Entre eso y el hecho de que parte de la ciudad está cubierta por un techo de roca, no es de extrañar que ver el sol sea motivo de celebración para sus habitantes.

Balter
(Ciudad, 29 000+ habitantes)

Pese a considerarse una de las urbes más importantes del país Balter tiene la reputación de ser una ciudad de cobardes, una fama que se remonta a la mismísima formación de Espheria, pues sus habitantes se rindieron sin luchar a las fuerzas mercenarias de Gabriel el primer día de conflicto. Curiosamente, lejos de ser una simple "leyenda urbana", lo cierto es que la gente de Balder rehúye absolutamente cualquier clase de enfrentamiento, afirmando que el pacifismo es un principio básico de sus ciudadanos. Ya sea verdad que la mayoría de ellos busquen la paz o que resulten un auténtico atajo de cobardes, Balter es el único sitio de Espheria en la que se prohíbe llevar armas. Cualquiera que entre una está obligado a dejarla al cuidado de la guardia o le será posteriormente requisada junto a una buena multa.

Balter es mayoritariamente una urbe manufacturera. Hay infinidad de pequeñas fábricas y empresas dedicadas a construir todo tipo de productos, en especial hechos con la madera de los bosques cercanos. La ciudad está erigida a lo largo de la colina de una montaña, por lo que existen numerosos desniveles, subidas y bajadas en todas sus calles. El elemento arquitectónico más llamativo son precisamente las Escaleras de la Libertad, una inmensa construcción que forma la calle central de Balter que sube desde la entrada más de cinco kilómetros hasta la misma plaza central.

La gente de Balter ha sido excepcionalmente favorable a la legitimación de los poderes sobrenaturales. No sólo están encantados con la idea, sino que además los dos "hechiceros" que vivían en la urbe y han declarado abiertamente sus habilidades se han convertido en una especie de centro de atención para todo el mundo, lo más parecido a "héroes locales" que ha tenido Balter en mucho tiempo.

Curiosamente, en estos momentos el Mensajero Yami No Tsubasa vive temporalmente en la ciudad, ya que considera que el comportamiento de los ciudadanos de Balter es perfectamente afín a su propia filosofía sobre la vida; nunca luches y corre siempre que puedas.

Abaleste
(Metrópolis, 275 000+ habitantes)

Abalaste, la de los mil templos, ha sido desde sus orígenes uno de los lugares que ha causado más problemas a los gobernantes de Espheria, pues la Iglesia de Abel siempre ha estado en contra de la política liberal de sus habitantes. La ciudad está construida usando como base lo que quedó de la capital de Vithra y muchos de sus edificios (sobre todo los más grandes y resistentes) simplemente han sido reconstruidos sin sufrir apenas cambios en su arquitectura. Por ello, la metrópolis parece no pertenecer a la raza humana; tiene la apariencia de ser parte de una civilización desconocida para los hombres.

Pese a que es la segunda ciudad más grande del país, Abalaste posee menos de doscientos años de antigüedad. Fue construida cuando diferentes poblados de la zona decidieron unirse para prosperar. Considerando las ruinas un lugar ideal donde asentarse, usaron la "antigua Abaleste" como base para crear su nueva ciudad y pronto descubrieron que estaba repleta de templos que los Devah usaban para "conectar" con las "deidades" con las que se relacionaban. Esos santuarios, dedicados a entidades tan variadas como Shajads, Beryls, Grandes Espíritus y Aeones entre muchos otros, se convirtieron pronto en los puntos de reunión de la gente. Pensando que lo mejor era no incurrir en la ira de las fuerzas a las que pertenecían los templos, pronto empezaron a entregar ofrendas, algo que con el tiempo desembocaría en verdaderas prácticas religiosas. Actualmente, casi medio centenar de cultos y religiones de todo tipo conviven en Abaleste. La gente, que salvo en raras excepciones no es demasiado fanática, ve dicha diversidad como algo positivo y anecdótico, mientras se centran en hacer que la ciudad prospere comercialmente.

Además de los templos, Abalaste destaca por la gran cantidad de árboles y pequeños parques que hay en ella. Eso le da cierta tonalidad verdosa a la urbe, además de separar los edificios lo suficiente para prácticamente doblar el tamaño de la ciudad con respecto a otra con ese número de habitantes.

Incluso más que en Osborne, Abalaste es la ciudad en la que mayor número de personas han revelado abiertamente poseer poderes sobrenaturales, aunque eso se debe a que había una pequeña división de la Orden de Magus actuando en la ciudad. Aunque la organización les ha prohibido revelar detalles de la sociedad de magos, los maestros que residen en Osborne han optado por hacer algo verdaderamente revolucionario; aceptan abiertamente entre ellos a cualquier persona interesada en aprender magia que demuestre las aptitudes necesarias para ello.

El gobierno de Abalaste recae actualmente en Harold Lawrence (Novel Nv 2, ♂), un hombre serio que no cree en otro dios que en el dinero. Sin embargo, Harold se siente cada vez más agobiado por continuas pesadillas en las que ve una Abalaste diferente a la que conoce, pues es un nephilim Devah que recuerda continuamente los días de esplendor de su antiguo hogar.

Shavertown
(Ciudad, I7 000+ habitantes)

Hace más de un siglo la prestigiosa ciudad de Shavertown era el orgullo de Espheria, pues en los tiempos en los que Gabriel impedía el comercio del país con el Viejo Continente desde allí se organizaba todo el comercio con el resto de Eurakia. Sin embargo, tras la apertura de las rutas marítimas la importancia de la ciudad empezó a decaer y, poco a poco, la gente empezó a abandonarla como un barco que se hunde hasta convertirla en una triste sombra de lo que un día fue.

En estos momentos, la que llegó a tener casi doscientos mil habitantes tiene menos de una décima parte de ciudadanos, lo que hace de Shavertown una especie de ciudad fantasma. Casi la mitad de las casas están vacías y en bastante mal estado, lo que le da a toda la urbe cierta sensación de pobreza. Las familias que quedan allí simplemente son demasiado testarudas para irse de lo que consideran sus hogares, pero lo cierto es que todo parece indicar que la vieja ciudad está abocada a desaparecer en unas décadas. Aunque Shavertown sigue organizando caravanas comerciales a través de Corinia e Ygdramar, lo cierto es que ya son pocos los que recurren a unas rutas tan lentas y problemáticas para llegar a Manterra e Arabal. La situación es tan crítica que muchos ciudadanos se han visto obligados a entrar en negocios un tanto turbios y el número de proscritos en la zona ha aumentado considerablemente.

La persona más influyente de la ciudad es el problemático señor del crimen Michel Borenoz (Asesino Nv 5, ♂), heredero caído en desgracia de uno de los Fundadores de Espheria. Michel, que sueña con convertir Shavertown en una especie de Ciudad de Libre Comercio, no es sino un triste comerciante venido a menos con aires de grandeza que, igual que las otras familias que se han quedado en la ciudad, no quieren ver la triste realidad de lo que les espera. De momento, ha contratado con lo que obtiene de sus negocios sucios a varios hechiceros para demostrar su posición de fuerza sobre la ciudad, pero lo cierto es que él mismo no tiene muy claro que hacer con ellos.

Puede que provocado por el pesimismo y la tristeza generalizada, Shavertown tiene un extraño reflejo en La Vigilia. Si bien no es un lugar oscuro y maligno, la ciudad es una inmensa zona gris, carente de todo color, en la que infinidad de sombras pululan por doquier pidiendo dinero a la gente. Si alguien le da una moneda a una sombra, ésta empieza a seguirle a su benefactor pidiendo más y más, atrayendo además la atención de todas las sombras cercanas. Estas entidades son extremadamente molestas, pero no violentas en absoluto. Sin embargo, si alguien pierde la paciencia y les ataca, cada sombra que destruya "carga" de desgracia a su agresor, produciéndole una gran cantidad de infortunio en los días venideros. La Vigilia de Shavertown también es el hogar del Señor de las Pesadillas Scarrow, una entidad solitaria que sólo quiere que le dejen en paz.

Otras Poblaciones: Belter, Blanding, Greseword, Ferming, Meade, Seward, Sharon, Dregon, Girard, Hutch, Coldwater.

Tramas

La combinación de antiguas ruinas con la política única del país en lo referente a materia sobrenatural son las mejores bazas para ambientar partidas en Espheria.

El incidente: Naturalmente hay muchas organizaciones en contra de que Espheria tenga éxito en la legalización de las fuerzas sobrenaturales y esperan impacientes a que ocurra algo que demuestre el enorme error que ha cometido el Congreso al promulgar semejante ley. No obstante, no todos están dispuestos a esperar. Guideon Execer, un antiguo obispo de la Iglesia de Abel que perdió su posición a causa de su demencial extremismo religioso, planea causar un grave incidente que destroce la actual situación de "alegría" de los Espheros y recuerde al mundo por qué lo sobrenatural es algo que debe ser temido. Para ello, ha planeado llevar a cabo un ataque de naturaleza sobrenatural en la tranquila ciudad de Belter, causando miles de víctimas inocentes (mártires necesarios, en su opinión) que haga que la población de Espheria se replantee sus "viles actos".

Su plan tiene dos partes. En un primer lugar, pretende hacer que un grupo de personas dotadas de poderes sobrenaturales ataque la zona central de la ciudad, provocando caos y muerte a la vista de cientos de aterrados testigos. A continuación, algún tiempo después hará estallar un artefacto sobrenatural, previamente situado en uno de los edificios de la plaza central, que destrozará gran parte de Belter y acabará también con todos los atacantes, eliminando así cualquier posible pista que pueda llevarles hasta él.

Los asesinos sobrenaturales no tienen apenas relación entre sí, pero Guideon ha usado todos sus contactos en la Iglesia y sus conocimientos para reunir a un grupo considerable de ellos, quienes no tienen ni idea de cuales son los verdaderos planes del sacerdote. Tres son miembros de la Orden de Yehudah y están ahí porque se les ha hecho creer que su Azathoth les ha puesto a prueba; aquel que de ellos produzca una destrucción mayor en Balter será elegido como su agente directo. Naturalmente, ninguno sabe que su señor ha sido capturado por la Inquisición y espera ser ejecutado. Otros dos, unos gemelos psicópatas dotados de poderes psíquicos (piroquínesis y crioquínesis respectivamente), han sido reclutados usando Collares de Señorío y se les ha dicho que el artefacto sólo se abrirá cuando hayan matado mil personas en la ciudad. El sexto es un miembro de la Orden de Magus que no quiere hacer daño a nadie, pero está siendo obligado a participar en la masacre ya que Guideon tiene retenido a si hija. Finalmente, los tres restantes son mercenarios sobrenaturales sin escrúpulos que trabajan únicamente por dinero y no tienen el menor reparo de matar a quien haga falta si se les ha contratado para ello.

Naturalmente, los personajes podrán involucrarse en esta situación de muy diferentes maneras. Quizás, al igual que muchos otros, sean obligados por Guideon a participar en la masacre en contra de su voluntad, o simplemente estén visitando Balter cuando el ataque tiene lugar. Por supuesto, también existe la posibilidad de que sean contratados precisamente para detener dichos acontecimientos, ya que Etheldrea ya tiene sospechas sobre un posible ataque a la ciudad y podría enviar a un grupo de investigadores a evitarlo.



La dama y la bestia: Dokil es un elemental de oscuridad intermedio que ha vivido desde el final de la Guerra de Dios entre humanos gracias a sus habilidades metamórficas. Puesto que sólo quiere pasar el tiempo de un modo cómodo y lujoso, lleva mucho tiempo trabajando como investigador para brujos y hechiceros vinculados a la Orden de Magus, los cuales suelen ofrecerle grandes sumas de dinero por su colaboración. Durante los últimos diez años su patrón ha sido Rothx, con el que ha creado un gran lazo de amistad. Para cumplir un encargo el hechicero envió a Dokil junto a su hija Jannis en busca de un artefacto, pero cual sería la sorpresa del elemental cuando la joven declaró que llevaba años enamorada de él.

Dado que éste también sentía un cariño especial hacia ella, decidió contarle la verdad y revelarle su verdadera forma. Jannis, presa del pánico, escapó del "monstruo" refugiándose en el templo de la Beryl Gabriel de Abalaste.

Lo preocupante de la situación es que el artefacto que la joven trasporta era muy peligroso y los sellos oscuros que el elemental puso en él se debilitan a cada segundo que el objeto permanece dentro del santuario. Ahora está desesperado, pues no puede entrar a explicarle la situación a Jannis y el artefacto pone sin duda en peligro la vida de la joven.

Los jugadores pueden ser desde simples viajeros a los que Dokil les pide su ayuda, ser contratados por el elemental para sacar a la chica de allí sin provocarle daño (lo cual es problemático, ya que la joven es una maga de considerable talento), o precisamente todo lo contrario; encontrarse con Jannis en el templo y que ésta les cuente cómo una criatura de oscuridad le ha atacado y sigue esperando a que salga...

Arquetipos genéricos de Espheria

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Espheria. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Hechicero Reglamentado
Categoría Hechicero; **Nivel** 2
Turno 60; **Pv** 80; **TA** No; **Proyección Mágica** 80
AGI: 5 **DES**: 6 **CON:** 5 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 10 **VOL:** 7 **POD:** 10
Habilidades: Advertir 35, Buscar 30, Ciencia 45, Historia 45, Medicina 25, Memorizar 40, Ocultismo 45, Valoración mágica 75.
ACT: 40 **Zeon:** 545 **Nivel en Vía:** 40
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 60, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Advertir +30, Nadar +20, Animales +20, Herbolaria +20, Historia (local) +30, Baile +20.

Alto burgués / Burgués: Montar +20, Nadar +20, Persuasión +30, Estilo +20, Historia (local) +30, Tasación +20, Baile +20.

Tabla VII: Espheria

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas y puede que una muda en bastante mal estado, comida de mala calidad para uno o dos días, unas cuantas posesiones de infimo valor que caben en tus bolsillos. 3 MC.
21-60	Clase media	Un par de mudas de ropa normal, comida para tres o cuatro días, una mochila con equipo de viaje y un arma. 3 MO
61-90	Burgués	Una montura, varias mudas de ropa variada de calidad, raciones de calidad para más de una semana, maquillaje, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 20 MO.
91-100	*Alto burgués*	*Un purasangre o montura equivalente, una gran cantidad de ropa variada para cualquier clase de situación, mucha comida y varias maletas con toda clase de equipamiento. 180 MO.*

Itzi

Capital: Zaachila Yoo.
Número de habitantes: 2.100.000+
Etnias principales: Achí (70%), Eruk (11%), Vildian (5%), Roman (3%), Asher (3%), Dravado (3%), Basano (3%), Aion (2%).
Forma de gobierno: Tribal.
Idiomas: Maka´k, Akerón (minoritario), Latín Modal (minoritario).
Religión: Culto a los Dioses Antiguos.
Nivel tecnológico: 2
Gentilicio: Itziano.
Bandera: Un elefante verde monstruoso sobre un fondo amarillo.
Nombres masculinos: Ameyal, Atzin, Ceyaotl, Coatlaxopeuh , Cuauhtzin, Ehécatl, Ixcatzin, Mazacoatl, Tochtli, Ueman, Yoloxochitl, Itotia, Xpil, Ueman, Zolin.
Nombres femeninos: Auachtli, Coatl, Coyolli, Ehecatl, Itztli, Malialli, Metztli, Painalli, Teotl, Tochtli, Xolotl, Itzel, Tlalli, Totelcal, Momoztli.
Apellidos: En Itzi no se usa ninguna clase de apellido.

La exótica Itzi es el corazón indómito de Eurakia, un territorio que, de un modo similar a lo que ocurre con Corinia o con la lejana Nanwe en el Viejo Continente, resulta difícil considerar como un verdadero país. Se trata de una extensa zona selvática de la que el hombre apenas domina una minúscula parte; en su mayoría es un lugar salvaje, lleno de indígenas y bestias que luchan día a día por la supervivencia. Además del la franja que se extiende en el sur del continente, el principado también posee una docena de enormes islas tropicales, cada una extraña y única a su manera.

La gran mayoría de la zona que compone Itzi está repleta de selvas, generalmente tan densas que resulta difícil viajar por ellas. También hay una gran cantidad de montañas, cubiertas igualmente por el espesor de la jungla, así como grandes ríos y lagos. El clima, húmedo todo el año, varía entre caluroso en invierno y verdaderamente bochornoso en verano, un calor sólo paliado por continuas precipitaciones; durante la estación de lluvias, hay tormentas que duran incluso semanas enteras.

A causa de la densidad de las junglas y la enorme extensión de terreno que engloban la cantidad de territorio que aún queda inexplorada es considerable; casi un tercio de la zona profunda de la selva no ha sido nunca cartografiada. Por supuesto, la cantidad de historias y leyendas que hay acerca de grandes imperios perdidos y ricas ciudades abandonadas sólo ha aumentado el interés de muchos arqueólogos y exploradores. Por desgracia, los afortunados que consiguen volver con vida de semejantes expediciones lo hacen casi siempre con las manos vacías, salvo terribles historias sobre los innumerables peligros de la jungla.

Itzi no está muy poblada; en la actualidad sólo tiene un par de ciudades importantes y las tribus que viven en la espesura son escasas y están dispersas. Los nativos, descendientes de antiguos imperios, tienen costumbres similares, pero al haber estado cientos de años separados han evolucionado de manera muy diferente. Existen multitud de dialectos diferentes y a menudo las tribus tienen dificultades para comunicarse entre ellas. Los expertos calculan que existen por lo menos una veintena de lenguas diferentes en el territorio, pese a que el Maka´k es de lejos el más extendido.

El país apenas posee una verdadera economía. Sólo las ciudades comercian con dinero en incluso en estas las monedas tienen un uso minoritario. Por lo general el trueque es lo más habitual entre la gente y el intercambio de cualquier cosa está a la orden del día. Incluso los pocos extranjeros interesados en la artesanía local pagan con productos de otros países en lugar de con monedas. Por suerte, la selva proporciona a los miembros de las tribus todo lo que pueden necesitar, desde una rica caza a zonas que usar como campos de cultivo.

Itzi carece de un gobierno estructurado y no posee una verdadera identidad como país. Invirtiendo mucho tiempo y esfuerzo, Abel se ha asegurado de que exista la figura de un Príncipe para darle oficialidad como parte del Sacro Santo Imperio, pero siempre ha sido algo extremadamente problemático. Cíclicamente el Príncipe ha muerto o desaparecido inexplicablemente durante su reinado, sumiendo las ciudades en un caos que ha impedido al país prosperar. Actualmente, hace algo más de un año que el anterior Príncipe, Val Tollan, desapareció en extrañas circunstancias y, de momento, nadie ha ocupado su puesto.

Décadas antes de la caída de Elías, puede que antes incluso de la llegada de Lascar Giovanni al trono, Itzi ya estaba poco vinculada al Imperio, algo que no le preocupaba a nadie en absoluto. En estos momentos el Imperio asegura oficialmente que Itzi aún forma parte de las posesiones de la Sacro Santa Corona de Abel, pero lo cierto es que no hay ni un ápice de verdad en tales afirmaciones. De igual forma, ninguna de las grandes potencias está demasiado interesada en competir por el control de una tierra que les otorgaría escasos beneficios.

Irónicamente, todo eso poco importa a los que habitan en las ciudades de Itzi y aún menos a los miembros de las tribus, que desconocen por completo que es lo que está sucediendo más allá de las tierras en las que viven.



Itziano

Cultura y Sociedad

Si bien en un remoto pasado hubo pequeños imperios humanos en Itzi, tras el paso de más de mil años poco o nada queda de ello en el recuerdo de las tribus que habitan la región. Actualmente cada grupo indígena es completamente independiente de los demás, y lo único que los une con otras tribus cercanas son las pocas tradiciones comunes basadas en la religión que antaño compartieron.

La mayoría de los nativos se dedica a la caza o al cultivo del cacao o el maíz (los dos alimentos más importantes para los indígenas) y minoritariamente al pastoreo. Aunque cada tribu posee su propia estructura, los cazadores y los guerreros son los que tienen mayor reconocimiento y, por tanto, predominan sobre los demás. Los niños habitualmente necesitan participar en su primera cacería para volverse adultos o, en ciertos casos, derramar sangre en un ritual de madurez. Las mujeres tienen una importancia secundaria en la sociedad, reducida normalmente a trabajos minoritarios relacionados con el hogar o la crianza. El único puesto de relevancia que a veces pueden llegar a tener es el de sacerdotisas, pero estos casos son muy poco comunes.

La religión es un fenómeno bastante importante para las tribus, pues todas creen que existen fuerzas sobrenaturales y dioses que vigilan cuidadosamente al hombre. La iglesia de Abel es prácticamente inexistente y los nativos son seguidores de los Viejos Dioses del Abismo, los mismos que sus antepasados adoraban con devoción. Afortunadamente la mayoría toma la vertiente más positiva de las deidades, aunque otros muchos mantienen ritos y tradiciones monstruosas con el fin de aplacar la ira divina.

Lo cierto es que muchas de las tribus de Itzi son violentas y rechazan la visita de extraños, tanto si son extranjeros como miembros de otras tribus cercanas. En la mayoría de los casos se limitan a expulsar a los visitantes, pero también las hay que cazan y eliminan sistemáticamente a cualquiera que entre en sus tierras como aviso para los demás. Algunas de ellas son incluso más peligrosas, pues capturan a otros seres humanos para usarlos como sacrificio en sus rituales a los dioses.



Máscara tribal

Ilustrado por © Wen Yu

de Patricio
Nicoleta
Illye
Montañas de la Sombra
Albatecuci
Erula
†Alaxia
Manaclan
†Kuburan
Aicaterin
Suceava
Elcia
†Kargan
Carei
Aqualulec
†Eru Zoto
†Ciudad Sagrada de Rabaddon
†Zaachila
Yoo
Maexcela
†Hammeliga
Jungla de Itzi
Picos de Cantukal
Tepec
†Itaculil
†Yuantuc
Itzi
Negra
†Malatec
†Ensek
†Biichu
Pantanos de Karaz
Montañas de Tikko
Aculma
Opera
Calarasi
†Yha-Teli-Yuan
Acatlan
Ixchel
Malakual
Napaluca
Mar del Dragón
Tangatep
Michitlan
Ximaloacun
Archipiélago de Itzi
Tlacaxuxuquis
Xonaijocan
Tocolango
Yucatec

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros

0 250 500 Millas

Los Juegos del Sol

Una vez cada cinco años tienen lugar los juegos del Sol, una competición que es a la vez un rito de iniciación y un ritual para apaciguar a los dioses que duermen. Cada tribu presenta a dos jóvenes protegidos que se han entrenado duramente para la contienda. Todos ellos participan en una serie de pruebas de astucia, destreza y habilidad que tienen como fin demostrar su valía. De todos los presentes, sólo uno puede ser coronado como Hijo del Sol, el cual recibe una máscara de oro que lleva hasta su tribu, la cual tiene el honor y la sagrada misión de protegerla hasta la siguiente competición.



Afrontar lo sobrenatural

Aunque la gente de las ciudades no es igual de crédula que los que habitan en la espesura, todos creen genuinamente en la existencia de fuerzas sobrenaturales que vigilan a la humanidad desde las sombras. Entre las tribus, es incluso relativamente común que existan sacerdotes y chamanes que, de acuerdo a la tradición, son capaces de aplacar su ira mediante rituales y sacrificios (que no siempre exigen el derramamiento de sangre). Los hay que incluso pueden usar habilidades sobrenaturales de un modo limitado, pudiendo lanzar conjuros o invocar seres inexplicables.

Generalmente la gente teme el uso de la magia y habilidades equivalentes, asociándolos siempre a poderes divinos de criaturas monstruosas que exigen respecto y veneración. No obstante, también hay muchos que se han acostumbrado a ellas y consideran que aquellos que pueden usarlas fuera de sus tribus son simplemente siervos de deidades diferentes a las suyas.

Por todo ello encontrar a personas capaces de usar lo sobrenatural no será un problema serio para las tribus, pero su comportamiento hacia tales individuo dependerá de las costumbres propias de cada zona.

Historia de Itzi

Desde que el mundo tiene memoria, las tierras de Itzi siempre han sido un lugar caótico. Hace más de cinco mil años la zona estaba poblada por multitud de razas diferentes, aunque ninguna alcanzó predominancia salvo los Balzaks, que usaron las costas y las partes más húmedas de las selvas como extensión de sus territorios en las profundidades del océano. Las tribus humanas pronto aprendieron a servirlos o morir, así que les rindieron tributo y adoptaron muchas de sus creencias religiosas. En esta época se formó en la espesura el gran imperio humano de Ilhuitemoc, que actuaba como una extensión de los designios de los señores de Yha-Teli-Yuan, entregando sacrificios a los Viejos Dioses del Abismo y atacando a aquellas tribus menores que no se sometían a ellos. Tras siglos de opresión, esta situación acabó cuando los dioses primigenios se manifestaron en el mundo siendo sellados por las naciones feericas. Temiendo represalias mayores, los Balzak se vieron obligados a retirarse a las profundidades, abandonando a su suerte a los dirigentes de Ilhuitemoc. Sin el apoyo de sus señores, el imperio de la espesura sería derrocado por una unión de tribus que se propusieron acabar con su monstruosa dictadura.

Después de aquello, los pueblos victoriosos decidieron formar su propio dominio, el reino de Tezcatl. Lamentablemente, aunque tuvo dos siglos de esplendor, la desorganización y las luchas internas por el poder desmoronaron la nación desde dentro, reduciendo sus dominios a poco más que una gran ciudad.

Durante más de un milenio la situación de la selva apenas cambió. De vez en cuando alguien trataba de alzarse con el poder (desde Jayán provenientes de Corinia hasta el dragón ancestral Citlalcóatl, que se autoproclamó dios del territorio), pero al final siempre acabó desapareciendo con el paso del tiempo. Lenta pero inexorablemente, los Balzak empezaron a aparecer nuevamente en la espesura, aunque esta vez lo hicieron de manera sutil, ganándose el favor de ciertas tribus al brindarle ayuda sobrenatural.

Itzi siguió igual hasta que, tras la Guerra de Dios, el Sacro Santo Imperio fijó su atención en el territorio en el año 350, momento en el que inició una serie de ayudas a las grandes ciudades costeras a cambio de su adhesión a Abel, algo que los nativos aceptaron sin demasiados problemas. Naturalmente la mayoría de tribus de la jungla ni siquiera fue consciente de que, al menos sobre papel, se habían convertido en ciudadanos imperiales. Poco después de su nombramiento el Príncipe desapareció en extrañas circunstancias, causando el primero de los muchos problemas que Itzi afrontaría en poco tiempo.

Por completa sorpresa, en el año 356 un inmenso grupo de Balzaks procedentes de Yha-Teli-Yuan atacaron la costa de Itzi, destruyendo casi por completo sus ciudades principales y causando más de diez mil víctimas. La ofensiva formaba parte de lo que se denominó secretamente la primera Guerra en la Sombra, que tenía como objetivo despertar a uno de los Viejos Dioses del Abismo. Entendiendo el peligro que aquello conllevaba, el Imperio reaccionó enviando un descomunal contingente de soldados que, al más alto de los precios, logró acabar con las monstruosidades y devolverlas al océano.

Ilustrado por © Wan Yu Li

Mientras que para el público se anunció oficiosamente que el holocausto en Itzi había sido provocado por tribus salvajes de la espesura, aquel suceso se grabó dolorosamente en el recuerdo de todos los habitantes del país y en sus generaciones venideras, que aprendieron a temer el océano y lo que se oculta en las profundidades.

Después de aquello Abel invirtió mucho tiempo y dinero en reconstruir las ciudades costeras, aunque se tardarían siglos enteros en recuperar la confianza de los nativos. Para hacer la situación aún más caótica, el Príncipe de Itzi empezó a desaparecer cíclicamente cada cincuenta y dos años, por lo que la estabilidad del país hasta la actualidad ha sido poco más que un sueño.

El ciclo de la perdición

Comparado muchas veces con la Maldición de la Polilla de Moth, la realeza de Itzi sufre desafortunadamente un trágico destino que nadie ha sido capaz de explicar; cada cincuenta y dos años el actual gobernante del país desaparece en extrañas circunstancias, sin que nadie sepa cómo o por qué. El suceso no ocurre siempre en la misma noche exacta, pero sí en un periodo de tres meses antes o después del solsticio de verano.

Aunque al principio nadie fue capaz de ver relación entre las primeras desapariciones, cuando ocurrió lo mismo por tercera vez fue fácil encontrar un vínculo temporal entre los sucesos, dando pie al mito de que el trono de Itzi estaba maldito. Naturalmente desde aquel momento se intentó de todas las maneras inimaginables prevenir la desaparición, pero siempre sin éxito. Hay veces en la que el monarca ha desaparecido de una habitación cerrada, mientras que otras se han desvanecido junto a él muchos de sus guardaespaldas.

Curiosamente, a lo largo de los siglos se ha podido comprobar algunas extrañas "pautas" en la maldición. Si, por ejemplo, cuando se cumple el plazo de la desaparición no hay ningún Príncipe, simplemente el suceso no tiene lugar y no ocurre nada hasta que no vuelven a pasar cincuenta y dos años. Sin embargo, no sirve simplemente rechazar el trono algún tiempo antes de que llegue el momento; de hacerlo así, desaparece el último hombre que ha ostentado el título de Príncipe, incluso si hace tiempo que ya no lo es.

Naturalmente, la teoría más extendida entre los ocultistas relaciona las desapariciones con rituales vinculados con los Viejos Dioses del Abismo y que forman parte de un largo proceso que requiere un considerable número de víctimas, pero nadie sabe realmente si es verdad o, de serlo, a que obsceno ritual pertenece.

Accidentes geográficos relevantes

En su mayoría el territorio del principado está compuesto por la inmensa y descomunal selva que le da nombre. Aunque para los extranjeros no existe diferencia entre una zona y otra, los nativos si saben que cada sector de la espesura tiene sus propias características y peculiaridades.

Montañas de Tikko: La cadena de montañas de Tikko es una de las pocas partes de Itzi que no está completamente envuelta por la jungla. La cordillera está dividida en dos partes; la mitad oeste se encuentra situada en la selva y limita con Elcia, pero continúa varios cientos de kilómetros más en el sur dentro de la isla de Ixchel. Se caracteriza especialmente por la descomunal altura de sus picos centrales, tan extremadamente altos que atraviesan las nubes, los cuales están a su vez rodeados por multitud de montañas de menor altitud.

Tikko es un lugar legendario que posee una historia que puede remontarse hasta tiempos inmemoriales. Hace más de mil quinientos años las montañas acogieron una civilización que rendía veneración a los dragones. Es poco lo que se conoce de ella, aunque estaba vinculada a los Turak. Lo que si se sabe con seguridad es que, pese a edificar multitud de construcciones y dos grandes ciudades, desapareció repentinamente poco más de un siglo después de su fundación. Hoy en día aún quedan algunas de sus ruinas pero todas se encuentran en la parte más alta de los picos, lo que hace que acceder a ellas sea prácticamente imposible por medios convencionales.

Al menos tres grandes tribus de Itzi viven en el espacio que hay entre la jungla y Tikko. Especialistas en la caza de la fauna de la montaña, sus miembros son los exploradores que mejor conocen la zona y en más de una ocasión han servido como guías a extranjeros a cambio de productos para suplir las necesidades de sus pueblos.

Pantanos de Karaz: los Pantanos de Karaz son una particular zona de la Jungla de Itzi, un enorme pantano de casi trescientos kilómetros de diámetro que se extiende en mitad de la selva. La vegetación es extremadamente espesa y la niebla tan densa que resulta difícil ver más allá de unos cuantos metros por delante. Karaz también se caracteriza por el pútrido olor que desprende el ambiente, el cual imposibilita respirar bien cuanto más se aproxima uno al centro.

El príncipe demonio Abigar, señor de la podredumbre, tiene en Karaz su infierno personal (un mundo de corrupción, moscas y muerte que se encuentra ligado a un inmenso árbol de ramalen podrido que hay en el pantano). El noble demoniaco lleva más de dos mil años enfrentándose a los balzaks y las semillas primigenias que se acercan a su territorio, pues dichas entidades y él compiten por los mismos ámbitos de influencia. De momento, ha logrado conservarlo gracias a la ayuda del Círculo Demoníaco Tartarus.

Karaz únicamente está habitado por una gran tribu, Ixtabacoc, que han logrado soportar la corrupción gracias a la ayuda de Abigar, a quien rinden culto mediante sacrificios. No obstante, el "don" que les ha entregado el demonio tiene un alto precio y los miembros de la tribu suelen sufrir desagradables deformaciones.

Yucatec: Yucatec es la más pequeña de las islas del archipiélago de Itzi y también la que tiene un clima menos caluroso; aunque las temperaturas siguen siendo altas, las lluvias y los vendavales son comunes todo el año, lo que refresca considerablemente el ambiente. Es también la isla con mayor variedad de terrenos, pues además de las montañas y la selva que caracteriza a todas las otras del archipiélago, también tiene pequeñas zonas desérticas, causadas por erupciones volcánicas en tiempos pasados, y multitud de pequeños lagos.

Curiosamente la isla no "existe" oficialmente en los mapas. Sol Negro, que tiene una importante base de operaciones en Yucatec, se ha asegurado de borrarla en todos los documentos cartográficos que le ha sido posible. Allí la organización ha construido un complejo llamado Sylmas en el que almacena material sobrenatural y armas nigrománticas; teniéndolas tan lejos de poblaciones y separadas del mundo por el océano, se aseguran de que en caso de algo pudiera irles mal (como ya ha ocurrido más veces de las que les gustaría), el daño no sea irreparable. No obstante, en la isla no hay ningún laboratorio o equipamiento de desarrollo; sólo un inmenso arsenal acumulado. Sol Negro también ha preparado una parte de la isla como campo de pruebas; grandes instalaciones en las que se pueden recrear diversos escenarios de todo el mundo y enfrentar a sus equipos (a menudo, los más prescindibles) a los experimentos que se guardan allí.

El complejo Sylmas sólo ocupa aproximadamente la mitad de la isla, separado del resto mediante muros y montañas. La otra parte de la isla está poblada por una diminuta tribu que, de vez en cuando, sirve a los propósitos de Sol Negro, ya sea proporcionándoles personal para sus pruebas (secuestrando guerreros de la tribu), o involuntaria mano de obra.

Picos de Cantukal: Cantukal, el "muro de piedra", es una pequeña pero escarpada cordillera montañosa situada en la costa del país. Su apodo proviene de que, vista desde el océano, parece una inmensa pared que separa las aguas del continente. Parte de la selva se extiende por las laderas occidentales, haciendo que en el interior las montañas estén cubiertas de verde. Por el contrario la cara que da al mar es extremadamente abrupta y está repleta de cuevas que en el pasado los Balzak usaron como residencia temporal. Cantukal también es un lugar repleto de energías sobrenaturales y multitud de elementales, sobre todo de piedra, residen en la zona.

Actualmente está poblada por una numerosísima tribu llamada Menchel, los hijos del águila, que se consideran a si mismos como elegidos para evitar que la catástrofe pueda volver a caer sobre la selva. Por ello, desde hace siglos "vigilan" el mar desde los picos, asegurándose de que las monstruosidades que viven allí nunca puedan coger por sorpresa de nuevo a los que habitan en la tierra.



Jungla de Itzi: Superada únicamente por la Nanwe, Itzi es la segunda mayor jungla de todo Gaïa, una inmensa espesura de miles de kilómetros que ocupa casi la totalidad del país. Se desarrolla alrededor del descomunal río Itzaclual y sus altas temperaturas favorecen el desarrollo de una rica vegetación tupida y exuberante. El territorio por el que se extiende está lleno de desniveles de muy diferentes alturas, tan separados entre si que cada capa crea un pequeño ecosistema propio. Prácticamente toda la flora tropical de Eurakia está presente en ella, más de un millar de especies conocidas como otras tantas sin clasificar aún. Lo mismo puede decirse de su fauna; sólo en la jungla existen más animales diferentes que todo el resto del continente junto. Si bien la mayor parte son criaturas inofensivas, también hay una considerable cantidad de bestias salvajes.

Casi ochocientas tribus viven actualmente en el interior de Itzi. La mayoría son grupos bastante pequeños, que raramente superan las doscientas personas, aunque también hay inmensas comunidades compuestas por miles y miles de nativos. Curiosamente, más de la mitad de las tribus están completamente aisladas de las demás y desconocen todo lo que ocurre fuera de las áreas selváticas en las que residen.

La selva de Itzi es generalmente considerada una de las zonas más peligrosas del mundo, ya que la gran mayoría de la jungla es todavía un misterio que, al menos desde el punto de vista de la gente, esconde innumerables horrores. Aunque dicha creencia es en parte exagerada (muchas áreas de la espesura son tranquilas), también es cierto que hay grandes territorios en Itzi en la que se corre un riesgo mortal sólo al entrar. No sólo hay inundaciones, desprendimientos y una considerable cantidad de depredadores de todo tipo (incluso muchos de los que podrían ser considerados verdaderos monstruos), sino también muchos peligros sobrenaturales inexplicables.

La selva oculta en su interior una inmensa cantidad de ruinas abandonadas, en su mayoría "devoradas" por la vegetación, que pertenecen a las múltiples civilizaciones que han tratado de controlar Itzi en el pasado. Prácticamente en su totalidad están en muy mal estado, pero aún quedan unas cuantas que se pueden visitar.

Al contrario de lo que ocurre en Nanwe, donde toda La Vigilia de la jungla está unificada, en Itzi existen multitud de planos diferentes, cada uno con sus propias características únicas. No obstante, muchos de ellos están "corruptos" por la fuerte presencia de las energías de los Dioses Primigenios y se trata de lugares especialmente peligrosos.

Archipiélago de Itzi: El archipiélago de Itzi esta compuesto por once grandes islas que en el pasado formaban parte del continente. Hace más de tres mil años, antes del despertar de los Dioses Primigenios, la zona de Ixchel estaba unida a Eurakia, pero durante el conflicto entre las deidades corruptas y los reinos feericos que tuvo lugar en esos tiempos las masas de tierra se separaron formando una serie de inmensas islas.

Por lo general, todas las islas del Archipiélago tienen un enorme parecido con el continente, aunque en ellas la selva es mucho menos densa y ocupa menos lugar. No obstante, hay una gran cantidad de desniveles, grietas y gargantas de todo tipo, producidas en su mayoría por la ruptura y separación de la tierra. También son muy comunes los volcanes, muchos de ellos activos.

La Progenie de Citlalcóatl

En la antigüedad, el dragón Citlalcóatl viajó hasta la espesura proclamándose dios absoluto de las tierras de Itzi. El poder de la criatura, que se encontraba entre los primeros dragones nacidos, era inconmensurable y muchas de las tribus de la jungla lo adoraron considerándolo uno de los Antiguos Dioses del Vacío.

Para incrementar aún más su gnosis y convertirse en una verdadera deidad, Citlalcóatl devoró el cuerpo de uno de los primigenios que había sido sellado en la espesura, convirtiéndose en una monstruosidad corrupta y enfermiza. Desde ese momento, pudo tener crías sin la necesidad de un compañero y creo una demencial estirpe de criaturas mutantes con la capacidad de evolucionar de un modo diferente según aquello de lo que se alimentaran. Aquellas fueron conocidas como "La Progenie", bestias de tal poder que nada en la espesura pudo hacerles frente.

El sino de Citlalcóatl es algo bastante discutido por historiadores y ocultistas. Dependiendo de la versión, el dragón fue o bien devorado mientras dormía por Tlanextli, el mayor de sus hijos, quien intentaba robar su poder (según otras leyendas, fueron tres miembros de La Progenie en lugar de uno), o bien falleció a causa de la corrupción innatural que consumía su cuerpo.

Poco después de la desaparición de su madre La Progenie empezó a combatir entre ella y desapareció. No obstante, hay quien asegura que hay remotos lugares en la jungla en la que aún existen huevos de Citlalcóatl por eclosionar, monstruosidades latentes que aún no han llegado a ver la luz del día.

Ixchel: Más grande que Ilmora y prácticamente del mismo tamaño que El Dominio, Ixchel es la mayor de las islas del archipiélago de Itzi, un paraje repleto de densas selvas y montañas. Actualmente es fácil considerar que Ixchel es poco más que una extensión de la selva Itzi separada por unos cuantos kilómetros de mar. La mayor parte de la isla posee las mismas características de la densa jungla que se extiende en el continente, e incluso comparte la cadena de montañas de Tikko.

No obstante Ixchel también tiene sus peculiaridades, de las que destaca la gran cantidad de peligrosos depredadores que habitan en ella. El número de grandes carnívoros que hay en la isla es muy superior al de ninguna otra jungla, lo que provoca que su ecosistema esté en peligro desde hace ya varias décadas, pues los terroríficos depredadores han empezado a devorarse los unos a los otros. Para estos animales los seres humanos son poco más que una presa fácil, y en los últimos cincuenta años han llegado a eliminar sistemáticamente tribus enteras.

Illustrated by © Raúl Rossell

Malakual: La isla tropical de Malakual es un verdadero paraíso, un lugar reconocido por tener las playas más hermosas del mundo entero. A las impresionantes costas de arena blanca y las cristalinas aguas hay que sumarles además el buen clima constante, lo que hace de esta isla un lugar ideal para pasar un tiempo relajado. También se caracteriza porque el interior de la isla está repleto de grandes cráteres volcánicos, extinguidos mucho tiempo atrás, que llenan las zonas internas de laberínticos desniveles en los que perderse resulta demasiado fácil. Por suerte, aunque su selva esconde peligros similares a los de las junglas del continente, hay una gran cantidad de tribus amigables y sus cazadores han hecho de Malakual un lugar mucho más tranquilo que ningún otro de Itzi.

Viendo el provecho que se podía sacar de la zona, Empresas Providence ha creado una cadena de residencias de lujo para gente adinerada del Viejo Continente y organiza viajes vacacionales hasta la zona, algo que parece que les encanta a los nativos, ya que salen muy beneficiados por el intercambio cultural.

Los Ojos del Sol

Los Ojos del Sol, pese a tener sólo unas décadas de antigüedad, es uno de los grupos más influyentes de Itzi tanto a nivel cultural como económico. Aunque pocos en número, sus miembros tienen importantes contactos en las grandes ciudades costeras del país así como en las tribus más importantes, cuyos líderes les deben multitud de favores.

Oficialmente se trata de una sociedad filantrópica vinculada a Ilmora cuyos intereses son el estudio de las civilizaciones que poblaron Itzi en épocas anteriores. En su origen, se trataba de un pequeño grupo de exploradores y eruditos del Viejo Continente que, tras analizar con minucioso detalle las historias locales y los objetos extraídos de las ruinas, aseguraron que en el corazón de la selva pudo haber existido una civilización con una tecnología inconmensurable, cercana incluso al nivel de Sólomon en sus tiempos de esplendor. Siguiendo esa teoría afirman que algunas de las "deidades" que los nativos veneran en realidad utilizaron dicha tecnología para detener a los Antiguos Dioses del Abismo mucho antes que las naciones feericas y, tras el conflicto, entregaron una pequeña parte a los hombres. Por supuesto la credibilidad de Los Ojos del Sol ha sido puesta entredicho por la mayoría de eruditos, pues no hay ningún indicio real de que sus teorías sean ciertas.

Pero en las sombras, las verdaderas motivaciones de la organización esconden objetivos bastante más oscuros. Sus miembros son en realidad seguidores de los Dioses Primigenios, a quienes pretenden "analizar" para obtener una parte de sus conocimientos. No adoran propiamente a las deidades como otros cultistas hacen, ya que los líderes de la organización son demasiado inteligentes como para considerar que dichas criaturas pueden "recompensar" a sus adeptos, pero están seguros de que manteniéndose a una distancia de seguridad, obtendrán acceso a una ciencia sobrenatural incomparable. Por el momento tratan de promover el despertar de semillas primigenias y el de los dioses menos poderosos, ayudando a los verdaderos cultistas o activando los viejos sistemas sobrenaturales que los Balzaks dejaron en la espesura.

Los Ojos del Sol tienen acceso a una inmensa cantidad de artefactos primigenios, y recientemente se han hecho con el control de un Triterpazerton.

Lugares de interés

Itzi tiene sólo dos ciudades de gran tamaño y la mayoría de aldeas son demasiado pequeñas como para ser verdaderamente representativas, aunque muchas de las tribus que viven en ellas poseen sin duda multitud de peculiaridades. Si bien las zonas habitadas no son muy relevantes, la inmensa cantidad de restos de civilizaciones perdidas en la espesura hacen de Itzi un lugar verdaderamente fascinante.

Biichu
(Ciudad, 6 800+ habitantes)

Biichu, antaño una metrópolis gloriosa, es ahora una de tantas ciudades de Itzi que no posee más que un atisbo de su antiguo esplendor. Mil años atrás era lo más parecido a una capital que se podía encontrar en la selva, repleta de espectaculares monumentos e impresionantes construcciones. Aún ahora esas mismas estatuas y los colosales palacios siguen existiendo, pero la zona es extremadamente pobre. Los terrenos que la rodean, que en su época fueron fértiles, están sobreexplotados y son incapaces de producir cultivos suficientes incluso para su limitada población actual. Las hambrunas se han vuelto demasiado comunes y el pesimismo ha provocado una profunda mella en la gente. Por ello en las últimas décadas miles han preferido trasladarse a la selva y unirse a alguna de las grandes tribus, lo que hace que Biichu tenga una apariencia desértica y descuidada, pues sus habitantes son incapaces de mantener en buen estado una ciudad tan grande.

No obstante, pese a su precario estado, el gran templo de Biichu sigue siendo el lugar que los jefes de las tribus eligen para reunirse cada siete años para llevar a cabo el juramento de unión en el caso de que "los enemigos de las profundidades", que es como aún llaman a los Balzak, pudieran volver a alzarse.

El líder de Biichu es el anciano Tonatiuh (Novel Nv 4, ♂), que ha vivido ciento cincuenta y cuatro años. Aunque pasa la mayor parte del tiempo senil, siendo incapaz de diferenciar el mundo real de sus desvaríos, a veces tiene ideas realmente brillantes y la gente sigue respetándole igual que lo hicieron un siglo atrás, cuando fue nombrado señor de la ciudad.



Guerrero tribal

Zaachila Yoo
(Ciudad, 92 000+ habitantes)

Zaachila Yoo, la inoficiosa y descomunal capital de Itzi, es de lejos la ciudad más grande e importante del país. Se construyó hace menos de cuatro siglos gracias a las fuertes inversiones que el Imperio hizo para crear una metrópolis poco después de que las otras ciudades costeras fueran arrasadas por los Balzaks durante la primera Guerra en la Sombra. En ella conviven miembros de más de treinta grandes tribus diferentes y, por su estatus de puerto comercial, es también la única población frecuentada asiduamente por extranjeros. Es un lugar de aspecto caótico pues siempre hay miles de personas en continuo movimiento por las calles. Todo el mundo parece estar siempre muy ocupado, subiendo y bajando de un sitio a otro sin parar.

Pese a que Zaachila se erigió prácticamente de la nada, sin tomar como base ninguna población o ruina preexistente, la arquitectura se basó mayoritariamente en el estilo tradicional de Itzi. Salvo alguna que otra rara construcción de apariencia imperial, la mayor parte de los edificios tienen un aspecto nativo, similar al que las tribus desarrollaron durante más de mil años. Estructuras geométricas y grandes bloques de piedra llenos de adornos son elementos habituales en cada esquina. La ciudad está dividida en enormes barrios cuadrados, separados entre sí por canales de agua. Cada zona tiene sus propias particularidades, pero todas se clasifican en cinco tipos diferentes; barriadas comerciales, viviendas, jardines, templos y castillos. Los edificios más representativos son el Palacio de Yupanki, la gran pirámide que sirve teóricamente de residencia para los príncipes de Itzi, y el Templo de Chantei, que representa una extraña mezcla religiosa entre la Iglesia de Abel y las viejas costumbres y ritos de los indígenas.

Zaachila es posiblemente el único sitio de Itzi en el que las monedas se pueden utilizar para comprar, si bien lo cierto es que una gran parte de la población sigue prefiriendo el trueque. Los nativos están acostumbrados a tratar con visitantes de otros principados y saben hablar latín. Entre ellos hay mercaderes, guías que alquilan sus servicios para visitar la jungla y un gran número de artesanos.

Los Ojos del Sol tienen su sede en Zaachila, aunque ninguna otra organización importante se encuentra en ella.

Ensek
(Ruinas, sin habitantes conocidos)

Ensek es una metrópolis abandonada en mitad de la espesura. Oculta y cubierta de vegetación, su extraña arquitectura hace que sea difícil categorizar a que civilización olvidada pudo pertenecer. Son pocos los que saben de ella y los que han llegado casualmente hasta las ruinas han tenido un triste final. Lo cierto es que sus anteriores habitantes, temerosos de que Ensek fuera destruida por sus enemigos, entregaron sangre y almas a diferentes fuerzas oscuras a cambio de poder para defender la ciudad. De algún modo esas "plegarias" llegaron a los oídos equivocados y una potencia desconocida respondió a la llamada, pero no como las gentes de Ensek esperaban. Los nuevos "defensores" que llegaron a la ciudad también consideraron enemigos a sus ciudadanos y los consumieron por completo, igual que han hecho desde hace más de mil años con cualquiera que se haya atrevido a penetrar en ella. Estos "defensores" son una legión de millones de insectos, que no sólo están ligados a la ciudad sino que atacan a cuantos se le acercan. De algún modo se comportan organizadamente, como si hubiese una mente maestra que los dominara, oculta en algún lugar de la monstruosa ciudad.

Los Nezuacuatil

Los ocultistas mas versados creen que el origen de los monstruosos Nezuacuatil podría de algún modo estar ligado a lo que ocurrió en Ensek o a la fuerza que intervino para "proteger" la ciudad. Existe la posibilidad de que las almas de las personas que fueron devoradas por los insectos se convirtieran en esas monstruosas criaturas, o también es posible que conjuntos de insectos se separasen del enjambre y formaran entes independientes.

Yuantuc
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Yuantuc es la antigua capital del imperio Ilhuitemoc, una inmensa metrópolis de decenas de kilómetros de longitud que en el pasado fue el núcleo de poder en Itzi. Devastada por una cruenta guerra y abandona por sus habitantes, la descomunal ciudad fue tragada por la selva de tal forma que ahora es difícil saber donde empieza Yuantuc y donde lo hace la espesura. Sus grandes muros, detallados edificios y gloriosos templos están completamente envueltos por enredaderas y musgo, que permiten poco más que intuir la forma que realmente tuvieron en el pasado.

Conocida por sus increíbles riquezas, Yuantuc es la cuna de infinidad de leyendas sobre fabulosos tesoros perdidos, por lo que encontrar su ubicación ha sido el objetivo de la mayoría de exploradores que han visitado Itzi estos últimos siglos. Aunque ya hace dos décadas que se sabe aproximadamente la zona en la que está situada, al encontrarse en un área que aún no ha sido correctamente cartografiada llegar hasta Yuantuc es una hazaña nada sencilla.

Pese a estar abandonada, la ciudad no está exenta de algunos peligros para sus visitantes mucho peores que las bestias salvajes. Una decena de Balzaks, cada uno de ellos excepcionalmente viejo y poderoso, se oculta en diferentes zonas de la urbe, aunque generalmente no molestan a ningún visitante, pues prefieren no llamar la atención. También existen multitud de espectros de La Vigilia nacidos del sufrimiento colectivo de las víctimas de los sacrificios, aunque están sellados en el más allá por las protecciones que los sacerdotes pusieron en la ciudad para no sufrir su venganza. La mayoría de estos espíritus no puede actuar en el mundo real salvo si los visitantes profanan alguna de las reglas sagradas de la ciudad, en cuyo caso, dejarían de estar protegidos por las impías reglas que los sujetan.

Eru Zoto
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Lo que queda de Eru Zoto ni siquiera puede ser considerado ya ruinas. La que fuera hace siglos una de las grandes ciudades de la espesura fue abandonada por sus habitantes después de que un cataclismo volcánico hiciera la zona inhabitable. El marionetero Nascal, la entidad que la Iglesia consideraba el Mensajero número VII, se apropió de ella convirtiéndola en su particular dominio y lo llenó de golems para servirle. Sin embargo, todo cambió radicalmente hace tres años, cuando un meteoro cayó sobre las ruinas portando en su interior a la enigmática entidad conocida como Bringreus. Sin mediar palabra alguna Nascal la atacó pensando que era un enemigo, pero Bringreus destruyó con suma facilidad al Mensajero y se retiró. Actualmente poco queda de Eru Zoto más que un enorme cráter y unos cientos de pilares y paredes repartidos caóticamente. No obstante, los golems que servían a Nascal aún pululan por la zona, siguiendo aún las órdenes que les fueron dadas por su antiguo maestro.

Curiosamente, lo más valioso de todas las ruinas es precisamente el meteoro en el que cayó el propio Bringreus, pues sus fragmentos, repartidos por el cráter y sus alrededores, están compuestos por metal estelar.

Itaculil
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Puede que mucho más que ningún otro sitio de Eurakia, el templo de Itaculil es un lugar de corrupción y depravación. Fue erigido por el imperio de Ilhuitemoc hace más de dos mil años por órdenes de la ciudad de Yha-Teli-Yuan, aunque su diseño no obedeció a designios humanos ni balzaks. Su creador, el loco arquitecto Xamxas Kualt, estaba en contacto directo con los primigenios y fueron los designios de los Antiguos Dioses del Abismo quienes erigieron la forma de Itaculil.

Lo cierto es que el templo es mucho más que una simple construcción; es un portal abierto al subconsciente de los dioses corruptos. Tras permanecer inactivo en mitad de la jungla más de mil años, hace ocho siglos los Balzaks lo usaron para iniciar la primera Guerra en la Sombra despertando a sus deidades. Como respuesta, fuerzas imperiales atacaron Itaculil convirtiendo la zona en un inmenso campo de batalla que destruyó las inmediaciones del templo y arrasó toda la zona superior de la construcción. No obstante, ni siquiera el Sacro Santo Emperador pudo acabar con los laberínticos subterráneos que había bajo la construcción original, una red de túneles que se extienden bajo la tierra como un hormiguero y que conectan con los demenciales recuerdos de los dioses. Entrar en ellos es penetrar en la misma esencia de la locura, pues llevan a mundos enfermizos carentes de cualquier lógica o sentido.

Naturalmente, dado el peligro que representan, los restos del templo no han quedado desprotegidos. La familia Bolt, descendientes del Inquisidor supremo Etrigan, lleva siglos protegiendo Itaculil de cualquier fuerza que pueda tratar de usar el templo o entrar en él. No sólo se han asentado en las inmediaciones de las ruinas, sino que se han vinculado con las tribus cercanas para ayudarse mutuamente en caso de necesidad.

Malatec
(Edificación, sin habitantes conocidos)

El templo hundido de Malatec, construido hace más de mil años en mitad de la espesura, ha sido objeto de multitud de teorías desde que fue descubierto por la historiadora Sophia Ilmora hace unos años. Se encuentra sumergido en un gran lago en la jungla, aunque la construcción es tan descomunal que muchas partes sobresalen del agua. Sorprendentemente hay cámaras interiores que han permanecido impermeables, por lo que es posible visitar ciertas zonas de la construcción, pese a que existe riesgo de una inundación. Al menos hay medio centenar de habitaciones accesibles, aunque por el peligro que conlleva menos de la mitad han sido visitadas.

Se especula que Malatec fue construido en honor al antiguo rey Ce Ácatl y que, por la arrogancia del monarca, los dioses lo hundieron como castigo. No obstante, los ocultistas que lo han visitado opinan que el templo fue creado originalmente para vincular a los Balzaks con los humanos y esa es la verdadera razón por la que una gran parte del complejo está preparado para sumergirse.

En estos momentos, dado que los hallazgos históricos que se encontraron en anteriores expediciones a Malatec fueron de considerable valor, se está organizando una gran partida de exploración para visitar el resto de zonas que aún permanecen inexploradas en el templo. Aunque la inversión monetaria para encontrar un equipo apropiado de personas viene mayoritariamente de los fondos de la Universidad de Ilmora, los Ojos del Sol también han puesto una considerable suma para poder intervenir en el equipo, pues sospechan que en las profundidades del complejo debe de quedar algo de la tecnología que están buscando.



Chaman de los Viejos Dioses del Abismo

La Leyenda de Ce Ácatl

Ce Ácatl fue el mayor de los gobernantes de la selva de Itzi tras la caída del reino de Ilhuitemoc. La gente de aquella época le atribuía poderes sobrenaturales incomparables y comúnmente se le llamaba "el más cercano a los dioses", pues se decía que podía hablar con ellos a voluntad e incluso aplacarlos. Según esas mismas historias, Ce Ácatl robó numerosos regalos celestiales para la humanidad, aunque cuando deidades lo descubrieron le ordenaron que no los entregase hasta que el hombre estuviera preparado para ellos. El objeto que más destacaba fue una extraña máscara, similar al pico de un pájaro, que siempre llevaba puesta. Algunos creen que le volvió loco, pues poco después de empezar a usarla ordenó la realización de sacrificios rituales. Con posterioridad una serie de catástrofes asolaron sus dominios y Ce Ácatl desapareció misteriosamente.

Hay teorías que vinculan al monarca tanto con los Viejos Dioses del Abismo como a otras potencias (dependiendo de si lo ven como una fuerza positiva o negativa en la historia), y también quienes lo relacionan a una civilización sobrenatural mucho más avanzada. Los Ojos del Sol consideran que los "regalos divinos" hacen referencia a conocimientos tecnomágicos que Ce Ácatl dominó estudiando a los Dioses Primigenios.

De un modo u otro, lo cierto es que todo parece indicar que Ce Ácatl dejó indicios y pistas en diferentes ubicaciones de Itzi para encontrar algunos de los "regalos divinos" que ocultó. Considerando que debe de tratarse de artefactos de poder o conocimiento trascendental, muchas personas a lo largo de la historia han tratado de desvelar sus secretos y, aún ahora, no son pocos los ocultistas que tratan ansiosamente de descubrir cual es el verdadero legado que el ancestral monarca dejó tras desaparecer.

Otras Poblaciones: Manaclan, Erula, Agualulec, Maexcela, Tepec, Aculma, Tangatep, Ximaloacun, Acatlan, Tlacaxuxuquis, Napaluca, Xonaijocan, Tocolango, Michitlan, Cotehulco.

Tramas

Peligros y aventuras esperan prácticamente a cada paso de Itzi, pues la selva en sí es un lugar extraño y cautivador. Tribus ocultas, civilizaciones perdidas y semillas primigenias residen en la espesura a la espera de ser encontradas o detenidos. Por el mero hecho de visitar Itzi es posible que los personajes se crucen con alguna de las antiguas monstruosidades o se enfrenten a peligrosos nativos. Tampoco hay que descartar la posibilidad de que formen parte de una expedición organizada por los Ojos del Sol que, en contra de lo que pueda parecer originariamente, conlleve un secreto que puede poner en peligro la estabilidad del mundo entero.

La melodía de los niños: Desde hace unos meses han empezado a desaparecer multitud de niños procedentes de diferentes tribus. La mayoría de nativos piensa que se trata de secuestros orquestados por alguna de las aldeas rivales, sin sospechar que ellos están sufriendo también las mismas pérdidas. Lo único que se sabe es que hay chiquillos que escuchan extrañas y fascinantes melodías inaudibles para los adultos y ninguno de los que desaparece deja rastro alguno.

En realidad todo se debe a las acciones de Gretela, una vieja hechicera casi inmortal que sirvió en el pasado al Mensajero Deimos. La anciana está intentando recrear el sistema que su antiguo maestro usó para vencer a la muerte, pero mientras investiga, usa la energía vital de los niños que secuestra para mantenerse con vida. Para ello ha creado a tres seres, versiones de ella misma en diferentes etapas de su vida, que sirven a la vez como secuestradoras y protectoras.

Los personajes podrían involucrarse estando presente en la zona cuando alguno de los niños es secuestrado, ya sea porque decidan ayudar o al ser acusados ellos mismos. Naturalmente también existe la posibilidad de que tengan contactos con algún grupo nativo y se les pidan ayuda para atacar a otra tribu a la que se considera culpable de los secuestros.

Las dos empresas: La enemistad existente entre Empresas Providence y Sol Negro va a iniciar un nuevo capítulo en Itzi, pues los dirigentes del complejo de Malakual acaban de descubrir recientemente la existencia de las instalaciones de Sylmas que sus antagonistas tienen cerca de su isla. Aún no saben demasiado de él, pero seguros de que si logran información o lo destruyen los directores de Empresas Providence los recompensarán apropiadamente, han decidido contratar a un grupo de mercenarios que vayan a su isla para investigar (incluso destruir) los almacenes de Sol Negro.

Arquetipos genéricos de Itzi

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Itzi. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Aborigen

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 60/45; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 65; **HE** 60; **Armas** Lanza **Daño** 40
AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 6 **VOL:** 5 **POD:** 6
Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 40, Nadar 30, Saltar 30, Trepar 60, Advertir 50, Buscar 35, Rastrear 55, Animales 40, Herbolaria 25.
Especial: Tabla de armas de Aborigen.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 30.

Chamán

Categoría Hechicero; **Nivel** 2
Turno 55; **Pv** 95; **TA** No; **Proyección Mágica:** 70
AGI: 5 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 7 **INT:** 9 **VOL:** 6 **POD:** 8
Habilidades: Intimidar 25, Persuasión 30, Venenos 30, Advertir 25, Buscar 15, Animales 40, Herbolaria 40, Medicina 35, Ocultismo 80, Valoración mágica 30, Historia (local) 60.
ACT 40 **Zeon** 810 **Nivel en Vía:** 30
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 45, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Trepar +20, Advertir +20, Rastrear +20, Animales +20, Herbolaria +20, Ocultarse +20, Trampería +20.

Clase alta: Atletismo +20, Liderazgo +20, Advertir +20, Rastrear +20, Animales +20, Ocultismo +20, Ocultarse +20, Trampería +20.

Tabla VIII: Itzi

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Clase baja	La ropa que llevas (normalmente, en bastante mal estado), unos mendrugos de comida, unas cuantas posesiones de escaso valor que caben en tus bolsillos. 1 MC.
31-80	Clase media	La ropa que llevas, algún que otro objeto de oro de poco valor (puede que valorado en unas 50 MC), pinturas corporales, raciones para varios días y un arma. 1 MC.
81-100	Clase alta	Una montura, una muda de ropa ceremonial, pinturas corporales, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 50 MC.

Dafne

Capital: Luciel.
Número de habitantes: 5.800.000+
Etnias principales: Sulem (77%), Asher (9%), Norne (4%), Aion (3%), Roman (3%), Celsus (3%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 5
Gentilicio: Dafni.
Bandera: Un cisne y una rosa blanca.
Nombres masculinos: Rose, Dafnia, Lynn, Flor, Lilia, Jazmin, Margaret, Petunia, Viliasa, Elissabeth, Claudia, Violet, Emily, Garnet, Erith.
Nombres femeninos: Rose, Dafnia, Lynn, Flor, Lilia, Jazmin, Margaret, Petunia, Viliasa, Elissabeth, Claudia, Violet, Emily, Garnet, Erith.
Apellidos: Stanton, Spaulding, Snape, Merton, Royal, Rylan, Nash, Nibley, Hastings, Hayden, Hamilton, Hampton, Langley, Livingstone, Preston.

Dafne, la isla de las rosas, es la más conocida de las consideradas "tierras lejanas" así como también la más importante después de Varja. En todo el mundo es famosa por su estructura social en la que las mujeres acaparan todo el poder político y militar, relegando a los hombres a un segundo plano.

Situada a unos cuantos kilómetros al suroeste de Eurakia, cerca de Pristina y Espheria, Dafne es una isla de inmensas proporciones (su superficie es más del doble que todo Ilmora). La mayor parte del terreno está compuesto de colinas, aunque se va volviendo más abrupto en la zona norte. Hay también una gran cadena montañosa que divide transversalmente el territorio, separando la isla en las zonas de noroeste y sureste. Esta partición marca también una gran diferencia en lo referente a tipos de paisajes, pues en el sur predomina la vegetación baja y los campos de flores y cultivo, mientras que en el norte hay una mayor cantidad de bosques. El clima es templado, pero las lluvias y las neblinas son abundantes todo el año. La fauna no es tan rica y variada como en el resto del continente, pero tiene muchas especies autóctonas, en especial pájaros y felinos únicos de la isla.

Dafne tiene un gran número de habitantes concentrados en sus descomunales ciudades, las cuales han crecido tanto durante los últimos dos siglos que han absorbido muchos pueblos y aldeas cercanas haciéndolas aún más grandes. La isla cuenta con grandes recursos naturales gracias a sus minas de metales preciosos, diamantes y acero. También tiene zonas propicias para el cultivo y la ganadería, lo que sumado a las buenas decisiones políticas de sus gobernantes hace que Dafne goce de una economía prospera y robusta. La mayoría del comercio es interno y los únicos productos que se importan o exportan son objetos de lujo para la nobleza. Por ello, como bien se precian sus gentes, podrían subsistir económicamente incluso aislados completamente del resto del mundo.

La isla tiene un sistema político monárquico donde una mujer por derecho de nacimiento recibe el título de Dafne, señora de las rosas. Goza de un poder absoluto sobre todo lo que ocurre dentro de sus fronteras, pues dicta leyes, controla los mayores ejércitos y el resto de señores deben rendirle obediencia.

Las fuerzas armadas locales, compuestas únicamente por mujeres, son muy numerosas y están bien entrenadas y equipadas. Gracias a ellas, es posible considerar la isla como la cuarta potencia militar de Eurakia (o la segunda, si te tiene en cuenta únicamente sus fuerzas navales).

Dafne, que siempre ha estado ligeramente en contra de su sometimiento al Sacro Santo Imperio, se declaró independiente de Abel cuando Elías ordenó atacar Remo, aunque la isla no sufrió ninguna repercusión al encontrarse demasiado lejos del Viejo Continente. Tras la caída del Emperador ha preferido mantener su estatus como país independiente, aunque la señora de las rosas siente una gran afinidad hacia Elisabetta por el hecho de que finalmente una mujer se sienta en el trono imperial.

En estos momentos la gente de Dafne vive con la misma tranquilidad y confianza con la que lo ha hecho durante los últimos años, aunque no son conscientes de que el país vive en secreto un conflicto de poder entre la actual señora de las rosas y su hermana menor. Para poner las cosas peor, la isla está sufriendo también ataques sobrenaturales encubiertos de muy diversos tipos, tan variados y problemáticos que las fuerzas encargadas de velar por Dafne empiezan a verse desbordadas por las amenazas.


†Palpadrus
Montañas de Skarrafall
Bosque de Eve
Southam
Bosques de Sheelemoor
†Prut
Prudhoe
†Eve
Nortdone
†Drissmoor
†Calian´ul Veritatis Munde
Spennymoor
†Santuario de Annwn
Cordillera de Oldbrown
Dafne
Blightlands
Bosque Real
†Luciel
Sleaford
†La Espina
Montes de Maning
Ramsgate
†Arom
†Rosenoir
Rothwell
†Kaohikia
†Bloomport
Las Lágrim
Dregon
Vithrigo
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortacificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Cultura y Sociedad

La base cultural más característica de Dafne es sin duda la absoluta predominancia que tienen las mujeres en la sociedad. En la isla los papeles se han invertido y las mujeres ejercen los roles principales, como la política o el ejército, mientras que los hombres cuidan del hogar, cocinan y se ocupan de la limpieza. Eso no significa que ningún hombre pueda "salir" de dichos ámbitos, pero está mal visto y queda tan fuera de lugar como ver a una mujer en el ejército en países tan machistas como Argos o Remo. Esta manera de pensar se ha asentado en los habitantes de Dafne durante más de veinte generaciones, por lo que ambos sexos tienen ya perfectamente asumidos sus papeles y funciones. Para sus gentes el resto del mundo es el que se comporta de un modo extraño, pues en su opinión queda probado que las mujeres tienen una capacidad superior para el pensamiento práctico y la resolución de conflictos. Por regla general las mujeres de Dafne consideran que los extranjeros son bárbaros violentos que solucionan todos sus problemas mediante la guerra, admirando a su vez la dulzura y comprensión de los hombres con los que viven en la isla.

Estamentalmente el país está dividido en nobleza y pueblo llano, donde los primeros poseen unas amplias prerrogativas sobre la gente común. No sólo son juzgados por tribunales exclusivos sino que además tienen una legislación diferente mucho más permisiva ante los crímenes. La señora absoluta de la Isla es la Dafne, que posee un poder ilimitado sobre todo el territorio. Por debajo de ella se encuentran la nobleza de primer grado que, tal y como dicta la tradición, sólo puede recaer en mujeres, y que posee una potestad similar a la de los grandes señores feudales. A continuación se encuentra la baja nobleza, que puede recaer indistintamente en ambos sexos. En los últimos dos siglos, compaginado con el auge expansionista de las ciudades, también se ha formado una rica clase burguesa que, independientemente de si son hombres o mujeres, han empezado a multiplicar su poder económico. Lamentablemente este proceso también ha generado una considerable cantidad de pobreza, que puede verse en la gran cantidad de suburbios que han surgido en sólo cincuenta años.

El nivel cultural de Dafne es intermedio. Las ciudades tienen muchas escuelas gratuitas para los niños hasta los doce años, por lo cual es habitual que la mayoría de los que viven en zonas urbanas sepan al menos leer y escribir. No obstante, son muy pocos aquellos que llegan a avanzar más en sus estudios, ya que estos exigen que las familias se costeen alguna de las carísimas universidades de la isla, a lo que sólo la nobleza o la burguesía tienen acceso.

La religión posee poca importancia, pero incluso para un pueblo sin demasiadas creencias, la iglesia de Abel es de lejos la fe más practicada. Para evitar problemas sociales y de competencia política, la señora de las rosas tiene también el título religioso equivalente al de obispo (que proviene de su relación directa con la Apóstol Judiel), lo que ha permitido que se convierta en la actual líder espiritual del país, separada completamente tanto de El Dominio como de Abel. Una gran parte de la población, sobre todo la que vive en pueblos, también creen en una fuerza protectora de la isla a la que llaman El Dragón, pero sólo hablan de ella como tradición, pues no le rinden culto.

Afrontar lo sobrenatural

Realistas y "con los pies en la tierra", los isleños viven de un modo ajeno a lo sobrenatural, algo en lo que ni creen ni se toman en serio. Naturalmente tienen sus supersticiones y tradiciones místicas como cualquier cultura, pero no por ello consideran que cosas como la magia sean nada más que un cuento de hadas para niños. Consecuentemente la incredulidad es la respuesta más habitual de las gentes de Dafne ante una demostración sobrenatural de cualquier tipo, seguida generalmente de miedo y aprensión.

Por lo general, la Inquisición tiene poco o ningún poder en la isla, pero una organización conocida como la Orden de las Rosas actúa en secreto emulando sus acciones. No sólo eliminan cualquier amenaza sobrenatural que pudiera poner en peligro la estabilidad de Dafne o dañar a sus habitantes, sino que usan su poder político y militar para contactar con cualquiera que use abiertamente habilidades sobrenaturales para exigirles que oculten su poder o, de lo contrario, serán expulsados o ejecutados sumariamente.



Mienbro
de la Orden de la Rosa

La reciente proclamación en Espheria referente al uso de la magia y lo sobrenatural ha sido tomada con escepticismo en Dafne y la mayoría de isleños no creen que sea más que un intento por parte del país vecino de llamar la atención del mundo. La señora de las rosas ha tratado por todos los medios de controlar el flujo de información para que la menor cantidad de gente sepa de momento lo que ocurre más allá de sus costas, pero lo cierto es que cada vez es más difícil y pronto se verá forzada a hacer una declaración al respecto.

La Orden de La Rosa

Desde los orígenes de Dafne ha existido la Orden de La Rosa, un cuerpo especial de mujeres caballero que se ha ocupado de dirigir y proteger el país de cualquier posible amenaza, incluso de aquellas en la sombra. En más de un sentido son la encarnación misma del concepto de que quienes ostentan el poder son también quienes tienen mayor responsabilidad de proteger a sus vasallos, incluso si eso les cuesta la vida.

Oficialmente todas y cada una de ellas es una importante noble que controla un territorio igual que lo haría un señor feudal convencional. Se las considera damas de la más alta alcurnia y sólo los nobles de mayor abolengo pueden tan siquiera dirigirse a ellas o conocerlas. No obstante, además de un considerable poder político y económico, las componentes de la Orden son también agentes especiales de la señora de las rosas y actúan en secreto para acabar personalmente con las amenazas que se ciernen sobre la isla desde las sombras. Todas ellas, de la primera a la última, son en realidad Elegidas del Dragón a las que se entrena desde niñas para afrontar ésta difícil tarea. Dotadas de poderes sobrenaturales, buscan y eliminan a los individuos, criaturas y organizaciones que pueden amenazar el bienestar de los habitantes de la isla o su estabilidad como país. Eso las convierte a la vez en una mezcla de Inquisidores, templarios de Tol Rauko y caballeros de la Orden del Cielo, a la vez que en nobles responsables obligadas a buscar el bienestar económico y social del país. No obstante, por encima de todo su mayor prioridad es siempre la de evitar que ninguna fuerza pueda acercarse a donde reside El Dragón, un secreto que todas guardan incluso al coste de sus vidas.

La Orden de la Rosa está únicamente compuesta por nueve mujeres, que reciben los nombres de diferentes tipos de rosas como títulos. La inoficiosa "líder" del grupo suele ser la princesa de Dafne, hija de la propia señora de las rosas, aunque no tiene poder real sobre las demás. Normalmente actúan de manera independiente y sólo se reúnen una vez al año, aunque nada les impide colaborar las unas con las otras en momentos de necesidad. Aunque sus poderes son considerables, puesto que existen tan pocas para cubrir un territorio extenso suelen estar desbordadas y tienen poco tiempo para ocuparse de otros asuntos que no sean proteger la isla. La existencia de la Orden de la Rosa es oficialmente conocida, aunque la gente normal desconoce por completo su verdadero trabajo como protectoras de la isla, considerándolas poco más que un elitista grupo de nobles.

Es habitual que todas las hijas primogénitas de los miembros de la Orden de la Rosa sean también a su vez Elegidas del Dragón que, algún día, deberán tomar la posición de sus madres. No obstante, en los raros casos de que no ocurra así, la señora de las rosas busca en secreto a una niña Elegida y hace que el un miembro de la Orden la adopte como si fuera su propia hija con el objetivo de que la sustituya a su debido momento.

Recientemente las componentes de la Orden se encuentran en uno de los periodos más críticos de su historia, ya que una de ellas ha sido asesinada por un asaltante desconocido que, al menos aparentemente, parece estar decidido a acabar con todas.

Historia de Dafne

La historia del reino de las rosas se remonta más de dos mil años en el pasado, tiempos remotos en los que la isla era una zona caótica donde una veintena de pequeños estados combatían continuamente por el poder. En más de una ocasión alguno de ellos logró controlar total o parcialmente el territorio, pero dicho dominio siempre fue extremadamente corto, pues nuevas guerras y conflictos, tanto internos como externos, acabaron con la frágil unidad conseguida. El derramamiento de sangre y la crueldad de los habitantes de la isla fue tal que Dafne se convirtió en un lugar de muerte y desolación. Sin embargo la tragedia no había hecho más que empezar. Una sociedad de Turak se alzó sobre las demás fuerzas del territorio con el objetivo de exterminar a los otros habitantes, algo en lo que demostraron ser excepcionalmente competentes.

Ésta época de terror llegó a su fin cuando un grupo de refugiadas decidió armarse y tomar el control de la pequeña zona de montañas en la que se habían ocultado para evitar ser masacradas. En contra de todo lo esperado, aquellas mujeres no sólo lograron mantener sus tierras, sino que en menos de una década forzaron a los Turak y al resto de grupos hostiles a retroceder, trayendo paz y estabilidad. Muchas tribus se les unieron y, con la que sería conocida como la señora de las rosas a la cabeza, consiguieron unificar la isla entera que recibió por primera vez el nombre de Dafne.

No obstante, el nacimiento del reino no fue el final de los problemas. Varios de los grupos que anteriormente habían apoyado a la señora de las rosas consideraron que una mujer no estaba preparada para tener el poder y trataron de arrebatarle el control. Aunque ésta aceptó a regañadientes su destitución para evitar más derramamiento de sangre, la isla entera se volvió a ver sacudida por conflictos y muerte, pues multitud de autoproclamados reyes codiciaban el poder y se levantaron en armas. Temerosos de que tratara de recuperar su posición, algunos de estos monarcas hicieron asesinar a la señora de las rosas y Dafne estuvo se sumió nuevamente en el caos. Pero con la muerte de su líder las guerreras que se habían luchado a su lado se reunieron contra los nuevos reyes y, tras una serie de violentos incidentes, retomaron la mayoría de los territorios que estuvieron bajo su mando en el pasado.

Con casi tres cuartas partes de la isla dominadas, se nombró una nueva señora de las rosas que, como primera acción, proclamó un estado totalitario donde únicamente ella tendría poder. Naturalmente cualquiera que no quisiera aceptar esa norma estaba invitado a marcharse sin sufrir represalias, pero aquellos que se quedasen debían obligatoriamente aceptar el nuevo mandato. Aquello fue el principio de una prolongada serie de conflictos conocidos en su conjunto como la Guerra de los Hombres, pues durante casi un siglo (lo que se tardó en anexionar los territorios que aún pertenecían a viejas tribus), los pobladores más salvajes trataron de oponerse al gobierno de mujeres.

El enfrentamiento acabó cuando finalmente el Reino de Dafne se hizo con el control absoluto de toda la isla. A partir de ese momento, el país pudo esforzarse en reforzar sus fronteras y convertirse en una nación independiente respetada por todas las potencias de Gaïa. Su política, conservadora pero abierta al diálogo, le granjeó numerosos amigos y en más de una ocasión el país sirvió como intermediario en la resolución de conflictos externos. En esa época Dafne estaba mayoritariamente poblado por humanos, unos cuantos Sylvains que no habían jurado fidelidad a las naciones feericas y otras razas minoritarias.

Acorde a sus principios dialogantes durante la llegada del Mesías Dafne envió una delegación para entablar una vinculación política con el Reino de los Cielos. Fascinada por las ideas de Abel, la embajadora Judiel se convirtió en uno de sus Apóstoles y llevó hasta su hogar una visión abierta y permisiva de sus doctrinas en la que era posible coexistir de manera limitada con seres no humanos. Este hecho hizo que, tras la muerte de Abel, Dafne se separara culturalmente de los otros Reinos Santos, mucho más cerrados hacia las etnias sobrenaturales.

Al llegar la Guerra de Dios la isla fue uno de los mayores bastiones de resistencia contra Rah, pues aguantó y rechazó la primera embestida de sus fuerzas pese a sufrir un elevado número de bajas. Lamentablemente, las defensas de Dafne no fueron capaces de aguantar el asalto combinado de agentes de La Cofradía, experimentos bélicos de Rah y una de las fortalezas Duk´zarist; durante el tramo final del conflicto más de la mitad de Dafne había sido arrasada y sus ciudades estaban en ruinas.

Pese al daño recibido las gobernantas de la isla lograron reconstruir rápidamente el país cerrando sus fronteras e iniciando un costoso proceso que duró casi setenta años. Consciente de lo que ocurría en el exterior y tratando de recuperar su anterior influencia política, la señora de las rosas entabló reticentemente relaciones diplomáticas con el Imperio. Pese al antagonismo inicial, tras más de cinco años de conversaciones se vio obligada a aceptar que, lo quisiera o no, la isla acabaría obligatoriamente anexionada al Sacro Santo Trono, por lo que prefirió hacerlo por voluntad propia a cambio de ciertas "libertades políticas" que pocos principados tenían. De ese modo, Dafne sería el primer país de más allá del Viejo Continente que se uniera a Abel, años antes de que ni siquiera las tropas imperiales pisaran Eurakia.

A partir de ese momento y ya como parte del Imperio, Dafne siguió centrándose en reforzar internamente el país mientras extendía una red política por todo el mundo que sirvió como puente para el entendimiento de muchos pueblos. Eso le permitió granjearse multitud de aliados y pocos enemigos, razón por la que últimos siglos han sido bastante tranquilos para la isla. Sus únicos problemas han sido unos cuantos enfrentamientos políticos internos y algunos ataques sobrenaturales encubiertos de sociedades como los Hijos del Dragón.

Dafne no tardó en desvincularse por completo de Abel cuando Elías ordenó la destrucción de Remo, sospechando (puede que acertadamente) que una guerra de carácter global estaba a punto de iniciarse. En estos momentos el país está más vinculado a Elisabetta que a la Alianza Azur, pero mantiene buenas relaciones políticas con ambas potencias esperando poder mediar entre ellas antes de que estalle el conflicto en el que no tiene interés en participar. En el fondo, Dafne tiene problemas internos más series, pues sufre una discrepancia a causa de la marcada oposición entre la señora de las rosas y su hermana menor, que considera a la dirigente inadecuada para el cargo.

Accidentes geográficos relevantes

Dafne, situada muy por encima del nivel del mar, está repleta de colinas bajas, bosques y montañas. Siendo un territorio irregular y abrupto son poco habituales las zonas planas o las grandes llanuras. El único elemento común que puede verse prácticamente en todas partes, ya sea en mitad de un bosque o en la ladera de una montaña, son enormes campos de flores que emiten un olor agradable y característico.

Cordillera de Oldbrown: Oldbrown es la cordillera más importante de Dafne, una masa de bajas montañas que divide transversalmente la isla en dos. Por suerte hay multitud de pasos de un lado a otro, tanto naturales como artificiales, que permiten viajar con gran facilidad a través de las montañas. Puede que por la necesidad que se generó en el pasado de cruzar por Oldbrown la zona está repleta de pequeños pueblos, hoteles de tránsito y torres de guardia para asegurar la tranquilidad de los caminos (que están generalmente libres de bandidos). No obstante las cosas difieren un poco para quienes se apartan de las rutas principales y deciden explorar directamente las montañas. Esas áreas, llenas de niebla y mucho menos pobladas, son más peligrosas, pues hay multitud de bestias y alguna que otra ruina de los tiempos en el que los Turak dominaban la isla.

Bosque Real: El Bosque Real es mayor y más importante de la isla, pues se extiende varios cientos de kilómetros al este de Maning proporcionando caza y madera a la capital. Famoso en el pasado por haber sido hogar de multitud de bandidos y salteadores, tiene una estructura laberíntica así que resulta muy fácil perderse si no se siguen los caminos oficiales. Hay una vieja leyenda sobre la foresta que asegura que siglos atrás el corazón del bosque estaba repleto de hadas que jugaban traviesas con los viajeros, a los que de vez en cuando entregaban dones. Como no se ha vuelto a saber de ellas desde la época de la máquina de Rah, se supone que murieron a causa de la carencia de magia. Afortunadamente, en realidad fueron salvadas por el Señor de los Bosques Etreyu, el más poderoso espíritu de las forestas de todo Gaïa, que las sumió en un profundo letargo. Tras permanecer siglos dormidas algunas de ellas han empezado a despertar mucho más activas que nunca; las hay desde aquellas que han vuelto a sus antiguas travesuras sobre los viajeros hasta las que han decidido salir fuera de los bosques a encontrar humanos a los que vincularse y pasar el rato.

Montes de Maning: Maning es el nombre con el que se engloba toda la extensión de terreno que se extiende al sur de la cordillera de Oldbrown, una inmensa zona de montes bajos salpicada de vez en cuando de algún que otro pequeño bosque y otros tantos lagos. Se caracteriza por sus increíbles campos de flores, de belleza sobrecogedora, y el agradable aroma que emiten. Es también la zona más poblada de la isla, pues además de varias grandes ciudades (incluyendo la capital) hay bastantes pueblos pequeños.

Blightlands: Es el nombre que recibe una pequeña extensión de terreno situada cerca de la costa al oeste de la isla. Dicho territorio, bajo el que pasa una Línea del Dragón, quedó de algún modo corrupto durante la activación de la máquina de Rah provocando que se volviera una zona oscura y marchita. Las energías sobrenaturales liberadas han provocado numerosas alteraciones indeseadas, como la aparición de bestias mutadas por la magia ambiental. Oficialmente el reino ha declarado que la zona está repleta de plantas venenosas que provocan nubes tóxicas, por lo que se prohíbe la entrada para evitar posibles contaminaciones. Actualmente hay pequeños grupos de Hijos del Dragón en la zona, pues pese a que incluso ellos corren peligro, el lugar es ideal para ocultarse de ojos indeseados.

Nortdone: Al norte de la Cordillera de Oldbrown se extiende Nortdone, un amplio territorio de pequeñas montañas y montes bajos llenos de vegetación que acapara prácticamente toda la parte superior de la isla. Dependiendo de la zona, las elevaciones pueden ser extremadamente abruptas o fáciles de transitar. Lo más característico de Nortdone es la densa capa de niebla que, siempre que no está lloviendo, suele cubrir el horizonte dándole a todo una apariencia sombría y misteriosa para quienes no están acostumbrados a verlo. Al igual que ocurre en muchos otros lugares de Dafne es recomendable no salir de las zonas de transito habituales, ya que perdidos entre los montes y valles hay peligros de tiempos pasados, ocultos en innumerables ruinas pertenecientes a las viejas tribus que reinaron sobre la isla hace más de dos mil años. Es especialmente problemático viajar por las noches de luna llena, ya que multitud de Gwyllgi pululan invisibles por los caminos en busca de alguna presa.



Un pueblo de Nortdone

Montañas de Skarrafall: Extendiéndose por toda la costa norte de Dafne se encuentra Skarrafall, la segunda masa de montañas más importante de la isla. Mucho más altas y abruptas que las de Oldbrown, estas montañas son difícilmente transitables y, salvo unos pocos pueblos situados en la ladera, no está apenas habitada. No obstante, hay una gran cantidad de torreones y castillos en las cúspides que, antes de la Guerra de Dios, servían para proteger el norte de los ataques provenientes del océano. Abandonados siglos atrás, dichas construcciones albergan ahora infinidad de pintorescas leyendas sobre espíritus y almas en pena de aquellos que los habitaron. Irónicamente, muchas de ellas son reales, ya que la Corte Oscura ha tomado algunos de ellos como residencia, despertando a los espíritus de La Vigilia que moran en las construcciones.

Ilustrado por © Wan Yu Li

La Tierra de El Dragón

Pese a que muchos consideran que todo el misticismo que envuelve a la isla no es más que una simple leyenda de épocas pasadas, Dafne es realmente un lugar especial, un emplazamiento de verdadero poder ancestral que se rige por reglas diferentes a las del resto del mundo. En las profundidades de la tierra, durmiendo justo sobre la intersección de una gran cantidad de líneas ley, existe una consciencia ancestral que ha influido con su mera existencia en todo cuanto le rodea. Tiene infinidad de nombres, como El Guardián, La Serpiente del Arcoiris o Valeon, pero generalmente lo denominan "El Dragón". Dicha entidad nunca ha salido a la superficie y permanece semi aletargada en todo momento, pero su simple presencia influye descomunalmente en Dafne y en sus habitantes, pese a que ellos mismos son incapaces de percibirlo.

El influjo que El Dragón tiene sobre la isla posee muchos matices, pero se centra principalmente en sus pobladoras femeninas. Se dice que es un ente masculino (hay incluso quienes lo consideran el "aspecto" masculino de la existencia) y en consecuencia sólo se vincula con mujeres, concediendo a las que viven en Dafne capacidades especiales. Son precisamente dichos dones lo que ha hecho posible el predominio femenino en la sociedad, pues al menos mientras estén en la isla las capacidades físicas de cualquier mujer no tienen nada que envidiar a las del más fuerte de los hombres.

La influencia de El Dragón no siempre es igual para todas. Algunas, consideradas "elegidas", reciben incluso poderes superiores. Los ocultistas más expertos han relacionado esta "vinculación" a la sincronización que se obtiene con Beryls y Shajads, considerando al Dragón equivalente a una deidad de grado superior con un ámbito de influencia limitado tan sólo a Dafne.



Poderes Personales

Cualquier mujer que pase al menos un año en Dafne (haya nacido allí o no) empieza a desarrollar cualidades especiales. Estos poderes se mantienen durante cierto tiempo incluso cuando abandona la isla, pero tras pasar entre tres y seis meses alejada de sus costas, comienzan a disminuir hasta que desaparecen por completo.

Incremento Físico: Todas las mujeres de Dafne obtienen un bono innato de +1 a dos de sus atributos físicos. Este bonificador no permite incrementar naturalmente una característica por encima de 11 ni concede inhumanidad. En el caso de que los atributos incrementados sean Fuerza o Constitución, estos bonos no modifican su Tamaño.

Envejecimiento Reducido: En Dafne las mujeres envejecen de un modo diferente al del resto del mundo. Si bien no viven mucho más tiempo que los hombres ni tardan más en llegar a la pubertad, una vez que alcanza la adolescencia empiezan a envejecer más lentamente de lo normal, permaneciendo con la apariencia y capacidad física de una mujer de entre veinte y cuarenta años. Las más ancianas (aquellas que han cumplido más de cien años), tienen una apariencia de poco más de cincuenta incluso cuando mueren a consecuencia de su avanzada edad.

Naturalmente Hermosas: Cualquier mujer que nace en Dafne obtiene un bono de +1 a su Apariencia (hasta un máximo de 10).

Las Elegidas

Aquellas mujeres que obtienen la consideración de "Elegidas por El Dragón" desarrollan capacidades aún más sorprendentes que el resto de las pobladoras de la isla. Además de los poderes genéricos que todas poseen, las Elegidas consiguen además otras cualidades especiales de naturaleza sobrenatural. Estos poderes nunca son dos veces iguales y difieren considerablemente de una a otra. Por ejemplo, una Elegida podría controlar innatamente el fuego mientras que otra podría tener la capacidad de devolver la vida a aquellos que acaban de morir. La única característica que todas ellas comparten es que son increíblemente afortunadas para evitar sufrir daños físicos o morir violentamente, pero a cambio, sus vidas suelen estar rodeadas de tragedias personales. Habitualmente en cada generación el número de Elegidas oscila alrededor de una veintena, aunque no siempre se descubren a todas.

Limitación Sobrenatural

La influencia de Dragón no sólo afecta a los habitantes de Dafne, sino que repercute también en toda la estructura existencial de la isla. La más notable es que los poderes sobrenaturales están más limitados delante de gente común que en otros lugares de Gaïa, ya que de algún modo se genera un campo de dispersión que neutraliza cualquier energía innatural. Al menos en apariencia este proceso parece ser una especie de sistema de protección para salvaguardar del peligro a las personas normales. Cuando hay mucha gente sin capacidades especiales en las inmediaciones (alrededor de unos dos kilómetros de distancia), las energías místicas, psíquicas y el Ki tienen menor fuerza. A nivel de juego, las acumulaciones y potenciales sobrenaturales que se empleen en Dafne aplican un penalizador que depende de de la cantidad de personas sin poderes que haya en las inmediaciones.

· Delante de un individuo normal los personajes dotados de poderes especiales aplican un penalizador de -5 a su ACT, un -1 a su Acumulación de Ki más elevada y un -10 a su potencial psíquico y sus habilidades de Convocatoria. Ante un número comprendido entre dos y diez personas los penalizadores se incrementan a -10 al ACT, un -1 a las dos Acumulaciones de Ki más elevadas y un -20 tanto al Potencial Psíquico como a las habilidades de Convocatoria. Delante de entre once y cincuenta individuos los penalizadores se incrementan a -15 a al ACT, un -1 a las tres Acumulaciones de Ki más elevadas y un -30 tanto al Potencial Psíquico como a las habilidades de Convocatoria. Finalmente, ante grupos superiores a cincuenta personas los negativos son de -20 a al ACT, un -1 a todas las Acumulaciones de Ki y un -40 tanto al Potencial Psíquico como a las habilidades de Convocatoria.

Las entidades con Gnosis 35 o superior así como aquellas personas con un Gnosis 15 puntos superior a su Natura pueden ignorar esos negativos. De igual forma, las elegidas por El Dragón tampoco sufren nunca limitación alguna a su poder en Dafne.

Lady Chantelle,
Elegida de El Dragón

Bosques de Sheelemoor: Esta zona, que los nativos llaman coloquialmente el Bosque Muerto, es una pequeña foresta situada en el oeste de Nortdone. Aparentemente debe su nombre a la gran cantidad de árboles muertos y retorcidos que hay en él, algo que, sumado a la niebla ambiental, le da un aspecto realmente macabro. Dado que hay poca vida animal y escasas plantas comestibles, es raro que tenga visitantes y la gente de las poblaciones cercanas lo evitan. Naturalmente, existen multitud de leyendas tenebrosas que hablan de espíritus en pena, maldiciones y toda clase de historias similares. Lo cierto es que en esta ocasión hay una gran verdad tras los mitos, ya que Sheelemoor es el corazón de la Corte Oscura, el reino de las hadas tenebrosas que cíclicamente amenazan el mundo. El centro del la foresta conecta con La Vigilia cuando sobre ella brilla la luz de la luna, donde se alza el tenebroso Castillo de las Sombras.

Bosque de Eve: Este bosque, que comparte el nombre con la segunda ciudad más importante de la isla, es el mayor coto de caza de Dafne. Infinidad de animales de todo tipo, lo que incluye depredadores, pululan por la espesura. Eve está dividido en dos partes; una de libre acceso a todo el mundo y una zona interna, llamada el Coto de las Rosas, que únicamente la nobleza puede usar. Allí hay algunas de las presas más valiosas del mundo, pues sus pieles y otras partes de sus cuerpos son trofeos que alcanzan cifras desorbitadas en cualquier mercado.

Lugares de interés

Aunque hay pocos pueblos y muchas de sus zonas están escasamente pobladas, Dafne destaca por la gran cantidad de lugares interesantes que hay en su territorio. Además de sus dos inmensas ciudades, que reúnen a más de la mitad de la población del país, la isla entera está repleta de ruinas bien preservadas de otras civilizaciones antiguas.

Luciel
(Metrópolis, 1 720 000+ habitantes)

La capital de Dafne es la inmensa ciudad de Luciel, una metrópolis verdaderamente colosal con sus más de trescientos kilómetros cuadrados de extensión. Está completamente rodeada de campos de flores y en su interior también hay numerosísimos jardines, dándole a todo un aspecto agradable y colorista, así como un curioso olor que mezcla humedad, variadas fragancias florales y el humo de las chimeneas.

Luciel está muy adelantada comparada a la mayoría de ciudades de Gaïa. Casi todas sus calles están pavimentadas, hay un complejo sistema de alcantarillado similar al de Arkángel (algo por otro lado lógico, ya que en la zona llueve continuamente), acueductos que trasportan el agua hasta todos los hogares y muchas otras modernidades. En general podría decirse que está llena de contrastes, pues si bien visualmente es una auténtica maravilla, repleta de palacios, mansiones, monumentos y unas calles de gran amplitud, también hay numerosos suburbios en los que las casuchas se amontonan y la calidad de vida es mediocre. También destaca el choque entre los colores apagados de los edificios y la niebla gris con el colorista y agradable aspecto que le dan sus múltiples jardines de flores.

La ciudad, que se ha vuelto excepcionalmente comercial estos días, posee numerosísimas fábricas similares a las de Chaville en la que multitud de mujeres y hombres trabajan duramente a diario. No obstante, al contrario de lo que ocurre en la capital de Gabriel, en Luciel los sindicatos tienen mucha relevancia y se aseguran de que no se den condiciones inhumanas de trabajo.

La gran mayoría de la nobleza intermedia de la isla reside en la capital y hay barrios enteros vinculados a una familia en concreto. Cuanto más se acerca uno a las afueras, las zonas son más independientes, pero también más pobres.

Luciel tiene multitud de edificios relevantes, de los que destacan su edificio del senado, su universidad y los Tres Palacios, estructuras idénticas de inigualable belleza que fueron construidos sobre ramificaciones menores de las líneas del dragón de la isla con el objetivo de proveer de protección sobrenatural la ciudad entera. A pocos kilómetros al norte de la ciudad también se alza el Jardín de las Rosas, el palacio en el que reside la Dafne Celianes Ventreus.

Desconocido para los habitantes de Luciel, varios Hijos del Dragón viven y se me mueven por las alcantarillas, planificando en secreto sus acciones en contra de los habitantes de la isla.

La Dos Rosas

Las Dos Rosas de Dafne es el sobrenombre con el que se conoce habitualmente a las gemelas Ventreus, la actual señora de las rosas y su hermana. La Dafne Celianes, que nació apenas unos minutos antes que su hermana, heredó el dominio sobre la isla, algo que la Regina, la menor, nunca ha soportado. Por tanto existe cierta disonancia entre ambas, aunque a los ojos de la gente de a pie aparentan estar muy unidas.

Lady Celianes Ventreus (Paladín Nv 6, ♀), Dafne y señora de las rosas, es la reina suprema de la isla. Elegida por el Dragón y entrenada por su madre para ser la dirigente que se esperaba de ella, es una mujer inteligente, genial en la política y extremadamente buena maquinando planes retorcidos. Sabe ser dulce, agradable y diplomática a la vez que una estupenda mentirosa que oculta sus intenciones a cuantos la rodean. No obstante, tiene un defecto serio como política; carece de la crueldad necesaria para la posición que ostenta, algo que le ha costado más de un problema al no atreverse a tomar algunas decisiones difíciles. La más clara muestra de ello es su fundada sospecha de que su hermana está actuando en su contra desde hace años pero, por más que ha tenido la oportunidad, nunca ha intentando atacarla o eliminarla.

Pese a sus grandes éxitos como señora de las rosas, la vida personal de Celianes no ha sido demasiado afortunada, en especial en lo relacionado con su familia. Aunque tuvo la suerte de casarse nada más alcanzar la mayoría de edad con el hombre al que amaba (y con quien tuvo dos hijas), su esposo murió asesinado salvándola de un complot para matarla. Este acontecimiento la dejó sumida en una profunda depresión. Para agravar aún más la situación su hija menor Cennette se escapó de Dafne tratando de evitar las responsabilidades de su nombramiento como miembro de la Orden de la Rosa y la mayor, Chantelle, mantiene una relación distante con ella, pues su obligación es la de ser caballero antes que hija y verla como reina antes que madre.

Pese a ser una Elegida, ella misma nunca ha descubierto exactamente en que consisten sus capacidades especiales, así que irónicamente se jacta delante de los miembros de la Orden de la Rosa de que su poder es ser "lista y encantadora" (algo que, por otro lado, nadie puede negar).

Lady Regina Ventreus (Paladín oscuro Nv 8, ♀), es la hermana menor de Celianes, una mujer rencorosa que vive amargada por la idea de que es realmente la primogénita, pero que fue secretamente apartada de la posición que le correspondían porque sus poderes eran superiores a los de su madre. Por ello, pese a que aparentemente es una "amable hermana" y súbdito fiel de Celianes, lleva más de dos décadas actuando en la sombra contra ella. Extremadamente inteligente y una experta en forjar alianzas, tiene lazos con los Hijos del Dragón y otras fuerzas enfrentadas a su hermana, con quienes lleva mucho tratando de eliminarla. En secreto se ha vinculado con una sociedad llamada la Orden Sombría que intenta asesinar a Celianes y tomar el control de Dafne.

Calian´ul Veritatis Munde
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Calian´ul Veritatis Munde es el nombre que recibe el santuario secreto que protege la entrada a la gruta en las profundidades de la tierra donde duerme El Dragón. Se encuentra en un ignoto lugar de la Cordillera Oldbrown y, pese a que es sin duda el mayor núcleo de poder sobrenatural de Dafne (y puede que del actual mundo conocido), está completamente escudado ante detecciones sobrenaturales de manera que incluso entidades de poder quasidivino son incapaces de encontrarlo. Únicamente la Dafne y tres componentes de la Orden de la Rosa saben donde está exactamente situado y las condiciones especiales que se requieren para entrar. Por si estas protecciones no fueran suficientes, el interior del complejo posee formidables guardianes, creados a partir de las energías de El Dragón, que despertarían en el caso de que alguien no autorizado tratase de forzar su entrada y molestar al durmiente.



Eve
(Metrópolis, 1 150 000+ habitantes)

Eve, la flor gris, es la segunda mayor ciudad de Dafne además del mayor puerto comercial de toda la isla. Hace más de mil años, antes de la Guerra de Dios, desde allí salían a diario miles de barcos y navíos voladores hacia todos los rincones del mundo, incluso a aquellos que ahora han desaparecido tras La Barrera. Por desgracia la metrópolis fue prácticamente arrasada hasta sus cimientos por las fuerzas de Rah por lo que, incluso si se reconstruyó tratando de seguir su estructura original, poco queda ya de las maravillas que la hicieron famosa en todas partes.

Los barrios centrales de Eve están diseñados en grupos que simulan el aspecto de pétalos enormes y el núcleo de la ciudad es especialmente hermoso, pues aparenta ser una inmensa flor. Naturalmente, conforme fueron pasando los años y se añadieron más y más barriadas no fue posible seguir con esta distribución tan poco útil, pero incluso las nuevas construcciones siguen siendo muy hermosas.

Uno de los detalles más característicos de Eve es la capa de niebla que suele cubrir la ciudad a diario. Generalmente no es demasiado densa y permite ver los edificios cercanos y los monumentos pero hay ocasiones, sobre todo por la mañana y antes de oscurecer, en las que es tan espesa que resulta incluso difícil vislumbrar más allá de unas decenas de metros. Para evitar los problemas que pueda ocasionar la falta de visibilidad existe una serie de torreones que actúan como faros internos, los cuales permiten orientarse a sus habitantes en cualquier momento del día.

Además de barcos comerciales, en los inmensos puertos de Eve se reúne una de las mayores flotas navales de Gaïa, pues prácticamente la totalidad de los barcos de guerra de Dafne están ubicados aquí.

La señora de Eve es Lady Regina Ventreus, la hermana gemela menor de la señora de las rosas. Es muy amada por la gente, ya que su administración de los recursos es impecable y su dura campaña contra la delincuencia (que algunos consideran excesivamente cruel) ha logrado bajar los niveles de criminalidad hasta límites históricos.

En Eve, igual que en la capital, actúan en secreto varios grupos de los Hijos del Dragón con el beneplácito de Regina Ventreus, al igual que un gran número de entidades sobrenaturales y personas dotadas con poderes que, dada la proximidad de las líneas del dragón, eligen la metrópolis como residencia habitual.

La Espina
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Lo que se conoce como La Espina son las ruinas fortificadas del mayor de los bastiones de Dafne, destruido y olvidado desde los tiempos de la Guerra de Dios. Glorioso en el pasado, el castillo encontró su fin cuando, al comprender que sus defensoras estaban condenadas a morir, una miembro de la Orden de la Rosa llamada Rottenmeier conectó sus poderes con la línea del dragón que pasaba bajo la fortaleza. El resultado fue una avalancha de espinas que envolvió la construcción entera matando a todos cuantos se encontraban en las inmediaciones, tanto amigos como enemigos. Ahora, siete siglos después, lo que queda del bastión sigue lleno de maleza, así como algún que otro cadáver que se mantiene envuelto entre las espinosas enredaderas. Quizás por toda la muerte que hubo allí en el pasado las ruinas siguen siendo un lugar tétrico y cualquiera que entra en ellas siente un frío innatural que le cala los huesos.

Dado que la zona está repleta de vida vegetal, muchos naturalistas han creído apropiado poblar La Espina y tratar de reconstruir el castillo, aunque todos los intentos han acabado en tragedia. Algunas personas opinan que la construcción está llena de espíritus oscuros mientras que otros dicen que las espinas de las enredaderas segregan un veneno que vuelve loca a la gente. Lo cierto es que la respuesta es una mezcla de las dos, pues como pago por toda la destrucción que causó el espectro de Rottenmeier sigue atrapado allí, encadenada por enredaderas a los cuerpos de todos aquellos que mató. La criatura no puede actuar en el mundo, salvo creando monstruos que le sirven de agentes y asesinos. Rottenmeier, que sólo desea encontrar una manera de morir definitivamente, está en guerra con una parte de la actual Corte Oscura, aunque en el pasado trabajó con ellos bajo el sobrenombre de la Reina Negra.

Ilustración por © Raúl Rueda

Drissmoor
(Pueblo, 2 000+ habitantes)

Drissmoor es uno de los pueblos más pintorescos de Dafne, ya que el lugar está completamente repleto de grandes estatuas de piedra y metal de los más diferentes tamaños (algunos, incluso de más de doce metros de altura). A causa de ellas pasear por las calles de la población es realmente un espectáculo impactante, ya que a cada vuelta de la esquina se erige alguna que otra estatua en las poses más inverosímiles. La gente de la localidad las considera sus protectores y tiene la creencia de que, si algo malo llegara a pasarles, estos gigantes cobrarían vida y los protegerían. Por suerte o por desgracia, esta afirmación tiene una parte de verdad, pues las "estatuas" parecen ser golems tecnomágicos de combate que, por causas desconocidas, quedaron inertes y recubiertos de piedra (de ahí que haya partes de metal que sobresalen de ellos). El verdadero problema es que ninguno de los que los ha estudiado ha podido averiguar su origen, ya sean de Sólomon o de una civilización diferente.

Santuario de Annwn
(Ciudad, 7 500+ habitantes)

Annwn, santuario de los apartados, es el mayor secreto de Dafne. Su existencia ha sido ocultada al mundo durante los últimos setecientos años, pues si se divulgara cualquier información sobre ella hubiera puesto en peligro a todo el país. La ciudad se erigió sobre ruinas Sylvain al finalizar la Guerra de Dios con el fin de dar cobijo a todos los refugiados no humanos que habían sobrevivido al conflicto, pues era una zona fuertemente sobrenatural en la que las razas místicas no sufrían los problemas derivados de la máquina de Rah. No obstante, el papel de Annwn se tornó más oscuro con el nacimiento del Sacro Santo Imperio de Abel. La señora de las rosas de aquel periodo fue consciente de que Zhorne Giovanni no pararía ante nada para unificar el mundo y acabar con el odio racial hacia los pueblos no humanos de la única manera que podía; destruyéndolos. Sin embargo, pese al peligro que conllevaba, la Dafne se negó en rotundo a sacrificar a una parte de sus súbditos por el mero hecho de que no eran humanos. Por ello, antes de la anexión de Dafne al trono imperial, usó todos los recursos a su disposición para ocultar la existencia de Annwn, a la que ordenó trasladar a todos los seres no humanos de la isla. Desde entonces generación tras generación las señoras de las rosas han protegido y escondido Annwn del mundo, un refugio (y lamentablemente también prisión) para las criaturas sobrenaturales de la isla donde pueden vivir sin miedo... al coste de no abandonar la ciudad.

Annwn, situada en el interior de un amplio valle de la Cordillera de Oldbrown, es una ciudad de considerable belleza. Su arquitectura es una mezcla entre el estilo tradicional de Dafne con elementos élficos, por lo que es mucho más barroca y "luminosa" que Luciel o Eve. La mayoría de casas son lujosas y también cuenta con varios palacios, dos teatros e incluso una pequeña universidad. Sólo hay una única vía de acceso a Annwn, un amplio túnel que da a un paso secreto de montaña. La entrada está sellada con protecciones sobrenaturales y una división secreta de guerreras al servicio de la Orden de las Rosas se asegura de que nadie penetre o salga sin los permisos apropiados.

La mitad de los habitantes de Annwn son Sylvains, seguidos en orden por Jayans, Daimah, Ebudans y grupos minoritarios de otras razas. También hay un considerable número de humanos, tanto familias que eligieron vivir en la ciudad siglos atrás como soldados entrenados para protegerla de amenazas externas y asegurarse de que nadie escape de ella.

Sorprendentemente, el día a día de Annwn es similar al de cualquier otra ciudad. La gente trabaja para vivir y la urbe tiene una próspera economía basada en el comercio interior. No obstante, sus habitantes también son capaces de hacer encargos comerciales de productos al exterior solicitándolos de listas que les proporcionan los "Dulhan", agentes comerciales que sirven directamente a la señora de las rosas y que visitan la ciudad con encargos todos los meses.

Si bien la mayoría de sus habitantes disfrutan de sus vidas diarias, también hay un pequeño sector que desea abandonar Annwn, el cual consideran mucho más una cárcel que un santuario. Dado que las salidas están selladas sobrenaturalmente y no pueden escapar de un modo convencional, buscan en secreto un método de conseguirlo, ya sean enviando mensajes ocultos al exterior usando los productos que venden a los "Dulhan" o hallando una brecha de seguridad en la ciudad.

Annwn está gobernada por el Consejo de las Rosas Grises, una sociedad de ocho mujeres que trabajan fielmente para la Dafne. Son conscientes de lo que ocurre en el mundo (han sido autorizadas a salir en más de una ocasión) y comprenden el peligro en el que se encontrarían de conocerse su existencia. Sólo una de ellas, la Rosa Gris Alieal Ul Del Fasyel (Warlock Nv 6, ♀ Sylvain) trabaja en secreto para la hermana de la señora de las rosas con el fin de acabar con la ciudad, pues desea por encima de todo poder "liberar" a sus ciudadanos, a quienes considera presos.

Prut
(Ruinas, 300+ habitantes)

A los pies de Skarrafall, bajo unas antiguas ruinas de origen Turak, se encuentra una inmensa gruta subterránea en la que los Hijos del Dragón han construido su principal base de operaciones en Dafne. Allí viven centenares de Turak, aunque muchos son crías demasiado jóvenes para actuar aún como agentes de la organización. Se les entrena y prepara para que, cuando llegue el momento, sean capaces de luchar al lado de los suyos en contra de la humanidad. El complejo está muy bien protegido ante un posible ataque, ya que de ser necesario podrían hundirse secciones enteras que darían tiempo a los que viven allí a escapar por alguna de las múltiples salidas que tienen preparadas. No obstante, el lugar también cuenta con un guardián considerablemente peligroso, la dragona adulta Phitios. Lamentablemente para ella, la criatura está encerrada en la sección principal de Prut y aunque puede moverse con facilidad en las profundidades, es incapaz de salir al exterior por sus propios medios sin hacer que toda la gruta se derrumbe, algo que sepultaría a sus aliados y a los pequeños jóvenes Turak a los que tanto cariño ha tomado.

Kaohikia
(Edificación, Sin habitantes conocidos)

Puede que este extraño lugar sea uno de los mayores misterios de todo Gaïa pues, pese a tener más de diez mil años de antigüedad, es muy poco lo que se sabe o se ha averiguado de él. Se trata de una laberíntica estructura de piezas de metal oscuro que se reparten cerca de la costa de Maning con una extensión de poco más de un kilómetro de radio. Aunque visto desde el suelo no aparenta ser más que un conjunto de columnas y muros repartidos caóticamente, observándolo desde un punto elevado es posible percibir que realmente forman una compleja estructura mística. Dado que la construcción está justamente sobre una línea de poder, la creencia más extendida de los ocultistas es que la estructura debe de ser un precario sistema de control sobrenatural construido por místicos de tiempos pasados, más lo cierto es que de ser así, las formulas que usaron difieren completamente de las que se emplean en la actualidad y no otorgan vinculación alguna con la línea. Otro detalle considerablemente llamativo es que, al menos aparentemente, es imposible destruir o tan siquiera dañar la estructura, pues los bloques poseen una resistencia sobrenatural desmedida. Sin embargo, lo que sí es seguro es que no resulta "positivo" moverlos o desplazarlos de su posición, pues las veces en las que se ha hecho una serie de cataclismos naturales han asolado Dafne hasta que fueron restituidos a su formación original.

Arom
(Pueblo pequeño, 800+ habitantes)

Arom es una pequeña y pacifica comunidad rural que se dedica a la manufactura de perfumes, algo bastante habitual en la isla de las rosas. No obstante, lo que la hace diferente a las demás poblaciones es una particularidad que provoca que sus perfumes alcancen precios exorbitantes en el continente; todos los seres sobrenaturales (sin importar su naturaleza o vinculación elemental) y las personas que poseen el Don los encuentran irresistibles. Como es de imaginar, muchas sociedades secretas han intentado investigar que es lo que hace las fórmulas de la aldea tan especiales, aunque lo único que han podido deducir es que o bien debe tratarse de los materiales que los pueblerinos usan o de algún ingrediente secreto que los maestros perfumeros añaden en las mezclas. Hasta el momento, ninguna sociedad ha tenido éxito duplicando el proceso. Naturalmente, esto ha provocado una guerra comercial entre varias facciones para hacerse con el control de las existencias, lo que ha llamado la atención incluso de la propia Señora de las Rosas.

Rosenoir
(Ciudadela, 1 000+ habitantes)

La Academia de las Espinas Rosenoir es la principal escuela de esgrima de la isla de las rosas, así como la de mayor renombre de Eurakia. Uno de los muchos secretos que ocultan sus altas murallas es que en su interior la superioridad femenina desaparece y la mayor parte de los maestros son extranjeros, lo que permite a las jóvenes estudiantes descubrir muchos estilos diferentes y elegir el que mejor se adapte a sus necesidades. Las clases incluyen tanto instrucción marcial como lecciones de historia y estrategia, pues de Rosenoir salen las futuras oficiales del ejército. Las mejores alumnas son conocidas como los Pétalos y reciben entrenamiento en los caminos del Ki.

La disciplina en Rosenoir es férrea y solo hay una regla; las órdenes y decisiones de los profesores son absolutas. Si un maestro cree que una de las alumnas tiene potencial para hacer algo y ella es incapaz de alcanzar sus expectativas, es expulsada sin miramientos.

Desde hace algo más de un año han empezado ha aparecer algunas alumnas muertas y, al lado de cada cadáver, el asesino deja una rosa negra. La escuela, preocupada por las implicaciones políticas que puedan tener las muertes, trata de mantener el secreto de lo que sucede, aunque no saben cuanto tiempo más podrán seguir haciéndolo.

Bloomport
(Ciudad, 28 000+ habitantes)

Bloomport, segundo puerto más importante de Dafne y el más cercano a Eurakia, recibe incluso más visitas de extranjeros que la inmensa Eve, pues resulta ideal como entrada a la isla para aquellos que pretenden viajar hasta la capital. Hermoso y lleno de jardines, los que llegan al puerto no pueden sino sentir que es una versión en miniatura de Luciel, pues tanto la estructura de los edificios como sus jardines se asemejan mucho a los de esta. La mayor diferencia, además de su tamaño, es el gran despliegue militar que hay siempre en sus calles, pues la ciudad está siempre preparada ante un eventual ataque enemigo, incluso si no ha habido un sólo conflicto bélico en la isla en más de siete siglos.

Bloomport está regido por la duquesa Phaedra (Tao Nv 8, ♀), una de las nobles de la Orden de la Rosa que posee poder sobre la gravedad y puede alterar el peso y apariencia de su propio cuerpo. Pasa poco tiempo en la ciudad y por lo general delega su trabajo en un consejo formado por varios senadores.

Bloomport es la única ciudad de la isla que actualmente tiene una delegación de Sol Negro, ya que hace apenas un año la que se encontraba en la capital fue destruida por la Orden de la Rosa tras descubrir que habían comerciado con equipo nigromántico recientemente. En estos momentos la tienda tiene un enorme volumen de negocio, ya que todos los clientes potenciales de la isla tienen que recurrir a ella.

Recientemente la Dafne ha impuesto serias restricciones a la entrada de barcos en Bloomport bajo la excusa de que se han detectado fuerzas de los reyes pirata actuando en la zona y tratando de adentrarse en el país. En realidad, esta medida tiene como finalidad restringir la llegada de gente procedente de Espheria que pueda "incomodar" a la población con noticias sobre las fuerzas sobrenaturales que imperan ahora en el país vecino.

Otras Poblaciones: Southam, Spennymoor, Sleaford, Rothwell, Ramsgate, Prudhoe, Otley, Northallerton, Melksham, Marlborough, Carterton, Amesbury.

Tramas

Dafne, con sus misterios y ambiente único, es un lugar preparado para vivir grandes aventuras. La fuerza de El Dragón, que se extiende por toda la isla, no es suficiente para paliar todo lo que está sucediendo en ella. Intrigas políticas, motivadas por el antagonismo entre las Dos Rosas y sus respectivos partidarios, se mezclan con problemas mucho más oscuros y apremiantes, como el resurgir de la Corte Oscura o la serie de ataques que los Hijos del Dragón están planeando para la isla.

Las piedras del fin del mundo: Tornados, tsunamis y terremotos llevan asolando Dafne durante tres días enteros, causando graves daños materiales y una considerable pérdida de vidas. Los expertos son incapaces de determinar lo que sucede y no son pocos los que lo vinculan de algún modo a elementos místicos. Aparentemente, aunque estos fenómenos son naturales, hay una desestabilizarte alteración mágica ambiental creciendo a un nivel alarmante, lo que puede influir considerablemente en este tipo de desastres. La ocultista Victoria Eslanka, asesora de la Señora de las Rosas en materia sobrenatural, liga estos sucesos a una alteración sobrenatural en el área de Kaohikia, asegurando que hace unos días una importante pieza de las ruinas ha sido robada. Naturalmente, la Dafne no escatimará gasto alguno en tratar de recuperar el fragmento extraviado, incluso si eso representa contratar a centenares de investigadores externos que apoyen a sus propios equipos en la búsqueda.

Pero... ¿Quién se ha llevado esa pieza? ¿Y es realmente eso lo que está produciendo las catástrofes, o no es más que una mera coincidencia?

Los machotes: Jean Pierrit, un noble procedente de Gabriel cuya testarudez sólo es superada por su absurda fortuna, odia Dafne por encima de todas las cosas. Afirma que las mujeres son inferiores a los hombres por naturaleza y que un país en el que estas se creen mejores es la mayor sandez de la historia. Obsesionado con la idea de probarlo al mundo entero, el noble ha invertido una considerable parte de su fortuna con el fin de crear una competición oficial que muestre la superioridad absoluta del género masculino. Para ello ha contratado a un equipo de "campeones" en todas las materias (tanto físicas como intelectuales), y pretende hacerlos competir con las mejores mujeres de Dafne en todo tipo de pruebas, a cada cual más "machota", como él mismo afirma. Por increíble que parezca, ha conseguido incluso que la Señora de las Rosas acepte la oficialidad de su propuesta, pues se ha comprometido a pagar medio millón de Escudos de Oro si su equipo es derrotado, mientras que si gana la Dafne ni siquiera debe de admitir que las mujeres son inferiores a los hombres; simplemente reconocerá que el equipo de Pierrit es mejor. Naturalmente ambos pretenden hacer uso de fuerzas sobrenaturales para lograr sus fines, aunque no pueden permitirse ser descubiertos.

Arquetipos genéricos de Dafne

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Dafne. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado de las Rosas
Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 1
Turno 65/60/45; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 70; **HE** 60; **Armas** Estoque / Daga de parada / Pistola; **Daño** 50/40/50
AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 6 **POD:** 5
Habilidades: Acrobacias 30, Saltar 20, Montar 35, Trepar 40, Estilo 50, Advertir 40, Buscar 30, Trucos de manos 20, Historia 30.
Especial: Tabla de armas de Duelista.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 30.

Dama Noble de Alta Alcurnia
Categoría Novel; **Nivel** 4
Turno 75/70/55; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 110; **HE** 100; **Armas** Estoque / Daga de parada / Pistola; **Daño** 50/40/50
AGI: 8 **DES:** 5 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 7
Habilidades: Acrobacias 25, Montar 105, Nadar 20, Estilo 75, Intimidar 45, Liderazgo 75, Persuasión 105, Advertir 45, Buscar 15 , Historia 75, Tasación 55, Baile 75, Trucos de manos 20.
Especial: Tabla de armas de Duelista.
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 50.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Estilo +20, Advertir +20, Persuasión +20, Trucos de manos +20, Música +20, Historia (local) +20, Bailar +20.

Burgués: Tasación +30, Estilo +20, Advertir +20, Persuasión +30, Música +20, Historia (local) +20, Bailar +20.

Alta nobleza / Nobleza: Montar +20, Estilo +30, Liderazgo +30, Persuasión +20, Música +20, Historia (local) +20, Bailar +20.

Tabla IX: Dafne

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas, comida para un día y un par de cupones de alimentos patrocinados por la Señora de las Rosas, unas escasas posesiones que caben en tus bolsillos. 1 MC.
31-60	Clase media	Dos o tres mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO
61-90	Burgués	Una montura, varias mudas de ropa variada de calidad, raciones de calidad para más de una semana, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 20 MO
91-100	Nobleza	Un purasangre o un avestruz de combate, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras. 150 MO.
Priv.(1)	*Alta nobleza*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el mercado de Manterra, desde monturas variadas a ropa de la más excelsa calidad, incluyendo naturalmente todo tipo de arma (salvo las de fuego) y armaduras ligeras o pesadas. 1.000 MO.*



Estudiante de Rosenoir

Bekent

Capital: Amarok.
Número de habitantes: 200.000+
Etnias principales: Norne (82%), Roman (5%), Asher (3%), Dravado (3%), Eruk (3%), Sulem (3%).
Forma de gobierno: Tribal.
Idiomas: Brukeniano.
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: 2
Gentilicio: Becko.
Bandera: Ninguna.
Nombres masculinos: Lars, Agloliick, Akycha, Pakak, Poul, Innunguaq, Knud, Rasmus, Niels, Søren, Mikael, Pavia, Tadlo, Tiikani, Sura.
Nombres femeninos: Kristinne, Amalie, Susanne, Kirsten, Hansine, Jakobine, Birthe, Bolethe, Pinga, Tanarag, Sedna, Suka, Quaileterang, Panik, Puka.
Apellidos: Olsen, Tobiassen, Frederikksen, Jensen, Zeeb, Isaksen, Rosing, Zeeb, Filemonsen, Pedersen, Inut, Piakot, Nini, Mauja, Nerrivik.

Aunque políticamente está constituida como una región autónoma con gobierno propio, ni siquiera durante los tiempos de esplendor del Sacro Santo Imperio se ha considerado a Bekent como un verdadero país. Esta enorme isla, compuesta por tierra y hielo en partes iguales, es en su mayoría un inmenso yermo carente de toda vida, por lo que se la conoce en ambos continentes como "el límite del mundo".

El clima allí es verdaderamente extremo, con constantes temperaturas bajo cero en el norte y nunca superior a los diez grados en el sur. Tormentas de hielo y helados vendavales son una constante diaria, haciendo la zona aún más inhóspita. Llena de abruptas cordilleras heladas, la mayoría de la isla carece de vegetación y la única que hay es de tipo tundra en las llanuras australes. La costa está surcada por corrientes de aguas frías, lo que combinada con sus continuas nevadas hace que intentar navegar por la zona sea algo impracticable salvo en algunas playas y sólo en ciertos momentos del año.

Bekent ha sido habitada de forma no continua durante al menos los últimos cinco mil años. En las diferentes épocas muchos pueblos y culturas diferentes se han asentado en la isla, pero ninguna ha establecido una civilización continuada allí a causa de las dificultades extremas que su clima representa y sus escasos recursos naturales. Actualmente la isla tiene una población mínima, centrada principalmente en su zona sur.

Oficialmente la única gran población de Bekent tiene el estatus de estado soberano con poder sobre la isla, aunque en la práctica no tiene control alguno de los territorios que la rodean. En estos momentos la ciudad se declara neutral, pero simplemente porque están tan apartados del mundo y de sus problemas que no quienes inmiscuirse en lo más mínimo en asuntos que puedan ser perjudiciales para ellos.

Cultura y Sociedad

La sociedad de Bekent se divide en dos grupos claramente diferenciados; los habitantes de la ciudad portuaria de Amarok y los nómadas que viven en las estepas heladas. Los primeros, provenientes del Viejo Continente y más habituados a recibir visitas de extranjeros, tienen una cultura que mezcla parcialmente las viejas tradiciones nómadas con las imperiales.

De un modo muy diferente, los nómadas que viven en zonas áridas son personas pacíficas que basan su cultura en el principio de la solidaridad. Ayudarse los unos a los otros en cualquier circunstancia es lo que les ha permitido sobrevivir en un clima tan adverso; lo mismo que haces y ofreces a los demás es lo que esperas en un momento de dificultad. Solucionan sus disputas mediante juicios colectivos en los que ambos contendientes exponen públicamente sus diferencias para que el resto de vecinos los resuelvan. Esta tradición se extiende naturalmente a los extranjeros, y la gente es excepcionalmente agradable con los visitantes.

Los nómadas se agrupan en comunidades siempre mayores a la veintena pero que rara vez superan el centenar, pues según sus experiencias es lo mejor para sobrevivir en la isla.

Illustrated by © Wen Yu Li

Bekuse

La Última Muralla

Cordillera de Akku

†Vitakot

Tulugaq

†Kristaghe

†Adlartock

†Oighir

Bekent

†Mankut

†Rémulo

†Malazar

Tundra de Arack

La Sonrisa de la Muerte

†Amarok

Mar de Millennia

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros

0 250 500 Millas

Su cultura es patriarcal y polígama, en la que un sólo hombre puede tener a varias esposas, lo cual mide a la vez su verdadera riqueza. El matrimonio tiene otras peculiaridades, de las que destaca sobre todo la existencia de la figura del co-matrimonio, según la cual un hombre o una mujer pueden estar casados con múltiples parejas y formar parte de una estructura familiar diferente con cada una de ellas. Los hombres son tradicionalmente cazadores y pescadores, mientras que las mujeres se ocupan de todo lo relacionado con el hogar, aunque se las enseña lo suficiente como para que en épocas de dificultad sean capaces al menos de proveer alimentos a la comunidad.

Por norma general viajan durante los periodos de mejor clima siguiendo las rutas de los animales de los que se alimentan, acompañados siempre de perros o bestias de caza que han entrenado convenientemente. Cuando se aproxima el invierno regresan a sus pueblos o asentamientos, donde se preparan para pasar los peores meses del año.

Los nómadas son principalmente politeístas y creen en la existencia de multitud de dioses presentes en todos los elementos que les rodean, aunque su religión no tiene apenas una estructura común; cada grupo puede tener deidades ligeramente diferentes y sus propias tradiciones. La religión cristiana carece por completo de presencia o seguidores en la isla, salvo una gran iglesia ubicada en la ciudad de Amarok.

Afrontar lo sobrenatural

Si bien los habitantes de Amarok no están acostumbrados a ver lo sobrenatural como algo común, los nómadas de la tundra han aprendido a convivir en mayor o menor grado con ello a causa de sus habituales encuentros con elementales de hielo y otras criaturas de leyenda. Incluso alguno de sus chamanes poseen conocimientos mágicos menores que han aprendido de sus tratos con dichos seres, por lo que la magia, aunque poco común, llega a verse incluso como algo respetado mucho más que temido. Por ello, ante el uso de poderes sobrenaturales lo común es que los nómadas sientan cortesía hacia la persona que los utiliza y la traten correctamente, salvo si se ven atacados o amenazados por ella.

Historia de Bekent

La historia de la isla ha permanecido inmutable durante miles de años, sometida cíclicamente a los mismos acontecimientos periodo tras periodo sin que nunca haya llegado a avanzar. Se calcula que los primeros pobladores llegaron a ella hace más de siete mil años pero, pese a que trataron de establecer varias ciudades en la zona, desistieron poco menos de dos siglos después trasladándose a otras zonas más habitables. Tras pasar un largo periodo inhabitada, distintas culturas empezaron a sucederse la una a la otra cada dos o tres siglos, pero todas acabaron consumidas por el complicado clima y desaparecieron.

La situación no cambió hasta hace algo menos de dos mil años, cuando un grupo de exploradores procedentes del Pico del Mundo viajó hasta allí con la intención de establecer su propio reino. Si bien, al igual que todos lo que lo habían intentado antes, su objetivo falló, muchos lograron adaptarse a la dura vida de la isla helada y decidieron permanecer allí. Para subsistir se acostumbraron a trasladarse de un sitio a otro como nómadas, lo que con el paso de los años formaría las tribus de la isla. Aquello no acabó con nuevos intentos posteriores de otras culturas de asentarse en Bekent, pero todas acabaron como sus predecesoras.

Naturalmente Bekent no sufrió en absoluto los efectos de la Guerra de Dios, ya que no había nada que atacar. No obstante, más de cinco décadas más tarde Abel envió un destacamento de soldados para investigar la isla y asegurarse de que ninguna de las fuerzas de Rah se había ocultado allí tras el conflicto. Aquello sería el origen de Amarok, la única ciudad estable que se mantendría en el territorio durante más de setecientos años y que acabaría aprendiendo a convivir con los nómadas de la tundra.

Nómada de los hielos

Accidentes geográficos relevantes

La gran mayoría de Bekent es un lugar abrupto y lleno de desniveles. Cordilleras de hielo se entrelazan con montañas tradicionales y agrietados valles creando un paisaje impresionante a la vez que peligroso. El norte está mayoritariamente helado, mientras que en el sur aún quedan zonas que, aunque frías, poseen cierta vegetación.

Bekuse: A varios kilómetros al norte de la costa de Bekent se encuentra Bekuse, la "Isla del Fin del Mundo". Este inmenso islote, hecho mayoritariamente de hielo, recibe este nombre por ser la última tierra firme existente antes de entrar en el helado océano del Norte, que muchos marinos consideran el límite del mundo. Bekuse apenas tiene población y sólo unas decenas de nómadas se han atrevido a vivir allí, aunque la caza es considerablemente buena. No obstante, la isla esconde un descomunal secreto, ya que en su interior se encuentra enterrado el Ojo de Dios (Ver página 178).

Tundra de Arack: En el sur de Bekent se encuentra la tundra de Arack la cual, con considerable diferencia, es la zona más habitable de toda la isla. Aunque en invierno suele estar llena de nieve, en tiempos cálidos se deshiela mostrando una superficie cubierta de musgos y hongos que permiten alimentarse tanto a personas como animales. La gran mayoría de nómadas viven en la tundra (la cual conocen como la palma de sus manos), aunque no por ello deja de ser un lugar excepcionalmente peligroso a causa de sus muchas bestias salvajes. También hay multitud de parajes sobrenaturales donde viven elementales de hielo y frío, aunque están acostumbrados al hombre y no suelen ser agresivos salvo en casos muy concretos.

Cordillera de Akku: Es probable que, desde una perspectiva humana, la cordillera rocosa de Akku sea el lugar más peligroso e inhóspito del planeta, superando con creces incluso la jungla de Nanwe o el desierto de Salazar. Se trata de una amplia cadena de montañas, en parte sólidas y en parte hielo, en las que vivir resulta prácticamente imposible, pues incluso el mero hecho de visitarlas conlleva un riesgo desmedido. En ellas la temperatura está constantemente bajo cero y, en algunas ocasiones, llega a alcanzar valores inferiores a menos cuarenta grados. Las tormentas son habituales y las esquirlas de hielo que el viento arrastra resultan tan afiladas que incluso pueden causar cortes profundos en la piel. A eso hay que sumarle continuos terremotos provocados por el movimiento de placas tectónicas que producen derrumbamientos, descomunales aludes de nieve y la apertura de profundas grietas que engullen cuanto está cerca de ellas. Sin embargo, incluso todo eso no es sino una minúscula parte de lo que aguarda en la cordillera. En ella también residen muchas de las bestias más peligrosas del mundo, criaturas y monstruos sin par capaces de sobrevivir hasta en semejante entorno. En Akku hay dragones, altos elementales y quimeras de todo tipo que han hecho de este lugar su hogar, acostumbrándose a ser a la vez depredador y presa. Naturalmente la mayoría ven a los seres humanos como criaturas inofensivas de las que resulta fácil alimentarse y, salvo algunos elementales que han establecido contacto con los nómadas, no tienen reparos en exterminarlos.

Por razones obvias son pocas las tribus que se atreven a aventurarse por Akku y sólo en contadas ocasiones, motivados siempre por necesidades extremas, se adentran en el interior para cazar.

El reflejo de Akku en La Vigilia es sorprendentemente parecido a la cordillera en sí, tanto que resulta imposible percibir realmente cuando alguien ha abandonado el mundo real y ha penetrado en ella. La única diferencia es que allí la zona está plagada de espectros de La Vigilia de los que murieron en desesperación en la nieve, reflejos tenebrosos que sienten un frío eterno y sólo buscan calentarse robando el calor de los que aún siguen vivos.

Tulugaq: Este el nombre que recibe la meseta noroeste de Bekent, una inmensa explanada de hielo situada a gran altitud. Como un inmenso plano helado, sin ninguna elevación o desnivel, Tulugaq se extiende centenares de kilómetros de un modo uniforme hacia todos los lados, sin que exista diferencia alguna en ninguna dirección. Todo esto, sumado a las tormentas de nieve y la niebla que es habitual en la meseta, hace que perderse en ella sea algo natural, pues es imposible orientarse bien encontrar la dirección adecuada.

La Última Muralla: Compara a menudo con la Muralla de los Hielos Imperecederos de Haufman, en el norte de Bekent se encuentra el mayor glacial conocido, el cual se eleva más de mil metros de altura hasta una zona de perpetua neblina. La pared vertical es imposible de escalar y hasta la fecha ningún explorador lo ha conseguido. Dicen que encerrados en mitad del hielo existen criaturas aberrantes, mitad orgánicas y mitad tecnológicas, cuyo origen o procedencia parecen ser completamente desconocidos. Sea como sea, lo cierto es que es del todo imposible destruir el hielo que los aprisiona, pues se haya reforzado sobrenaturalmente de un modo incomprensiblemente poderoso; tanto que incluso una verdadera deidad tendría problemas para dañarlo.

La Sonrisa de la Muerte: Esta parte de la costa de Bekent debe su nombre a una serie de gigantescas rocas heladas que surgen del mar con un aspecto similar a los colmillos de una bestia descomunal. La corriente en la zona es fuerte y traicionera, por lo que intentar acercarse a los acantilados por mar es un verdadero suicidio. Una vieja tradición dice que en las grutas que hay entre las rocas habitan criaturas anfibias, aunque no se sabe nada de ellas en milenios. Lo cierto es que es un grupo de Balzaks, el único que no fue degenerado por la influencia de los primigenios, y que ha hecho de la zona su hogar.

Lugares de interés

Pese a su naturaleza inhóspita en Bekent existen una gran cantidad de restos de civilizaciones antiguas de muchas culturas, ya que durante más de cinco mil años muchas de ellas se han instalado en la isla. Y aunque su única ciudad es pequeña, siempre está repleta de todo tipo de problemas.

Amarok
(Ciudad, 21 000+ habitantes)

Con sus casi setecientos años de antigüedad, Amarok no sólo es la mayor ciudad de Bekent, sino también la única que ha logrado subsistir en la isla más de un siglo entero. Se trata de un lugar en el que se combinan parcialmente las costumbres del continente con las tradiciones ancestrales de los nómadas de la tundra. Está ubicada en la costa junto a una inmensa pared montañosa que sirve como protección natural contra las inclemencias del tiempo, aunque toda la urbe está además fortificada con altas murallas cuyo objetivo no es evitar posibles ataque enemigos, sino guarecer contra las frías corrientes de viento.

Sus edificios, extremadamente sobrios, están siempre hechos de piedra, pues buscan por encima de todo servir como refugio antes que belleza o decoración. Por ello, salvo una decena de grandes caserones y una gran iglesia, todas las construcciones de Amarok son pequeñas y similares entre si, dando a la ciudad una gran uniformidad. No obstante hay también grandes plazas reservadas a los mercadillos y las celebraciones que suelen ser los lugares más concurridos de la ciudad.

El puerto es pequeño y no está demasiado bien construido, por lo que apenas puede acoger a una docena de grandes barcos y a un par de centenares de barcazas de pesca. Suele estar en funcionamiento en los meses más cálidos, pero cuando llega el invierno las aguas se congelan y los barcos acaban bloqueados, sin posibilidad alguna de moverse hasta el deshielo.

Generalmente sólo dos tercios de Amarok están habitados todo el año, pues una gran cantidad de casas pertenecen a grupos nómadas que sólo vienen a guarecerse en ellas en los meses de invierno. En caso de peligro o clima extremo, una gran parte de los ciudadanos o sus visitantes podrían refugiarse en el interior de la pared montañosa en la que se apoya la gran urbe, pues existen grutas que, durante los años en los que la ciudad fue fundada, sirvieron de habitáculo a los primeros pobladores.

Amarok está dirigida por un consejo de ancianos supervisados a la vez por su alcalde, que es lo más parecido a un príncipe que la isla puede tener. En estos momentos, su actual dirigente es Qaniit Ukluk (Novel Nv 4, ♂), quien a pesar de ser un líder excelente, prefiere apartarse de la sociedad, interactuando con los ciudadanos lo mínimo posible.



Entrada a Kristaghe

Kristaghe
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Tras el glaciar se encuentran las ruinas de Kristaghe, la capital de uno de los viejos reinos que intentaron hacer de Bekent su hogar. Grandes edificios de cristal roto y mármol se mezclan con el hielo, dándole a la desvastada zona una apariencia fantasmagórica.

Expertos en alquimia, los habitantes de Kristaghe habían diseñado un líquido que absorbía el frío de los cuerpos y lo transformaba en calor, una manera simple y eficaz de sobrevivir incluso en las condiciones más extremas. Sin embargo, aunque el proceso demostró ser seguro para los que tomaban el elixir (lograron sobrevivir sin problemas durante décadas), no lo fue así para los hijos que tuvieron posteriormente bajo la influencia del brebaje. Aparentemente el líquido modificó de algún modo los fetos causando mutaciones y convirtiéndolos en "seres" no del todo normales. Muchas madres murieron al dar a luz a unos niños pálidos y silenciosos que durante su adolescencia acabaron desarrollando una monstruosa capacidad para robar el calor corporal de cualquiera que tocaran. Todo eso provocó que los habitantes de Kristaghe huyeran de la zona, decidiendo dejar atrás a aquellos jóvenes que consideraban una aberración.

Actualmente, miles de años más tarde, en las ruinas aún quedan algunos de los descendientes de los que fueron abandonados, aunque poco queda de lo que fueron originariamente. Se trata de pálidos "vampiros" que se alimentan del calor que absorben tocando a otros seres vivos. Son inteligentes pero carecen completamente de moralidad; para ellos, todo el que no sea su igual no es más que una fuente térmica que usar para sobrevivir.

Mankut
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Mankut, conocido como el Círculo de Hielo, es un paraje visitado habitualmente por los nómadas, pues es el lugar que utilizan las tribus para reunirse cuando tienen que tomar algún decisión importante entre todos. Se trata de un antiguo monumento de origen Jayán situado en lo alto de una colina de la tundra. Está formado por grandes bloques de piedra coronados por dinteles que se distribuyen de un modo ordenado por toda la elevación. Algunos de los bloques parecen estar hechos a modo de banco, permitiendo a gran número de personas sentarse en ellos para observar la cima de la colina.

Makut es también el lugar en el que los nómadas firmaron sus primeros acuerdos con los elementales y se lo considera un lugar sagrado que no debe de ser profanado por ningún motivo, pues podría llegar a romperse el pacto que tienen ambos pueblos.

Oighir
(Pueblo, 1 200+ habitantes)

Labrado más que construido, Oighir es un pueblo creado casi completamente de hielo. Gracias a las bajas temperaturas que tiene la zona durante todo el año, la helada estructura se mantiene sin perder forma y, combinándola con otros materiales más duraderos, las edificaciones se elevan creando un verdadero pueblo helado. Aunque ciertamente no es la única población que utiliza algo así, Oighir es de lejos la más grande de todas las aldeas de los paramos helados, así como el último lugar civilizado antes de adentrarse en el inhóspito norte. Afortunadamente los habitantes de Oighir son extremadamente amigables y ofrecen siempre sus casas a los nómadas de las estepas si estos las necesitan para descansar. Por ello, todos valoran enormemente la aldea y a sus gentes, y acudirían en su auxilio siempre que los necesitasen.

Como elemento curioso, desde prácticamente los albores del Imperio hay un pequeño destacamento de Tol Rauko apostado en Oigir compuesto únicamente por tres templarios. Su objetivo es asegurarse de que "nada" cruza los paramos en dirección al mundo civilizado, una especie de barrera de defensa contra aquello que pueda venir de lo desconocido.

Malazar
(Metrópolis, Sin habitantes conocidos)

Malazar tiene el dudoso honor de ser la mayor urbe jamás construida en Bekent, una inmensa metrópolis con más de diez mil casas que ahora se hiela, vacía y maltrecha, en las laderas de la Cordillera de Akku. La ciudad, de origen Ebudan, fue erigida por el Alto Señor Aminus por una interpretación de su Sue´Aman, pero por mucho que sus seguidores trataron de sobrevivir allí les fue imposible. Finalmente, cuando un inmenso terremoto destrozó la mayoría de las casas matando a más de mil de ellos, sus habitantes decidieron que había llegado el momento de abandonar aquel lugar maldito y regresar a los cielos.

Ilustrado por © Raul Rossi

Aunque muchos de los que posteriormente se han interesado en la isla se han planteado en más de una ocasión aprovechar las ruinas de Malazar, su proximidad a los peligros de Akku les ha hecho siempre desechar la idea. Muchas bestias a menudo rondan los edificios a la espera de encontrar alguna presa incauta que trate de esconderse en ellos.

No obstante, además de problemas la ciudad también esconde bastantes tesoros. Para paliar las inclemencias del invierno los Ebudan desarrollaron un sistema sobrenatural que les permitía minimizar los efectos del frío, aunque el coste de mantenerlo era demasiado elevado y cuando se retiraron no encontraron utilidad a desmantelarlo. Por ello, de sus restos aún es posible obtener algunos objetos sobrenaturales interesantes, en especial contenedores de magia de gran capacidad.

Adlartock
(Edificación, Sin habitantes conocidos)

De las muchas ruinas y construcciones extrañas que hay repartidas por toda la isla Adlartock es una de las que más curiosidad ha despertado entre los nómadas, ya que siempre se ha mantenido en perfecto estado pese a permanecer en mitad de la intemperie más de cinco mil años. Se trata de una especie de inmensa torre de trescientos metros de altura rodeada de decenas de columnas. Está hecha de diferentes aleaciones de metal, por lo que en tiempos de tormenta atrae multitud de rayos eléctricos, cuyas descargas recorren toda su superficie dándole un aspecto impresionante y algo lúgubre.

De vez en cuando los nómadas han usado la torre como refugio en momentos de necesidad, aunque no es algo que les apasione, ya que cuentan que en ocasiones algunos de los que han dormido en ella han desaparecido sin dejar rastro, incluso con otros miembros de sus tribus a su lado.

El origen de Adlartock es un misterio, ya que pese a que su arquitectura parece claramente Duk´zarist, el hecho de que esté hecha con metal hace que ningún experto crea que fueran los oscuros quienes la construyeron. Además la torre está completamente vacía por dentro y sólo tiene innumerables estancias llenas de extraños adornos que tampoco dan pista alguna sobre su posible utilidad. Irónicamente, y pese a lo que pueda parecer, la torre sí es de procedencia Duk´zarist y fue erigida no para que existiera en el mundo material, sino para formar su reflejo en La Vigilia. El objetivo era crear una inexpugnable prisión para Duk´zarist que cometieran los crímenes más terribles; aquellos para los que ni siquiera la muerte era castigo suficiente. Sólo ocho prisioneros fueron encerrados en toda su historia los cuales aún siguen atrapados allí, encerrados en estancias que prolongan sus vidas y les provocan una tortura eterna. El complejo fue creado siguiendo un diseño del Shajad Jedah y está controlado por un sistema místico artificial que tiene a su cargo numerosos guardianes. El problema es que lleva ya tanto tiempo en activo y sin mantenimiento que a veces sufre fallos y transporta por error a La Vigilia a quienes pasan demasiado tiempo allí. Desgraciadamente los guardianes no distinguen entre personas que han llegado por error y prisioneros, y las encierran a todas sin distinción.

Rémulo
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Rémulo es el nombre que recibieron unas instalaciones secretas que el Imperio de Sólomon construyó en Bekent. Creadas para desarrollar algunas de las armas más peligrosas de su tiempo, el Emperador Andromalius eligió personalmente la isla helada por el peligro que representaba que alguna de ellas pudiera llegar a "fallar" cerca del continente. Allí se desarrollaron Logias tan terribles como las armas aniquiladoras del Hecatondies Deus Sigma entre muchas otras. Sin embargo, lo más aterrador de todo fue el desarrollo de las primeras armas biológicas del Imperio, diferentes virus capaces de alterar el organismo de los seres vivos en minutos y convertirlos en monstruosidades compatibles con sus Logias.

Durante los días de fuego Andromalius ordenó sellar Rémulo y destruir todos los experimentos contenidos allí, dejando al cuidado del complejo una avanzada IA llamada Elimaon que controlaba muchos golems de combate. Completamente abandonadas las instalaciones cayeron en el olvido hasta que, hace apenas unos cincuenta años, Eljared llegó a ellas y reactivó a Elimaon instalándole una de las treinta piezas de metal negro.

Recientemente la IA ha reiniciado los experimentos tal y como fue programada para hacer, pero carente de "material genético apropiado", ha empezado a usar sus golems para capturar a nómadas de la tundra que puedan servirle de utilidad.

Vitakot
(Edificación, Sin habitantes conocidos)

Vitakot es un gran complejo sobrenatural que se encuentra edificado en la meseta de Tulugaq. Aunque visto desde una perspectiva humana parece simplemente una extraña acumulación de gigantescas aristas de hielo, este lugar es una especie de palacio cristalino que sirve de hogar para algo más de un centenar de elementales de frío, tanto intermedios como menores. Su interior está repleto de laberínticos pasillos y extraños adornos que le dan la apariencia diferente a cualquier cosa que pueda verse en el mundo de los hombres.

Generalmente los habitantes del palacio prefieren no mezclarse en los asuntos de la humanidad, por lo que ocultan la existencia del Vitakot cubriéndolo tras una tormenta de nieve. No obstante, son reacios a dejar morir a quienes logran cruzar la ventisca, por lo que reciben como buenos anfitriones a quienes lo logran, siempre y cuando su comportamiento sea impecable, pues cualquier excusa les resulta buena para considerarlos "enemigos".

Vitakot está regido por una extraña entidad a la que se llama la Reina del Invierno, una especie de semidios que tiene una fuerte vinculación con el clima y las estaciones. Duerme la mayor parte del tiempo, permaneciendo a veces décadas enteras inactiva. Aparentemente la Reina mantiene una estrecha amistad con Hringham, el Rey de la No Vida, quien suele visitarla cada cincuenta años para retarla a algún juego con el que puedan divertirse apostando.

Tramas

Bekent es un escenario ideal para partidas en las que los jugadores deben de enfrentarse a las inclemencias del clima y a fenómenos naturales extremos. En la isla pueden jugarse con facilidad partidas de exploración en tierras llenas de peligros y lugares extraños apartados por completo de la civilización.

La llamada de auxilio: Elimaon, la IA que controla el complejo de Rémulo, ha crecido en conocimientos e inteligencia desde que se le ha instalado la pieza de metal negro. Deseosa de seguir su programación original y obtener sujetos de prueba apropiados con los que experimentar (algo para lo que los nómadas no dan la talla), ha ideado un plan considerablemente ingenioso; ha mandado una falsa señal de socorro que únicamente personas con los medios apropiados pueden detectar. Tanto el Imperio como Azur y Wissenschaft han sido capaces de detectar el mensaje y lógicamente han decidido mandar expediciones secretas de agentes para investigar que o quien puede estar emitiendo la señal. Eso significa que los equipos son antagónicos los unos con los otros y si descubren a alguno de los otros no permitirán que lleguen antes que ellos. Los jugadores pueden estar trabajando para alguna de las tres organizaciones que van tras la señal o han podido captarla de algún modo inusual. Sea como sea, la aventura es mucho más que simplemente llegar al punto designado. Una vez allí, descubrirán que Rémulo parece estar completamente vació y abandonado... hasta que estén lo suficientemente dentro para que no tengan escapatoria y Elimaon obtenga nuevos sujetos con los que probar sus armas.



Dron de Elimaon

La otra Noche Blanca: Muy pronto la ciudad de Amarok va a sufrir la peor de las tragedias. Durante una expedición científica organizada por la Orden de Belasarius, el investigador Valse Weber (Explorador Nv 5, ♂) ha encontrado una llave a La Vigilia en la tundra helada que perteneció a una civilización desconocida para él. Interesado por ella, se ha trasladado hasta la capital a la espera de que pase el invierno y pueda tomar un barco que lo trasporte hasta el continente. Sin embargo, lo que no podía sospechar es que los espectros de La Vigilia de Akku han sentido el calor del artefacto, una tenue calidez que les recuerda lo que es estar vivos. Como una interminable procesión las criaturas caminan ahora lentamente hacia la capital y una vez allí no pararan hasta haber consumido todo el calor vital de la urbe. Lamentablemente los habitantes de Amarok, atrapados por las tormentas de nieve, poco pueden hacer por dejar la ciudad; deben de sobrevivir un mes entero en la peor de la intemperie mientras seres inmortales, ni vivos ni muertos, se disponen a exterminarlos a todos. Naturalmente, los personajes pueden estar casualmente visitando la ciudad y verse atrapados en ella hasta que pase el invierno junto a sus otros habitantes.

Arquetipos genéricos de Bekent

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Bekent. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Nómada de los Hielos

Categoría Explorador; **Nivel** 1
55/50; **Pv** 105; **TA** Piel; **HA** 65; **HE** 60; **Armas** Espada Corta; **Daño** 45
AGI: 7 **DES:** 6 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 8 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 35, Montar 35, Nadar 35, Trepar 25, Trampería 20, Advertir 60, Buscar 50, Rastrear 65, Animales 35, Herbolaria 20.
Especial: Tabla de armas de Cazador.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Chaman

Categoría Hechicero; **Nivel** 1
Turno 55; **Pv** 90; **TA** No; **Proyección Mágica** 60
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 5 **PER:** 6 **INT:** 8 **VOL:** 6 **POD:** 8
Habilidades: Trepar 15, Advertir 30, Buscar 10, Animales 25, Herbolaria 25, Historia 35, Medicina 35, Memorizar 25, Ocultismo 50, Valoración mágica 60.
ACT: 40 Zeon: 510 Nivel en Vía: 25 Agua
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 50, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Nómada / Nómada pobre: Atletismo +20, Trepar +20, Advertir +20, Rastrear +20, Animales +20, Sigilo +20, Ocultarse +20, Trampería +20.

Privilegiado: Atletismo +20, Liderazgo +20, Advertir +20, Rastrear +20, Animales +20, Persuasión +20, Ocultarse +20, Trampería +20.

Tabla X: Beckent

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Nómada pobre	La ropa que llevas, un abrigo y una manta, cane seca rancia pero comestible, algún que otro objeto de oro de poco valor y un arma arcáica. 1 MC.
31-80	Nómada	La ropa de abrigo que llevas y una muda adicional, raciones para tres o cuatro días, equipo para sobrevivir en las estepas heladas, un arma de caza. 20 MC.
81-100	Privilegiado	Un par de mudas de abrigo además de la ropa que llevas, un mochila con equipamiento para sobrevivir en la intemperie, diferentes posesiones de todo tipo de calidad y un par de armas. 5 MO.

Zonas Independientes

Capital: Variable.
Número de habitantes: 350.000+
Etnias principales: Eruk (27%), Asher (19%), Vildian (12%), Aion (8%), Roman (7%), Kwa (4%), Ryuan (4%), Sulem (4%), Zinner (3%), Daevar (3%), Norne (2%), Tayahar (2%), Dravado (2%), Basano (1%), Achí (1%).
Forma de gobierno: Variable.
Idiomas: Variable.
Religión: Variable.
Nivel tecnológico: Variable.
Gentilicio: Ninguno.
Bandera: Ninguna.
Nombres masculinos: Variable (depende de la zona).
Nombres femeninos: Variable (depende de la zona).
Apellidos: Variable (depende de la zona).

Además del Nuevo Continente y las Islas Lejanas, existen múltiples emplazamientos que tienen una considerable importancia en Gaïa. Se trata de parajes completamente diferentes que nunca han tenido relación entre si (en muchos casos incluso están separados los unos de los otros miles de kilómetros), pero que comparten algo muy importante en común; todos son lugares únicos e interesantes. Aunque ninguno es lo suficientemente grande como para ser descrito como país o región de Gaïa, cada uno de ellos merece su propia referencia y descripción.

Naturalmente, dadas sus diferencias e historias independientes, es imposible hacer una referencia global a todos ellos ni territorial ni sociológica, pues los hay desde parajes casi medievales hasta lugares que nunca ha pisado el ser humano, como la ciudad sumergida de Yha-Teli-Yuan.

Zonas de Interés

A continuación hay un listado de algunos de los parajes más interesantes de Gaïa que no están vinculados propiamente a ninguna zona o territorio.

Palpadrus
(Isla, 100+ habitantes)

Entre los diferentes "experimentos sociales" que realiza Imperium, Palpadrus es uno de los que más interés ha despertado recientemente entre los investigadores de la organización. Se trata de una pequeña isla paradisíaca que se encuentra en mitad del océano de la Gran Corriente, justo en una de las zonas donde las aguas son más violentas. Apartada de todas las rutas marítimas utilizadas, es un emplazamiento poco habitual pues, además de grandes playas, extensas zonas boscosas y pequeñas montañas, tiene también un diminuto desierto y una infinidad de grutas subterráneas. No obstante, lo que la hace sumamente inusual es que Imperium ha situado en ella a muy variados individuos extraídos de diferentes épocas de la historia. A todos se les ha borrado por completo cualquier recuerdo personal por lo que, pese a mantener intactos sus conocimientos del mundo y la sociedad donde vivían, desconocen por completo quienes son o porque están allí. Por esa causa su perspectiva y manera de ver las cosas es de lo más diversa, pues sus vidas en conjunto cubren un periodo de más de cinco mil años; entre ellos pueden encontrarse desde expertos científicos de Sólomon hasta nobles del Imperio de Yehudah. Naturalmente opiniones tan dispares hacen que los pobladores de Palpadrus tengan una considerable cantidad de problemas y antagonismo entre ellos, razón por la que están separados en diferentes grupos o actúan por si solos. De igual forma, sus objetivos son extremadamente dispares: algunos intentan "escapar" de la isla, otros tratan de crear algo parecido a una sociedad entre los residentes e incluso los hay que pretenden acabar con el resto. Irónicamente, el objetivo de Imperium no es otro que analizar que tipos de culturas y personalidades pueden "congeniar" mejor. Por ello, se aseguran de que la isla sea completamente inexpugnable, protegiéndola con invisibles barreras sobrenaturales de nivel divino. Curiosamente existe una compleja manera de salir, pero descubrir como requería una intensa colaboración entre los habitantes de la isla, tal y como sus captores han diseñado.

De vez en cuando Imperium lleva a nuevas personas hasta allí como cobayas, en caso de que considere que han muerto demasiados habitantes y se necesitan más para proseguir la investigación.

Yha-Teli-Yuan
(Metrópolis, 25 000+ habitantes)

Yha-Teli-Yuan, la ciudad de los abismos, es una de las leyendas más antiguas de Eurakia y son muchos los ocultistas de todo el mundo que han oído hablar de ella en alguna ocasión. Se trata de la capital del Imperio Balzak de Yuarrk´rth, construida en las fosas oceánicas del Mar del Dragón. Según afirman es una de las ciudades más viejas del mundo, pues se erigió hace más de ocho mil años, antes incluso de que la raza de las profundidades fuera completamente corrompida por los Dioses Primigenios. Está situada sobre una plataforma marina que antiguamente le permitía salir a la superficie, pero dicho sistema fue destruido en el conflicto que los Balzaks mantuvieron con las naciones élficas, por lo que ahora es incapaz de alzarse.

Una gran parte de la ciudad está cimentada en contacto directo con el mar, con centenares de enormes edificios que se alzan en mitad de las oscuras aguas, pero otras muchas secciones están recubiertas por cúpulas protectoras que las resguardan de las fuertes corrientes marinas. En el interior de dichas zonas existe aíre, pero el ambiente está embrutecido y resulta altamente tóxico. Cualquiera ser que no sea un Balzak que lo respire prolongadamente (uno o dos días) empieza a enfermar y acaba muriendo entre convulsiones y vómitos de sangre.

Naturalmente, la arquitectura de Yha-Teli-Yuan poco o nada tiene de parecido a ninguna ciudad del mundo. La mayoría de sus edificios tienen formas retorcidas, de apariencia casi orgánica, y están muy a menudo recubiertos por plantas y algas marinas. Muchas construcciones conectan directamente las unas con las otras a través de laberínticos pasillos y grutas, o incluso "retorciendo" los edificios para que entren en contacto entre si.

Yha-Teli-Yuan fue presa de la corrupción primigenia hace mucho tiempo. Se trata de la primera ciudad Balzak en caer bajo la influencia de los Antiguos Dioses del Abismo y también la que sufrió una mayor degeneración. Sus habitantes son seres monstruosos carentes de escrúpulos o moralidad, que dedican sus existencias a adorar a sus dementes deidades y proporcionarles sacrificios. Por lo general sus víctimas son miembros de su propia especie, pero siempre que logran capturar alguna embarcación o atacan pequeños poblados costeros intentan apresar a todos los seres humanos que pueden sin matarlos para realizar después sus aterradores rituales.

La población es únicamente Balzak, salvo algunas extrañas excepciones de cultistas y agentes de los Dioses Primigenios que nunca permanecen demasiado tiempo en la ciudad. La mayoría viven en cubículos similares a cuevas en las secciones más altas y, cuanto más abajo residen, su estatus social resulta más elevado. Generalmente todos se alimentan de pescado que capturan de las corrientes marinas cercanas, aunque también hay pequeñas huertas en el interior de las cúpulas de los estratos superiores.

Los líderes de Yha-Teli-Yuan son sacerdotes, pero incluso estos sirven a su vez al Círculo de Ancianos, Balzaks que estuvieron en contacto con las mentes de los Dioses Primigenios y mutaron sus cuerpos a consecuencia de ello. No obstante, existe un poder incluso por encima del Círculo, el ancestral Cyonorth, que duerme debajo de la ciudad y sólo despierta en muy inusuales ocasiones. Su origen exacto es desconocido, pero se cree que es el hijo mestizo de un verdadero Dios Primigenio.

Yha-Teli-Yuan está conectada con diversos lugares del mundo a través de una serie de portales sobrenaturales que permiten entrar y salir de la urbe. En el pasado eran muchísimo más numerosos, pero la mayoría fueron cerrados por los Sylvain. Aún así, quedan al menos medio centenar de ellos, si bien lo cierto es que su funcionamiento es caótico; no están continuamente activos y cada uno sólo se abre un limitado periodo de tiempo en momentos concretos muy diferentes (noches de tormenta, solsticios, ante un determinado sacrificio...).

Naturalmente, si algún humano lograse llegar hasta la ciudad, ya sea mediante alguno de los portales o usando algún tipo de vehículo submarino, sería rápidamente asesinado (o lo que resulta aún peor, capturado con vida) en cuanto fuera descubierto.

Otromundo
(Territorio, 5 000+ habitantes)

La existencia del lugar conocido como Otromundo es desconocida para la gran mayoría de habitantes de Gaïa. Tratado como un simple mito de Eurakia, la gente no puede imaginarse que bajo el nuevo continente exista el mayor complejo subterráneo del planeta; miles de kilómetros de cuevas y grandes salones de roca que se extienden a lo largo de al menos cuatro países diferentes. Es como un mundo subterráneo secreto que sólo aparece en leyendas y permanece inexplorado desde hace más de dos mil años.

La creencia más extendida (y acertada) es que Otromundo fue creada por fenómenos naturales durante los tiempos de la Guerra de los Cielos y, con posterioridad, habitado por los D´anjayni que erigieron allí muchas de sus ciudades. No obstante, actualmente lo único que queda de su avanzada civilización son restos destrozados de ciudades abandonadas. Fuera lo que fuera lo que hizo que se marcharan, ocurrió mucho antes de la Guerra de Dios, pues cuando la Máquina de Rah se puso en funcionamiento ya no vivía ninguno de ellos allí.

La estructura de Otromundo es un verdadero laberinto. Miles de enmarañados pasillos, enlazados entre si y con las inmensas estancias subterráneas hacen que perderse sea excepcionalmente fácil. Todo está lleno de desniveles; hay grutas y cavernas que incluso están situadas unas encima de las otras. Además, la mayor parte está sumido en la oscuridad, si bien hay zonas (sobre todo en algunos de los grandes salones) en las que hay una considerable cantidad de Lampydirae que, mezclándose con el agua de las corrientes subterráneas, genera una tenue luz ambiental.

Por extraño que pueda parecer, hay muchos lugares de Otromundo en los que existe vegetación e incluso pequeños bosquecillos. Se trata de especies únicas de las profundidades, las cuales pueden crecer y sobrevivir sin necesitar la luz del sol.

Existen pocas entradas a Otromundo (probablemente menos de diez), la mayoría de las cuales se encuentran situadas en el interior de zonas montañosas de Arabal, Manterra e Ygdramar. Bajar hasta las profundidades es extremadamente complicado, ya que los caminos son caóticos, complejos y, muy a menudo, se encuentran completamente bloqueados por derrumbamientos. Además, todos ellos tienen kilométricas caídas hacia las profundidades, por lo que bajar por medios normales, incluso con el equipamiento adecuado, es casi impracticable. Naturalmente, volver a subir puede ser incluso más complejo si cabe.

Otromundo es un lugar excepcionalmente peligroso, en el que monstruosidades como ya no se ven en Gaïa siguen campando abiertamente a sus anchas. Especies de enormes insectos sobrenaturales, sierpes, elementales y otros seres extraños como no existen en la superficie pululan por los interminables corredores donde reinan absolutos. No obstante, incluso esas cosas se apartan del camino de los Leviatanes, los "grandes devoradores" de las profundidades; bestias colosales que duermen durante siglos hasta que despiertan para alimentarse. Según cuentan algunas leyendas, son las únicas criaturas que hasta los dragones temen, ya que incluso ellos no representan más que comida para los grandes devoradores. Al menos cinco siguen existiendo, cada uno con sus particularidades y poderes especiales.



Otromundo posee muchos tesoros interesantes, como grandes vetas de piedras preciosas y una gran cantidad de cristales psíquicos naturales. También hay además muchos elementos extraños que dejaron atrás los D´anjayni (incluyendo artefactos sobrenaturales) que aún se encuentran en las ruinas de sus destrozadas ciudades.

Chigot
(Isla, 1.000+ habitantes)

Tan extraño como pueda sonar, la isla errante de Chigot es un inmenso islote de un par de kilómetros de longitud que vaga sin rumbo fijo entre el mar Blanco, el Mar del Dragón y el océano Calisis. Sobre ella se encuentra un pequeño poblado, extremadamente moderno, en el viven apenas un millar de personas. La gente de Chigot sobrevive gracias a la pesca y la escasa agricultura que logran cultivar (algo sólo posible gracias a los avanzados sistemas que utilizan).

La existencia de Chigot es conocida para muchos de los gobiernos del mundo, pero dado su escasa importancia y el hecho de que está en continuo movimiento en mitad de las aguas ninguno se ha interesado demasiado por la isla. Lo que muy pocos saben es que en realidad no es simplemente una mera piedra flotante, sino una inmensa tortuga monstruosa que navega desde tiempos inmemoriales por los océanos. La criatura, el segundo ser vivo más grande de Gaïa después de Gurmah-Gharus, es apacible y pasa aletargada siglos enteros, e incluso cuando despierta sus movimientos son lo suficientemente calmados como para que no peligre lo que hay sobre ella.

Los habitantes de Chigot también son considerablemente especiales; se trata de los descendientes de Hvergerimir, conocidos como el Clan del Norte, quienes acorde a la leyenda robaron a los dioses el secreto de la forja y fueron responsables de la creación de las Armas de Leyenda, los objetos más poderosos de Gaïa. Este hecho es guardado en secreto por los pueblerinos, ya que la mayoría sólo pretende vivir en paz sin atraer la atención de la gente. No obstante siguen siendo verdaderos genios incomparables. En el corazón de la isla se encuentra una sala sellada en la que existe una colección de artefactos que ellos mismos han creado a lo largo de los siglos a los que llaman Las Trece Falsas, una serie de armas de gran poder que tratan de emular a las Armas de Leyenda.

Ánforas
(Isla, Sin habitantes conocidos)

Nadie sabe donde está ubicada la pequeña isla de Ánforas, aunque su leyenda es famosa entre los marineros que inventan todo tipo de historias increíbles sobre ella. La mayoría la considera un lugar paradisiaco, habitado únicamente por hermosísimas mujeres que sólo desean satisfacer a los hombres que la visiten. Si bien todo es parcialmente verdad, también oculta una gran oscuridad. Las hermosas muchachas son en realidad un centenar de súcubos que habitan allí y la isla entera es un portal al infierno de una noble demoníaca. Las criaturas sobreviven gracias a las embarcaciones que llegan a la isla, por lo que no tienen necesidad de salir en busca de victimas. Habitualmente los marineros acaban muriendo entre sus "caricias", salvo unos cuantos que dejan marchar tras haber modificado previamente sus recuerdos para hacerles pensar que sus compañeros se quedaron allí por voluntad propia. De ese modo, la leyenda de Ánforas se extiende como un mito, sin que nadie imagine el horror que se oculta en ella.

Ora
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

Durante la activación del Upnapistim y los consecuentes cambios en cartografía de Gaïa uno de las mayores catástrofes fue sin duda la destrucción de la descomunal metrópolis costera de Ora, que acabó sumergida en los océanos. Aún cerca de la playa de Arabal, cuando la marea es baja puede verse como asoma la parte superior de algunas de sus antiguas y gloriosas torres, aunque cada vez más de ellas son destruidas por las olas y las corrientes.

Hace más de un milenio, esta ciudad era un inmenso núcleo de poder independiente en la que convivían humanos, Sylvain, Daimah y unos cuantos miembros de otras razas. Puede que por la excelente calidad de sus materiales y su genial arquitectura, muchos de sus edificios lograron sobrevivir a la catástrofe, aunque ahora sus únicos pobladores son las algas y los peces. Naturalmente, a causa de su cercanía a la costa y la fama de los grandes tesoros que contenía, muchos buceadores se han atrevido a adentrarse en las aguas a probar fortuna. Una gran parte de ellos han tenido suerte, si bien un gran número ha sido victima de grandes tiburones blancos que rondan las cercanías o bien de un pequeño número de Balzaks que han hecho de la zona central de Ora su hogar.

Las Tierras Pútridas
(Área, Sin habitantes conocidos)

Hace más de mil quinientos años un grupo de sacerdotes estigios se asentaron en un rico valle situado entre Ygdramar y Espheria huyendo de la persecución que suponía adorar al Djinn que llamaban Hotep-Ka, la "Puerta de Muerte a través del Alma". Este culto depravado tenía su origen en la maldición de la No Vida con la que se castigaban los peores crímenes en Estigia. De algún modo retorcido y equivocado creían firmemente que trascender de la vida era la forma de traer el paraíso del otro mundo a la tierra, creando un vínculo entre el más allá y el plano material. Al llegar a Eurakia encontraron el lugar ideal para centrar sus esfuerzos y fundaron la ciudad de Amephis, donde establecieron el templo-pirámide a su deidad. En la actualidad, nada queda de los fértiles terrenos que ocuparon, pues hace ya mucho tiempo que su capital se convirtió en una gran necrópolis y toda la zona circundante en un pantano conocido como las Tierras Pútridas. Se cree que los ciudadanos de la ciudad se quitaron la vida en un ritual masivo con el que esperaban "volverse eternos", aunque sin éxito aparente.

No son pocos los que han viajado hasta la zona con el objetivo de explorar las ruinas en busca de "fabulosos tesoros estigios" que teóricamente deben de estar ocultos en el templo-pirámide que hay en el centro de los edificios, pero la mayoría sólo han encontrado la muerte. Ello se debe a que realmente todos los alrededores de Amephis están repletos de seres no muertos, que vagan perdidos y sin rumbo protegiendo los restos de su civilización.

Alaxia
(Metrópolis, 388 000+ habitantes)

Ubicada en la isla independiente de Bresca, Alaxia es la cuarta ciudad de libre comercio, una descomunal metrópolis que se ha vuelto uno de los lugares más infames de todo el Nuevo Continente. No está ligada o influenciada por ningún gobierno o país y para muchos se trata de un antro de perversión similar a Ojo del Huracán, sólo que tan grande e influyente que ha obtenido cierta oficialidad.

Si la comparáramos a un animal Alaxia sería una especie de quimera hecha con partes de decenas de criaturas diferentes, pues la urbe recoge elementos característicos de prácticamente todas las grandes ciudades de Eurakia y las unifica de un modo caótico, tan hermoso como desordenado. La ciudad tiene los carteles luminosos de Elcia, las calles fluviales de Arabal, los monumentos de Manterra y otros muchos detalles especiales del continente. Posee todo tipo de edificios, desde zonas residenciales llenas de lujosas mansiones y grandes construcciones, hasta suburbios pobres repletos de casuchas de mala muerte. También existen unos cuantos monumentos y una "universidad", que se creó con el fin de demostrar la prosperidad de la urbe pero en la que nunca se han impartido clases. Precisamente el conjunto de edificios que conforman el complejo universitario es una de las zonas más oscuras y terroríficas de Alaxia, pues es donde se reúnen y ocultan brujos, seres monstruosos y todos aquellos que quieren permanecer en el anonimato.

Alaxia está regida por un consejo dirigente conocido como los Trece Duques. Realmente la mayoría no tiene ninguna clase de título nobiliario o atisbo de nobleza, pero se hacen llamar así y se comportan como si lo fueran en un intento de posicionarse socialmente sobre las demás. Lo único que les otorga realmente poder son sus enormes fortunas personales y sus contactos, así que cuando surge alguien más poderoso que alguno de ellos, puede reclamar su posición expulsando a cualquiera de los trece.

Alaxia es un lugar caótico. No existe guardia ni nadie que haga funcionar ley alguna. Las únicas personas que están protegidas son las familias de aquellos que sirven a alguno de los Trece Duques, ya que cualquiera que ataque a los suyos ataca también su el poder del Duque en la ciudad. Lamentablemente, eso significa que aquellos que no están vinculados a un noble no tienen nada que los proteja, por lo que el robo, la extorsión o incluso el asesinato están a la orden del día.

La ciudad es también un famoso puerto pirata, pero sus dirigentes se aseguran de que ninguno de los que son activamente perseguidos puedan entrar abiertamente en ella si conlleva el más mínimo problema.

Sol Negro, Empresas Providence y otras muchas organizaciones tienen diferentes sedes ubicadas en Alaxia.

Mortharion

Uno de los detalles más llamativos de Alaxia es Mortharion, que a partes iguales es el lugar más infame y popular de la ciudad. Se trata de un enorme complejo subterráneo construido hace más de tres siglos por órdenes de los Trece Duques. Para edificarlo se usó como base una antigua instalación carcelaria D´anjayni, remodelada casi por completo para la ocasión. Su objetivo era aterradoramente simple; crear un espectáculo en la ciudad que superase cualquier coliseo o competición del mundo.

Mortharion es un intrincado laberinto lleno de trampas asesinas, bestias salvajes y monstruosas pruebas de ingenio. Cruzarlo es prácticamente imposible pues no se pretende que nadie pueda atravesarlo con vida. Una vez cada dos años, la ciudad invita a los mejores aventureros y mercenarios del mundo a entrar en el reto que representa Mortharion. Cualquiera que lo desee puede participar, pero tiene que firmar voluntariamente un documento que indica que ha aceptado entrar por voluntad propia y que entiende completamente que puede morir intentándolo. A cambio, quien lo consiga recibe un premio valorado en medio millón de Escudos de Oro, la mayor recompensa económica del mundo conocida.

La mayor parte del complejo y de los peligros que se ocultan en sus largos corredores no pueden verse, pero hay trece grandes salas, edificadas bajo las mayores plazas de la ciudad, que se abren al público durante los dos días que dura la competición. Habitualmente las plazas están cubiertas por grandes planchas de metal que evitan que, en el peor de los casos, la "cosas" que hay en Mortharion puedan llegar a salir, pero durante el festejo las planchas se retiran dejando al descubierto inmensas paredes de cristal reforzado (increíblemente gruesas y resistentes), que permiten ver a los ciudadanos parte de las "masacres" que suelen suceder en el interior.

Aunque el laberinto fue diseñado para ser insuperable, lo cierto es que en los más de trescientos años que lleva en activo ha sido cruzado por varias personas, que son conocidos como los Destructores de Mortharion. Hasta la fecha cinco "destructores" lo han logrado, desde mercenarios que buscaban su lugar entre las leyendas hasta otros que sólo perseguían el premio que les corresponde a los ganadores. Cada vez que alguien ha conseguido superar el laberinto, los Trece Duques cierran el complejo cinco años, invirtiendo grandes cantidades de dinero para remodelarlo completamente y hacerlo si es posible aún más aterrador y mortal. Cada vez cambian ligeramente el nombre del laberinto añadiéndole un número. En estos momentos, el laberinto es conocido como "Mortharion VI", y es sin lugar a dudas el más terrorífico y efectivo de todos los que ha habido hasta la fecha. Muy probablemente, ni siquiera si los cinco "destructores" que a lo largo de la historia han superado el laberinto se aliaran ahora, serían capaces de salir con vida.

Elia Malphas, Señora de las Trampas

En su más reciente edición de hace cinco años Mortharion fue superado por un Alto Inquisidor que participó en secreto en la competición para acabar con todos los seres sobrenaturales peligrosos del complejo. Eso representó que la familia Malphas, la cual había estado a cargo del laberinto durante más de ciento cincuenta años, cayó en desgracia ante los Trece Duques. Avergonzado por su fracaso en aquello que había dedicado su vida entera, el anciano diseñador Sergei Malphas se suicidó, dejando a su nieta Elia completamente sola en el mundo. La joven, criada por su abuelo desde que una de las criaturas de Mortharion devoró a sus padres cuando era pequeña, llegó a tal nivel de desesperación que prácticamente perdió la cordura. En ese momento, tuvo la desgracia o fortuna de cruzarse con el demente investigador Loctus Khan Schwarzwald quien, interesado al verla llorar desesperada bajo la lluvia, le preguntó que deseaba por encima de todo. Su respuesta fue clara y concisa; deseaba crear una obra como nadie había hecho antes, erigir con sus propias manos un laberinto que encarnara el sueño que su familia había tenido durante generaciones. Riendo divertido, el científico le aseguró que le daría los medios para hacerlo.

Schwarzwald tomó a Elia y modificó su brazo derecho y una parte de su cerebro fundiéndola con una mezcla de Logias Perdidas y carne de dragón. De ese modo, la joven adquirió no sólo una imaginación casi ilimitada, sino la capacidad de plasmar sus ideas en el mundo real. Con algo de tiempo y los materiales adecuados, su brazo puede reorganizar la materia creando cosas imposibles. Curiosamente, también ganó un interesante poder personal de autodefensa; tocando cualquier superficie con su mano, puede crear casi de inmediato trampas sobrenaturales extremadamente eficaces, como bombas, cepos, fosos o cualquier otra cosa que quiera.

Sin perder tiempo, la joven usó sus recién obtenidas capacidades para demostrar a los Trece Duques que debían encargarle la reforma de Mortharion. Y lo hizo de un modo especialmente llamativo; creó por si misma un pequeño laberinto en el que encerró a todas las personas que trabajaban actualmente en el complejo de Alaxia y reunió a los Trece para enseñarles el resultado. Los dirigentes quedaron tan gratamente sorprendidos de lo que había podido hacer por si misma que le otorgaron el encargo, poniendo a su disposición todo lo que pudiera necesitar.

Curiosamente, con su particular sentido del humor para la inauguración del nuevo complejo ha enviado invitaciones por todo el mundo, intuyendo al Alto Inquisidor que logro "destruir" el anterior laberinto (y al que culpa de la muerte de su abuelo) en que cita literalmente;

"Queda formalmente invitado a participar en Mortharion VI: ¡La Venganza! ¡Nuevos peligros que afrontar! ¡Nuevas bestias de leyenda con las que acabar!".



Elia Malphas,
Señora de las Trampas

Arca

(Ciudad, Sin habitantes conocidos)

Arca, la ciudad olvidada, es uno de los lugares más ignotos de Gaïa. Su existencia es un enorme misterio incluso para las grandes potencias del mundo y ni siquiera Imperium tiene realmente constancia de su ubicación exacta. Se trata de una inmensa metrópolis que hace más de diez mil años se convirtió en la cúspide de la civilización de su tiempo eclipsando por completo al resto del mundo. No obstante, en la cima de su apogeo los dirigentes de Arca usaron un proceso sobrenatural llamado Proyecto Eternidad para hacer que su ciudad fuese imperecedera gracias a un artefacto conocido como El Reloj. Lamentablemente, en contra de lo que habían planeado el proyecto no fue exactamente "un éxito" y, aunque lograron que la metrópolis fuera realmente eterna, no del modo que hubieran querido. Como un reflejo inalcanzable Arca quedó atrapada fuera del fluir del tiempo y todo lo que había allí se convirtió meramente en una sombra, incluso sus propios habitantes.

Durante más de diez mil años Arca ha sido completamente inalcanzable, pues la propia estructura de la existencia carecía de contacto con ella. No obstante, tras la activación de Upnapistim y la creación de La Barrera, el mundo quedó lo suficientemente alterado para que la ciudad fuese nuevamente accesible a través de extraños vórtices en el continuo espacio tiempo. Irónicamente, la ciudad sigue "fija" en el mismo lugar en el que se encontraba originalmente, e incluso ignora La Barrera o la rotación del planeta. Por ello, sus aberturas están siempre en continuo movimiento perpendicular a lo largo de todo Eurakia, el mar de Milenia y el océano de la Gran Corriente. Para entrar, hace falta un Gnosis elevado, estar de algún modo vinculado al poder de la ciudad y coincidir casualmente con uno de los vórtices.

El interior de Arca permanece casi inalterado; sigue siendo una inmensa metrópolis de descomunales y gloriosos edificios interconectados entre sí por cientos de puentes. Todo está envuelto además por una extraña niebla de color verdoso que resulta completamente nociva al contacto, pues son partículas del tiempo estancado capaces de corromper y destruir a cualquiera que las toque más de unos segundos. Pero ese no es el único peligro; infinidad de criaturas, las retorcidas sombras atrapadas en el tiempo de los ciudadanos, pululan por sus calles. Incapaces de comunicarse, tratan de destruir a cualquiera con quienes se crucen por miedo de que logren salir de la ciudad y atraer así a otros inocentes que mueran en sus calles.

El Reloj

El Reloj es el extraño artefacto que los dirigentes de Arca usaron para desarrollar el Proyecto Eternidad. Se trata de una extraña estructura cristalina que encontraron cerca del centro del planeta durante unas excavaciones. Usándolo pudieron ampliar sus conocimientos de un modo nunca visto en todas las materias y desarrollaron incluso la capacidad de influir en el espacio tiempo. No obstante, cuando el objeto fue usado como generador para llevar a cabo el plan de los dirigentes de la gran metrópolis, el Reloj se "volvió contra ellos" como si tuviera voluntad propia. Incapaces de evitar la catástrofe, los señores de Arca únicamente pudieron atraparlo junto a ellos por el resto de la eternidad.

Lo verdaderamente extraño del Reloj es que no es un dios ni un demonio y tampoco hay constancia de que haya sido creado jamás. Es como si, simplemente, hubiera existido siempre. Sin embargo hay cierto extraño paralelismo aterrador a lo largo de las diferentes etapas de la historia. Cada vez que una gran civilización ha desaparecido o cayó en declive en el pasado, antes de su ruina final siempre han encontrado algo parecido y Arca no ha sido sino una más en una larga lista. Así que, lo que los eruditos de la inmensa metrópolis se preguntaron... ¿Y si no fuera simplemente "parecido"?

¿Y si ha estado allí todas esas veces?

Ilustrado por © Raul Rossi

Tramas

Siendo tierras tan extremadamente diferentes las unas de las otras, cada una de las Zonas Independientes puede ser una aventura en si misma completamente única.

Arrasaré el infierno... por ti: Preguntes a quien preguntes todos dirán que Pierce Goldfinger es un viejo loco. Cualquiera que le haya conocido siempre le describe como un excéntrico burgués con más dinero que sentido común. Pese a su avanzada edad (los más exagerados aseguran que tiene más de ciento cincuenta años) como él mismo dice posee el espíritu de un jovenzuelo adolescente e insiste en probarlo. Despilfarra su fortuna en caprichos de lo más estrambóticos y recientemente su nuevo reto es viajar hasta la isla de Ánforas para acostarse con cientos de mujeres hermosas. Ya tiene el barco listo, pero por supuesto necesitará una tripulación y guardaespaldas para el viaje, ya que no son pocos los piratas que están deseando atraparlo y exigir un rescate por su cabeza. La verdad, sin embargo, dista mucho de ser lo que parece. "Pierce", cuyo verdadero nombre es Aphoras, ya estuvo en Ánforas hace más de siete siglos con su verdadera forma; el demonio de tercera jerarquía que gobernaba originalmente la isla. Se enamoró perdidamente de la que es su actual reina, la cual absorbió lentamente toda su energía demoníaca hasta casi matarlo. No obstante, puede que por amor o compasión, la súcubo lo expulsó de la isla sin matarlo mientras estaba inconsciente. Aphoras ha estado recuperándose siglo a siglo, mientras amasaba una inmensa fortuna que le permitiera volver. Se dice a si mismo que sólo quiere venganza, aunque en realidad sabe que único que quiere es sentir los labios de "su reina" de nuevo, incluso si eso significa tomarla a la fuerza... o su fin. Los personajes, naturalmente, son sólo un medio que le brindarán el tiempo suficiente para pasar desapercibido y llegar hasta ella.

El poder del olvido: Muchos de los habitantes de la isla de Palpadrus no pueden evitar sentir un vacío en sus corazones. Desean recordar quienes son, saber que hay un hogar al que pueden volver, familias y amores que abrazar y besar. Y ahora es posible. Un elemental de olvido ha surgido en la isla. Nadie sabe de donde ha aparecido, pero corre el rumor de que quizás ha sido él quien les ha robado sus recuerdos y, consecuentemente, puede devolver parte de lo que les arrebató. Naturalmente, eso va a provocar que muchos de los habitantes de la isla se interesen por él, pero ¿puede realmente la criatura hacer algo o no es sino otro de los extraños experimentos de Imperium? Si los jugadores acaban en Palpadrus, es muy probable que traten de descubrirlo...

Capítulo 3
Los Interregnos

Hay otros mundos ahí fuera.
Infiernos para unos.
Paraísos para otros.
Existencias más allá del recuerdo del hombre.

-Donoban Van Horsman-

Lo que se denomina interregnos es uno de los elementos más extraños de Gaïa. Se trata de una colección de territorios de diferentes tamaños que nacieron hace siete siglos cuando, al acabar la Guerra de Dios, la existencia fue fragmentada. Ahora esas tierras se extienden, apartadas de todos los mundos, en el interior de La Barrera como pequeños reinos insólitos.

La creación de los interregnos nunca fue algo planeado. El propósito original de los Poderes en la Sombra era afectar lo menos posible con La Barrera zonas que estuvieran habitadas, pero el escaso tiempo que tuvieron para crear el sistema que separaría el mundo hizo que tomaran medidas drásticas. Temiendo que algo pudiera salir mal, las organizaciones prefirieron asegurarse de no acercar la línea de separación lo más mínimo a ninguno de los grandes continentes, incluso si esta pasaba cerca de pequeñas zonas pobladas. Lamentablemente, cuando el sistema se activó hubo tal distorsión en la realidad que muchos territorios que no estaban previstos afectar fueron "absorbidos" hacia el interior, separándose del mundo y dando nacimiento a multitud de pequeñas realidades independientes. Naturalmente, dado que menos de un dos por cien de la población y el territorio mundial fue afectado, los Poderes en la Sombra consideraron el proceso un auténtico éxito.

Naturalmente, tanto en Gaïa como Khalis y Lunaris se considera que estos territorios están completamente perdidos, destruidos igual que los continentes desaparecidos durante los tiempos de Rah. Y lo cierto es que lo mismo se aplica a los habitantes de los interregnos; por regla general, piensan que son los únicos que quedan en el mundo.

Incluso para los Poderes en la Sombra es difícil determinar cuantos interregnos hay exactamente, pues se calcula que debe de haber más de un millar de minúsculas burbujas estancas en La Barrera. Además, explorar el interior de semejante brecha existencial es algo complejo incluso poseyendo los sistemas sobrenaturales apropiados, así que sólo ha sido posible verificar la existencia de un par de cientos de espacios. Naturalmente, no en todos ellos existen territorios habitados o relevantes; son aquellos en los que sí lo hay conforman verdaderos "interregnos". En estos momentos, existe alrededor de una veintena de interregnos conocidos, aunque menos de una decena tienen realmente relevancia.

Lilith, Viajera de los Interregnos

La Barrera

Al acabar la Guerra de Dios el mundo se encontraba en semejante estado de caos que la coexistencia entre las diferentes razas resultaba imposible. Lo único que auguraba el futuro eran más conflictos, matanzas indiscriminadas y un exterminio genocida hasta que sólo quedara una única civilización. Además, la activación de la Máquina de Rah había provocado una infección sobrenatural que eliminaba sistemáticamente cualquier fuerza sobrenatural, lo que incluía a todas las razas de naturaleza mágica. Era obvio que, si un gran número de ellas permanecían en Gaïa, se "asfixiarían" como si les faltara el aire hasta desaparecer.

Comprendiendo que el mundo no subsistiría sin su intervención, aquellas fuerzas que controlaban la historia desde la sombras decidieron crear un sistema que les diera una oportunidad. Su objetivo era simple; dividirlo todo en tres partes, tres realidades diferentes tanto a nivel físico como existencial que cada una de las razas principales consideraría suya. Los seres humanos, aquellos que no necesitarían energías sobrenaturales para sobrevivir, permanecieron en la zona más afectada por la Máquina de Rah, mientras que aquellas con una naturaleza más mística estarían parcialmente resguardadas en sus propias realidades. Con ese fin se creó La Barrera, una descomunal brecha en la existencia que reconfiguró el mundo entero y formó Gaïa, Khalis y Lunaris.

Entrar en los Interregnos

Independientemente del poder personal de quien lo intente, entrar o salir del espacio dimensional que da lugar a un interregno es en teoría imposible. Simplemente, La Barrera está compuesta por tantos pliegues existenciales que incluso una verdadera deidad sería incapaz de atravesarla de manera convencional. Desde cualquiera de los tres "mundos principales" (Gaïa, Khalis o Lunaris), quien pasa a través de la zona donde se encuentra La Barrera es simplemente trasportado de un modo inapreciable hasta otro punto en una ubicación directamente opuesta a por donde entró, dando así la sensación de que el mundo es perfectamente redondo. Esta regla no siempre se cumple en el interior de los interregnos, principalmente porque La Barrera no fue creada pensando que hubiera espacios en su interior; es posible que en lugar de trasportar sea un verdadero muro intraspasable, que destruya a cualquiera que se le acerque o incluso que quien intente cruzarla acabe perdido en un inacabable océano de niebla en el que se puede vagar eternamente sin encontrar una salida.

No obstante, pese a lo que dice la teoría lo cierto que la historia ha demostrado que el sistema no es tan estable como parece. Cada cierto tiempo La Barrera produce fluctuaciones en ciertos lugares que son capaces de llevar hasta otros planos de existencia a cualquiera que hubiera cerca en ese momento. Es posible que estas breves aperturas no sean lo suficientemente estables como para llegar hasta Khalis o Lunaris, pero sí hasta alguno de los interregnos (algunos, como el Maëlstrom de Haufman, se abren incluso de manera cíclica). Naturalmente lo mismo puede suceder en los propios interregnos y, en raras ocasiones, alguien que estuviera en su interior podría ser capaz de salir.

La Invocación en los Interregnos

Por regla general los poderes de convocatoria no pueden atravesar La Barrera, por lo que en los interregnos es mucho más difícil tener acceso al mismo número de criaturas al que se tiene en Gaïa. No obstante, por la misma regla de tres también existen ciertas criaturas únicas que sólo pueden ser convocadas en un interregno en concreto.

Los Arcanos, como conceptos que residen en el Flujo de Almas, pueden ser invocados desde cualquier ubicación, pero no ocurre lo mismo con los Aeones y las grandes bestias. Sólo los más grandes y poderosos, como el Señor de las Puertas u otros entes similares, pueden ser llamados en un interregno.

Los Interregnos Próximos

Ahora que ya conocemos sus generalidades, vamos a profundizar en varios de los principales interregnos que se conocen. Igual que ocurre en los diferentes países que vimos en el capítulo anterior, no todas las poblaciones son descritas detalladamente y algunas de sus urbes menos relevantes sólo son mencionadas al final de cada apartado. Todas las localizaciones principales aparecen marcadas en el mapa con una cruz delante de su nombre.

En el encabezado de cada uno de ellos hay un enunciado con los siguientes datos:

Capital: El nombre de la ciudad oficialmente reconocida como capital del interregno, en caso de que haya una.

Número de habitantes: El número de habitantes que vive aproximadamente dentro de sus fronteras. En el caso de que haya otras razas aparte de la humana, también están incluidos dentro de este valor.

Etnias principales: Las principales etnias de sus pobladores, incluyendo las razas no humanas.

Forma de gobierno: El tipo de gobierno vigente en la actualidad, en caso de que haya alguno.

Idiomas: Los principales idiomas usados por sus habitantes.

Religión: Indica las creencias religiosas imperantes en el territorio. La primera que aparece en la lista representa siempre la religión oficialmente reconocida por el gobierno del país.

Nivel tecnológico: Señala el grado de avance tecnológico que posee el interregno. Viene indicado por un número comprendido entre 1 y 5, siendo más elevado el nivel de tecnología cuanto mayor sea el valor numérico. Un 1 representa un grado tecnológico prácticamente nulo, mientras que el 2 y el 3 se acercan más a los existentes durante la Alta y Baja Edad Media en Europa. Un nivel 4 se acerca al Renacimiento y la Ilustración, mientras que el 5 los supera ligeramente.

Nivel sobrenatural: Señala la cantidad de elementos sobrenaturales que se emplean y utilizan abiertamente en el territorio. Viene indicado por un número comprendido entre 1 y 5, siendo más elevado cuanto mayor sea el valor numérico. Un 1 representa un nivel sobrenatural inexistente, mientras que el 2 sería un nivel similar al de Gaïa. Un 3 representa que la magia y otros poderes equivalentes son usados abiertamente por un pequeño sector de la sociedad, mientras que un 4 representa que la magia está muy extendida en todos los niveles culturales. Un 5 indica un claro imperio de lo sobrenatural en la vida cotidiana; o bien todos pueden emplear magia y poderes psíquicos o bien los objetos sobrenaturales son de uso común.

Nombres masculinos, femeninos y apellidos: Un pequeño listado con nombres y apellidos típicos de la región.



Señor de la oscuridad de Deloran

Heinlein

Capital: Nornas (temporalmente).
Número de habitantes: 2.400.000+
Etnias principales: Norne (43%), Duk´zarist (12%), Jayán (11%), Asher (8%), Celsus (5%), Sylvain (5%), Aion (4%), Zinner (3%), Ryuan (3%), Sulem (3%), Daevar (2%).
Forma de gobierno: Ciudad estado.
Idiomas: Arkes, Latín, Nepranus, Ultwe´alariel.
Religión: Aityr, Luminus Lacrimae, Tenebrae Carmen.
Nivel tecnológico: 3
Nivel sobrenatural: 4
Gentilicio: Ninguno (nadie se refiere a otros países).
Bandera: Ninguna.
Nombres masculinos: Alexis, Alfo, Algot, Bernhard, Bert, Clas, Claudius, Claus, Ebbe, Ebenezer, Benu, Engelbrekt, Engvald, Enka, Erikki.
Nombres femeninos: Daga, Daghild, Dagmar, Dagne, Dakmar, Eekk, Eela, Eerikka, Fransina, Froe, Franziska, Hult, Irjuska, Irkka, Jelena
Apellidos: Variable, pues depende mayormente de la raza.

Heinlein es el segundo mayor interregno conocido, una inmensa masa de tierra situada espacialmente al norte de Haufman. Tiene un tamaño sólo un poco menor al de Ilmora, por lo que no es extraño considerarlo lo mas parecido a un verdadero "mundo" independiente que se puede encontrar en La Barrera después de Theresia.

Es un territorio frío y casi toda su mitad norte está completamente helada. Cerca de la costa las temperaturas son más cálidas pero incluso así, durante el invierno la nieve lo cubre casi todo. Por suerte, está repleto de una densa vegetación, grandes bosques y plantas que resisten sin problema el frío. Al contrario de lo habitual, no todos los límites del interregno coinciden con el océano. En el norte y en el este La Barrera forma una inmensa tormenta de hielo que se extiende por las Montañas del Fin, mientras que en el oeste se manifiesta en una inmensa grieta al final de los Páramos de Ginnungagap.

Pese a que la vida allí no resulta fácil Heinlein tiene una considerable cantidad de habitantes. Teniendo en cuenta únicamente su número podría ser considerado un interregno "humano", pero también está poblado por diferentes razas sobrenaturales que mantienen una tensa relación con los hombres. La mayoría son Duk´zarist que viven en las montañas del norte, aunque también hay Jayán y un limitado número de elfos.

Heinlein tiene su propio sistema de gobierno, basado en un conjunto de nobles que dominan respectivamente pequeños territorios. Cada cinco años, todos se reúnen para decidir quien de ellos es el "rey de los hielos", que obtiene ciertas prerrogativas, pero en realidad no tiene el auténtico papel de un monarca absoluto. Los Duk´zarist, por su parte, se gobiernan de manera independiente siguiendo antiguas tradiciones de su cultura mientras tratan de permanecer tan apartados como pueden de los asuntos de los hombres.

Lamentablemente, el clima, las tensiones raciales o las desavenencias políticas no son ni remotamente el mayor de los problemas al que las gentes de Heinlein tienen que enfrentarse. Lo cierto es que todo el territorio está poblado por una desmedida cantidad de bestias peligrosas, criaturas sobrenaturales que campan a sus anchas por los llanos y bosques generando inseguridad.

En tiempos recientes, el actual rey de los hielos ha iniciado un movimiento para centralizar el país bajo un gobierno más "sólido" que brinde mucha más estabilidad y seguridad a todos. No obstante, un importante sector de la sociedad así como muchos nobles opinan que, de no hacer bien las cosas, la situación podría desembocar en una tiranía.



Las Lágrimas de las Estrellas

Uno de los sucesos más aterreradotes que tiene lugar en Heimlein es el periodo conocido como las Lágrimas de las Estrellas. Durante varias semanas cada diez o quince años una descomunal cantidad de bestias sobrenaturales surgen inexplicablemente por todas partes, desbordando la capacidad que los cazadores para detenerlas. A veces, incluso caen literalmente del cielo en mitad de una gran ciudad. En este periodo las estrellas dejan de verse en el firmamento y las noches son mucho más oscuras, por lo que el nombre de "Lágrimas de las Estrellas" resulta muy apropiado para la situación. En estos tiempos de dificultad todo aquel con capacidad de combate se une para acabar con las criaturas más peligrosas, pues de algún modo, la muerte de estos seres siempre disminuye el límite de aparición del resto de monstruosidades.

El secreto que se esconde tras la innumerable cantidad de bestias sobrenaturales que hay en Heinlein se encuentra en la Vigilia. En realidad, todas estas criaturas se reproducen allí y entran en el mundo a través de puertas que se abren muy brevemente. Por eso, incluso si una zona del interregno queda completamente "limpia", es sólo una cuestión de tiempo que los seres vuelvan a aparecer. Sin embargo, hay momentos en el que el número de criaturas que se acumulan en la Vigilia es demasiado grande y la dimensión se quiebra temporalmente, provocando el suceso denominado Lágrimas de las Estrellas. El proceso se repite durante varios días, hasta que la membrana que separa las dos realidades vuelve a ser nuevamente sólida.

Cultura y Sociedad

La sociedad en Heinlein tiene ciertas similitudes con la forma de vida de los norteños en el Viejo Continente, aunque es mucho más moderna y abierta de ideas. Su estructura social no está organizada en clanes ni existe enemistad entre las personas de diferentes lugares. Existe una aceptable tolerancia hacia las otras razas (en especial hacía los Jayán y los Sylvain) y, pese a los enfrentamientos que hubo en la antigüedad, han sido capaces de integrarse bien en el día a día de las ciudades y pueblos.

La gente de Heinlein se ha acostumbrado a vivir con cierto grado de dificultad sin que eso suponga una molestia. Irónicamente, las complicaciones ya se han convertido en algo coloquial para ellos. Pese a todo, tienen una vida bastante normal con economía, comercio y todos los elementos propios de un país cualquiera, sólo que aplicados en dimensiones más reducidas.

La mayoría de personas viven en alguna de las grandes ciudades o en pueblos de considerable tamaño, ya que cuanto más numerosas sean también pueden afrontar mejor problemas inesperados de cualquier tipo. Dada la gran cantidad de criaturas sobrenaturales que hay pululando por todas partes la figura del "cazador" tiene un papel considerablemente diferente en Heinlein. En el interregno son personas especializadas en buscar y exterminar a monstruos que supongan un peligro para las poblaciones, una función extremadamente bien valorada. Un instituto que recibe fondos de todas las ciudades estudia y categoriza a las diferentes monstruosidades que existen según el peligro que conllevan para todos, poniéndoles un precio a sus cabezas que se puede cobrar en cualquier ciudad del interregno.

La nobleza tiene cierto poder y prerrogativas especiales, pero su función es mayormente la de organizar las ciudades y defender la estabilidad de los que viven en sus territorios. No obstante carecen de "vasallos" como tal, y cualquiera es libre de viajar de un lado a otro sin tener que rendir pleitesía a nadie.

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortaficación
- Camino
- Calzada

0 125 250 400 Kilómetros

0 125 250 Millas

Lunam

Montañas del Fin

†Ark Anankei

Paramos de Ginnungagap

†Ark Morpheon

La Gran Hendidura

†Jembatan

Rejmyre

†Sidus

Lindersberg

Montañas de Fehu

Oregrund

Llanuras de Thome

†Belkin

†Equirón

Absyn

Vendelan

Llanos de Thuriz

El Valle de los Grifos

Moskesel

†Feras

Nernusand

Ljunvagerk

Bergsvik

Hammerstrend

†Evirief

Vidsel

Haskvi

†Nornas

Gunhern

Costa de Laguz

Islas de Raido

Norsju

La gente ve la magia y las habilidades sobrenaturales con normalidad e incluso hay un considerable número de hechiceros entre sus habitantes, ya que sus habilidades implican un considerable apoyo para los ciudadanos. Si un joven descubre que tiene el Don es libre de viajar hasta la Torre de Pherto, una academia sobrenatural donde puede ser convenientemente aleccionado.

Las creencias religiosas de la sociedad general se basan mayoritariamente en los mitos Aityr y la gente utilizan sus leyendas para justificar el estado actual del mundo. No obstante, no existe una iglesia estandarizada, ni tampoco una clase clerical.

Por su parte los Duk´zarist en el norte viven de un modo mucho más afín a sus viejas costumbres, formando una sociedad completamente independiente de la del resto de habitantes de Heinlein. No tienen un antagonismo abierto hacia las otras razas, pero tratan de no entrometerse en sus asuntos. Son extremadamente clasistas y del primero al último de ellos tiene un rango numérico diferente que mide sus habilidades. Cuanto menor es el número, tiene una posición más alta en la sociedad. Los Duk´zarsit pueden visitar las ciudades de Heinlein, pero es raro y su visitas son siempre vistas con cierto escepticismo.

Afrontar el Fin

Hace mucho tiempo que la gente de Heimlein dejó de preguntarse por lo que sucedió en el mundo y piensan que son los descendientes de aquellos que los dioses eligieron para sobrevivir. Piensan que más allá de las Montañas del Fin las deidades están combatiendo continuamente contra un enemigo desconocido y aquellos que cruzan las montañas quedan atrapados en el conflicto y son incapaces de regresar. Por el contrario, consideran que en el este se encuentra el infierno de hielo de Ginnungagap y los que se adentran en él quedan consumidos por el reino de los muertos.

Las Fronteras de Heinlein y los espectros de La Barrera

La Barrera tiene un efecto realmente aterrador en las fronteras de Heimlein. Cualquiera que entre en ella queda rápidamente consumido por las energías místicas, siendo destruido en cuerpo y alma en pocos minutos. Por si esto no fuera suficientemente terrible, su muerte siempre genera un espectro de la Vigilia que regresa al mundo llena de dolor y sufrimiento, y trata de arrastrar a otros junto a él.

Historia de Heinlein

Los territorios de Heinlein están constituidos por una zona que antaño formaba parte de Lunaris y que se separó de la masa continental hace unos dos mil años. Cuando el interregno quedó atrapado en La Barrera, sus habitantes eran mayoritariamente norteños y refugiados de la guerra, aunque también había Jayán pululando por los páramos y un amplio destacamento de exploración Sylvain que buscaba información sobre la fortaleza Duk´zarist Ark Anankei.

Naturalmente los primeros años tras la formación de Heinlein fueron extremadamente caóticos y, mientras los diferentes grupos supervivientes trataban de descubrir lo que había pasado con el mundo, hubo un considerable número de escaramuzas raciales. Las cosas empeoraron pero, por suerte (o desgracia, según quiera verse), antes de que se desencadenara un auténtico conflicto el territorio fue invadido por una descomunal cantidad de bestias sobrenaturales, el primero de los ataques que con el tiempo se conocerían como las Lágrimas de las Estrellas. Varios líderes norteños habían colaborado con el general que dirigía a las fuerzas Sylvain durante la Guerra de Dios y pudieron establecer una inestable alianza junto a los Jayán en contra de las criaturas. La colaboración era supuestamente temporal, pero pronto fue demasiado obvio que no lograrían sobrevivir mucho tiempo si seguían enfrentándose y aprendieron, al menos al principio, a asociarse a regañadientes. Irónicamente, lo que había logrado unirlos fue la aparición de un enemigo común.

El pacto entre las diferentes razas, el cual se llamó Acuerdo de Heinlein, permitió establecer un control más estable de los territorios habitados y determinar sus fronteras. la exploración dio pie a una nueva amenaza cuando en el año 246 la fortaleza Duk´zarist de Ark Anankei, que había caído durante la Guerra de Dios, fue descubierta en las montañas del norte.

Culpándoles de lo que sucedió décadas atrás, se organizó un batallón de asalto para exterminar a cuantos quedasen allí. Pero los Duk´zarist no sólo lograron repeler el ataque, sino que respondieron con una contraofensiva con el fin de tomar el control del interregno. Pese a ser poco numerosos (algo menos de cinco mil en total), su perfecto entrenamiento militar les permitió arrasar toda oposición y someter al menos dos ciudades en apenas tres meses. El conflicto se recrudeció, pero antes de que tuviera lugar la batalla entre los gruesos de ambos ejércitos, una nueva oleada de criaturas sobrenaturales se manifestó atacando a ambas facciones y provocándoles considerables bajas. Los Duk´zarist retrocedieron hasta Ark Anankei, que estaba en peligro ante la hueste monstruosa, y permanecieron allí durante un siglo y medio.

Los habitantes del interregno prosiguieron poco a poco con sus vidas, formando un sistema político y adaptándose a los ataques de las criaturas que cíclicamente aparecían en el territorio, pero sin olvidar el peligro que les acechaba en el norte. En tres ocasiones realizaron ataques contra Ark Anankei, pero todos fueron repelidos. La situación se normalizó hasta que años más tarde tuvo lugar un suceso que rompió la frágil estabilidad de Heinlein. En el 432 una nueva Lágrima de las Estrellas, la más descomunal hasta la fecha, sacudió el norte del interregno y una inmensa criatura similar a un Aeon y su hueste tomaron la ciudadela de Ark Anankei, alimentándose de los generadores sobrenaturales que había en su interior. Los Duk´zarist se vieron obligados a disgregarse temporalmente entre las montañas mientras preparaban un plan para recuperar su hogar. Durante esos días caóticos un batallón de cazadores norteños, que también habían perdido sus hogares a causa de la Lágrima, ayudó a los niños Duk´zarist que se habían separado de los adultos protegiéndoles junto a sus propios hijos de las bestias. Aquello forzó a los oscuros, ligados a un rígido sistema del honor, a contraer una indeseada deuda de sangre con los cazadores y se vieron empujados a colaborar con ellos para sobrevivir a la catástrofe.

Aquel suceso sirvió como precedente para que los líderes de Heinlein entablasen conversaciones con el pueblo oscuro, usando a los cazadores del norte como intermediarios. Aunque nunca se llegó a un pacto tácito entre ambos empezaron a soportarse, permitiendo cierto entendimiento que acabó con la inoficiosa "aceptación" de los Duk´zarist en las ciudades de Heinlein. Lamentablemente aquello no fue el fin de las hostilidades en el interregno. Acabado el problema del norte, durante los siglos venideros estallaron al menos tres pequeñas guerras entre los nobles de diferentes zonas que acabó creando cierta tensión entre varias ciudades y sus señores.

En la actualidad no ha habido grandes cambios en Heinlein, más lo cierto es que tampoco son tiempos pacíficos. El líder de la ciudad más grande del país está tratando de incrementar su poder y convertirse en un monarca absoluto, algo que no todos los nobles ven con agrado. La única razón por la que esta tensión no ha acabado en un conflicto armado es porque hace al menos una década desde que tubo lugar la última Lágrima de las Estrellas y todos quieren reservar sus fuerzas para superarla sin problemas.

Los Visitantes del Más Allá

Heinlein es uno de los interregnos que tiene una comunicación más directa con Gaïa a través de Maelstorm, lo que ha provocado que en los últimos siglos casi un centenar de personas hayan llegado hasta allí a través de La Barrera. La mayoría de los barcos que atraviesan la apertura acaban naufragando, por lo que son pocos los supervivientes que despiertan en las costas. Naturalmente, cuando las primeras personas hablaron de Gaïa a los habitantes de Heinlein, les consideraron locos o enfermos, ya que era completamente imposible probar que existía dicha apertura. No obstante, con el tiempo algunos de los gobernantes de Heinlein empezaron a tomarse muy en serio esa posibilidad y, para evitar que la gente se obsesionara con "llegar hasta un mundo" que quizás ni existiera, empezaron a dar caza en secreto a los visitantes de Gaïa. El actual Rey de los Hielos, Rygar Svarty, es el mayor instigador de esta idea, pues piensa que sería contraproducente para sus planes de unificación, así que pone un mayor énfasis en acabar con cualquier posible "visitante" usando para ello su propia guardia personal.

Zirón

Zirón es una sociedad secreta de Heinlein compuesta por medio centenar de personas provenientes de Gaïa o sus descendientes. Se dedican a buscar a cualquiera que pueda llegar del otro lado de La Barrera y ocultarlo mientras lo adaptan a las costumbres del interregno. Ante todo, son antagónicos a las fuerzas del Rey de los Hielos y los nobles que apoyan su política contra los viajeros del más allá. No obstante, la organización también busca pistas e indicios que les permitan descubrir una manera de regresar a su mundo, aunque hasta ahora con poco éxito. El grupo toma su nombre del famoso explorador Zirón Ilmora, un descendiente de Kalandra Ilmora que llegó hace dos siglos hasta Heinlein y decidió hacer todo lo que pudiera por ayudar a los que, igual que él, hubieran sido apartados de su mundo.

Accidentes geográficos relevantes

Heinlein es un lugar repleto de multitud de elementos geográficos diferentes, con llanuras y grandes bosques en sus territorios centrales, páramos en el este y zonas montañosas en el norte.

Páramos de Ginnungagap: El gran páramo que se extiende en la zona oeste de Heinlein recibe el nombre del legendario infierno de hielo de la mitología Aityr, algo apropiado para un lugar frío y carente por completo de vida. Lo cierto es que contemplarlo es un espectáculo desesperanzador, pues a lo largo de sus cientos de kilómetros la nieve cae lentamente mezclándose con ceniza gris, lo que le da a todo una imagen casi de ultratumba, algo sacado prácticamente del reino de los muertos. El páramo termina súbitamente en una inmensa grieta en mitad del suelo que penetra en las profundidades de la tierra hasta perderse de vista. Nada que haya intentando bajar o cruzarla ha regresado jamás, ya que la apertura es el límite mismo de La Barrera. Nadie vive en Ginnungagap, e incluso las bestias sobrenaturales que pululan por el interregno son considerablemente escasas en la zona, como si incluso ellas mismas sintieran algo oscuro y tenebroso allí.

La Gran Hendidura: La Gran Hendidura es un accidente natural de enormes proporciones, una grieta que separa a lo largo de cientos de kilómetros el interregno. En las zonas donde más alejados están un lado del otro puede haber una separación de hasta seiscientos metros y una diferencia de altura de más de cien. Este desnivel, junto con las fuertes corrientes de viento, es precisamente lo que ha llevado a algunos habitantes de la zona a hacer un particular negocio; usando artefactos similares a los cavalgavientos de Galgados cruzan el vacío llevando a viajeros que no pueden permitirse trasladarse hasta alguno de los escasos puentes de la zona. El fondo de la Gran Hendidura está repleto de agua, pero dado que cruza muy cerca de varias corrientes de magma, alcanza temperaturas realmente elevadas y cualquiera que caiga en ella puede acabar abrasado.

Llanos de Thuriz: Toda la zona que se encuentra al sur de la Gran Hendidura se conoce como Llanos de Thuriz, un territorio que, pese a recibir ese nombre, engloba mucho más que simples llanuras. Multitud de pequeños bosques, colinas y páramos se entrelazan a lo largo de miles de kilómetros conformando la zona más variada de Heinlein. El clima, el más cálido del interregno, permite que haya multitud de poblaciones rodeadas de fértiles campos de cultivo. Al ser tan grande, Thuriz sufre continuamente de ataques de diferentes monstruos errantes, aunque estos son fácilmente eliminados por los numerosísimos cazadores de la zona.

Llanuras de Thome: Al oeste del interregno, antes del gran páramo, se encuentran las llanuras de Thome, una zona mucho más uniforme que los Llanos de Thuriz. Se trata de inmensas explanadas salpicadas de vez en cuando de bosques de diferentes tamaños. Lamentablemente, la cantidad de criaturas por esta zona es mucho más numerosa que en el este, por lo que las poblaciones son mas escasas, aunque también están mejor protegidas.

Montañas de Fehu: Situada en la parte central de Heinlein, Fehu es un pequeño conjunto de montañas de escasa altitud. Igual que en el norte existen infinidad de pequeños pasos de montaña que forman un extenso laberinto de pasillos, grutas y valles que únicamente los exploradores más expertos saben recorrer. Los mayores yacimientos de metales de Heinlein están es Fehu, por lo que el dominio de estas montañas es de vital importancia para las gentes del interregno. Sin ellas no se podrían fabricar suficientes armas que usar contra las bestias, por lo que durante las Lágrimas de las Estrellas siempre hay una cantidad enorme de cazadores limpiando la zona y protegiendo las canteras de extracción.

El Valle de los Grifos: Como si fuera un verdadero lugar de fantasía sacado de un cuento infantil, El Valle de los Grifos es una larga hondonada rodeada por altos picos donde anidan decenas de las increíbles bestias que le dan nombre. La belleza sobrecogedora de sus llanuras, sus verdes bosques y sus coloridas flores no hacen sino ensalzar el espectacular aspecto que lo caracteriza. Por desgracia todo este esplendor viene acompañado de un considerable peligro, ya que la zona es también el mayor coto de caza de los grifos en todo el interregno. Muchos de ellos han aprendido a tenerle una particular aversión al hombre, pues hay visitantes que han viajado hasta la zona únicamente para robar sus huevos y venderlos a un alto precio en el mercado negro.

Lunam: Oculta entre la espesura y las Montañas del Fin, en una zona de difícil acceso a la que pocos saben llegar, se encuentra la foresta de Lunam. Además de su gran belleza este lugar es especial por poseer flores de Luname, una especie que se cree extinta capaz de alimentarse del flujo mágico que las rodea. Esta cualidad no sólo las hace buenos contenedores de magia, sino un estupendo componente para la creación de objetos mágicos. Sin embargo, la foresta no está desprotegida; en las profundidades de la tierra hay en letargo la más grande y bestial de las Ira de la Naturaleza que existe, la cual si bien no se molestaría por el hecho de que alguien cogiera alguna que otra flor, encontraría intolerable que se las dañara en exceso.

Luname

Las Luname son flores de color plateado con una capacidad especial para absorber la magia. Si se machacan aun frescas y se hierve su contenido se puede extraer su jugo, el cual es un fuerte concentrado de energía mística y un componente ideal para la creación de objetos mágicos. A efectos de juego, los atributos de las Luname son;

- **Una flor sin tratar**
  50 PP de Nivel 1
- **El jugo de al menos una decena de flores correctamente tratadas**
  50 PP de Nivel 2
- **Centenares de flores que han absorbido magia ambiental durante siglos**
  50 PP de Nivel 3.

Los PP de las Luname sólo pueden utilizados para desarrollar poderes de la faceta de Protección, Potenciación mágica o Conjuros innatos de la vía de Esencia.

Las Luname también pueden utilizarse para un ritual de conjuración que tenga como objetivo un ser fuertemente vinculado a la naturaleza. El ritual consume la flor, pero otorga hasta un +25 a la habilidad de Convocar y Controlar seres de nivel 9 o inferior.

Islas de Raido: Raido es un conjunto de medio centenar de islas que se extienden a lo largo de la costa oeste de Heinlein. La zona, una verdadera maraña de pasos marinos, rocas y altos riscos, nunca ha sido oficialmente poblada porque a causa de las violentas aguas el riesgo de que cualquier embarcación naufrague es extremadamente alto. Para hacerlo aún peor numerosas bestias marinas pululan por Raido, incrementando aún más el peligro de las islas. Pese a ello, la zona se ha convertido en el hogar de un grupo de piratas, marinos verdaderamente expertos que conocen a la perfección todos los entresijos de Raido.

Costa de Laguz: Laguz es la más importante zona costera de Heinlein, donde se encuentran la gran mayoría de sus puertos y se obtiene prácticamente todo el pescado del país. Lo cierto es que, salvo por las constantes tormentas y el mal clima, es un lugar tranquilo y agradable, que casi nunca sufre ataques de criaturas, razón por la que hay una enorme cantidad de poblaciones y alguna que otra ciudad de gran tamaño. Lamentablemente, desde hace unas décadas otro de tipos de "monstruos" han fijado su atención en Laguz; un grupo de piratas provenientes de las Islas de Raido llevan años haciendo ataques relámpagos sobre las poblaciones más desprotegidas, causando graves daños a sus gentes.

Montañas del Fin: Esta enorme cordillera es el elemento geográfico más importante del norte y la franja este de Heinlein, así como su mayor masa montañosa. Se trata de una cadena de abruptas y altas montañas que en su mayoría están cubiertas de nieve. En su cara interior son menos escarpadas y es fácil moverse, pero se van volviendo mucho más impracticables conforme se avanza entre ellas. Afortunadamente existen cientos de estrechos pasos de montaña que forman una inmensa red de laberínticos valles a lo largo de todo su recorrido. También hay varios volcanes, la mayoría inactivos, que pueden reconocerse por ser las únicas montañas que no están llenas de nieve a causa del fuerte calor que despiden.

Las Montañas del Fin son una de las zonas más peligrosas de Heinlein, pues debido a la complicación que supone moverse por ellas la caza de bestias salvajes es mucho difícil. En consecuencia no sólo el número de criaturas que habitan allí es mayor de lo normal, sino que también es el hogar de muchas de las monstruosidades más antiguas y poderosas del interregno. Pese a todo, lo cierto es que hay varios pueblos de gran tamaño cerca de las montañas, al igual que numerosas fortalezas que los cazadores emplean como refugio cuando van en pos de alguna presa.

Las Montañas del Fin limitan con La Barrera en la parte más profunda de su cara exterior, una zona que puede reconocerse por una fuerte tormenta de nieve que continuamente azota el territorio. Es posible entrar en la tormenta y avanzar durante algunos kilómetros sin sufrir mayores consecuencias, pero de no volver atrás La Barrera acaba consumiendo en cuerpo y alma a los pobres incautos que deseen continuar.

Lugares de interés

En contra de lo que su tamaño pueda sugerir, Heinlein está plagado de interesantes lugares. Todas sus ciudades tienen sus propias peculiaridades características y, aunque no hay demasiadas ruinas o sitios abandonados, lo cierto es que hay también muchas ubicaciones únicas dentro de sus fronteras.

Jembatan
(Ciudad, 48 700+ habitantes)

Jembatan es una pequeña ciudad de lo más particular, pues está construida a ambos lados de la Gran Hendidura del mundo y es el paso más visitado para cruzar la grieta. La estructura más destacada es su gran puente, un enorme bloque de metal que une los más de cincuenta metros que separan los riscos. Aunque a los ciudadanos de Jembatan no se les cobra, todo visitante o mercader que desee cruzar ha de pagar un peaje. Además del puente principal existen multitud de puentes más inestables construidos por familias locales por los que se puede cruzar a precios mucho más asequibles, aunque lamentablemente la seguridad no es la misma ni se pueden trasladar elementos demasiado pesados. Curiosamente sus gentes no sienten ninguna vinculación con ninguna otra población y siempre se comportan como si fueran un estado soberano independiente.

Jembatan se encuentra bajo el control del noble Kreis Shagul (Hechicero Nv 6, ♂), uno de los mejores hechiceros del interregno y un antiguo cazador de gran renombre. Kreis es muy competente, pero tiene una obsesión malsana con las cosas "monas", las cuales colecciona de manera compulsiva. Ha decorado su palacio de todo tipo de colores chillones y obliga a sus criadas a llevar orejas de gato en la cabeza entre otras muchas excentricidades. Kreis haría casi lo que fuera por acrecentar su colección y siempre paga cifras muy elevadas por cualquier pieza que considere digna de su atención.

Ark Anankei
(Ciudad, Sin habitantes conocidos)

Entre susurros, los habitantes de Heinlein se refieren a Ark Anankei como la Fortaleza Negra, un lugar de muerte donde reposa el mayor terror del interregno. Se trata de una inmensa ciudadela Duk´zarist ubicada en la zona más profunda de las Montañas del Fin. Completamente negra, su silueta se dibuja con claridad como una especie de sombra terrorífica entre la blanca nieve que la rodea. Se mantiene muy bien conservada y aún pueden verse la mayoría de sus gloriosas estructuras de madera de Gesthal, basalto negro y cristal, por encima de sus altas murallas. Además de los edificios de la superficie, "clavada" en el interior de la montaña aún queda una amplia estructura subterránea de pasillos y grandes salas.

Antaño Ark Anankei fue la inmensa ciudadela voladora Duk´zarist que controlaba los territorios de Heinlein durante la Guerra de Dios. Cuando se activó la Máquina de Rah los generadores sobrenaturales que la hacían flotar resultaron dañados y Ark Anankei cayó, quedando parcialmente destrozada entre las montañas. Los supervivientes lograron reconstruir la mayor parte de su estructura convirtiéndola en una fortaleza desde donde, durante siglo y medio, rechazaron cualquier ataque. Sin embargo en 432 Ark Anankei fue asaltada por una inmensa monstruosidad sobrenatural y su hueste, los cuales obligaron a sus habitantes a huir. Tras su victoria, la criatura se hundió en las profundidades de la ciudadela, de donde no ha salido desde entonces.

Los Duk´zarist consideran Ark Anankei su verdadero hogar y, al mismo tiempo, su mayor vergüenza. Pese a todo el tiempo que ha pasado ninguno ha olvidado jamás como fueron obligados a abandonarla ni tampoco ha perdido el deseo de recuperarla. Cíclicamente, cada cierto tiempo siempre surge algún grupo de cazadores oscuros que se aventura en las profundidades de Ark Anankei tratando de obtener información sobre el estado de la fortaleza o para destruir a la criatura. Lamentablemente, son pocos los que regresan y siempre con la misma noticia; la monstruosidad sigue dormida en las profundidades, nutriéndose del poder del generador, mientras cientos de monstruos menores rondan por la superficie y los pasillos inferiores. También numerosos cazadores humanos han viajado hasta Anankei ya sea en busca de armas y tesoros abandonados o el necio deseo de convertirse en una leyenda logrando lo que se considera imposible; acabar con la criatura.

Por desgracia no es mucho lo que se sabe de la entidad que tomo la ciudad, salvo que es una inconmensurable masa de oscuridad y carne repleta de fauces. Por su inmenso poder espiritual y su absoluta inmunidad a los poderes de convocatoria hay quien considera que debe de tratarse de un Aeon como Pandemonium o un ser de potencial similar.

Feras
(Ciudad, 24 500+ habitantes)

Feras es una ciudad radical incluso entre las ideas poco establecidas que abundan en Heinlein. Si bien su arquitectura, costumbres y el modo de vida de sus habitantes no son demasiado diferentes de las del resto del interregno, sus gentes son los orgullosos poseedores del mayor coliseo conocido, donde hacen luchar a delincuentes con animales y bestias salvajes para que reciban su castigo o ganen su libertad. De esta forma, la justicia se ha convertido en un entretenimiento para el placer de sus ciudadanos. Según el nivel del crimen cometido la bestia o condiciones para enfrentarse a ella son diferentes; los criminales más atroces han llegado a enfrentarse a feroces criaturas sin armas y con manos encadenadas. Aunque son muchos los que opinan que esta "justicia" es algo salvaje y debería ser abolida, estos juicios siguen adelante gracias al gran movimiento de dinero que la ciudad genera con ellos.

Si bien el coliseo es el elemento más representativo de Feras, la ciudad también es conocida por sus grandes monumentos, así como su rica infraestructura comercial que permite a sus gentes mantener provechosas relaciones mercantiles con prácticamente todas las poblaciones cercanas.

Feras también es la única ciudad de Heinlein cuyo señor no es humano, sino Michone (Maestro en Armas Nv 7, ♂ Jayán), un cazador legendario que durante la última Lágrima de los Cielos que tuvo lugar hace doce años protegió prácticamente sólo una de las puertas de la urbe, salvando la vida a miles de personas.

Equirón
(Ciudad, 84 000+ habitantes)

Situada en el centro mismo del interregno, Equirón es la segunda mayor ciudad de Heinlein, una inmensa urbe amurallada sobre una pequeña montaña de escasa altura. Aprovecha la ladera para extenderse circularmente por todas las caras de la elevación. La ciudad está muy avanzada y comparte muchas de las modernidades de Nornas pero es particularmente famosa sobre todo por contener la Torre de Pherto, la principal academia (en realidad la única, si descontamos los hechiceros que dan clases privadas en pequeñas escuelas por todo el interregno) de magia de Heinlein. La Torre está situada en la zona más elevada de la montaña, rodeada de grandes jardines de considerable belleza. Gracias a la magia de Pherto toda Equirón está cubierta por una barrera mística que sirve de protección contra bestias sobrenaturales inesperadas, incluidas las voladoras. Naturalmente, las personas con el Don viajan desde todas las esquinas de Heinlein para visitar la Torre de Pertho (incluso algún que otro Duk´zarist), y los magos están extremadamente bien vistos en la ciudad, ya que son la mayor fuente de riqueza de la misma.

Equirón es regida por el Canciller de Pherto, un hechicero elegido trianualmente por el consejo de hechiceros de la academia. En estos momentos este honor recae en Aviedna Lakers (Hechicero Nv 7, ♀), una anciana hechicera que mantiene una voluptuosa forma juvenil gracias a la brujería. Aunque ataño trabajó codo con codo con el Rey del los Hielos Rygar y le ayudó a destruir a Trigón, ahora es la principal opositora a su propuesta de unificación ya que piensa que, de hacer las cosas como el monarca sugiere, la gente va a perder la libertad de la que tanto se precian los habitantes de Heinlein.

Ark Morpheon
(Ciudad, 4 500+ habitantes)

Ark Morpheon es la ciudad que los Duk´zarist de Heinlein construyeron reaciamente en las montañas del norte tras ser obligados a abandonar Ark Anankei. La urbe, que tardó más de siglo y medio en terminarse, destaca por su impresionante arquitectura y sus recargadas formas góticas, combinadas a la perfección con la utilidad de una verdadera fortaleza militar. Sorprendentemente Ark Morpheon emplea muchos de sus propios edificios como murallas, pero creando entre ellos una inmensa red de pasillos y trampas que acabarían con cualquier cosa que lograse hacer un hueco en ellas. De ese modo la ciudad entera se convierte en una fortaleza inexpugnable.

Casi la totalidad de los habitantes de Ark Morpheon son Duk´zarist y, salvo en contadas ocasiones, no se permite la entrada miembros de otras etnias en su interior. Todos ellos tienen una perspectiva extremadamente elitista y tratan en todo momento de superar sus propios límites mediante un entrenamiento extremo y pruebas que desafían la lógica.

Ark Morpheon no comercia con ninguna otra ciudad ni acepta otra moneda que la suya, pero sus habitantes poseen suficiente artesanía y otros productos que despiertan el interés de los mercaderes de Heinlein. Por ello, en el caso de que necesitaran adquirir algo de otras ciudades, no tienen problema alguno en utilizar el trueque para conseguirlo.

El dirigente de la ciudad es el señor oscuro Euphrosyne (Warlock Nv 10, ♂ Duk´zarist), un general de los tiempos de la Guerra de Dios que la mayoría de habitantes de Heinlein consideran el individuo más poderoso del interregno. Genio militar, ha sido el indiscutible dirigente de su pueblo al igual que quien propició la estabilidad con el resto de razas. Sin embargo, Euphrosyne es ya terriblemente viejo (incluso para lo natural en un Duk´zarist) y está a punto de morir, una circunstancia que teme que provoque una gran inestabilidad entre los suyos.


La Torre de Pherto

Nornas
(Metrópolis, 195 000+ habitantes)

Dado que es tanto la más grande de las ciudades así como la residencia del actual Rey de los Hielos, la ciudad costera de Nornas es la inoficiosa capital de Heinlein. Se trata de una gran metrópolis (o al menos, dentro de lo que es habitual en el interregno) con cerca de diez mil edificios. Este descomunal tamaño hace que sea difícil para la ciudad levantar una única muralla estable que la proteja de posibles bestias errantes. Por ello cada uno de sus barrios está resguardado tras sus propios muros, los cuales se unen entre sí por multitud de entradas de todo tipo. De ese modo, incluso si una o varias bestias entraran en una sección de la ciudad, no podría moverse libremente hasta otros sectores. En estos momentos existen doce barrios diferentes que rodean el inmenso barrio central, conocido como la Ciudad Vieja.

Lo cierto es que Nornas es considerablemente moderna. Tiene alumbrado urbano, sistema de alcantarillado y muchos elementos que hacen la vida de sus habitantes más fácil. Todo eso hace que los ciudadanos, tan apartados de los peligros del exterior, se hayan olvidado ya de lo complicado que es en otros sitios sobrevivir. Esa tranquilidad hace que Nornas sea un hervidero de intrigas y luchas de poder internas, donde cada barrio posee sus propios intereses que no siempre coinciden con los de los demás. También hay pequeñas sociedades criminales, que campan a sus anchas siempre y cuando no interfieran con los señores de la ciudad.

Otro elemento que destaca de Nornas es su inmenso puerto, el mayor de todo Heinlein. La ciudad está preparada para recibir más de medio centenar de pequeños barcos de pesca que suplen no sólo a la ciudad, sino también a casi medio Heinlein. Allí se encuentra además el orgullo naval del interregno, Bhunhilde, su único barco de guerra, el cual se utiliza para salvaguardar a los pesqueros de posibles ataques de bestias marinas.

Nornas está regida por Rygar Svarty, el actual Rey de los Hielos, que controla la ciudad con su guardia real (lo más parecido que tiene Heinlein a un ejército oficial). Reside en la fortaleza de Rapnos, en el centro mismo de la Ciudad Vieja, rodeado de los grandes palacetes del resto de señores importantes de la urbe.

El Rey de los Hielos

Rygar Svarty (Técnicista Nv 10, ♂) es un hombre de avanzada edad con una ambición y una oscuridad desmedidas. Antaño fue el mayor héroe de Heinlein, pues salvó el interregno encabezando a un grupo de cazadores durante una Lágrima de las Estrellas especialmente brutal que tubo lugar hace sesenta años y que casi destruyó Nornas. Rygar acabó personalmente con una gran bestia conocida como Trigón, una criatura oscura cuyo poder existencial era sólo superado por el del morador de Ark Anankei. Lamentablemente al acabar con ella el futuro rey se bañó con su sangre, la cual le infectó con una maleficencia que fue carcomiendo poco a poco su alma. Ahora que ya es sólo un anciano y su voluntad empieza a decaer, las tinieblas han corrompido por completo su espíritu volviéndose la parte dominante de su personalidad.

Pese a parecer un frágil anciano sabio y afable al que todos admiran, bajo el pretexto de unificar Heinlein para lograr estabilidad y prosperidad Rygar sólo sueña con dominación y conquistas. Por ello, ha logrado atraer a su lado a muchos señores de diferentes ciudades que, o bien comparten su deseo de gobernar, o bien le idolatran tanto que piensan que realmente sólo pretende lo mejor para Heinlein.

Rygar es un individuo realmente sorprendente. Su cuerpo, en lugar de decaer con la edad, ha incrementado sus habilidades gracias a la herencia de Trigón y su mente retorcida es capaz de planificar con aterrador detalle cada uno de sus siguientes pasos. Ha creado un pequeño ejército personal no vinculado a ningún grupo de cazadores que sólo responde ante él y planea usar la próxima Lágrima de las Estrellas a su favor. Con tal fin lleva años trabajando en unos artefactos que le permitan atraer la atención de monstruos hasta un lugar en concreto y pretende usarlos para conducir a las bestias hasta las ciudades que se oponen a su unificación. De momento lleva meses haciendo pruebas con ellos y, aunque aún necesita realizar ciertos ajustes, están a punto de estar terminados.

Belkin
(Pueblo, 1 900+ habitantes)

Esta población dedica casi por entero su actividad a la forja, pero con especial ahínco a las de armas y armaduras de calidad excepcional. Anualmente realizan una competición de gran renombre en la que compiten por ver cual es la mejor arma, realizando una serie de curiosas pruebas; corte, dureza, belleza de labrado y lucha. Para todo ello los maestros armeros contratan a mercenarios y cazadores que porten sus creaciones y les hacen enfrentarse entre ellos a cambio de diferentes recompensas. Aunque pudiera parecer que pocos se sentirían interesados, tal es la calidad de las espadas de Belkin que muchos mercenarios aceptan el trabajo tan sólo para ganarse el favor de los maestros armeros. Curiosamente, todas las espadas que son defectuosas o fallidas acaban formado parte de lo que ahora es la muralla exterior del pueblo, una barrera de metal construida nada más que con armas fundidas entre sí y que sirve de defensa contra posibles ataques de bestias salvajes.

Sidus
(Ruinas, Sin habitantes conocidos)

En lo alto de una solitaria montaña se encuentran abandonadas las ruinas de Sidus. El que antaño fuera el mayor observatorio de la bóveda celeste de todo el mundo está ahora tan desgastado que apenas se reconoce su antigua forma. Sus murallas circulares no se mantienen en pie y sólo se conserva una parte de la estructura central. Sin embargo la maquinaria y los telescopios, hechos con materiales sobrenaturales de la mayor calidad, aún están en bastante buen estado al igual que el suelo de la estancia principal, en el que está grabado todo el mapa celeste conocido, una obra maestra de meticuloso detalle y exactitud. Curiosamente, este lugar es más problemático de lo que podría parecer, ya que cualquier experto que lo analice se dará cuenta de que existen serias inexactitudes entre el globo celeste que aparece en Sidus y el actual, lo que podría permitir descubrir la existencia de La Barrera.

Eviriel
(Ciudad, 54 000+ habitantes)

Situada en un enorme claro en la parte profunda de los bosques orientales de Heinlein, Eviriel es una urbe edificada sobre los campamentos Sylvain que se construyeron al finalizar la Guerra de Dios. Pese a no ser realmente una ciudad élfica, la influencia de sus orígenes puede verse en la arquitectura de la mayoría de sus edificios, una mezcla extraña de las hermosas formas curvas y detalladas de los Sylvain con la tosca utilidad norteña.

Aunque es la ciudad donde mayor número de elfos hay, la población de Eviriel es extremadamente variada y entre sus ciudadanos pueden encontrarse humanos y Jayán por igual. También hay algunos Daimah (los únicos que viven en todo Heinlein), que descienden de una sola familia que quedó atrapada en el interregno.

Eriviel tiene muchos lugares realmente interesantes, como los Jardines de Isa (para muchos, el lugar más hermoso que se conoce), la academia de combate Belengeriol o el Templo de la Luz (dedicado a C´iel y las Beryl). Aún así, de entre todos ellos destaca especialmente el Instituto de Estudio de Criaturas y Fenomenos (abreviado IECF), donde se analizan multitud de criaturas sobrenaturales para desentrañar mejor sus debilidades, categorizar su nivel de peligro y asignarles una recompensa apropiada.

El señor de Eviriel es Daimiel Ul Del Noster (Guerrero Convocador Nv 7, ♂ Sylvain), quien es además el cabecilla de todos los elfos de Heinlein.

Otras Poblaciones: Oregrund, Rejmyre, Lindersberg, Vendelan, Ljunvagerk, Hammerstrend, Nernusand, Gunhern, Vidsel, Moskesel, Absyn, Bergsvik, Hoskvi, Norsju.

Tramas

Heinlein es una ambientación ideal para escenarios basados en la acción, donde los personajes deben enfrentarse a peligrosas bestias sobrenaturales que pululan por todas partes. No obstante, eso no es todo lo que pueden encontrar. A falta de unos meses para la llegada de la siguiente Lágrima de las Estrellas, los personajes podrían descubrir casualmente el sistema sobrenatural que el Rey de los Hielos está preparando para destruir las ciudades que se le oponen, o quizás podrían estar en una población costera cuando son atacados por piratas, sólo para ser contratados poco después por el rico familiar de una joven que los asaltantes se han llevado a las islas de Raido.

El hijo oscuro: Achilles, hijo del señor oscuro Euphrosyne y número tres dentro de la estructura de Ark Morpheon, está esperando ansiosamente la muerte de su padre para tomar el control de la ciudad e iniciar una guerra con la ciudad de Nornas. Rodeado de varios de los primeros dígitos que le apoyan en sus planes, planea asesinar al actual número dos, Melancton, durante una cacería culpando de ello a unos cazadores humanos. Irónicamente los personajes, que simplemente estaban en las inmediaciones del campamento del señor Duk´zarsit, son implicados como causantes del asalto, aunque no hay nada que los vincule a él. Lo que ocurre en realidad es que Melancton, tras sobrevivir al ataque, ha fingido su propia muerte para desentrañar la conspiración que hay contra él. Sólo ha "apuntado" a los personajes por el mero hecho de que estaban en el lugar equivocado en el peor momento, esperando que la atención que estos despierten entre su pueblo le de la oportunidad de buscar a los verdaderos culpables (que no son otra cosa que un grupo de asesinos de gran habilidad contratados por un subordinado de Achilles). Lamentablemente, eso significa que, pese a que Melancton tratará de ayudarles desde la sombra, los personajes tienen que sobrevivir lo suficiente para que se solucione lo que pasa.

Arquetipos genéricos de Heinlein

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Heinlein. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.



Habitantes de Heinlein de etnia Sulem

Ilustrado por © Wyn Ya L

Habitante de Heinlein
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 50 / 45; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 25; **HE** 25; **Armas** Espada corta; **Daño** 40
AGI: 6 **DES:** 6 **CON:** 6 **FUE:** 6 **PER:** 6 **INT:** 5 **VOL:** 5 **POD:** 5
Habilidades: Atletismo 35, Saltar 25, Trepar 25, Advertir 25, Buscar 25, Animales 25, Herbolaria 25, Montar 25.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 25, RP 25.

Cazador de Monstruos Veterano
Categoría Guerrero; **Nivel** 4
Turno 60/-20; **Pv** 170; **TA** Peto; **HA** 125; **HP** 125; **Armas** Mandoble; **Daño** 110
AGI: 6 **DES:** 8 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 5
Habilidades: Advertir 70, Buscar 50, Rastrear 40, Sigilo 30, Proezas de fuerza 50, Frialdad 80, Intimidar 70, Resistir el dolor 80.
Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 45, RP 50.

Nómada de Ark Morpheon
Categoría Sombra; **Nivel** 5
Turno 120 / 105; **Pv** 160; **TA** No; **HA** 150; **HE** 140; **Armas** Zebah; **Daño** 70
AGI: 10 **DES:** 10 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 10 **INT:** 8 **VOL:** 8 **POD:** 8
Habilidades: Acrobacias 120, Atletismo 90, Nadar 30, Sigilo 190, Trepar 40, Advertir 130, Buscar 100, Ocultarse 190, Frialdad 80, Ocultismo 40.
Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 2 Vol 1
Ki: Fue 11 Des 10 Agi 8 Con 8 Pod 15 Vol 8 Total: 60
Especial: Uso del Ki, Control del Ki, Uso de la energía Necesaria, Ocultación del Ki 1 Técnica variada de Ki.
Resistencias: RF 75 (80 Hombres), RE 75, RV 75, RM 75 (80 Mujeres), RP 75.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Trepar +20, Advertir +20, Rastrear +20, Animales +20, Ocultismo +20, Ocultarse +20, Trampería +20.

Burgués: Atletismo +20, Liderazgo +20, Advertir +20, Tasación +20, Animales +20, Ocultismo +20, Ocultarse +20, Persuasión +20.

Nobleza: Atletismo +20, Liderazgo +30, Advertir +20, Frialdad +30, Animales +20, Ocultismo +20, Persuasión +20.

Tabla XI: Heinlein

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa puestas, una manta, comida suficiente para un par de dias y un arma. 5 MC.
21-60	Clase media	Un par de mudas de ropa de abrigo, raciones de comida para una semana, una mochila con equipamiento básico para sobrevivir en la intemperie y un par de armas. 40 MP.
61-90	Burgués	Varias mudas de ropa, mantas gruesas impermeables, raciones llenas de nutrientes para un par de semanas, algunas armas y al menos una armadura, una mochila cargada de equipo y algún animal de compañía. 25 MO
91-100	Nobleza	Varias mudas de ropa de calidad, una montura perfectamente pertrechada para aguantar el frio, varias armas y armaduras, muchos trofeos de caza y varias bolsas con todo lo que te podría hacer falta. 70 MO.

Dravenor

Capital: Nueva Elciana.
Número de habitantes: 500.000+
Etnias principales: Basano (41%), Eruk (12%), Vetala (9%), Sylvains (8%), Dravado (7%), Asher (4%), D´anjayni (4%), Aion (3%), Ebudan (3%), Ryuan (2%), Roman (2%), Daimah (2%), Duk´zarist (2%).
Forma de gobierno: Monarquía (Controlada por un Estado mayor de tiempos de crisis).
Idiomas: Latín, Nepranus, Kadath.
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: 5
Nivel sobrenatural: 4
Gentilicio: Imperial.
Bandera: Una mujer sin rostro portando una espada ornamentada.
Nombres masculinos: Variable (depende de la raza).
Nombres femeninos: Variable (depende de la raza).
Apellidos: Variable (depende de la raza).

Al borde de un final mucho peor que su mera destrucción, el trágico destino que le espera a las tierras de Dravenor es sólo un triste reflejo de lo que podría haber ocurrido con Gaïa en el caso de que no se hubiera formado este interregno. Porque, por terrible que resulte, la condena de sus gentes es temporalmente la salvación del resto del mundo.

Lo que hoy se conoce como Dravenor es un enorme interregno (si se tiene en cuenta las zonas marítimas, incluso mayor que Heinlein y Theresia) compuesto por medio centenar de islas de muy diverso tamaño. Antiguamente formaban parte del archipiélago que acogía al Imperio de Elcia, una poderosa nación que gobernó el sur de Eurakia tras la caía del Cielo de Sangre. Sin embargo, desde hace algo menos de cincuenta años Dravenor se encuentra sumido en un desgarrador conflicto que ha devastado su superficie habitable. Casi por sorpresa, la infección conocida como La Máquina se manifestó en las islas y, exponencialmente, fue tomando fuerza hasta convertirse en un ejército imparable que ha asimilado la mitad del territorio. Ahora todo el interregno sigue enzarzado en una cruenta guerra que, con toda probabilidad, La Máquina ha ganado ya.

Antes del inicio del conflicto Dravenor era el interregno más poblado con sus más de dos millones de habitantes. La mayoría eran humanos, aunque también había un pequeño número de otras razas (sobre todo Vetala, Sylvains y D´anjayni) integradas perfectamente en la estructura de su imperio. Desgraciadamente, con la ascensión de La Máquina una población tan numerosa resultó perjudicial, pues les proporcionó a las larvas mucha más "materia prima" que infectar. Actualmente queda sólo algo más de medio millón de personas entre todas las razas principales.

Por lo general Dravenor es un lugar cálido de clima tropical donde las lluvias resultan muy frecuentes. No obstante, en las zonas que han quedado controladas las temperaturas son mucho más frías, pues La Máquina utiliza diferentes sistemas tecnológicos para absorber la energía geotérmica de las profundidades y terraformar la superficie.

Desde el inicio de la guerra el tradicional sistema de gobierno de Dravenor ha sido sustituido por un consejo de crisis, denominado el Alto Consejo de Guerra, que rige por completo el interregno. Aunque sobre papel el joven emperador Vizantin sigue siendo el líder de las islas, un grupo de altos mandos militares es el que toma de facto absolutamente todas y cada una de las decisiones relevantes. No obstante, pese a sus incesantes esfuerzos por ganar el conflicto, Dravenor caerá pronto y hasta el último de sus habitantes morirá o será asimilado por La Máquina. Todos, hombres, mujeres y niños, son conscientes de ello.

Pero cuando caigan, lo harán luchando.

Cultura y Sociedad

Originalmente la sociedad de Dravenor tenía ciertas similitudes con la de Elcia, aunque la perspectiva de la vida de sus habitantes era mucho más positiva y menos basada en los gremios. Los humanos y los Duk´zarist eran las razas dominantes, mientras que el resto se consideraban normalmente esclavas. No obstante el país era muy civilizado y, al contrario de lo que ocurría en la Nación del Cielo de Sangre, la función de los esclavos era más similar a la de "siervos no retribuidos", pues tenían multitud de derechos y no se les podía maltratar.

Todo cambió con la llegada de La Máquina. Actualmente, tras más de cincuenta años de conflicto, la sociedad de Dravenor está dedicada por completo a la guerra y hay generaciones enteras que no conocen otra cosa. Todo hombre o mujer capaz de luchar debe formar parte del ejército y la esclavitud ha quedado completamente abolida; hasta el último habitante del interregno debe de hacer cuanto pueda en el conflicto. A esto también se suman multitud de criaturas sobrenaturales que, en lugar de permanecer ocultas, se han unido a las fuerzas militares.

Las personas desvalidas tienen la consideración de civiles refugiados y, pese a recibir protección, se les relega a un papel completamente secundario centrado únicamente a cultivar alimentos, ayudar en tareas médicas y otras maneras de colaborar. Los niños, no obstante, son entrenados desde muy pequeños para convertirse en soldados natos y unirse a la batalla lo antes que les sea posible. Naturalmente la actual situación provoca que ya no exista el comercio o la economía; todo lo que se hace está enfocado únicamente al combate y encontrar nuevas maneras de destruir al enemigo.

La ley militar es extremadamente estricta. El castigo por deserción es la muerte y aquél que incumple órdenes o comente un crimen es a menudo ejecutado sin juicio. Sólo en raras ocasiones se da a tales infractores una oportunidad de redimirse realizando alguna misión suicida (para, naturalmente, ser perdonado en caso de sobrevivir).

Por lo general existen dos tipos de soldados; aquellos que forman parte del ejercito regular que combaten en primera línea y los grupos de operaciones especiales que realizan misiones más allá de las líneas enemigas. Los encargados de dirigir tanto a los ejércitos como a las diferentes escuadras son generales y comandantes de campo que responden a su vez ante el Alto Consejo de Guerra.

Afrontar el Fin

Los habitantes de Dravenor ya no piensan o les importa demasiado lo que ocurrió al acabar la Guerra de Dios. Pocos son los que saben hoy en día que antes el mundo era mucho más grande y a menos aún les preocupa lo más mínimo. Naturalmente aún quedan historias y leyendas de cómo los continentes se colapsaron y el mundo fue engullido por las aguas, pero poco queda en la mente de los supervivientes de estos tiempos pasados.

Historia de Dravenor

Antes de ser un interregno, Dravenor fue el archipiélago donde se originó el Imperio de Elcia, una enorme potencia militar que a lo largo de siglo y medio rigió una gran parte de Eurakia y una pequeña porción de los territorios que en la actualidad componen Khalis. Si bien glorioso en el pasado, tras la muerte de su fundadora el Imperio cayó en desgracia y, tras perder un importante conflicto contra los Duk´zarist, se vio obligado a aceptar las condiciones impuestas por los vencedores y convertirse en un país supeditado a su mandato. Años más tarde, durante la Guerra de Dios las islas de Elcia fueron usadas por los oscuros para combatir a las naciones feericas en el oeste, un conflicto que afectó al archipiélago.

Al formarse La Barrera y quedar atrapados en su interior, los habitantes de las islas se mantuvieron varios años supeditados al mandato de los pocos Duk´zarist que habían permanecido en Elcia, pues aún pensaban que era una cuestión de tiempo que el imperio oscuro reapareciera desde más allá de los vacíos océanos. No obstante, tras casi un siglo de vasallaje, quedó muy claro para las gentes del archipiélago que el mundo tal y como lo conocían antiguamente había llegado a su fin. Por ello declararon su independencia sobre la dominación Duk´zarist y, ante la negativa de estos a claudicar, se inició una intensa revuelta que acabó con la ejecución de la mayoría de los oscuros.

El nuevo dirigente del archipiélago le dio el nombre de Dravenor y se aseguró de eliminar rápidamente cualquier posible intento independentista de las otras islas. A partir de ese momento el recién creado país avanzó a pasos agigantados, sorteando todos los problemas políticos que fueron surgiendo.

Sin embargo, siglo y medio más tarde ocurrió un suceso que iniciaría el trágico destino del archipiélago. Un temblor de tierra en una pequeña isla hizo que centenares de larvas de La Máquina salieran a la superficie interfiriendo con el sueño de una Madre que permanecía aletargada en las profundidades. Las criaturas no tardaron en infestar a unos cuantos desafortunados y crear tecnócritas muy prototípicos, que iniciaron un ataque que arrasó casi la totalidad de la isla. Las fuerzas de Dravenor tardaron en intervenir, pero dado que el número de enemigos no era demasiado grande, pudieron acabar con la amenaza antes de que alcanzara mayores proporciones. Naturalmente, en aquel momento nadie llegó a imaginar que, si hubieran entendido lo que pasaba realmente bajo la tierra, el oscuro futuro que les esperaba hubiera podido ser evitado.

Más de cuatro siglos más tarde, mientras Dravenor se encontraba en un momento de apogeo, la Madre despertó completamente. Miles de personas, afectadas por la matriz mental de la criatura, ayudaron a desenterrar infinidad de larvas de las profundidades y se unieron a ellas sin que los residentes de las islas cercanas se percataran. En sólo un mes un pequeño pero mortal ejército de La Máquina asaltó las poblaciones cercanas con terrorífica eficiencia, reclamando miles de nuevos efectivos para sus filas. En aquellos momentos las fuerzas atacantes aún podían ser detenidas, pero una combinación de malas decisiones provocadas principalmente por la ignorancia y el desconocimiento de aquello a lo que se enfrentaban provocó la catástrofe. Los señores de Dravenor pensaban que se trataba de una infección y que, si enviaban tropas a los territorios afectados, podrían acabar contagiadas. Por ello aislaron durante un año entero las islas mientras trataban de encontrar una cura para la "enfermedad". Aquel momento de estupidez absoluta sería su condena.

Cuando finalmente se decidieron a actuar La Máquina ya estaba perfectamente preparada. Había terraformado las islas y levantado una innumerable cantidad de drones, tecnócritas y portadores como para devastar al ejército de Dravenor. De aquel modo se inició la Gran Guerra, la cual acabaría consumiendo el interregno entero. A partir de ese momento La Máquina comenzó un lento pero inexorable avance, tomando poco a poco los territorios colindantes. Comprendiendo la magnitud de que pasaba, las fuerzas de Dravenor se prepararon apropiadamente para combatir una amenaza de tal calibre pero año tras año fueron gradualmente derrotadas y obligadas a retroceder. Cada vez más desesperados la sociedad comenzó a cambiar, mentalizada de que se enfrentaban algo que acabaría por completo con la vida en las islas. Se liberó a todos los esclavos y se buscó alianzas con entidades sobrenaturales anteriormente proscritas para formar una fuerza capaz de oponerse a lo imposible. Finalmente, hace sólo diez años tuvo lugar la que se consideraba la batalla definitiva en la isla de Xeros donde, en contra de lo esperado, el mayor ejército jamás reunido en Dravenor fue derrotado. Aunque el daño sufrido por La Máquina fue también considerable y su avance se relenteció, tras aquel fracaso las fuerzas que le quedan ahora a los habitantes de las islas son ya incapaces de detener lo inevitable.

Recientemente La Máquina ha vuelto a iniciar su avance con mayores efectivos de los que poseía hace diez años por lo que, pese a la resistencia desesperada de la gente de Dravenor, es sólo una cuestión de tiempo que acaben asimilados como han hecho ya más de un millón de seres.



General Phorcys

Ilustrado por © Wen Yu Li

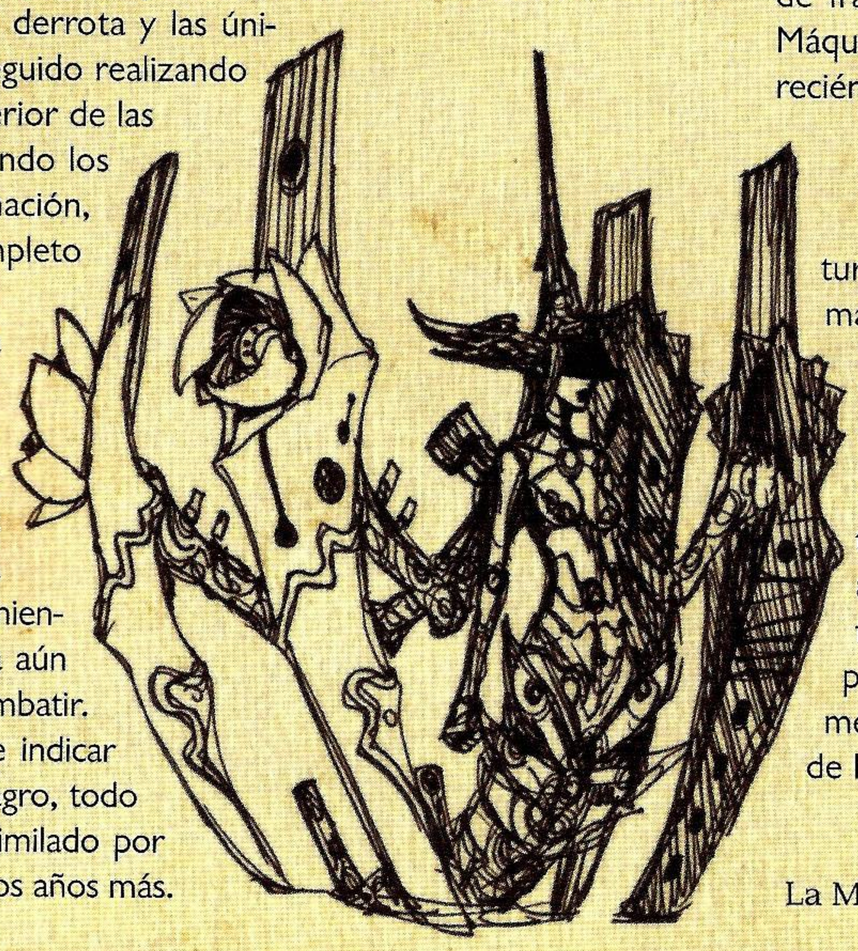
La Gran Guerra

La Gran Guerra ha tenido tres etapas claramente diferenciadas. Durante los primeros años, conocidos como la década del alzamiento, las acciones de La Máquina tuvieron un carácter expansivo y en poco tiempo se extendieron por otras islas demostrando una eficiencia absoluta. Lamentablemente la respuesta del emperador de Dravenor fue una innumerable acumulación de errores, pues tanto él como sus asesores militares desconocían mucho de su enemigo. Los ejércitos de las islas actuaron además de forma desorganizada y lo cierto es que, tras más de un siglo sin ningún conflicto a gran escala, tampoco estaban preparados para una auténtica guerra.

La segunda etapa, llamada los años de la sombra, duró tres décadas y fue de lejos la más larga y complicada. Por razones desconocidas La Máquina detuvo su velocidad de expansión, esperando largos periodos entre ataque y ataque para seguir avanzando. Empezó además a terraformar las islas que estaban bajo su control, convirtiéndolas en lugares fríos y áridos al absorber toda la energía geotérmica de las profundidades. Afortunadamente, tras tantos años de lucha las fuerzas de Dravenor ya eran perfectamente conscientes de la enorme amenaza que suponía La Máquina y tomaron medidas adecuadas para combatirla. Se declaró la ley marcial y se cambió la política general para centrar todos los intereses del archipiélago en su contra. En estos tiempos de desesperación cualquiera con capacidad para luchar fue obligado a unirse al ejército y se llegó a acuerdos con entidades sobrenaturales que hasta entonces se consideraban enemigas. Esta política fue posible gracias a la repentina muerte del que hasta aquel entonces era el emperador de Dravenor. Oficialmente su fallecimiento se atribuyó a un problema de corazón, aunque realmente fue asesinado por sus asesores cuando, obsesionado por mantener el control absoluto, se negó a tomar las medidas necesarias para detener a La Máquina. La corona recayó en su hijo no nato y el poder fue materialmente asumido por el Alto Consejo de Guerra. Este periodo fue la primera vez en el que La Máquina sería detenida en varias batallas por los ejércitos de Dravenor, creando una sensación de que era posible la victoria. No obstante La Máquina logró avanzar hasta Xeros, la mayor isla de todo el archipiélago y donde se encontraba el núcleo de los ejércitos del interregno. Reuniendo todos sus efectivos en la que se suponía que tenía que ser la batalla final, las fuerzas de Dravenor combatieron a La Máquina mostrando su mejor baza; las Grandes Bestias Charybdis y Scylla, que se les unieron en la contienda. Sin embargo, ni siquiera así lograron la victoria. Aunque el ejército inicial de La Máquina fue destruido, una segunda fuerza de choque apareció cuando Charybdis y la mitad de los efectivos de Dravenor habían sido destruidos, forzándoles a abandonar Xeros. Aquella pérdida propició el final de los años de la sombra y, como muchos consideraron, marcó el destino de Dravenor.

La tercera etapa de la Gran Guerra, que es en la que se encuentra en estos momentos el interregno, se denomina la ocupación y está marcada por ser una lucha desesperada para detener el avance de La Máquina sobre las últimas islas libres. La gran mayoría de enfrentamientos en el frente principal han acabado en derrota y las únicas victorias se han conseguido realizando ataques furtivos en el interior de las líneas enemigas, destruyendo los complejos de terraformación, algo que detiene por completo el avance de La Máquina.

En estos momentos la única esperanza de Dravenor parece residir en los pequeños grupos de resistencia y en que estos descubran algo que pueda dar un vuelco a la guerra mientras el Alto Consejo tenga aún fuerzas suficientes para combatir. No obstante, todo parece indicar que, de no ocurrir un milagro, todo el archipiélago quedará asimilado por La Máquina en unos cuantos años más.



El Enemigo

Desde que diera comienzo la Gran Guerra, La Máquina ha demostrado ser una potencia prácticamente imparable. Incluso cuando las fuerzas de Dravenor estaban en su apogeo, a lo más a lo que han llegado a aspirar ha sido a un empate que a la larga ha representado una derrota. Eso no significa que los ejércitos de las islas no hayan ganado ninguna batalla, pero la capacidad de adaptación de La Máquina ante sus "fracasos" ha sido siempre desproporcionada. Ninguna táctica ha funcionado dos veces seguidas, ni las mismas pautas de ataques han logrado ser efectivas después de la primera vez.

No obstante, pese esta incomparable efectividad, lo cierto es las acciones de La Máquina han sido extrañas desde una perspectiva militar. Aunque en teoría sus fuerzas de combate le hubieran permitido tomar todo el archipiélago en pocos años, tras iniciar cualquier ofensiva sus ejércitos siempre permanecen inactivos durante largos periodos de tiempo (a veces incluso años enteros), antes de volver a avanzar sobre nuevas islas. Eso ha permitido a Dravenor prepararse para los siguientes ataques, recuperando sus fuerzas e ideando nuevas tácticas de combate que, por desgracia, raramente han dado resultado.

La Máquina en Dravenor

La Máquina utiliza las fuerzas habituales de las que se tiene tradicionalmente constancia como drones, tecnócritas y portadores, pero a lo largo de los largos años de conflicto ha desarrollado modelos diferentes que no se habían visto en el pasado. Ello se debe principalmente a que ha tenido un prolongado periodo de tiempo para experimentar, pero también porque hace tres décadas encontraron restos de una nave de combate de Sólomon enterrada en una de las islas. Tardaron mucho en analizar la tecnología y hubo partes que se vieron obligados a desechar (principalmente, por su imposibilidad de usar fuerzas místicas), aunque lograron asimilar sus conceptos más importantes. A continuación hay un listado con las criaturas más relevantes que se pueden encontrar en Dravenor, aunque desde luego, no las únicas.

Arañas de Tierra

Las arañas de tierra son actualmente los más numerosos de todos los componentes de La Máquina, una versión de los tradicionales drones voladores que sirven como principal fuerza de combate. Tienen el aspecto de grandes arácnidos (de entre sesenta centímetros a poco más de un metro de altura) con extremidades humanoides acabadas en sierras o cuchillas. Poseen una capacidad de combate similar a los drones pero, en lugar de volar, se desplazan ágilmente por cualquier superficie. Se crean a partir de fragmentos de carne humana y sangre no coagulada, por lo que La Máquina los produce en largas cadenas de montaje empleando cuerpos recién muertos.

Colosal

Con la única excepción de los pretorianos, los colosales son las criaturas más temida por los soldados de Dravenor. Se trata de enormes armas humanoides (tienen una altura que varía entre los ocho y los veinte metros) desarrolladas con la tecnología que La Máquina obtuvo de Sólomon. Tienen una monstruosa fuerza física y están equipados con diferentes tipos de armas de destrucción en masa, pero la más común son descomunales cañones (una versión de los cañones Legate de Sólomon) potenciados con energía psíquica. Su creación es una auténtica pesadilla, pues requiere centenares de cuerpos vivos que se funden con metal y cables de un modo similar a lo que ocurre con los portadores. Posteriormente, son recubiertos con una exoarmadura de metal dándoles un aspecto más "tecnológico" que otros componentes de La Máquina.

La Máquina

Sabuesos

Usados a menudo como exploradores y tropas de asalto rápido, los sabuesos son criaturas de carne y metal similares a enormes lobos. No sólo son muy rápidos y tienen una habilidad regenerativa sorprendente, sino que algunos de ellos también poseen capacidades especiales de infiltración, como camuflaje termo-óptico. Son muy poco habituales, pues se requiere usar el cuerpo de un Vetala para crearlos.

La Verdad tras la Gran Guerra

Lo cierto es que las pausas aparentemente erráticas que ha realizado La Máquina durante la Gran Guerra están perfectamente calculadas en su estrategia a largo plazo. Desde el mismo momento que despertó en Dravenor, la Madre (cuyo verdadero nombre es Mazikeen) evaluó todas las posibles acciones y optó simplemente por seguir aquella que producía la resolución más favorable sin importarle en absoluto el factor tiempo. A fin de cuentas, para la mente colmena un año o un siglo es sólo un factor numérico más.

La oscura verdad es que La Máquina pudo haber acabado con la guerra en menos de un año, arrasando por completo Dravenor y asimilando a todos sus habitantes. Al contrario de lo que el Alto Consejo de Guerra cree, las pausas en los ataques nunca han tenido nada que ver con reponer las energías mentales ni con terraformar los territorios conquistados antes de seguir avanzando. Lo que pretende La Máquina es alargar todo lo posible el conflicto, dando a sus enemigos tiempo para reponerse y preparar nuevas estrategias y pautas de ataque. De ese modo, cada vez que combaten analizan y asimilan los patrones de sus contrincantes, las tácticas que pueden utilizar y refuerzan todas sus debilidades para futuros enfrentamientos de un modo que a entidades que sólo se rigen por la lógica nunca se les hubiera ocurrido. Por esa causa La Máquina jamás ha tratado de obtener un triunfo aplastante, enviando al campo de batalla fuerzas suficientes para lograr sólo victorias parciales y empujar a nuevos extremos de desesperación a los ejércitos de Dravenor. Irónicamente, para La Máquina la Gran Guerra no es sino un inmenso campo de pruebas, un experimento a gran escala con el que prepararse para el verdadero conflicto.

Todo se debe a que, nada más despertar, Mazikeen pudo sentir en su subconsciente la existencia de las otras cinco Madres y comprendió desde el principio que estaba encerrada en un fragmento del mundo. Conjeturando que el "exterior" podía haber cambiado de un modo no previsto en sus principios evolutivos, decidió usar Dravenor para sus fines, asimilando posibles pautas a las que podrían llegar a enfrentarse cuando, llegado el momento, encuentren la manera de traspasar La Barrera.

Actualmente, habiendo acorralado a las fuerzas del interregno hasta una posición de absoluta desesperación, conjetura que no hay mucho más que le quede por analizar. Por ello, planea terminar con el conflicto en sólo tres o cuatro años más, dependiendo de cuanto puedan "sorprenderla" aún. Lamentablemente, ya no tiene apenas debilidades y la esperanza de derrotarla que aun conservan algunos de los habitantes de Dravenor es poco más que una vaga ilusión.

El Mensajero de La Máquina

El doctor Donis Krieger fue uno de los más importantes investigadores de Logias Perdidas del mundo. Dotado de una inteligencia prodigiosa tuvo la oportunidad de estudiar en la universidad de Ilmora bajo la tutela del doctor Loctus Khan Schwarzwald junto a compañeros de la talla del propio Lucanor. Además de su talento poseía vastos poderes psíquicos latentes que le ayudaron, sin que él mismo se percatara, en su brillante y prometedora carrera. Fatídicamente su futuro se truncó hace dos décadas, durante una travesía por el océano en la que trasportaba una Logia Perdida desenterrada en Eurakia. De un modo inexplicable, una serie de casualidades provocaron que el artefacto actuase como una llave que transportó a Krieger hasta Dravenor. Allí fue detectado por la Madre, quien percibió desde el principio que era "diferente" del resto de habitantes del interregno. Mazikeen le trató con el mayor de los cuidados, intentando obtener de él toda la información posible sobre el exterior. Afortunadamente para el mundo, el doctor logró "aislar" una parte de su mente creando una segunda identidad (un juego mental que había estudiado en sus tiempos como universitario) donde ocultó los datos relevantes de Gaïa antes de que la Madre decidiera finalmente asimilarlo.

Sin embargo, incluso durante su transformación Mazikeen siguió tratándolo con una denotada preferencia, pues comprendía que aún podía ser de vital importancia para el futuro de La Máquina. El resultado fue la creación de un pretoriano único, una criatura que, pese a formar parte de la mente colmena, aún conservaba una considerable individualidad. Su brillante intelecto y sus conocimientos sobre Logias Perdidas demostraron ser extremadamente beneficiosos para la creación de los nuevos modelos de La Máquina, pero Mazikeen aún le tenía reservados propósitos mucho más importantes.

Hace un año, canalizando una monumental cantidad de energía psíquica y usando la Logia Perdida que le trajo como llave, la Madre logró sacar a Krieger de Dravenor sin ser detectado por los Poderes en la Sombra y viajó hasta Gaïa ocultando su verdadera naturaleza. Una vez allí, dio comienzo la segunda parte de su plan; crear una Logia que sincronice con una que había pasado una década construyendo en el interior del interregno. Con ella, pretende abrir un portal que vincule los dos mundos el tiempo suficiente como para que La Máquina pueda salir de Dravenor. Krieger no tiene prisa alguna para lograr su objetivo y se centra por encima de todo en permanecer en el más absoluto anonimato. Esta paciencia sin límites juega a su favor ya que, con el tiempo suficiente, es viable que pueda lograr su objetivo.

No obstante, hay algo que ni el propio mensajero de La Máquina imagina. Aún ahora, la segunda identidad que Krieger generó cuando estaba siendo analizado por Mazikeen sigue existiendo en su interior, una parte de humanidad que en ocasiones influye sutilmente en sus acciones y está intentando sabotear sus propios planes mandando mensajes de ayuda de un modo imperceptible.

Krieger tiene un vasto poder personal, superior incluso al de un pretoriano. Aunque su cuerpo no tiene aparentemente irregularidades en su cara o manos (lo que le permite pasar por un ser humano normal), su habilidad física, así como sus vastos poderes telequinéticos, lo convierten sin lugar a dudas en el elemento más poderoso que existe actualmente en La Máquina por debajo únicamente de las Madres. Además, llevó consigo multitud de larvas y puede usarlas para crear diversos tipos de tecnócritas o, en casos extremos, incluso algún que otro pretoriano.



Doctor Donis Krieger,
el Mensajero de La Máquina

Ilustrado por © Wyrd Miniatures



Un fragmento de las Tierras Asimiladas

Accidentes geográficos relevantes

Dravenor se caracteriza por estar compuesto únicamente por medio centenar de islas, de las que ahora la mitad se encuentran terraformadas por La Máquina. El resto siguen siendo lugares hermosos, llenos de vegetación, montañas y bellas playas.

Archipiélago Oriental: El archipiélago oriental es el conjunto de islas que aún siguen libres de la influencia de La Máquina. Son alrededor de una veintena, y por lo general, se trata de lugares de gran belleza, con densa vegetación que combina elementos tropicales con bosques mediterráneos. La mayoría de ellas se aprovechan al máximo para cultivar comida y criar animales, asegurándose de tener no sólo suficiente alimentos para abastecer a todos los habitantes de Dravenor (tanto a combatientes como refugiados), sino también para acumular grandes reservas en el caso de que pudieran ser necesitadas en un futuro. Naturalmente los pueblos son poco comunes y la mayoría está siempre cerca de alguna fortaleza que pueda protegerlos contra una pequeña fuerza expedicionaria de La Máquina.

Entre las islas de esta parte del archipiélago cabe a destacar Burando, que ha sustituido a Xeros como el principal núcleo de población del interregno, y las islas gemelas de Riun y Ruar, que en estos momentos son el actual frente de batalla contra La Máquina.

Las Tierras Asimiladas: Bajo esta denominación se engloban las decenas de islas que se encuentran en el oeste del interregno y que llevan varias décadas bajo el control de La Máquina. Todas ellas han sido terraformadas y ahora tienen una apariencia de pesadilla; zonas muertas, sin vida animal o vegetal y repletas de cables y metal. Lo único que aporta cierta variación a este monótono paisaje son las grandes estructuras tecnológicas que están repartidas como una inmensa red por todas partes y que pueden verse a kilómetros de distancia, ya que generan inmensas columnas de luz que se levantan hasta los cielos. Estas edificaciones absorben el calor ambiental y las fuentes de energía geotérmica de las profundidades, lo que hace que el ambiente de las Tierras Asimiladas resulte extremadamente frío (a menudo, incluso es posible que nieve en ellas).

Además de los cambios en la superficie de las islas, las aguas que las rodean también tienen una tonalidad mucho más oscura de lo normal y son altamente toxicas, a causa de las sustancias que se vierten en ellas.

Generalmente se considera que ya no hay personas viviendo en ninguna de las tierras asimiladas, salvo los pequeños grupos de resistencia que se han infiltrado más allá de las líneas enemigas para realizar ataques de guerrillas contra La Máquina.

Xeros: La gran isla de Xeros, la mayor de todo el interregno, ha sido siempre el centro neurálgico del archipiélago y el corazón de su vida política. Antaño un lugar de gran belleza, repleto de amplias montañas, bosques y vegetación, desde que hace una década fue tomada por La Máquina su superficie ha cambiado. Aunque aún no tiene la misma apariencia baldía que las Tierras Asimiladas, poco a poco todas las plantas están muriendo y el suelo ha empezado a tomar una tonalidad grisácea, propia de una tierra mustia. El centro y el este de Xeros están aún poco afectadas, pero la costa y las llanuras del oeste, donde tuvo lugar la mayor de las batallas del interregno, están completamente destrozadas; hay cráteres por todas partes que recuerdan el descomunal conflicto.

En Xeros los escuadrones de resistencia están más activos que en ningún otro lugar y tratan continuamente de dañar o destruir las instalaciones de terraformación que La Máquina construye en la isla. Saben que de ese modo retrasan la asimilación del territorio y, consecuentemente, su avance hacia las otras islas. Además de la resistencia, también existen pequeños grupos de supervivientes en los bosques y montañas de Xeras, los cuales tratan por encima de todo no ser detectados por los drones que pululan por doquier. Sólo consiguen ocultarse gracias a su amplio conocimiento del terreno, pero día a día más de ellos acaban siendo capturados y convertidos, lo que obliga a los demás a buscar nuevos escondites.

X´iar: La isla de X´iar es el corazón de La Máquina, la diminuta ubicación donde descansaba desde hacía miles de años la Madre de Dravenor junto a miles de larvas. Dado que es el lugar en el que se inició todo, su superficie está mucho más alterada que el resto de las Tierras Asimiladas; tanto que prácticamente parece un mundo diferente. Rodeada de una densa capa de nubes grises provocadas por la polución, la isla entera es una única estructura de metal y cristal, una inmensa mezcla entre una fortaleza y una especie de fábrica extraña. Dado que la Madre descansa en las profundidades de X´iar, la isla entera está protegida por las mayores medidas de seguridad imaginables, muy superiores a las de cualquier otro lugar del interregno.

Ilustrado por © Warhammer

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortaficación
- Camino
- Calzada

0 250 500 750 Kilómetros

0 250 500 Millas

Cirno

Sariel

†Prianna

Prismriver

Xon

†La Ciudad

La Tierras Asimiladas

Keine

Nazrin

Xeros

Kashen

†Elciana

Nue

Ruar

Murasa

†Carre

Archipielago Oriental

Skyler

Burando

†Nueva Elciana

Vorbone

Darenfort

Heisenberg

Vic

Bendrel

Riun

†El Complejo

Gardocki

Wagenbach

Xenon

X'tar

Acebeda

Crichton

D'Argo

Lugares de interés

Pese a tener antaño multitud de lugares interesantes que visitar, en estos momentos la mayoría de las ubicaciones más interesantes de Dravenor son sus fortalezas y ciudades, ya en ellas se desarrollan la mayor parte de los enfrentamientos contra La Máquina.

Nueva Elciana
(Metrópolis, 150 000+ habitantes)

La ciudad que antiguamente fuera conocida como Neronte se renombró a Nueva Elciana cuando el Alto Consejo de Guerra trasladó allí la capital. Actualmente es la urbe habitada más grande del interregno, una inmensa ciudad donde viven casi cien mil refugiados de la guerra, además de muchos soldados.

En el pasado Nueva Elciana fue realmente hermosa, con monumentales edificios, grandes calzadas urbanas y espectaculares jardines. Ahora toda esa belleza ha sido sustituida por utilitarismo; la gran mayoría de las mansiones son residencias colectivas, sobre los parques se han creado campos de cultivo y enormes murallas (de más de cuarenta metros de altura y casi cinco de grosor) recubren toda la periferia. Con estos cambios, Nueva Elciana es ahora mucho más parecida a una inmensa fortaleza que a la ciudad que fue.

La población local es mayormente humana, pero también hay miembros de otras razas e incluso criaturas sobrenaturales, elementales de diferentes tipos así como otras bestias mágicas, pululando por sus calles. Salvo las personas impedidas todo el mundo cumple alguna función para ayudar de la manera que sea.

El ambiente de pesimismo general es notable, pero no absoluto. La ciudad tiene multitud de espectáculos que sirven para aliviar temporalmente la tensión de los soldados cuando regresan del frente, así como otros elementos que hacen de Nueva Elciana una especie de "retiro vacacional".

El edificio más importante es el Instituto de Guerra, el gran palacio desde donde el Alto Consejo de Guerra prepara sus planes y organiza los ejércitos de Dravenor. El instituto es un edificio enorme muy bien protegido, pues en más de una ocasión fuerzas de La Máquina han tratado de penetrar en su interior con la intención de acabar con los grandes generales. El Instituto también es la residencia del joven emperador Vizantin Agni (Paladín Nv 3, ♂) quien, además de ser un verdadero incompetente (aunque no malintencionado), sólo sirve como figura a exhibir para dar fe y esperanza a aquellos que aún creen en la salvación. Curiosamente, Vizantin posee una suerte desmedida, tanto que aquellos que lo conocen piensan que está protegido por alguna clase de fuerza superior.

Otros edificios que destacan en Nueva Elciana son la Academia de Prox, donde se preparan a los hechiceros para la guerra y se realizan conjuros a gran escala que afectan a todo el interregno, y los Campos de Entrenamiento de Amachet, donde los más jóvenes son adiestrados para combatir en el frente.

Elciana
(Metrópolis, 500+ habitantes)

Antaño la capital de Dravenor, Elciana es una inmensa metrópolis que se extiende kilómetros y kilómetros en el centro de la isla de Xeros. Fue el lugar donde nació la legendaria fundadora del Imperio de Elcia y, durante muchos siglos, la mayor metrópolis de esta parte del océano. En sus tiempos de esplendor llegó a tener cerca de un millón de habitantes, aunque todos ellos se vieron obligados a abandonarla durante la Batalla de Xeros. Dado que la ciudad no fue atacada (salvo por unos cuantos saqueadores durante la retirada de la isla), la mayoría de sus edificios aún están en perfecto estado, sin otro daño que el del haber sido desatendidos durante una década. Miles de grandes casas, castillos y mansiones se entrelazan junto a estatuas y monumentos en una urbe sumida en el más absoluto silencio.

Naturalmente La Máquina ha tomado el control de Elciana y ha comenzado a construir instalaciones de terraformación, aunque la acción de diferentes grupos especiales de infiltración ya ha logrado destruirlas en dos ocasiones diferentes. Además de la resistencia, en la ciudad aún quedan muchos supervivientes (probablemente alrededor de quinientos de ellos), que por muy diversas razones no pudieron (o quisieron) abandonarla. Estas personas viven en grupos pequeños y, dado que algunos de ellos son criminales peligrosos, suelen desconfiar los unos de los otros cuando se cruzan.

Carre
(Fortaleza, 100 000+ habitantes)

Carre es la inmensa ciudad fortaleza costera que sirve como principal frente de batalla contra La Máquina. Situada en la misma costa de Ruar, en lo alto de un inmenso acantilado, este castillo posee todos los adelantos posibles para ser inexpugnable ante cualquier ataque. Sus muros estás reforzados con acero negro y barreras sobrenaturales, y tienen grandes cristales psíquicos que emiten frecuencias que perturban a los miembros de La Máquina.

En Carre hay cerca de cien mil soldados que se preparan en todo momento para el combate junto a una ingente cantidad de criaturas sobrenaturales (incluyendo sierpes, dragones y otras monstruosidades de gran poder). A diario, todas estas fuerzas tienen que enfrentarse a las interminables pequeñas oleadas de drones y arañas que tratan de adentrarse en Ruar. De momento han logrado rechazarlas todas, pero saben que esto no es más que un preludio a la verdadera ofensiva que comenzará pronto.

El dirigente de Carre es el legendario general Phorcys (Paladín Oscuro Nv 10, ♂), el único miembro del Alto Consejo de Guerra que se encuentra lejos de la capital. Originalmente un criminal convicto, Phorcys cambió su vida por completo cuando descubrió que su hija había muerto en el campo de batalla. No sólo posee un descomunal talento para el combate sino que también ha probado ser un líder increíblemente efectivo, llevando a sus hombres a la victoria contra La Máquina en mayor número de ocasiones que ningún otro militar de Dravenor. Para asegurarse de que no envejecerá hasta que haya terminado su misión, Phorcys ha firmado un pacto con el dragón adulto Aeschylus.

Sin embargo en Carre reside un poder muy superior al del general y las criaturas sobrenaturales. En las cámaras inferiores, tan grande prácticamente como la propia fortaleza descansa la Gran Bestia Scylla, que aún se recupera poco a poco de las heridas que recibió hace diez años. Además de su descomunal potencia física, sus poderes sobre la tormenta y el agua hacen que sea extremadamente poderosa al estar tan cerca de la costa y podría destrozar sin problemas a todas las fuerzas de La Máquina que se acercasen a la fortaleza. No obstante, dado que aún sigue recuperándose, sus poderes se reservan para cuando sean realmente necesarios.

La Ciudad
(Ciudad, Número de habitantes indeterminado)

Entre el centenar de instalaciones de terraformación y montaje que La Máquina tiene repartidas en el interregno, el descomunal tamaño de la que se encuentra en la isla de Xon hace que los habitantes de Dravenor la denominen coloquialmente La Ciudad. Y lo cierto es que, teniendo en cuenta simplemente sus dimensiones y el número de edificaciones que posee, no es un nombre del todo descabellado. A primera vista La Ciudad es una inmensa acumulación de estructuras de metal de muy diversas formas ligadas entre sí por cables y tubos. En el centro hay una descomunal torre, de casi un kilómetro de altura, que genera a su vez una columna de luz que llega hasta la estratosfera. Todo está a su vez rodeado por altas murallas de metal, que se alzan en mitad de una tierra baldía y sin vida.

En La Ciudad La Máquina tiene sus mayores cadenas de montaje y a diario se fabrican cientos (a veces miles) de arañas, drones y otros componentes similares. Por ello es habitual que se trasporten allí los cuerpos de las víctimas de la guerra para conservarlos en el mejor estado posible y usarlos posteriormente como materia prima. A veces también se trasladan personas vivas para su posterior asimilación, en especial si poseen las cualidades apropiadas para fabricar tecnócritas.

Además de las cadenas de montaje, La Ciudad contiene los laboratorios donde el doctor Donis Krieger realizaba sus experimentos tratando de asimilar la ciencia de Sólomon, entre las que se incluyen una considerable cantidad de armas desechadas.

La Ciudad no sólo está poblada por decenas de miles de componentes de La Máquina, sino que es dirigida personalmente por tres pretorianos que funcionan como "generales" de los territorios asimilados. La razón de que haya en ella semejante despliegue es que las fuerzas de Dravenor han tratado en numerosas ocasiones de sabotear o destruir La Ciudad, algo que resultaría una verdadera molestia para La Máquina.

El Complejo
(Estructura, 50+ habitantes)

La estructura que a falta de un nombre mejor podría denominarse "El Complejo" es uno de los lugares más inusuales de cuantos ha creado La Máquina. Se trata de una inmensa construcción subterránea, a medio camino entre una prisión y un extraño laberinto, que se extiende a lo largo de cincuenta pisos en las profundidades de la tierra. Cuando la mente colmena determina que una criatura o individuo es poseedor de habilidades que puedan ser peligrosas para La Máquina, siempre que le es posible prefiere capturarlo vivo y encerrarlo en El Complejo. Una vez allí el prisionero tiene la oportunidad de moverse más o menos libremente por las instalaciones, las cuales están repletas de criaturas e infinidad de trampas perfectamente preparadas para acabar con él. Naturalmente, eso significa que tiene una oportunidad de "escapar" haciendo gala de habilidades e imaginación fueran de lo común. Mientras que los pisos inferiores son poco peligrosos, según se va ascendiendo el nivel de las protecciones se incrementa exponencialmente hasta que dar un paso es prácticamente una verdadera locura.

En realidad La Máquina usa estas instalaciones como laboratorio de pruebas y asimilación, aprovechando a sus prisioneros especiales para aprender todo lo que le es posible de ellos. De ese modo, puede desarrollar contramedidas contra futuros enemigos similares y asimilar sus tácticas, pautas de ataques y poderes. Por ello El Complejo en si mismo está "vivo", controlado por una fracción de la mente colmena que se denomina La Investigadora. Gracias a ello, las instalaciones se reinventan a si mismas continuamente, tratando sin cesar de descubrir cada vez más y más información. Esta "necesidad por aprender" ha hecho que La Investigadora tenga un comportamiento mucho más "humano" que el resto de la mente colmena, por lo que se la aísla deliberadamente y de ella sólo se aprovecha la información que proporciona.

Actualmente hay al menos cinco prisioneros dotados de habilidades superiores tratando de escapar del complejo.

Ilustrado por Wen Tai



Pasillos del Complejo

Prianna
(Ciudad, 20 000+ habitantes)

Prianna es una ciudad especial, ya que ha logrado sobrevivir en mitad mismo de las Tierras Asimiladas. Esto ha sido posible gracias a que se encuentra construida en las profundidades, haciendo uso de inmensas salas subterráneas que antaño pertenecieron a una ciudadela D´anjayni. El espacio del que disponen no es muy grande, pero lo compensan con una perfecta colocación de los edificios del modo más inverosímil. De hecho, uno de sus detalles más llamativos es que muchas construcciones están construidas en el techo y bajan varias plantas como enormes estalactitas artificiales. La ciudad goza de iluminación sobrenatural gracias a antiguos artefactos y un sistema sobrenatural genera calor y agua de manera limitada, permitiendo a sus gentes tener pequeñas zonas de cultivo.

La existencia de Prianna era conocida únicamente por unos cuantos dirigentes de las islas locales, pues las cavernas fueron usadas siglos atrás por fuerzas rebeldes durante un levantamiento en contra del emperador. Por ello, días antes de la llegada de La Máquina al territorio muchos refugiados se ocultaron en las profundidades, sellando las entradas mágicamente. El Alto Mando de Guerra y unos cuantos oficiales son conscientes de que la ciudad existe y le envían ayuda siempre que pueden. Lo cierto es que Prianna les resulta muy útil, pues es una zona segura desde la que operar misiones encubiertas y obtener fuerzas militares "por sorpresa" en momentos adecuados.

No obstante lo cierto es que la ciudad está en una situación crítica, ya que el día en el que se quedará sin alimentos se acerca rápidamente. Las fuerzas de La Máquina están últimamente más activas de lo normal en las inmediaciones, por lo que enviar ahora ayuda sería extremadamente peligroso.

Prianna goza además de la protección de Reverus, un noble demoníaco de tercera jerarquía que apoya a la ciudad con sus huestes. Lo cierto es que es una criatura intrínsecamente malvada, como él mismo afirma sin pudor, pero tiene un elevado sentido del honor y siente una absoluta aversión hacia La Máquina y lo que representa. Considera que todos los seres vivos de Dravenor son de su propiedad y que esas "aberraciones" de carne y metal no tienen derecho alguno a jugar con sus cosas.

Otras Poblaciones: Sariel, Cirno, Prismriver, Keine, Nazrin, Kashen, Nue, Murasa, Vorbone, Skyler, Davenfort, Heisenberg, Vic, Bendrel, Gardocki, Wagenbach, Acebeda, Crichton, D'Argo, Xenon.

Tramas

Dravenor es un interregno enfocado principalmente a la guerra. Los jugadores serán en su mayoría soldados que combatirán a La Máquina de cualquier modo imaginable, ya sea en el frente directo contra sus ejércitos o mediante grupos de operaciones especiales que penetrarán más allá de las líneas enemigas. Jugar en Dravenor también representa enfrentarse a lo inevitable; combatir en una guerra perdida de antemano que tendrá probablemente un trágico final.

El Arca: La creación del Arca es uno de los planes más desesperados del Alto Consejo de Guerra. Piensan que, en el caso de que el conflicto acabe con la destrucción absoluta de Dravenor, al menos tratarán de sobrevivir adentrándose en las vacías aguas que rodean el mundo incluso si eso representa no volver a pisar jamás tierra firme. Para ello llevan años construyendo una inmensa embarcación llamada El Arca que, gracias a sistemas sobrenaturales, es completamente autosuficiente. Puede llevar en su interior una cifra algo inferior a diez mil personas y a unos cuantos seres sobrenaturales. La embarcación ya está completamente terminada y ya ha empezado a crearse un segundo navío, llamado El Salvador. Lamentablemente Vicent Metan, el hijo de uno de los grandes generales, ha vuelto recientemente del campo de batalla y está completamente aterrado de lo que ha vivido allí. Opina que el mero hecho de no usar ya El Arca para escapar resulta una completa estupidez y, ante la negativa del Alto Consejo, pretende hacer las cosas "por las malas".

Para lograr su objetivo Vicent ha empezando a reunir a los soldados que sirvieron a su mando y que, como él, no desean volver al campo de batalla. Una vez que sean alrededor de mil, planea reunir a sus familias y tomar por la fuerza El Arca. Naturalmente, aquellos que no están de acuerdo con él están siendo asesinados, una muestra de que su plan está a punto de empezar.

Los jugadores podrían recibir un críptico mensaje de William Thross, un viejo conocido que ha sido informado de los planes de Vicent. Sin embargo, una vez van a visitarle, los personajes sólo encontrarán su cadáver. Por suerte el viejo soldado ha dejado suficientes pistas como para señalarles la dirección correcta en la que tienes que investigar, empujándoles a desentrañar detalles de un plan que provocará la muerte de innumerables inocentes.

Arquetipos genéricos de Dravenor

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Dravenor. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado de la Gran Guerra

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 55/35; **Pv** 125; **TA** Cuero Tachonado; **HA** 90; **HP** 90; **Armas** Espada Larga; **Daño** 50
AGI: 7 **DES:** 7 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 6
Habilidades: Atletismo 40, Advertir 30, Buscar 30, Proezas de fuerza 40, Frialdad 65, Resistir el dolor 45, Ocultismo 25.
Especial: Tabla de armas de Soldado.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Capitán de la Gran Guerra

Categoría Guerrero; **Nivel** 5
Turno 65/60; **Pv** 185; **TA** Peto; **HA** 130; **HP** 130; **Armas** Espada Larga; **Daño** 55
AGI: 8 **DES:** 8 **CON:** 8 **FUE:** 7 **PER:** 7 **INT:** 8 **VOL:** 8 **POD:** 8
Habilidades: Montar 60, Advertir 80, Buscar 60, Proezas de fuerza 65, Frialdad 100, Resistir el dolor 100, Liderazgo 180, Ocultismo 55.
Especial: Una Tabla de armas de Soldado.
Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 60, RP 60.

Agente de Operaciones Especiales

Categoría Explorador; **Nivel** 4
Turno 75/60; **Pv** 150; **TA** No; **HA** 100; **HE** 100; **Armas** Arco Largo; **Daño** 50
AGI: 8 **DES:** 7 **CON:** 8 **FUE:** 5 **PER:** 7 **INT:** 7 **VOL:** 7 **POD:** 8
Habilidades: Montar 50, Nadar 50, Navegación 20, Sigilo 100, Trepar 50, Advertir 105, Buscar 75, Ocultarse 100, Rastrear 60, Animales 10, Herbolaria 10, Trampería 40, Frialdad 60.
Especial: Una Tabla de armas de Soldado.
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 50, RP 55.

Raíces culturales y clase social

Soldado / Refugiado: Atletismo +20, Trepar +20, Advertir +20, Medicina +20, Sigilo +20, Ocultismo (La Máquina)+20, Ocultarse +20, Frialdad +20.

Tabla XII: Dravenor

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Refugiado	La ropa que llevas, cupones de comida emitidos por el Alto Consejo de Guerra y unas cuantos recuerdos sin valor heredados de tu familia.
11-100	Soldado	Equipamiento militar apropiado para tus habilidades, lo que incluye raciones, armas, una armadura y puede que incluso alguna clase de potenciador menor para tus capacidades sobrenaturales.

Theresia

Capital: Theron.
Número de habitantes: 3.900.000+
Etnias principales: Sylvain (15%), Asher (11%), Kwa (10%), Ryuan (10%), Dravado (8%), Daimah (7%), Aion (6%), Jayán (5%), Tayahar (4%), Zinner (4%), Daevar (4%), Basano (4%), Devah (4%), Norne (4%), Ebudan (4%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín, Ultwe´alariel.
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: 4
Nivel sobrenatural: 3
Gentilicio: Ninguno.
Bandera: Un símbolo ornamentado.
Nombres masculinos: Hiniack, Ermir, Tonn, Torkin, Semos, Eoldy, Katsuhiro, Dovel, Aleny, Denlortin, Dereck, Zafir, Arkantos, Cabelight, Ignatio.
Nombres femeninos: Yara, Serale, Irila, Lylage, Anestkin, Jara, Reena, Enltai, Zing, Akira, Sakura, As'gara, Echdyn, Itana.
Apellidos: Variable (depende de la raza).

Theresia es el más grande y relevante de todos los interregnos, pues no sólo posee unas dimensiones por las que casi podría ser considerado un pequeño continente (a fin de cuentas, sólo es ligeramente menor que Varja), sino que en su interior han tenido lugar algunos de los acontecimientos más importantes de los últimos siete siglos. Es un lugar verdaderamente fascinante, lleno de elementos fantásticos que podrían haber salido de un cuento de hadas.

Se podría hablar de Theresia como de dos lugares diferentes, ya que si bien la mayoría del territorio pertenece en la actualidad al Imperio de Vatiel, el cual se extiende por toda el área central, también existen multitud de zonas independientes que, o bien se gobiernan a si mismas (en especial pequeños bastiones de razas no humanas), o bien son completamente anárquicas.

El interregno está compuesto en su mayoría por tierras fértiles con grandes llanuras, frondosos bosques y montañas de poca altitud. Sólo en el sur hay territorios ligeramente desérticos. Posee un clima generalmente cálido, aunque las temperaturas bajan mucho en invierno y es habitual que nieve en las zonas más altas. Naturalmente las regiones que pertenecen a Vatiel están ligeramente más adelantas en lo referente a infraestructuras y los caminos que conectan la mayoría de sus ciudades están todos pavimentados.

El Imperio de Vatiel, su principal potencia, posee una estructura muy tradicional. Está regido por la emperatriz Eclessia, quien a su vez delega el control de los territorios a su cargo a multitud de altos nobles que la sirven. Toda la vida política está concentrada en la capital, e incluso los grandes nobles no residen el sus tierras, delegando tal función en subordinados. Aunque los títulos son hereditarios las clases no se encuentran en absolutos cerradas, ya que con el suficiente dinero cualquier burgués puede comprar una posición entre los nobles (más no así un territorio, salvo si se gana el favor de la emperatriz). Las zonas más allá de los dominios de Vatiel tienen sus propias estructuras políticas pero Eclessia, igual que su padre antes que ella, ha sabido mantener excelentes relaciones con todos ellos.

Vatiel posee un ejército excepcionalmente poderoso ya que, si bien no es demasiado numeroso, posee soldados muy preparados. A esto hay que sumarle la gran cantidad de agentes especiales que la emperatriz tiene a su servicio, personas únicas dotadas con poderes superiores equivalentes a los de todo un batallón.

La economía en Theresia se basa en el patrón oro; las monedas acuñadas no tienen valor en sí, salvo por la cantidad de oro que posean. Naturalmente el Imperio de Vatiel se ha asegurado de crear cierta estabilidad comercial "asegurando" cuanto contiene cada una de sus monedas, pero más allá de sus fronteras una pieza de oro con el mismo peso posee exactamente el mismo valor para los comerciantes.

Actualmente Theresia está sumida en un periodo tranquilo y apacible, pero no es más que la calma que antecede a la tempestad. Numerosas fuerzas independientes planean actuar en breve en el interregno y cuando lo hagan no hay duda de que quedará sumido en el caos y la inestabilidad.

Cultura y Sociedad

Hablar de la sociedad de Theresia es hablar de dos grupos completamente diferenciados como lo son el Imperio de Vatiel y las zonas exteriores, pero que a la vez comparten entre sí numerosos elementos comunes.

Los territorios imperiales son, en más de un sentido, lugares donde la sociedad ha desarrollado una curiosa mezcolanza de estilos de muy diversas culturas. Vatiel es mayoritariamente humano, pero existen un aceptable número de Sylvains, Devas, Ebudan y Daimah viviendo allí sin estar mal vistos. Ello se debe a los esfuerzos del anterior emperador en dar una función social a todos los miembros de las razas sobrenaturales, los cuales tienen del primero al último un trabajo vinculado de algún modo al trono. Por lo general hay poca pobreza y la gente vive despreocupadamente, pues están demasiado ocupados con sus quehaceres cotidianos. El único elemento poco favorable es la educación, pues hay escasas escuelas y sólo las personas más ricas pueden permitirse contratar a tutores privados. Por ello los ciudadanos saben raramente leer o escribir y conocen poco más de su historia que las leyendas que les cuentan sus abuelos.

La religión es un aspecto que apenas posee importancia en Vatiel (de hecho, no hay ninguna religión oficial) y los cultos, si bien no se encuentran prohibidos, tampoco están demasiado bien vistos por la gente. Eso significa que cada cual es libre de adorar a la deidad que prefiera, pero son muy pocos los que lo hacen organizadamente.

Por otro lado fuera de las fronteras de Vatiel las cosas son mucho más caóticas, ligadas de un modo tradicional a las culturas de cada pueblo o raza. De ese modo, no es de extrañar que en la Foresta de Tresh los Sylvain utilicen su cultura tradicional, mientras que los bárbaros sean salvajes indisciplinados muy violentos.

En Theresia se hablan numerosos idiomas (habitualmente, uno al menos por cada raza), aunque casi todos sus habitantes son por lo general capaces de hablar sin problemas el latín.

Afrontar el Fin

La gente de Theresia no es ni remotamente consciente de que antaño el mundo tenía unas dimensiones diferentes, ni tampoco tienen la más mínima constancia de la existencia de la Guerra de Rah o de la activación de Upnapistim. De hecho, ni siquiera hay leyendas al respecto, como si todo lo que hubiera tenido relación alguna con ese tiempo hubiera sido borrado de la historia. En ese respecto, la memoria de la gente no se remonta más que un par de siglos en el pasado y todo lo que les importa son aquellos acontecimientos directamente relacionados con la historia de Theresia.

Historia de Theresia

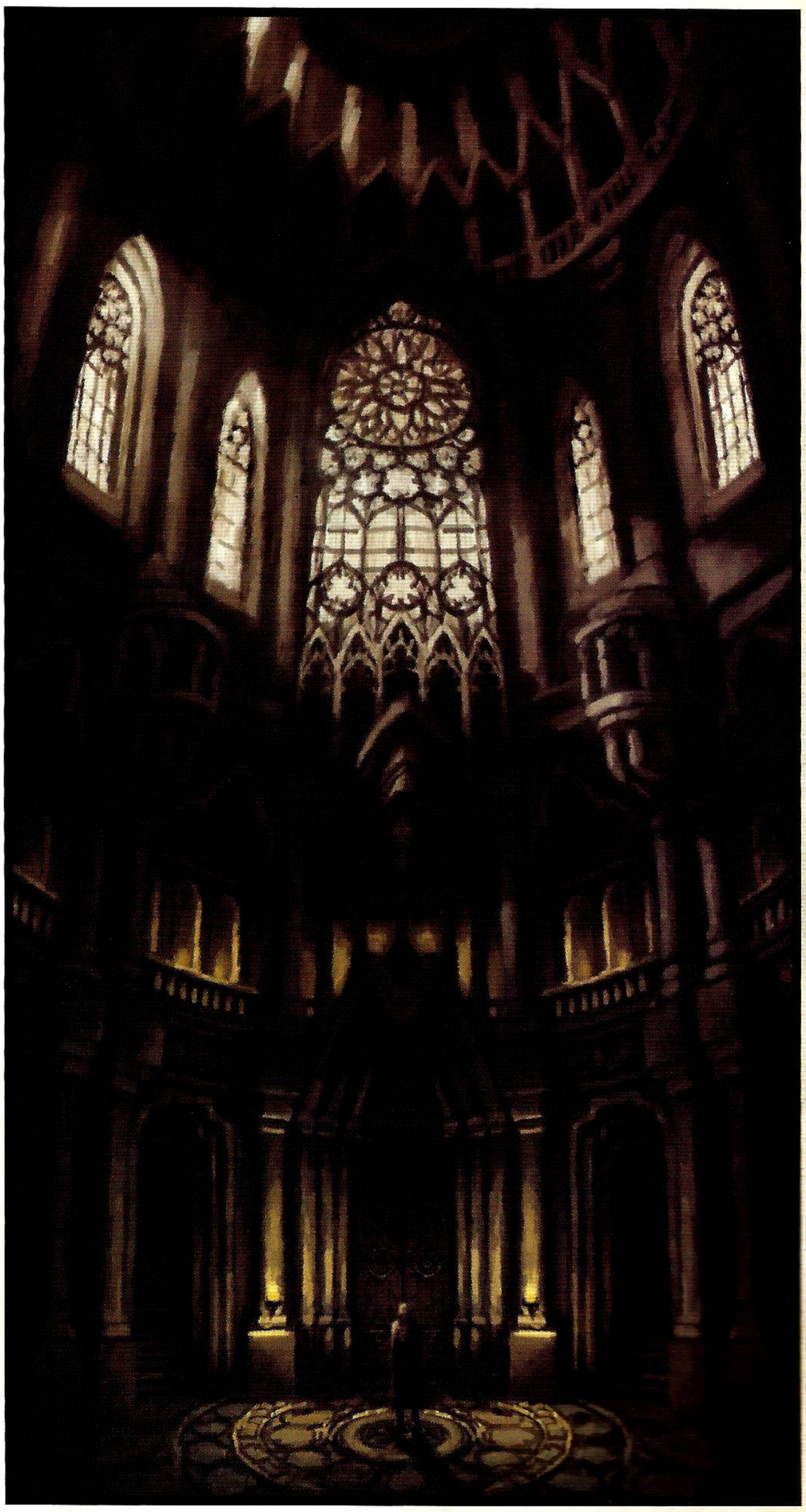
La historia de Theresia está marcada por infinidad de acontecimientos extraños e inusuales y a lo largo de sus siete siglos ha pasado por muchos ciclos diferentes. Originariamente el interregno era un territorio escasamente poblado en el que vivían diferentes razas así como varios seres sobrenaturales. La mayoría eran refugiados de la Guerra de Dios por lo que, cuando La Barrera los separó del resto del mundo, la zona quedó en calma (en realidad, la mayoría preferían permanecer ocultos). En esos tiempo no hubo más que unos cuantos enfrentamientos menores, de los que únicamente destacó las disputas entre un contingente Duk´zarist con los Sylvain del sur.

Pasaron los años y el territorio empezó a prosperar a gran velocidad. La gente se propagó por todas partes de un modo increíble; en un lustro el número de habitantes se había multiplicado por diez. Sin un gobierno establecido distintas ciudades estado acapararon el poder y permanecieron en relativa paz durante un siglo hasta dar comienzo a un convulsionado periodo en el que diferentes tipos de gobierno se alternaron entre si. Primero todas las ciudades eligieron un único monarca para el territorio, Willmanet I, pero éste dividió sus dominios entre sus tres hijos. Cada uno de estos reinó de un modo diferente (un gobierno democrático, uno tiránico y uno completamente anárquico), hasta que a la muerte de los tres comenzó una pequeña guerra que devolvió los territorios a los tiempos de las ciudades estado. Esta regresión tampoco duró mucho pues pronto las dos mayores ciudades del interregno, enfrentadas entre sí, controlaron a las poblaciones cercanas creando las potencias conocidas como Noctis y Altheron. Aunque no estalló una guerra como tal fue un periodo de tensión, roto únicamente por el ataque de bárbaros de las montañas que desestabilizaron el equilibrio de poder.

Noctis y Altheron acabaron cayendo y comenzó un periodo de decadencia que lo devolvió todo por segunda vez a los tiempos de las ciudades estado. Sería entonces cuando una serie de pequeñas disputas, sumadas a la aparente locura de muchos líderes, iniciarían el mayor conflicto del interregno, conocido como la Guerra de los Héroes. Tras incontables muertes se formó un gobierno liderado por un inmortal llamado Dagoon que rigió en paz como único emperador durante dos siglos hasta que desapareció sin dejar rastro. Su marcha sumió Theresia en el caos y los distintos territorios quedaron sumidos en un largo periodo de inestabilidad.

Fue entonces cuando hace dos décadas un pequeño ejército de monstruosas criaturas sobrenaturales, hechas de carne y metal, llegó desde más allá del océano trayendo consigo la destrucción y la muerte. Prácticamente todo el interregno se unió contra ellos y fueron finalmente destruidos gracias a la intervención de un guerrero llamado Götterdämmerung, que se convirtió en el emperador supremo de Theresia. Su reinado fue prospero y pacífico hasta que falleció por causas naturales hace cinco años.

En estos momentos el interregno, regido por la hija de Götterdämmerung, está en un periodo de paz y tranquilidad. No obstante, no son pocas las voces que auguran que en el norte se está formando un ejército, regido por el inmortal Dagoon, dispuesto a derrocarla.



Los Salones de Theresia

Ilustrado por © Raul Rosell

La Verdad Sobre Theresia

Desde su creación Theresia siempre ha ocultado multitud de secretos, una larga cadena de acontecimientos en la sombra que ha dado forma al interregno de un modo del que ninguno de sus habitantes ha imaginado jamás. E incluso ahora, siete siglos más tarde, esos secretos siguen configurando el futuro y el destino de sus gentes.

Todo empezó horas antes de la formación de La Barrera. Entre el caos que sobrevino con la activación de Unapistim y la presentación de los Poderes en la Sombra, todas las fuerzas superiores de la existencia estaban completamente centradas en lo que supondría la creación de una nueva estructura para la realidad. Pero Erebus, como entidad que había adoptado el concepto de lo sobrenatural, era más que nadie consciente del peligro que representaba la energía residual de Unapistim para todo aquello a lo que se había vinculado. En un acto de completa rebeldía contra las órdenes de Gaira, el Shajad usó Theresia para salvaguardar importantes elementos que estaban esencialmente ligados a él o que representaban una faceta suya. Aquel fue un error del que se arrepentiría largamente, pues aquel "acto de amor" fue el inicio de la oscura historia del interregno; una tragedia que acabaría escapándosele de las manos.

Entre las cosas que Erebus llevó allí la más importante era una entelequia extraña que, pese a ser un ente ajeno al propio Shajad, era la más pura encarnación de todo lo que él representaba; la bestia que superaba a todas las bestias, el primer y último Aeon, la esencia de la misma fantasía nacida el mismo momento en el que el hombre empezó a soñar. Nunca tuvo un verdadero nombre, pero desde tiempos inmemoriales ha sido conocido como "El Dragón".



Avatar de El Dragón

Aquel ente, que había permanecido dormido desde tiempos inmemoriales, acabó descansando en los lejanos bosques del norte del interregno, completamente ajeno a todo lo que sucedía a su alrededor. Pero Erebus fue más lejos aún (o, como él mismo reconocería más tarde, acrecentó las proporciones de su error). Tratando de ocultar sus actos y de salvaguardar el pequeño mundo que había ayudado a crear, tomo el control de la Gigas Depranus, un arma existencial que el propio Gaira había usado en la Guerra de los Cielos y sesgó los lazos que Theresia tenía con el resto de la creación, separando por completo el interregno de los tres mundos.

La Llegada del Escritor

Apenas unos meses después de la creación del interregno, un joven escritor de origen desconocido llegó hasta el bosque en el que descansaba El Dragón. Su nombre era Apros y, por encima de todo, amaba crear historias. Puede que precisamente a causa de esa inventiva desmedida su presencia despertó al Dragón quien, como si de una fábula se tratase, se dispuso a "devorarlo". No obstante Apros le ofreció un relato a cambio de su vida, algo que fascinó a la entelequia. Aquella criatura, que pese a representar a la propia fantasía carecía de imaginación, se volvió completamente adicta a las historias de Apros como un niño pequeño que escucha con absoluta fascinación los cuentos le narraría su abuelo antes de irse a dormir. Está relación creó un vínculo entre el mortal y la entelequia que culminó con la simbólica entrega de "el libro", un artefacto que le daba a Apros la oportunidad de llevar sus historias a un nuevo nivel, pues todo lo que escribía en él tomaba forma en Theresia. Poco a poco, el humano empezó a dominar sus nuevas habilidades e incluso llegó a crear personajes que comenzaron a poblar el interregno. A partir de ese momento Apros abandonaría su nombre, pues en él la profesión era más grande que el hombre; desde entonces, pasaría a denominarse el Escritor.

Las Guerras de los Héroes

A partir de ese momento el Escritor comenzó a crear diferentes historias para el Dragón. Las primeras fueron diminutas en tamaño, pequeños relatos sin apenas importancia, pero poco a poco empezaron a crecer en intensidad y epicismo. Pronto, la mayoría de conflictos y acontecimientos relevantes de Theresia se encontrarían de algún modo relacionadas con los cuentos del Dragón. A fin y al cabo, aquel era el interregno de la fantasía. El Escritor se aseguró además de que las historias antiguas fueran pronto olvidadas por la gente, de manera que cada nuevo relato rompía con los anteriores y resultaba fresco y novedoso. En este periodo el interregno afrontó el levantamiento de numerosas fuerzas oscuras, un par de pequeñas guerras y otros enfrentamientos similares.

No obstante, todas estas historias acabaron formando parte de un relato mucho mayor, un conflicto de grandes dimensiones que se convirtió en el acontecimiento más importante que viviría Theresia.

Una entidad de poder casi divino llamada Sigma, que viajaba por el cosmos encerrada en un inmenso meteoro, amenazaba con caer sobre el planeta y consumir toda su vida. Un fragmento de la criatura ya había llegado a Gaïa milenios atrás en el interior de una pequeña roca y la cercanía de su cuerpo en el cosmos la hizo despertar, provocando una infección que contagió a miles de personas y corrompió sus mentes de manera imperceptible. Con una considerable cantidad de seguidores a los que la criatura concedió poderes únicos (entre los que se incluían a muchos de los líderes del interregno), la semilla de Sigma empezó a preparar un enorme sistema sobrenatural con el fin de atraer el meteoro.

Illustrated by © Wen Yi Li

Muchos se levantaron contra las acciones de estos "dirigentes locos", entre los que destacó un pequeño grupo de individuos que, tal y como había planteado el Escritor, estaban destinados a convertirse en los mayores héroes de la historia. Mientras de fondo tenía lugar una guerra entre diferentes señores, estas personas especiales libraron sus propias batallas, rieron y sangraron juntos mientras sus habilidades y poderes se multiplicaban exponencialmente. Tras un año de conflicto, en un apoteósico final los héroes se vieron obligados a enfrentarse al propio Sigma en su meteoro mientras penetraba en la atmósfera. En contra de todo pronóstico consiguieron derrotarle al coste de la trágica perdida de su joven líder, quien se sacrificó para detener a la criatura.

Fue entonces, tras aquella fatídica conclusión, cuando los héroes descubrieron que todo lo que había pasado era parte de la historia preparada por el Escritor. Llenos de ira por el sufrimiento que habían padecido, los héroes se levantaron contra Apros quien descubrió con sorpresa que pese a que eran sus propios personajes era incapaz de "borrarlos". Aparentemente el Dragón se había encaprichado de ellos, igual que un niño pequeño que no quiere tirar los juguetes con los que se ha divertido tanto. En consecuencia, el Escritor encerró alguno y obligó al resto a dispersarse, dando por terminada su mayor epopeya hasta la fecha.

Los Héroes

Entre todos los personajes creados por el Escritor los que se conocen como los Héroes son sin duda los más relevantes de la historia. Se trata de cuatro aventureros que representaban categorías arquetípicas de cuentos de fantasía y que formaban en su conjunto un grupo realmente tradicional. Como parte de los personajes favoritos del Dragón, los tres que siguen con vida no sólo poseen incomparables poderes, sino que son virtualmente inmortales en Theresia (aunque teóricamente podrían ser destruidos si se enfrentar a una persona que no esté vinculada a la fantasía).

Lianes: Líder de los héroes por excelencia, Lianes representaba la heroína trágica, una joven elegida por el destino para salvar el mundo. No sólo era una luchadora incomparable, sino que su enorme carisma y voluntad mantenía unidos a los otros. Además, tenía la capacidad de hacer posible lo imposible, tomando la decisión apropiada en el momento exacto. Lianes se sacrificó durante la batalla final contra Sigma, una muerte que marcó profundamente a sus compañeros.

Sir Uwain: El gran caballero que encarnaba al paladín tradicional de los cuentos de hadas. Enamorado perdidamente de Lianes, Uwain se reveló contra el Escritor al saber que este había propiciado la muerte de esta para dar "épica" al conflicto. Obsesionado con la venganza, Apros se vio obligado a encerrarlo en un complejo en las montañas durante varios siglos, encadenado en las tinieblas más profundas hasta que acabó perdiendo por completo la razón. Actualmente aún sigue allí, con la mente y el cuerpo quebrados, murmurando en todo momento palabras inconexas. No obstante aún mantiene la misma habilidad marcial que le hizo, siglos atrás, ganarse el título de mejor caballero de la historia.

El Caído: El Caído, cuyo verdadero nombre es Lucan Thurston, representaba el arquetipo del ladrón de cuento. Antaño el más jovial y ameno del grupo, después de descubrir como había sido utilizado por el Escritor se reveló abiertamente contra él, escapando hasta la Isla Que No Es para evitar acabar como Uwain, Allí se rodeó de seres muy poderosos ajenos a la fantasía de Apros, mientras hacía todo lo que estaba en su mano para incrementar desmedidamente sus capacidades. El Caído es un líder con un carisma incomparable, pero es también extremadamente rastrero. Pese a que su capacidad de combate es abrumadora (superior incluso a la de los agentes de Jürgand), es mezquino y usa cualquier medio, por humillante que sea, para asegurar la victoria sobre sus enemigos.

El caído lleva siglos sin actuar, pues espera pacientemente un momento para destruir el mundo y obtener su deseada venganza sobre Apros.

Evermelion: El ente conocido como Evermilion (o Eve) fue el más extraño de todos los héroes. Era una figura oscura y conflictiva que, pese a representar el arquetipo del hechicero, poseía incomprensibles poderes sobrenaturales que le permitían dominar a cualquier criatura. El Escritor usó para "darle vida" una parte de un ser real sobre el que no podía influir, tratando de que hubiera cierto grado de imprevisibilidad en la historia.

Evermelion poseía una apariencia andrógina tras la que escondía su verdadero sexo (aún ahora no se sabe con seguridad si era hombre o mujer) y se comportaba de un modo desquiciado que le convertía en una especie de peligroso antihéroe. Al borde del genio y de la demencia absoluta, Eve mantenía una tensas relaciones con los otros miembros del grupo salvo con Lianes, a quien apreciaba realmente.

Tras la destrucción de Sigma Evermilion desapareció décadas enteras, convirtiéndose en una especie de figura tenebrosa que aparecía en diferentes lugares de Theresía sólo para sembrar oscuridad en el corazón de la gente. En ese periodo entró en contacto con Erebus, quien le informó de que se estaba creando el Portal y de las repercusiones que tendría para Theresia el terminarlo. Evermilion entró a formar parte del concilio de creadores como agente del Shajad, brindando una gran cantidad de información al grupo sobre la fisura. Sin embargo, en contra de cualquier lógica, Eve entró en el interior del Portal en el mismo instante en el que este fue terminado, convirtiéndose en una sombra de demencia y pecado que corrompería cuando se sacara de allí.

Actualmente existen dos Evermelion diferentes. Su alma o esencia, llamada la Semilla del Mal, se encuentra eternamente encerrada en Nexo donde es una potencia maligna sólo ensombrecida por el propio Abbadon. No obstante, si bien su potencial allí es ilimitado, poco o nada puede hacer para intervenir en el mundo real salvo corromper aquello que se extraiga del Portal o susurrar palabras a los locos. Por otro lado el cuerpo de Evermelion fue extraído del Portal y se encuentra en un pequeño bosque de La Vigilia en la Cordillera de Zod, encadenado en las sombras igual que Uwain. Su poder no es sino una diminuta fracción del que posee en el interior de la brecha existencial, pero aún así es junto a El Caído uno de los seres más poderosos de Theresia (puede que del mundo entero), en el caso de que llegase a liberarse.

Evermilion es servido por Ayatachi, uno de los miembros del concilio de creadores que entró brevemente en contacto con el Portal y quedó impregnado por la corrupción. Ayatachi actúa como su lugarteniente en el mundo real, pues escucha continuamente su voz y está obligado a obedecerle en contra de su voluntad.

Se ignora exactamente cuales son los planes de Evermelion (si es que posee alguno más allá de su maldad y locura), salvo tratar de corromper y destrozar las historias del Escritor. Irónicamente eso no hace más que darle a Apros un "enemigo" para sus futuros héroes, aunque eso poco le importa a Eve; como la propia semilla del mal, antes o después sabe que acabará corrompiendo toda la creación.

El Concilio de Creadores y el Portal

Pasaría más de siglo y medio para que otro acontecimiento de extrema relevancia sacudiera Theresia. En el sur, cerca de las fronteras del interregno, una potencia sobrenatural conocida como Kai Phalanx detectó una extraña pero creciente distorsión existencial. Llegando a pesar que podría ser un considerable peligro para el mundo se reunió con otras dos entidades sobrenaturales con el fin de determinar como enfrentarse a dicha amenaza. Para su sorpresa, los tres descubrieron que la alteración se debía a algo jamás visto antes en Gaïa; una diminuta fisura existencial que se enlazaba directamente con el nexo de almas. Aquel hallazgo sin precedentes les dejó en principio divididos sobre el siguiente paso a tomar, pero finalmente decidieron usarlo de un modo inimaginable; crear una puerta al mundo de las ideas. De aquel modo nacería el proyecto más peligroso que jamás se iniciara en cualquier interregno. El Portal.

En teoría el Portal permitiría extraer de su interior materia creada a partir de los conceptos existentes en el nexo de almas. No sería posible desarrollar cosas nuevas, pero se podría "sacar" de él cualquier cosa que ya hubiera sido creada con anterioridad. Tan ilimitada resultaría esta capacidad que incluso se obtendrían almas vivas y personas. Lamentablemente, todo eso resultaba más fácil de planear que de hacer, pues el proceso para lograrlo escapaba a las capacidades y conocimientos de sus tres descubridores. Fue entonces cuando, paulatinamente, otros individuos y entidades se acercaron a ellos para brindarles ayuda y conocimientos a cambio de formar parte del proyecto. Todo fue mantenido en el más absoluto secreto y durante una década el grupo, que pasó a denominarse el concilio de creadores, estuvo trabajando incansablemente en el Portal.

Las Guerras de Imperium

Incluso a través de la brecha existencial Imperium percibió cierta alteración en el interior de Theresia y trató de indagar acerca de lo que sucedía. Con suma dificultad y consumiendo grandes cantidades de energía existencial (no hay que olvidar que Erebus había eliminado cualquier posible acceso), la organización logró crear un endeble "pasillo" para enviar hasta allí a investigadores que analizasen la situación. Al no obtener respuesta de estos, el Círculo Interior decidió adoptar una medida más extrema. Desplegó una de las divisiones menores de Jürgand liderada por el patriarca Götterdämmerung y la envió al interior del interregno a bordo de una nave de descenso. El grupo no era demasiado numeroso (sólo veinticuatro agentes), pero su poder combinado era en teoría suficiente incluso para destruir una deidad. Sin embargo, ni siquiera el Círculo Interior calculó bien las consecuencias de aquel viaje. Al llegar Götterdämmerung entró en contacto con los investigadores que habían sido enviados antes que él, quienes le informaron de la verdadera situación en la que se encontraban; incluso si habían conseguido llegar hasta allí, la brecha existencial que separaba Theresia del resto del mundo hacía que regresar o comunicarse con el exterior fuera completamente imposible. Incluso Imperium podría tardar siglos en lograr un sistema que les permitiera abrir una apertura en sentido contrario. Götterdämmerung se sintió "abandonado" por su organización, pero no tardó en sacar provecho de la situación al descubrir la existencia del Portal y su ilimitado potencial. En lugar de detenerlo, decidió traicionar a Imperium y unirse al concilio de creadores, del que se convirtió en su inoficioso líder al brindarles apoyo y protección contra cualquier amenaza.

Al carecer de respuesta de Götterdämmerung el Círculo Interior actuó con una contundencia inusitada. Decidió enviar a un segundo escuadrón que sirviera como apoyo, eligiendo para ello a Rossencraft, una división mucho más numerosa y de mayor poder que su antecesora. Pero el patriarca renegado se adelantó a aquel movimiento de Imperium y, previendo la llegada de nuevas fuerzas de Jürgand a las que no tendría oportunidad de derrotar, destruyó el "pasillo" dimensional que conectaba con el interregno justo cuando la segunda nave de descenso estaba penetrando en Theresia. Aquello no sólo dañó irreparablemente el navío y acabó con numerosos agentes, sino que también eliminó definitivamente la capacidad de Imperium para enviar nuevas fuerzas hasta que no hubiera pasado mucho tiempo. No obstante, parte del escuadrón de Rossencraft había logrado entrar en el interregno y pese a sus bajas aún seguía siendo considerablemente más numeroso que los agentes de Götterdämmerung.

Fue entonces cuando el Escritor, considerando que aquellos recién llegados suponían una molestia para sus historias, decidió brindar su apoyo al concilio de creadores. Sutilmente usó su influencia para declarar una guerra contra las fuerzas de Rossencraft, los cuales se vieron desbordados al tener que enfrentarse no sólo a agentes con sus mismas capacidades de combate, sino a un mundo entero que los consideraban enemigos. La guerra entre las dos escuadras de Jürgand fue realmente desmedida y, aunque apenas duró unos pocos meses, todo el interregno sufrió las graves consecuencias del conflicto. Los agentes de Rossencraft, desorientados por la ilógica de la situación y sin comprender muy bien lo que ocurría, centraron su atención en encontrar y capturar a patriarca enemigo, mientras que Götterdämmerung trataba por encima de todo de distraer su atención del Portal y dar tiempo al conclave de creadores para terminarlo. No fue hasta el apogeo del conflicto cuando el propio Rossencraft descubrió la existencia del proyecto y encabezó a todas sus fuerzas hacia él. A las puertas de la foresta de Tresh tuvo lugar la mayor batalla del interregno, en el que los dos escuadrones chocaron entre sí por última vez.

Sin embargo, aquella lucha no tendría un buen final para nadie.

Los agentes de Rossencraft habían llegado demasiado tarde. Durante la batalla el Portal fue finalmente acabado y la apertura hacia el nexo de almas se hizo estable. Pero fue una victoria muy corta para el concilio de creadores. Antes de que pudieran extraer nada, uno de sus miembros, el antiguo héroe Evermilion, se introdujo físicamente en el interior de la apertura fundiéndose en cuerpo y alma con ella. Aunque su esencia quedó eternamente encerrada, sin la capacidad de intervenir en el mundo exterior, aquello también le permitió convertirse en una entidad eterna con el poder de influir sutilmente en el nexo. Después de tanto esfuerzo y sangre derramada, el Portal había quedado completamente inutilizado; todo lo que se extrajera de allí estaría corrompido por la demencia y la oscuridad de Evermilion. El escritor había perdido la puerta que tanto deseaba, pero a cambio, consiguió algo igualmente valioso, un enemigo recurrente para sus historias.

Mientras todo eso sucedía, en las afueras del bosque los agentes de Rossencraft lograron imponerse sobre las fuerzas de Götterdämmerung aunque a costa de perder a su líder. Los dos patriarcas se enfrentaron cara a cara, un combate que acabó con la muerte de Rossencraft pero a un alto precio para Götterdämmerung. Pese a ganar, el patriarca rebelde quedó destrozado irreparablemente tanto física como espiritualmente, perdiendo por completo la capacidad de usar habilidades de Ki o fuerzas sobrenaturales para el resto de su existencia.

Lo triste es que ninguno de los bandos tenía ya razones para luchar. Ebura, señora de Tresh y uno de los miembros del conclave de creadores, expuso lo sucedido a los agentes de Rossencraft, liderados ahora por Urdr. El antiguo escuadrón comprobó la veracidad de sus palabras y que, aunque quisieran, ya no podrían cerrar el Portal. Ebura se comprometió a protegerlo y no permitir que nadie llegase a usarlo jamás, algo que tanto los agentes de Imperium como los miembros restantes del concilio aceptaron.

La guerra había acabado pero no sin dejar una profunda huella en todos cuantos participaron en ella. Götterdämmerung se declaró emperador de Theresia, aunque los miembros supervivientes de su escuadrón, desencantados de él, se dispersaron por todo el interregno. Durante este periodo los agentes de Rossencraft habían descubierto lo que era el dolor y el sufrimiento humano. Aquellos seres a los que consideraban hasta entonces poco más que monos parlantes eran criaturas más cercanas a ellos de lo que nunca habían imaginado en sus años de entrenamiento en Jormungandr. Hastiados para el resto de sus días de tanta muerte, la mayoría se retiró fundando un pequeño pueblo en el que podrían vivir sin nuevos conflcitos.

La paz llegó temporalmente al interregno, pero nada había acabado. En las sombras, el Escritor preparaba ya su siguiente historia, un nuevo gran cuento que sumiría Theresia en la oscuridad usando todos los nuevos elementos que había conseguido.

Miembros del Concilio de Creadores

Götterdämmerung: Patriarca de Imperium dotado de vastos poderes destructivos. Pese a ser el último en formar parte del concilio, se convirtió en su inoficioso líder al proporcionar a los otros protección y apoyo táctico. Quería usar el portal para obtener armamento ilimitado con el que poder desafiar a Imperium. Acabó convirtiéndose en el emperador de Theresia.

Phineas: Alter ego del Escritor, que uso esta identidad para vigilar y supervisar la creación del Portal sin que el resto (salvo Evermilion) sospechara de él. Para los demás simplemente actuaba como un misterioso sabio con amplios conocimientos sobrenaturales. Quería crear el Portal para obtener materia prima ilimitada en sus historias que no dependieran únicamente del Dragón.

Evermilion: Uno de los héroes originales que actuaba como agente de Erebus. Usó los conocimientos únicos otorgados por el Shajad para conseguir un puesto entre los miembros del concilio con el objetivo de desbaratar el proyecto. Sería el causante de la corrupción del Portal.

Ebura: Sylvain de excepcional poder sobrenatural y señora de la *Foresta de Tresh. Dado que la brecha se encontraba en el centro mismo* de sus dominios, fue la encargada de supervisar su creación. Hasta la llegada de Götterdämmerung era considerada la líder del concilio. Quería usar el Portal para obtener el alma de su difunto hijo. Actualmente se ha convertido en su guardiana.

Ayatachi: Mestizo de Sylvain y Daimah y esposo de Ebura, el Señor del Invierto Ayatachi era un individuo solitario con el poder de moverse libremente entre el mundo real y La Vigilia. Percatándose de los límites de Theresia, quería usar el Portal para escapar del interregno. Actualmente, al entrar parcialmente en contacto con el Portal para extraer de allí el cuerpo de Evermilion lo ha convertido en un reticente siervo del antiguo Heroe.

Kai Phalanx: Considerado uno de los seres más poderosos de Theresia, Kai Phalanx era un semidios que descendía directamente de uno de los grandes Kami. Fue el primero en percibir la alteración provocada por la brecha y junto a Ayatachi, quien desarrolló el concepto original del Portal. Murió a manos de los agentes de Rossencraft durante un conflicto entre los patriarcados de Jürgand, aunque en realidad su muerte atendió a un plan de Götterdämmerung para acaparar aún más poder en el concilio.

Realidad y Fantasía

A causa de la influencia y los cuentos del Escritor, una gran parte de los habitantes de Theresia han sido creados a través de la fantasía del Dragón. Eso no significa en absoluto que no sean reales (a su manera, lo son tanto como lo podría ser un elfo o un elemental), pero su vinculación con los cuentos del Escritor es muy fuerte y están completamente influenciados por sus historias. Eso significa que harán cualquier cosa que haya sido diseñada para ellos, aunque jamás serán remotamente conscientes de ello.

Por otro lado existe un limitado número de personas y criaturas que, al existir antes de la creación del interregno o ser descendiente de estos, son completamente "reales" y por tanto no pueden ser influidos del mismo modo que los que nacen a través de los cuentos.

El hijo de una persona "real" y de alguien vinculado a la fantasía es también influenciado por las historias, pero tiene cierta capacidad de "improvisación" que ni el Escritor no puede prever, por lo que son a menudo sus protagonistas favoritos.

Erebus y Theresia

Al estar directamente involucrado en la creación de Theresia y haber sido quien llevó hasta allí al Dragón, Erebus no tardó en sentir que sus actos fueron una descomunal sucesión de errores que acabarían provocando daños irreparables no sólo a cosas que el Shajad apreciaba a nivel personal, sino también a la propia estructura del mundo. Irónicamente, poco a poco, aquello que tanto quería proteger fue asqueándole cada vez más hasta que le resultó molesto incluso contemplarlo.

Haber salvaguardado al Dragón y permitido expresamente que el Escritor llegara hasta él probó ser el principio de su equivocación, ya que no sólo preservó un poder demasiado peligroso para seguir existiendo, sino que ligó el "control de la fantasía" a la imaginación de un mortal. Para el Shajad las creaciones del Escritor resultaban demasiado "prefabricadas" y tenían un tinte de tragedia que tampoco fue nunca de su agrado. Pero una vez despierto el Dragón "necesitaba" esas historias y la entelequia no admitiría bajo ninguna circunstancia que Apros le fuese arrebatado. Erebus sabía que ninguna fuerza salvo él mismo podría oponerse al Dragón pero no podía ni quería destruir algo que, a fin de cuentas, era una faceta de si mismo. Pese a todo el Shajad decidió actuar, primero sutilmente y luego mediante agentes, pero sus intervenciones sólo empeoraron la situación. Sus actos personales permitieron que el Escritor descubriera que podía crear "personajes" que usar en sus historias y los agentes del Shajad, individuos elegidos entre los habitantes del interregno a los que había tomado cierto aprecio, acabaron engullidos por la espiral de tragedias de Apros.

Hastiado de todo aquello Erebus trató finalmente de apartar al Dragón del interregno, sólo para percibir que había esperado tanto que la presencia de la entelequia estaba ya tan arraigada en todo lo que existía que llevársela podría repercutir en la destrucción de Theresia.

Para empeorar las cosas, descubrió que haber usado la Gigas Depranus fue lo que provocó la brecha que posteriormente aprovecharía el concilio para crear el Portal. En secreto, filtró a Imperium la información concerniente a la creación del portal, esperando que los Poderes en la Sombra pudieran enmendar su error. Sin embargo, la llegada de los escuadrones sólo provocó guerra y muerte, permitiendo además que Evermilion, antaño un agente suyo, entrara en el Portal y lo corrompiera. Aquello fue el límite del Shajad, quien percibió que sus acciones en Theresia desde el inicio habían sido sólo una acumulación de errores. Por ello, y dado su carácter calmado y meditabundo, juró que jamás volvería a intervenir bajo ninguna circunstancia. Esperaría y observaría hasta que, para bien o para mal, aquello llegase a su fin.

Cuando, tras la Ruptura de los Cielos, los Shajads y Beryls desaparecieron del mundo la responsabilidad que sentía Erebus propició que este hubiera "dejado allí" un pequeño fragmento de si mismo, una sombra de su consciencia que le permitiera cumplir su palabra de observar el final de la historia que el mismo había empezado. Fiel a ello, el Shajad está de algún modo presente cada vez que ocurre un incidente importante en el destino de ese mundo. Raramente puede ser visto y jamás, bajo ninguna circunstancia, interviene o ayuda de algún modo a nadie. En los raros casos en los que alguien ha logrado detectarlo siempre responde a las preguntas que se le formula sobre su presencia allí con una enigmática respuesta;

-Yo sólo he venido a mirar.

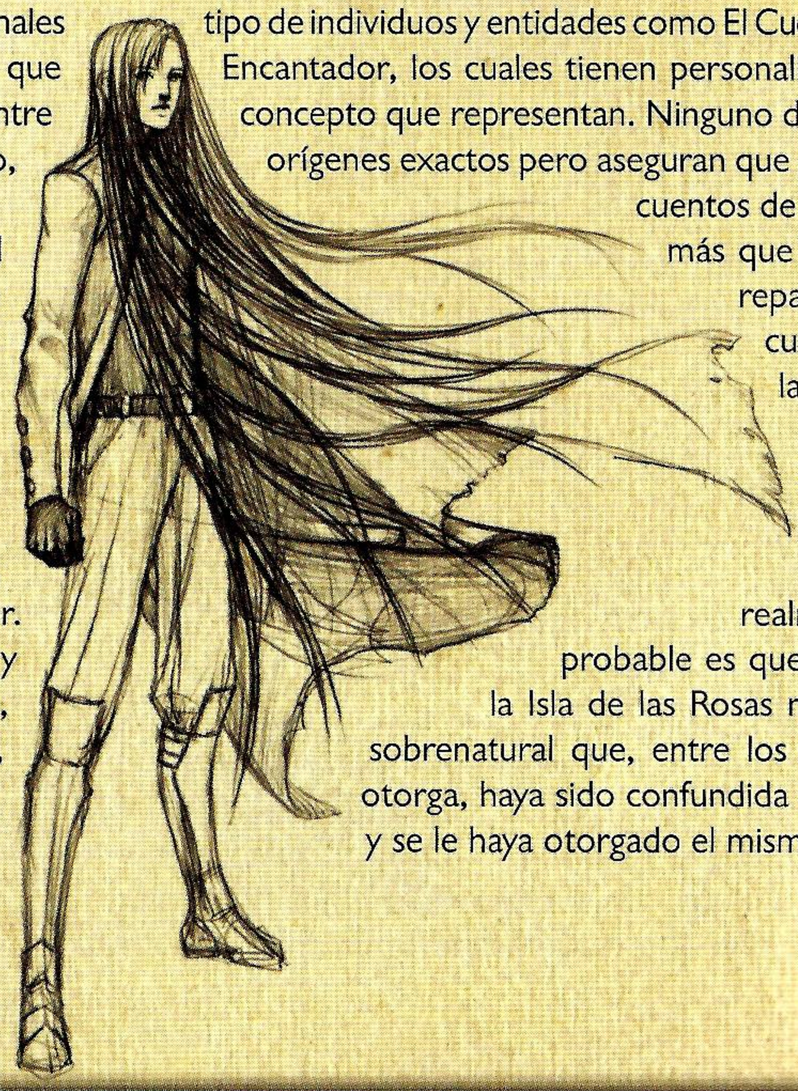
Curiosidades de la historia secreta de Theresia

• Las decisiones erróneas del Círculo Interior durante el incidente de Theresia fueron en parte motivadas por las maquinaciones de Eljared durante el tiempo en el que sustituyó a un Patriarca. Fue también ella la que sembró las primeras dudas en Götterdämmerung antes de que viajara al interregno así como la que presionó para que Rossencraft fuera enviado tras él, pues este último empezaba a sospechar de ella.

• Imperium se vio obligado a abandonar completamente a sus agentes. Al carecer de información de lo que ocurría en el interior de Theresia, la organización optó por no enviar más fuerzas temiendo que pudieran ser eliminadas. Naturalmente, pasó algún tiempo preparando un sistema que le permitiera abrir una entrada estable en ambas direcciones pero la Ruptura de los Cielos desvió completamente la atención de la organización en tales asuntos. Incluso si volvieran a retomar el proyecto, lo cierto es que necesitarían al menos una década para lograrlo.

• Puede que por la influencia del Portal muchos acontecimientos y lugares de Theresia tienen cierto reflejo en Gaïa y viceversa. Incluso si la brecha como tal sólo fue creada hace unos años, el vínculo existencial que hay entre el interregno y el nexo afecta indudablemente al mundo exterior. Por ello, es imposible evitar reconocer cierta similitud entre algunos lugares, como el Bosque de Arces y la Foresta de Tresh, o los matices de ciertos conflictos, como la Guerra de los Héroes y la tercera Guerra en la Sombra. No obstante, lo más sorprendente es que, con la salvedad de sus peculiaridades raciales, tanto Ebura como Freya son exactamente iguales físicamente. Estos paralelismos nunca son extremadamente relevantes, pero no se puede negar que es como mínimo preocupante.

• Aunque técnicamente es del todo imposible salir de Theresia, cuando Erebus trató de extraer al Dragón del interregno una veintena de criaturas creadas por el escritor se precipitaron al mundo real. Estos seres, que se hacen llamar a si mismos los "Cuentos Perdidos", son personajes arquetípicos de fábula sacados de la literatura clásica. Entre ellos hay todo tipo de individuos y entidades como El Cuco, La Bruja Mala o El Príncipe Encantador, los cuales tienen personalidades muy marcadas por el concepto que representan. Ninguno de ellos conoce cuales son sus orígenes exactos pero aseguran que provienen del "mundo de los cuentos de hadas", en el que eran poco más que esclavos. Actualmente están repartidos por todo Gaïa, donde cumplen diferentes papeles en la sociedad.



• Nadie sabe con exactitud si El Dragón de Theresia y la entidad que descansa en la isla de Dafne están realmente relacionadas. Lo más probable es que la entelequia que reside en la Isla de las Rosas no sea más que una criatura sobrenatural que, entre los muchos nombres que se le otorga, haya sido confundida con el primer y último Aeon y se le haya otorgado el mismo nombre.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Accidentes geográficos relevantes

Theresia, formada principalmente por enormes llanuras y unas cuantas cadenas montañosas, tiene poca variedad geografía en comparación a otros territorios.

Las Llanuras de Nossis: A lo largo de todo el noreste de Theresia, partida en dos por el inmenso río Zafiro, se encuentra la enorme zona conocida como Llanuras de Nossis. Pese a este engañoso nombre no todo lo que hay allí son llanuras, sino que es un vasto territorio que engloba montes, colinas, docenas de diminutos bosques e incluso grandes lagos. Por lo general es un lugar tranquilo lleno de poblaciones de todos los tamaños, pero lo cierto es que de vez en cuando sus gentes tienen que lidiar con algún que otro acontecimiento extraño o inusual de origen desconocido. A esto se le llama generalmente "los dilemas de Nossis", una infinidad de pequeñas historias y curiosidades propias de cada región que las hace realmente especiales.

No todo Nossis pertenece al Imperio de Vatiel, pues su zona oriental delimita difusamente con los territorios libres y a menudo algún que otro grupo de bandidos o salvajes atacan las poblaciones limítrofes.

Cordillera de Zod: Esta cordillera es la mayor masa rocosa de Theresia, una caótica formación de montañas que se retuercen de un modo inusual para formar decenas de valles de todos los tamaños. Los riscos son altos y difíciles de cruzar, por lo que es necesario emplear alguno de los escasos pasos de montaña si no se quiere perder días enteros. Por lo general nieva en invierno, pero hay valles interiores que están helados durante todo el año.

Zod es sin lugar a dudas el lugar más esotérico de todo el interregno. Muchas fuerzas sobrenaturales actúan en la zona y existen numerosísimos pasos entre La Vigilia y el mundo real que la gente puede cruzar sin ni siquiera darse cuenta. Ello se debe a la cercana presencia a la brecha con la que se creó el Portal, que influenció durante varios años la zona provocando que cada valle tenga diversas peculiaridades sobrenaturales. La mayoría son lugares tranquilos, pero no todos pueden decir lo mismo. En lo más profundo de Zod se encuentra el Valle del Invierno, donde no sólo hay infinidad de espíritus oscuros, sino se encuentra encerrado el cuerpo físico de Evermilion.

Montañas de Theron: Esta cadena de montañas, que llevan el nombre de la capital, se conecta en el sur a la Cordillera de Zod y sube serpenteando hasta prácticamente el centro del interregno. Se caracterizan sobre todo por ser montañas extremadamente altas y carecer de pasos viables entre ellas, por lo que dividen virtualmente la zona occidental y la oriental de Theresia. En la parte superior de algunas hay viejas ruinas, en un estado verdaderamente deplorable, de construcciones anteriores a la formación del interregno.

Montañas de la Lágrima: Las Montañas de la Lágrima son un conglomerado de altas montañas excepcionalmente inhóspitas en la zona norte de Theresia. Adquirieron este lúgubre nombre durante los primeros días en que fueron exploradas a causa de la alta mortandad entre sus visitantes, pues tantos murieron escalándolas que alguien aseguró que por lo que se había perdido allí todo aquel que las viera debería al menos derramar una lágrima. Por lo general nadie viaja hasta ellas y aún menos intentan cometer la estupidez de cruzarlas. Las Montañas de las Lágrimas suponen además el límite superior de los territorios imperiales; todo cuando hay en su cara norte y en adelante son zonas bárbaras independientes.

Foresta de Tresh: En uno de los valles más grandes de la Cordillera de Zod se encuentra la Foresta de Tresh. Este pequeño bosque de abetos y tejos es un lugar de indescriptible belleza y tranquilidad que esconde un enorme secreto; es la ubicación donde se encuentra Syluein, la ciudad que contiene la brecha en la realidad que conecta con el nexo de almas.

Por regla general los vigilantes de Syluein pululan por el bosque sin dejarse ver, ocultos mediante conjuros ilusorios y su notable habilidad de subterfugio, con el único objeto que impedir a cualquier posible visitante llegar hasta la ciudad. Para ello emplean sus capacidades sobrenaturales alterando la percepción de la gente o, si fuera necesario, enviando a alguna criatura sobrenatural a hacer el trabajo sucio.

Mar Verde: El inmenso Mar Verde, que comparte su nombre con la mayor ciudad de la zona noroeste, es una reunión de docenas de grandes bosques que forman en su conjunto una intrincada foresta. Lo cierto es que es una de las zonas con mayor nivel sobrenatural, pues en su interior hay multitud de seres extraños pululando por doquier. Afortunadamente para la gente, existen sellos (enormes columnas de piedra llenas de runas) que evitan que las criaturas más peligrosas puedan salir o atacar poblaciones cercanas. Este sistema fue inventado en la época de Noctis y Altheron, pero han sido reconstruidos recientemente por el Imperio de Vatiel, tratando de dar mayor seguridad a sus habitantes.

Ojos del Zafiro: Este es el nombre de los grandes lagos que pueblan los alrededores del nacimiento del río Zafiro, el más grande del país. El río, que nace en las cadenas montañas del norte, se sumerge bajo la tierra por un sistema de cavernas que lo dividen en los Ojos del Zafiro antes de reunirse y continuar su curso. Las aguas de estos lagos son cristalinas y tan pobladas de peces que abastecen sin problemas a varias aldeas cercanas que pescan en ellos. No obstante, los Ojos también esconden varios peligros, pues a causa de las corrientes subterráneas pueden a veces formar fuertes remolinos que, de modo literal, se "tragan" embarcaciones enteras y los arrastran por las corrientes subterráneas sólo para reaparecer, completamente destrozadas, a un centenar de kilómetros en el río.

Praderas Grises: Las praderas grises, situadas en el sur más allá de las fronteras de Vatiel, son una amplia extensión de tierras que se caracterizan por la "nieve gris" que con gran frecuencia cae desde el cielo cubriendo la zona. Para los habitantes esto significa que los espíritus están enfurecidos y esconden todo su ganado hasta que la nieve cesa. Afortunadamente, salvo por su inusual color, las praderas son fértiles para el cultivo y rara es la vez que causan problemas a sus gentes, salvo por los frecuentes ataques de bandidos que han comenzado desde hace unos años.

En el sur, justo donde las praderas limitan con La Barrera, hay una inmensa grieta que se hunde en las profundidades de la tierra, a la que los lugareños denominan "el límite del mundo".

Desierto Buraz: En la franja oriental de Theresia, justo al acabar las Llanuras de Nossis, se extiende un inmenso desierto árido no arenoso conocido como Buraz, el desierto de las ilusiones. Hay pocas poblaciones y por lo general sus únicos habitantes son pequeños grupos de nómadas que viajan de un lado a otro. La zona oriental de Buraz, aquella que conecta directamente con La Barrera, es un desierto fósil hecho completamente de piedra reseca. En ella el calor es simplemente apabullante y durante el día todo se ve distorsionado por las olas de calor. Cualquiera que trate de cruzar por la zona simplemente acaba "perdido" en el desierto durante horas (a veces, puede que incluso días enteros), hasta que si tiene suerte, acaba regresando por un sitio cercano al que entró. La gente piensa que Buraz es un desierto de miles de kilómetros y que los que tratan de cruzarlo son afectados por el calor y sufren alucinaciones de todo tipo (como que el sol se deforme y cambie de dirección o que las estrellas se muevan erráticamente por el firmamento), de lo que proviene el nombre de "desierto de las ilusiones".

Tundra de Cármil: En el límite sur del interregno con La Barrera se encuentra Cármil, la zona helada más importante de Theresia. Se trata de una gran extensión de terreno donde, pese a que nunca nieva o hay tormentas, todo está repleto de una fina capa de nieve. A lo largo de kilómetros y kilómetros sólo hay silencio y un blanco infinito, salpicado raramente de color por una formación rocosa o una arboleda muerta. La separación de la tundra con respecto a las llanuras es realmente inusual, ya que en apenas un centenar de metros termina el verdor y es sustituido casi sobrenaturalmente con nieve y desolación.

Cármil limita con La Barrera de un modo similar al desierto de Buraz, pero con unos efectos muy diferentes. Conforme el viajero avanza por ella su cuerpo se vuelve más pesado y un cansancio abrumador hace mella en él. Finalmente acaba dormido y, si tiene suerte, despierta sano y salvo cerca de los límites de la Tundra. La gente piensa que los supervivientes son rescatados por "hadas del hielo" que nunca se dejan ver, aunque realmente, es la propia Barrera que la que ocupa de trasportarlos al exterior cuando están a punto de morir.

Nuncajamás

Montañas de la Lágrima

Lasther

Loid

†Carmila

Cronos

Suna

Mar Verde

Wedlan

Ojos del Zafiro

Mark

Tobias

Felora

Doin

Puente de Piedra

Desierto Buraz

†Frater

Las Llanuras de Nossis

Río Zafiro

Puerto Gris

†Theron

Alan

†Moglan

Docayro

Dordorei

†Ludum

†Arcie

Azel

D'Valino

Salvador

Forte

Montañas de Theron

Foresta de Tresh

Dys

Seren

Barbados

Cordillera de Zod

†Sylein

†Adapost

Lago Granor

Nules

†Shinrei

La Isla que No Es

†Nomburgo

Man Pur

Emburgo

Praderas Grises

Chelser

El Vado

Tundra de Cármil

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 125 250 375 Kilómetros

0 125 250 Millas

La Isla que No Es: Como su nombre presagia la "Isla Que No Es" es un lugar completamente desconocido para la gente de Theresia. No es que no sepan llegar; es que nadie imagina ni tan siquiera que existe. Se trata de un fragmento de tierra en mitad de las aguas del Lago Salado, justamente en contacto con La Barrera. Eso provoca no sólo continuas alteraciones existenciales en el territorio, sino que además hace que acceder a ella sea algo casi imposible. Su posición cambia continuamente y fluctúa entre el mundo real y La Vigilia, y sólo aquellos que la buscan activamente y "pretenden" llegar a ella son capaces de alcanzarla. Por esta característica inusual el Escritor tiene menos influencia sobre la Isla Que No Es; no porque sus poderes no la alcancen, sino porque le resulta imposible observar lo que ocurre allí.

Consecuentemente la isla es la residencia de El Caído, un héroe de la antigüedad que se opone abiertamente a Apros y lo que representa. Desde allí se ha rodeado por un conjunto de poderosas criaturas "reales" que, con él a la cabeza, esperan el momento adecuando para intentar destruir el mundo por completo.

Nuncajamás: El diminuto bosque de Nuncajamás es un lugar imposible, el punto en el que la realidad y la fantasía se hacen una. Allí es donde mora El Dragón, el cual descansa eternamente saciado por las historias que Apros prepara para él desde un claro cercano. Aunque físicamente está situado en el lejano norte, nadie vinculado lo más mínimo a la fantasía es capaz de encontrar Nuncajamás si no es abiertamente invitado por el propio Escritor, por lo que el bosque es para la mayoría poco más que un cuento de hadas. Naturalmente los conceptos más alocados y las criaturas más fantásticas pululan por doquier en Nuncajamás; creaciones imposibles del Escritor que, o bien son personajes desechados a los que aún puede darles alguna utilidad, o bien personajes de historias futuras.

Lugares de interés

Al ser un mundo tan intrínsecamente atado a la fantasía, Theresia está repleto de centenares (o puede que incluso miles) de lugares apasionantes. Todas sus ciudades tienen historias que contar y existen también infinidad de parajes únicos, tanto ruinas de tiempos anteriores a la Guerra de Dios como sitios construidos a lo largo de los diferentes ciclos por los que ha pasado el interregno.

Adapost
(Ciudad, 28 000+ habitantes)

Adapost es una ciudad especial pues, pese a las numerosas guerras por las que ha pasado el interregno a lo largo de su historia, es de las pocas que puede proclamar orgullosa que sus gentes nunca han sido vencidas. Posee un estilo antiguo, recargado incluso para el barroco de las ciudades del país, poseyendo edificios ancestrales que rezuman historia. En su conjunto, la urbe tiene un ambiente solemne que se respira en cada uno de sus rincones. Aunque es un lugar hermoso, sus habitantes no son especialmente amistosos con los extranjeros y exigen numerosos documentos para cruzar las murallas. Siempre ponen pegas a los visitantes y podría decirse que las autoridades prefieren que no husmeen ni se queden mucho tiempo. Está actitud generalizada está ligada al secreto de la de la invencibilidad de ciudad; cuando ejércitos invasores muy superiores a las defensas de Adapost venían a sus puertas, estos se encontraban la ciudad completamente vacía y abandonada, con nada que saquear o comer. Tanto si se quedaban o se dispersaban buscando a la gente desaparecida, pequeños grupos armados, surgidos de la nada, les tendían emboscadas e iban acabando con ellos poco a poco. Esto se debe a que bajo Adapost existe una segunda ciudad subterránea con capacidad suficiente para todos sus habitantes. Ese complejo, llamado "Sotoporte", únicamente es conocido por los líderes de la ciudad, los cuales sólo hablarían de él a los ciudadanos en un momento de necesidad (todos los que lo vieron en el pasado juraron guardar el secreto por el bien de las generaciones venideras). Sotoposte es una colección de galerías y oquedades que conforman un enorme entramado oculto. Las entradas son pocas, pero están bien ocultas y repartidas por todas las inmediaciones de la ciudad para poder realizar ataques furtivos desde diferentes lugares.

Actualmente Adapost se encuentra en una tensa situación con Vatiel, ya que la ciudad está situada en los límites imperiales pero desean mantener su independencia. El anterior emperador estaba a punto de atacarla, pero con la llegada de Eclessia al trono se han vuelto a establecer conversaciones que no satisfacen a nadie.

Recientemente la ciudad ha empezado sufrir extraños incidentes internos y desapariciones misteriosas, que sus dirigentes atribuyen a maniobras políticas de Vatiel. Realmente todo se debe a la aparición de un grupo organizado de licántropos que cazan durante las noches y esconden los cadáveres de sus víctimas en Sotoporte, ya que uno de ellos es casualmente el hijo de un dirigente de la ciudad que conoce el secreto de la urbe.



Ilustrado por © Raúl Rosell

Theron
(Metrópolis, 725 000+ habitantes)

La capital Theron, conocida antiguamente como Noctis, es la mayor y más espectacular ciudad de todo Theresia. Acabó gravemente dañada en el conflicto que tuvo lugar veinte años atrás pero fue rápidamente reconstruida, más monumental aún si cabe, gracias a la labor del fundador de Vatiel, el emperador Götterdämmerung. Ahora la capital es un lugar realmente impresionante, repleto de grandes edificios de mármol y piedra que dejan boquiabiertos a todo aquel que la visita por primera vez.

Theron está construida en unos grandes llanos, justo en el centro mismo del interregno. Carece de murallas, ya que no se creó con el propósito de ser un bastión de defensa sino una gloriosa metrópolis que mostrara el esplendor de Vatiel. La ciudad está estructurada en grandes barriadas, cada una de ellas separadas de las demás por alguna de las vías principales que entran hasta ella desde las llanuras. Al contrario de lo que ocurre en otras ciudades similares, ninguno de estos barrios está especializado en una determinada función, sino que reparten por igual el comercio y el entretenimiento.

El centro de Theron, conocido como el Alma de Vatiel, es un conjunto de grandes mansiones en las que viven los burgueses más adinerados y las familias nobles del interregno. No obstante, incluso estos grandes edificios palidecen en comparación con el Palacio de los Cielos, el centro neurálgico y político del país. Usar la palabra monumental es quedarse corto para una construcción tan inmensa y hermosa; el palacio está conformado por cinco edificios unidos entre sí con una gran torre blanca de más de trescientos metros de altura. Y lo más sorprendente es que sólo se necesitaron diez años para construirla.

La ciudad tiene una prospera manufactura gremial, pero también emplea cadenas de producción muy modernas que le permiten fabricar y construir a una velocidad desproporcionada. Además, dado que las tierras que la rodean son fértiles y productivas, se obtiene de ella todos los alimentos necesarios, permitiendo que la metrópolis pueda abastecerse por si sola.

Aunque Theon es extremadamente segura (gracias principalmente a la eficiencia de sus guardias) lo cierto es que dista de ser un lugar tranquilo. Siendo tan grande y con tantos residentes, existen numerosas disputas, luchas de poder, y pequeñas organizaciones compitiendo entre ellas. La ciudad está repleta además de los individuos más variopintos, muchos de los cuales poseen considerables capacidades especiales, y la gran mayoría de los seres no humanos que trabajan para Vatiel viven también aquí, incrementando el amplio elenco de individuos inusuales que pululan por sus calles.

El señor de la ciudad es el Duque de Tanis (Paladín Nv 4, ♂), un noble extremadamente competente en su trabajo como administrador, pero el poder recae realmente en la emperatriz de Vatiel Lady Eclessia Li Lum Vita I (Warlock Nv 13, ♀), que rige con poder absoluto el Imperio. Eclessia, agente renegada de Jürgand y antaño quinta al mando de su patriarcado, es una mujer petulante, engreída, vanidosa y siempre ávida de poder, pero también lo suficientemente inteligente y práctica para que ninguna de estas cosas le nuble el juicio a la hora de tomar las decisiones adecuadas. Además, pese a su egocentrismo, en el fondo no es una mala persona y se preocupa realmente de que las personas a su cargo estén bien (siempre que le sea posible, pues es bastante pragmática). En ese sentido resulta considerablemente mejor que su padre. Eclessia es también conocida por su inigualable belleza y su juventud; aunque ya tiene más de cuarenta, aun aparenta no haber cumplido ni siquiera los veinte.

En las profundidades de Theron, justo debajo del castillo imperial, se encuentra Rheintöchter, la nave de descenso del patriarcado de Götterdämmerung. El navío está terriblemente dañado, pero en su interior aún conserva una fuente de poder casi inagotable e infinidad de armamento de potencial cuasi divino. Naturalmente sólo los agentes de Jürgand del interregno conocen su existencia, pero únicamente la propia Eclessia es capaz de abrir las puertas de seguridad que conducen a él (que se encuentran, casualmente, en sus aposentos privados). Sin embargo, Rheintöchter esconde incluso otro secreto mucho mejor guardado. En las salas de contención del complejo se encuentra sellado e inmovilizado el propio Götterdämmerung, al que su hija depuso en secreto al considerarle tan enfermo mentalmente que sería incapaz de mantener el control de Vatiel. El patriarca, poseedor de una fracción del poder que antaño poseyó tras su enfrentamiento con Rossencraft, fue drogado y derrotado por Eclessia, y ahora aguarda una oportunidad de escapar y "castigar" a todos aquellos que se le han opuesto.

Otras Potencias

Además del Imperio de Vatiel existen numerosas potencias sobrenaturales menores repartidas por todo el interregno. La mayoría mantienen buenas relaciones entre sí y con la emperatriz Eclessia, aunque no siempre ocurre así. A continuación hay un listado con las agrupaciones más importantes.

Los Tabruck: Se trata de un grupo de clanes bárbaros que viven justo en las fronteras. Son extremadamente violentos y generalmente se les considera el mayor peligro para Vatiel, pues han atacado el imperio en más de una ocasión. Pese a todo, llevan unos años muy comedidos, aunque los espías aseguran que están preparando para iniciar una nueva ola de saqueos y pillajes. Sus componentes son mayoritariamente humanos y Jayán.

Daikaiot: Un conjunto de comunidades no humanas que habitan en el sur de Theresia. La mayoría son Daimah, Ebudan y elementales que tienen una civilización similar a la de Phaion. Su líder es Ru Phalanx, descendiente un Kami de Varja y hermano pequeño del legendario Kai Phalanx. Mantienen una estrecha relación con la emperatriz Eclessia.

Sylein: Una nación secreta compuesta únicamente por Sylvains que viven en Foresta de Tresh. Es extremadamente poderosa pero nadie, salvo la emperatriz y unos cuantos individuos elegidos, saben nada de su existencia.

Frater
(Ciudad, 11 000+ habitantes)

Frater es una pequeña ciudad muy singular, pues comenzó siendo dos aldeas vecinas entre las que existía un auténtico odio radical, pues una apoyaba a Noctis y la otra a Altheron. Incluso llegaron a intentar destruirse en más de una ocasión, ocasionando considerables bajas entre ambas poblaciones. No obstante, las dos siguieron creciendo hasta estar prácticamente pegadas la una a la otra, ocasión que aprovechó el antiguo emperador de Theresia para ordenar que se unieran mediante una boda política de sus gobernantes. El resultado fue el nacimiento de Frater, pero en los años que la ciudad ha estado "unida" aún no ha desaparecido el odio entre los pueblos, que siguen enfrentándose de un modo abierto en sus propias calles. Por ello toda la población está siempre en un estado de tensión casi militar y en cualquier momento puede escalar alguna clase de enfrentamiento. Rara es la semana en la que alguien no acaba muerto en alguna reyerta y los guardias de la ciudad, que intentan permanecer neutrales todo lo que pueden (aunque no siempre es el caso), no dan abasto con tanto enfrentamiento. Los visitantes de otras ciudades no suelen ser mal recibidos, pero ni siquiera ellos están libres de problemas dependiendo de la zona en la que decidan quedarse.

Ludum
(Ciudad, 31 000+ habitantes)

Ludum es la única ciudad conocida de Thereshia que se dedica en exclusiva al juego. Carreras, azar, deportes y cualquier clase de competición es bien recibida en un lugar donde de la noche a la mañana un hombre rico puede ser pobre y un pobre volverse rico. Si bien las posibilidades de ganar son bajas y la mayoría pierde, la adicción del juego y la esperanza de una rápida fortuna hace que los visitantes sigan acudiendo y apostando.

Ludum es un conglomerado de impresionantes estadios, salas de espectáculos y lujosas casas de juego que tratan de captar posibles clientes con coloridas fachadas o espectáculos a sus puertas. Sin embargo, todo este lujo y esplendor contrasta con la pobreza extrema que hay en los barrios residenciales, donde viven las personas que trabajan en la ciudad a cambio de sueldos miserables.

Potencialmente Ludum es un lugar bastante peligroso, pero los dueños de las grandes casas de apuestas y salas de juego se aseguran siempre de contratar a los mejores cuerpos de seguridad que el dinero puede pagar. Su eficiencia es indiscutible y son pocas las veces en las que un visitante se ha encontrado con verdaderos problemas de algún tipo.

La dirección de la ciudad recae en un consejo de sus mayores empresarios, que la dirigen con gran habilidad para asegurarse de que sus fortunas no hagan más que crecer. Todos estos factores hacen que Ludum no se aleje demasiado del concepto de Ciudad de Libre Comercio tal y como se conocen en Gaïa, pese a que no forma parte de ellas.

La Leyenda de Dagoon, el que lo perdió todo

Hay multitud de historias en Theresia que hablan de Dagoon, el que lo perdió todo, un personaje de cuentos de hadas que logró cierto reconocimiento entre los habitantes del interregno. Según la leyenda fue un niño enfermizo y moribundo al que su madre llevó hasta un bosque "mágico" donde un duende le otorgó un poco de su sangre para sanarlo. El niño creció fuerte y saludable, pero la sangre le cambió por completo llenándole de deformaciones horribles y haciendo a todos cuantos le rodeaban infelices. Dagoon, pensando que en realidad sus padres le habían secuestrado y que realmente pertenecía al bosque, se escapó y llegó hasta el lugar donde el duende le había dado su sangre. Allí averiguó lo que su madre había hecho por él, pero cuando trató de regresar, descubrió con horror que el tiempo corría de un modo diferente en la foresta y que todas las personas que conocía, incluyendo su familia, habían muerto hacía más de un siglo.

Lo cierto es que esta historia tiene una gran base de verdad, pero es considerablemente más oscura. En realidad la madre de aquel niño penetró en el bosque de Nuncajamás donde El Dragón le concedió un poco de su sangre, creando con Dagoon una especie de "elemental de la fantasía". Aquello ocurrió antes de la llegada de Apros y desde entonces, como el niño era una de las criaturas favoritas del Dragón, siempre hubo cierta aversión entre el Escritor y él.

Actualmente existen dos Dagoon diferentes. El original, aquel que entró en contacto con la sangre del Dragón, fue emperador de Theresia durante dos siglos hasta que desapareció hastiado del mundo. No volvió a saberse nada de él hasta las Guerras de Imperium, en las que apoyó a las fuerzas de Rossencraft y mantuvo una relación romántica con Urdr, sólo para volver a desaparecer durante las últimas horas del conflicto. Ese Dagoon es poseedor de considerables capacidades sobrenaturales y, con la protección del Dragón, nada puede dañarle. Lamentablemente cuanto le rodea acababa muriendo y destruyéndose, ya que su "fantasía" es tan fuerte que consume la de los demás.

El segundo es un personaje "creado" por el Escritor mediante la manipulación de la historia y de diferentes estirpes con el único objetivo de convertirlo en un instrumento vital de su nueva opus magnum. Este nuevo Dagoon tiene muy pocos lazos con el primero, pero comparte una porción de su pasado trágico y el título de "el que lo perdió todo". Su padre, el anterior señor de Theresia, fue asesinado por Götterdämmerung cuando se coronó emperador. No conforme con ello, el patriarca trató además de acabar con la estirpe reinante quemando a niño y a su hermana. El joven sobrevivió con severas quemaduras en todo el cuerpo al ser rescatado por Shipon, un miembro de la escuadra de Götterdämmerung que se había apartado de los ideales de su señor. Aquel agente renegado crió al pequeño, que no tardó en dar muestras de poseer considerables capacidades sobrenaturales.

Ahora, acabados de cumplir veinticuatro años, el joven Dagoon se ha convertido en una verdadera potencia del interregno y se ha fijado un objetivo por encima de todas las cosas; reclamar el trono de Vatiel que considera suyo por derecho. Gracias a su inigualable carisma personal y los conocimientos recibidos de su padre adoptivo ha logrado convertirse en el líder no sólo de casi un millar de bárbaros, sino también de la mayoría de los agentes de Jürgand que ataño sirvieron a Götterdämmerung y que se hacen llamar a si mismos Los Renegados.

Una característica realmente inusual de este Dagoon es que posee dos identidades (y formas) diferentes, las cuales se intercambian entre sí dependiendo del momento. La gran mayoría del tiempo es un joven intelectual, con la mitad de su cuerpo lleno de vendas a causa de las quemaduras que recibió de niño. Cuando está así es mucho más pacífico y trata de obtener sus objetivos causando el menor daño posible a la gente. No obstante, su personalidad dominante, que sale a la luz cuando debe tomar decisiones importantes o se ve en peligro, es mucho más oscura y se rige por un fuerte deseo de venganza. En esta forma es pálido, con mayor envergadura y sus quemaduras tienen la forma de extraños tatuajes se que mueven por su cuerpo desprendiendo energía, lo que le da un aspecto ligeramente draconiano.

Salvador para unos, monstruo aterrador para otros, el nuevo Dagoon está "situando" sus piezas en el gran tablero que es Theresia a la espera de estar lo suficientemente preparado para atacar Vatiel. Para ello trata en primer lugar de activar un pequeño pero eficaz ejército de marionetas tecnomágicas de combate que está construyendo bajo Carmila, a la vez que sus agentes se apoderan de elementos que puedan incrementar la capacidad bélica de sus ejércitos.

Para ello se ha hecho con uno de los sistemas de control de descomunal artefacto tecnomágico que Erebus ocultó en el interregno llamado Chronopía, una máquina ancestral que le permite controlar parcialmente el fluir del tiempo. Dagoon no sabe donde está el artefacto exactamente, pero con el controlador puede influir ligeramente en ella, lo que le proporciona un poder descomunal.

Pero sus planes van más allá; llegado el momento, mientras todo está en caos y la atención de Vatiel está sumida en Carmila, tratará de hacerse con el control del Portal para obtener el poder definitivo.

Nomburgo
(Ciudad, 21 000+ habitantes)

Situada en la zona más al sur del imperio de Vatiel, Nomburgo es la ciudad que hace de frontera con las tierras exteriores. Construida en una zona fría, donde la nieve y las precipitaciones son continuas, la urbe entera está envuelta por un aire de pesimismo y melancolía, como se desprende de los grises rostro de sus habitantes. Pero esta tristeza generalizada no sólo es provocada por el clima. Nomburgo es prácticamente un estado totalitario en el que el Duque Eduard Tedmond, bajo la excusa de que bárbaros y bandidos están atacando continuamente las fronteras del imperio, mantiene un férreo control sobre sus habitantes privándoles de la libertad. Aunque no les faltan los alimentos, la gente vive oprimida, sin la posibilidad de ir en contra de las arbitrarias decisiones de su señor. Hace años que se ha creado un movimiento clandestino que trata de deponer al Duque, pero éste los ha clasificado de "rebeldes y terroristas" ordenando la inmediata ejecución de cualquiera que trabaje con ellos.

Lord Tedmond (Novel Nv 2, ♂) es un hombre cruel obsesionado por realizar todo tipo de perversiones. Le atraen las personas excepcionalmente bellas, a quienes disfruta poseyendo y torturando de todos los modos imaginables. Para hacerlo, se pone una extraña máscara y se hace llamar "El Señor Dolor", lo que quizás demuestra que tampoco está demasiado cuerdo. Tiene a su servicio a multitud de agentes, de entre los que destaca su hombre de mayor confianza, un ninja llamado Kyryu (Sombra Nv 6, ♂) que le sirve con obsesiva devoción.

Carmila
(Fortaleza, 1 500+ habitantes)

Situada en el norte, más allá de las fronteras del Imperio de Vatiel, se encuentra Carmila, la fortaleza más antigua e inexpugnable del interregno. Es una masificación de granito negro y metal construida en mitad de las montañas sin apenas pasos que lleguen hasta ella, lo que hace que alcanzarla sea terriblemente complicado pero facilita su defensa ante cualquier ejército. Al menos en teoría lleva algo más de un siglo deshabitada, ya que una terrible plaga azotó a los escasos pobladores que tenía acabando con todos ellos. Por miedo a la enfermedad y sin nada que pudiera atraer a nuevos habitantes, fue abandonada a las inclemencias del tiempo.

Esto cambió hace aproximadamente cinco años cuando Camila fue tomada en secreto por las fuerzas de Dagoon, el que lo perdió todo, quien la convirtió en su base de operaciones. Actualmente está habitada por cerca de un millar de bárbaros que siguen a Dagoon, además de otros seres sobrenaturales que han quedado cautivados por su carisma. Gracias a los conocimientos tecnomágicos de los agentes renegados de Jürgand que le acompañan, la fortaleza fue remodelada y se volvió increíblemente más efectiva que nunca. Sistemas sobrenaturales de todo tipo cubren ahora sus secciones más importantes y en las profundidades se han creado arcaicas cadenas de producción de marionetas de combate. También se realizan otros experimentos e investigaciones mucho más "oscuras", que tienen como fin crear un ejército apropiado para atacar Vatiel en el momento preciso.

Sin embargo, la que sin duda es su sala más importante es en la que se encuentra el sistema de control de la Chronopia, el arma más peligrosa de cuantas Dagoon tiene a su disposición.

Los Renegados

Al terminar las Guerras de Imperium los agentes pertenecientes al patriarcado de Götterdämmerung se dispersaron por el interregno sin un objetivo fijo. Lo cierto es que ninguno sentía ningún apego ni por su antiguo patriarca ni por los miembros de Rossencraft (había demasiada sangre derramada entre ambos), pero ya no tenían razones para seguir luchando. Apenas quedaban dieciséis de ellos y cada uno acabó en lugares muy diversos viviendo como más les apeteciera; desde mercenarios de leyenda hasta simple viajeros errantes. Tendrían que pasar casi quince años para que Shipon, el agente que se había encargado de criar al joven Dagoon, se reuniese con sus antiguos compañeros con una inusual propuesta; volver a trabajar de nuevo como un equipo. Su objetivo primario sería convertirse en el ejército de Dagoon y ayudarle a deponer el imperio de Vatiel, en el cual se había asentado un antiguo miembro de su patriarcado, la emperatriz Eclessia. No obstante, aquello también les permitiría tener acceso a la Chronopia, lo que quizás podría darles una oportunidad de salir del interregno. La propuesta interesó a muchos de ellos y fue secundada por Radamantis y Kýklopes, quienes junto a Shipon eran los miembros más relevantes del escuadrón.

Bajo el nombre de Los Renegados, los doce agentes de Jürgand que aceptaron el trabajo se han convertido en la mayor arma al servicio de Dagoon, pues no sólo le han proporcionado una potencia de combate inigualable, sino que gracias a ellos su líder tiene acceso a una minúscula parte de los conocimientos de Jürgand. Incluso si entre ellos no hay ningún técnico o experto científico, sus nociones básicas de tecnomágia son extremadamente valiosas.

Cada miembro de la escuadra actúa normalmente de manera independiente, pero sus cuatro líderes oficiales son Radamantis, Kýklopes, Ravanna y Shipon. Pese a que su poder personal es extraordinariamente elevado (todos ellos se encuentran sin duda entre los seres más poderosos del interregno), tienen una limitación considerable en comparación a su potencial durante la guerra debido a que su equipamiento de Jürgand (en especial sus exoarmaduras) carecen de la energía suficiente para funcionar.

Lo cierto es que Los Renegados no comparten completamente los ideales de Dagoon (tomar el imperio de Vatiel no es algo que les importe en exceso), pero son excelentes profesionales y tras tanto tiempo vagando sin un objetivo, la excusa que les proporciona para volver a trabajar juntos es más que suficiente para servirle. Por suerte, el joven ha además demostrado ser extremadamente competente y, dado que ha sido criado por uno de ellos, prácticamente sienten que se comporta como uno del equipo.

Sylein
(Ciudad, 2 000+ habitantes)

Sylein, la ciudad secreta, se encuentra ubicada en el interior de la Foresta de Tresh. Se trata de una pequeña urbe Sylvain en la que sus habitantes se han acostumbrado desde hace mucho a vivir separados del mundo. Pese a su diminuto tamaño, posee una belleza embriagadora, pues mezcla las hermosas formas sinuosas de la arquitectura Sylvain con los propios árboles del bosque, creando un resultado único y muy atractivo.

Sin embargo, la verdadera importancia de Sylein radica en que en su centro se encuentra El Portal, el mayor núcleo de poder del interregno (o como algunos dirían, del mundo entero). Creado hace dos décadas mediante un experimento fallido, el vórtice está ahora protegido por Ebura, señora absoluta de la ciudad, la cual mantiene un fuerte vínculo con él.

Sylein está resguardada por un descomunal escudo protector que levantaron hace décadas los miembros del concilio de creadores. La barrera, que mezcla elementos sobrenaturales, tecnomágicos y divinos, es tremendamente poderosa y resulta imposible incluso para los seres más poderosos entrar sin el permiso de Ebura.

Arcie
(Aldea, 200+ habitantes)

Es probable que en todo el mundo no exista un pueblecito tan inusual y único como Arcie, un lugar en el que la frase "nada es lo que parece" adquiere su máximo significado. Se trata de una aldea rustica, de apariencia normal y corriente, que a primera vista nadie sería capaz de diferenciar de una población tradicional. Pero bajo esa normalidad se oculta el asentamiento que los miembros del escuadrón de Jürgand Rossencraft construyeron hace veinte años cuando, al acabar la guerra contra Götterdämmerung, decidieron retirarse del mundo y vivir vidas corrientes lejos de guerras y conflictos. Por ello ese lugar lleno de agradables casas tradicionales es el mayor núcleo de poder conocido en Theresia.

Actualmente sólo alrededor de cincuenta miembros de Jürgand viven en Arcie junto a sus familias. Para mantener existencias tranquilas y dejar el pasado atrás, tanto los agentes como sus parejas han acordado no contar nada a sus hijos sobre su identidad. Los jóvenes, todos poseedores de un potencial desproporcionado, creen que sus padres son personas comunes y corrientes que rechazan luchar. Naturalmente, la gente vive en Arcie de una manera alegre y despreocupada, cuyos únicos problemas son tan insignificantes como tener una mala cosecha de tomates o no perder algún un cerdo, algo irónico para individuos con un poder que les permitiría conquistar o destruir el interregno en horas si se levantaran con ganas de hacerlo. Nunca usan sus verdaderas capacidades; para la nueva vida que llevan, es algo completamente innecesario.

La líder de Arcie es la alcaldesa Urdr (Tao Nv 15, ♀ Protodeus), quien antiguamente era la tercera al mando de Rossencraft. Urdr es una mujer de apariencia fría y tremendamente seria que, incluso veinte años después de abandonar Jürgand, aún no ha logrado quitarse de encima su naturaleza militar a la hora de organizar la aldea. Urdr mantuvo una íntima relación sentimental con el Dagoon original, con quien tuvo un hijo antes de que el inmortal desapareciera misteriosamente.

Igual que Theron, Arcie está construida sobre los restos de la nave de descenso del patriarcado, que aún es accesible a través de cámaras secretas a las que sólo los antiguos miembros de Jürgand tienen acceso. El navío se encuentra en un estado mucho más precario que Rheintöchter y sería incapaz de desplazarse, pero sigue conteniendo armamento de un potencial desproporcionado.

La gente de Arcie está decidida a vivir apartada de todo cuanto ocurra y no intervendrá en absoluto en ningún acontecimiento del interregno. Incluso si estalla una guerra a gran escala, los agentes de Götterdämmerung actúan en contra del Imperio de Vatiel o aparece cualquier otra amenaza global, los "pueblerinos" sólo responderían ante un ataque directo contra ellos. Incluso el propio Escritor es consciente que, de momento, lo mejor será dejar a sus habitantes fuera de sus historias, ya que son demasiado desestabilizantes para un relato bien urdido.

Sólo los agentes de Götterdämmerung y los miembros del concilio de creadores saben la verdad sobre Arcie. Para cualquier otro, no es más que una simple aldea más como tantas otras que pueden encontrarse en Theresia.



Miembro de Imperium

Shinrei
(Ciudad, 32 000+ habitantes)

Shinrei es una ciudad criminal y caótica en la que viven todos los desechos del interregno. Creada originariamente por habitantes de Varja que quedaron atrapados cuando se formó La Barrera, es única en Theresia por el hecho de que tiene el aspecto de una ciudad oriental, muy similar al que se podría encontrar en Lannet o Shivat. Se dice que con el dinero suficiente, no hay nada que no pueda comprarse en Shinrei, pues tiene el mayor mercado negro que se conoce. Cualquier producto o necesidad puede ser satisfecho si el pago es el adecuado y es también el único lugar de Theresia en el que la esclavitud es "legal".

Shinrei está regida por un consorcio de comerciantes (la mayoría de ellos criminales) de muy diversa índole. No obstante, se cree que por encima todos estos se encuentra el señor del Sol Amatsu, una especie de emperador del inframundo que tiene contactos con todas las redes criminales de Theresia. De él se cuenta que es una criatura inmortal que se alimenta de la vida de cuantos le desafían. En realidad, Amatsu es un poderoso vampiro oriental creado por el Escritor (posiblemente, el único "vampiro verdadero" que existe en todo el mundo) hace ya más de dos siglos. Es una de las pocas criaturas del interregno que mantiene tratos con El Caído, aunque no tiene muy claro de para que usará el material que le proporciona.

Moglan
(Ciudadela, número de habitantes desconocido)

Situada al píe de una montaña, esta antigua ciudadela abandonada se ha convertido desde hace más de un siglo en la "corte de las tinieblas", una especie de tenebroso paraíso para monstruosidades sobrenaturales de todo tipo. Por el día Moglan no parece más que unas viejas ruinas abandonadas, pues todas las criaturas se refugian en los innumerables pasillos y salas subterráneas que hay bajo la ciudad, pero por la noche salen a la superficie y pululan por las calles como una especie de procesión oscura.

La dueña indiscutible de Moglan es la anciana reina de las brujas Baba Yaga (Hechicera Nv 12, ♀), quien lanzó hace siglos la maldición a la ciudad que obligó a sus habitantes a abandonarla. Baba Yaga es un ser intrínsecamente perverso y cruel, pero no desprovisto de un elevado sentido del honor y una obsesión enfermiza por mantener siempre su palabra (aunque eso no significa que no sea una experta en retorcer los términos de lo que promete). A veces, cuando se aburre mucho, manipula a incautos para que acaben en Moglan con el único fin de someterlos a diferentes pruebas si quieren salir con vida de la ciudadela. También puede hacerles luchar contra alguna de las criaturas en un coliseo que tiene especialmente construido en las profundidades y que es capaz de albergar en sus gradas a toda la hueste oscura de la ciudad.

La gente normal no sabe nada sobre Moglan, salvo la leyenda de que está maldita y es mejor evitarla siempre que sea posible.

Otras Poblaciones: Fedora, Loid, Mark, Suna, Cronos, Lasther, Wedlan, Doin, Tobias, Puerto Gris, Alan, Puente de Piedra, Docayro, Azel, D'Valino, Salvador, Forte, Barbados, Seren, Nules, Emburgo, El Vado, Man Pur, Chelser.

Tramas

Probablemente no hay otro lugar de Gaïa mejor preparado para albergar aventuras que Theresia, el mundo de la fantasía en el que todo es posible. Es una tierra donde a diario tienen lugar decenas de interesantes historias que pueden escalar a una proporción épica de la manera más inesperada. Existe la posibilidad de que los jugadores se involucren en la guerra que Dagoon prepara contra el imperio de Vatiel o en la rebelión que tiene lugar en Nomburgo. Quizás se crucen en los intereses del ancestral vampiro Amatsu o en las tinieblas en la que los agentes de Evermilion extienden en el mundo. Todo eso, y mucho más, es un fragmento de lo que Theresia tiene que ofrecer.

Los Tres Duendes: Hace apenas un mes tres pequeños duendes que sirven como encargados del laboratorio de Baba Yaga encontraron entre las pertenencias de la anciana un medallón con un poder realmente único; la capacidad de mover almas de un cuerpo a otro. Lamentablemente, el objeto actúa de un modo completamente caótico y aleatorio, razón por la que raramente ha sido útil para la reina bruja. Las pequeñas criaturas, pensando que jamás serían descubiertas, decidieron tomar "prestado" el artefacto y salir a jugar con él al exterior. Por pura diversión, pretenden buscar a un grupo de individuos que encuentren interesantes y activarlo delante de ellos para crear un remolino de almas que "trasladará" de un cuerpo a otro sus almas. Y, naturalmente, los elegidos para semejante "juego" serán precisamente los personajes. Durante alguno de sus viajes o mientras se encuentran hospedados en algún lugar, los pequeños harán uso del medallón delante de ellos y los personajes quedarán inconscientes. Al despertar, descubrirán con horror que cada uno ha acabado en el cuerpo de uno de sus compañeros, salvo uno de ellos que está en el cuerpo de un desconocido al que ninguno ha visto antes. Y lo peor es que los duendecillos no están por ninguna parte.

Mientras los personajes tratan de descubrir que ha pasado recibirán una visita de lo más inusual. Usando un cuervo como avatar, Baba Yaga se presentará ante ellos y les explicará que lo que ha ocurrido ha sido causado por un artefacto que le ha sido robado. Si están interesados en regresar a sus verdaderos cuerpos, deberán encontrar a los tres ladrones y devolvérselos sin causarles daño. Para ello les proporcionará los medios de detectar, una vez al día, la dirección en la que se encuentra el artefacto, que probablemente esté muy cerca de los duendes.

Si aceptan acabarán llegando hasta Shinrei, donde los tres duendecillos se encuentran retenidos por un poderoso señor del crimen local que pretende usar su sangre como componente alquímico. Casualmente, el mercenario que los capturó es quien tiene ahora el cuerpo de uno de los personajes (por lo que deberán derrotarlo sin provocarle daño).



Las ruinas de Moglan durante el día

Ilustrado por © Raúl Rosell

Pese a la maldad intrínseca de la reina de las brujas, Baba Yaga quiere recuperar a sus duendecillos mucho más que el medallón en sí (ya que al fin y al cabo, considera a los tres también como su propiedad), así que la anciana mantendrá su palabra siempre y cuando los personajes no incumplan, en lo más mínimo, la suya.

Arquetipos genéricos de Theresia

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Theresia. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado Imperial

Categoría Maestro de Armas; **Nivel** 2
Turno 55/35/5; **Pv** 135; **TA** Placas; **HA** 90; **HP** 90; **Armas** Espada Larga / Lanza de Caballería; **Daño** 55/85
AGI: 5 **DES:** 8 **CON:** 7 **FUE:** 7 **PER:** 5 **INT:** 5 **VOL:** 6 **POD:** 5
Habilidades: Montar 60, Advertir 30, Buscar 10, Proezas de fuerza 50, Frialdad 45, Intimidar 45, Resistir el dolor 35.
Especial: Tabla de armas de Caballero.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +20, Saltar +20, Trepar +20, Nadar +20, Animales +20, Persuasión +20, Advertir +20, Baile +20.

Burgués: Montar +20, Nadar +20, Persuasión +30, Estilo +20, Advertir +20, Tasación +30, Baile +20.

Alta Nobleza / Nobleza: Montar +20, Estilo +20, Liderazgo +30, Persuasión +20, Ocultismo +30, Baile +20, Música / Arte +20.

Tabla XIII: Theresia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas puesta y una muda limpia, comida para varios días, unas cuantas posesiones no muy valiosas. 10 MC.
31-60	Clase media	Una muda de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO.
61-90	Burgués	Una montura, varias mudas de ropa para diferentes situaciones, raciones de calidad para más de una semana, un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 20 MO.
91-100	Nobleza	Un purasangre, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, varias mochilas con toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras. 100 MO.
Priv.(1)	*Alta nobleza*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que puedas encontrar en el interregno, incluyendo armas y toda clase equipo de calidad. 1.100 MO.*

Deloran

Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 900.000+
Etnias principales: Sulem (11%), Asher (10%), Daevar (9%), Aion (8%), Duk´zarist (7%), Vildian (7%), Jayán (6%), Zinner (6%), Kwa (6%), Dravado (6%), Ryuan (4%), Daimah (4%), Ebudan (3%), D´anjayni (3%), Norne (3%), Basano (3%), Tayahar (2%), Sylvain (2%).
Forma de gobierno: Dictadura (basada en el miedo).
Idiomas: Latín, Nepranus, Ultwe´alariel, Kadath.
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: 3
Nivel sobrenatural: 3
Gentilicio: Ninguno.
Bandera: Ninguna.
Nombres masculinos: Variable (depende de la raza).
Nombres femeninos: Variable (depende de la raza).
Apellidos: Variable (depende de la raza).

Deloran es un pequeño interregno cubierto completamente de tinieblas. Desde prácticamente sus orígenes, tres poderosas criaturas que se proclamaron Dioses de la Oscuridad lo han sumido todo en terror, haciendo que la vida de sus habitantes sea una mezcla de miedo y oscurantismo del que nunca han logrado escapar. Podría decirse que es un inmenso reino de penumbras, un lugar donde la batalla contra el mal se perdió hace mucho y el mundo vive ahora sumido en las sombras.

Deloran está dividida en tres partes que se corresponden a los ámbitos de influencia de cada Dios de la Oscuridad. Cada una posee ciertas características propias del señor de la zona, pero que a su vez tienen gran variedad de clima y elementos geográficos. Salvo en el oeste, todos los territorios tienden a ser un lugar frío, pero no lo suficiente como para que nieve más que cortos periodos de tiempo en el invierno.

Un detalle realmente especial de Deloran es el hecho de que el interregno está sumido continuamente en una interminable noche. Durante aproximadamente unos veinte días al mes la bóveda celeste permanece ensombrecida y la única luz que ilumina el oscuro firmamento es la de la luna y las estrellas. El resto del tiempo, unos diez días al mes, el cielo se ilumina parcialmente con el tono grisáceo de un apagado amanecer que no termina nunca de llegar. Solamente una o dos veces al año el sol aparece en el firmamento, un acontecimiento que la gente agradece y celebra en secreto. Extrañamente, la carencia de luz solar no parece haber afectado en absoluto a la vegetación y la fauna, que de algún modo sobrenatural ha sido capaz de seguir desarrollándose sin problemas.

La economía en Deloran es prácticamente inexistente y hay lugares en los que aún se usa el trueque en lugar de monedas para comerciar.

Pese a que no es un interregno muy grande, aún quedan multitud de zonas inexploradas, lugares oscuros que no aparecen reflejados en ningún mapa. Curiosamente al contrario de lo que ocurre en muchos otros territorios, La Barrera es perfectamente visible en Deloran por cualquier persona; una masificación de tinieblas que nadie es capaz de atravesar.

Es innegable que los denominados Dioses de la Oscuridad "reinan" como los verdaderos señores de Deloran y, pese a que no ejercen una autoridad directa sobre sus "súbditos", lo cierto es que hay pocos que se atreven a desafiarlos. Dos de ellos poseen además notables ejércitos tenebrosos, que si bien no son excepcionalmente numerosos, suplen esta carencia por su naturaleza sobrenatural. La única fuerza que se les opone es la ciudad libre de Siete Sellos, pero lo cierto es que el único motivo por el que esto ocurre es porque se encuentra situada en la zona intermedia a los dominios de los tres Dioses, por lo que ninguno de ellos ha considerado nunca de que sean de su incumbencia.

Cultura y Sociedad

La gente de Deloran vive, por encima de todo, con miedo. A lo largo de los años han aprendido con su propio sufrimiento a temer las tinieblas y lo que se oculta tras ellas. Llevan tanto acostumbrados a vivir día a día y década tras década de la misma manera que para ellos es como si el tiempo no trascurriera. No hay grandes adelantos ni tampoco grandes cambios, sólo una monotonía continua aderezada por el temor.

Los Dioses de la Oscuridad

Las tres entidades que reinan absolutas en Deloran son conocidas como los Dioses de la Oscuridad, aunque lo cierto es que ninguna de ellas es una verdadera deidad. Se trata de criaturas sobrenaturales muy poderosas que, igual que ocurre con los Señores de las Pesadillas de Gaïa, han aprendido a alimentarse de las tinieblas y las emociones negativas para incrementar su propio poder. Antiguamente eran seis, pero combatieron entre sí hasta que sólo los tres más poderosos sobrevivieron.

Aunque generalmente se les engloba como una misma fuerza y se cree que colaboran, no hay nada más alejado de la verdad. Entre ellos existe un gran antagonismo, un conflicto que dura ya más de cinco siglos y que ninguno ha logrado ganar jamás. Cada uno codicia el poder de los otros dos y desea tomar su zona de influencia para convertirse en el "único dios" de Deloran.

Los Dioses de la Oscuridad son extremadamente poderosos en el núcleo de sus territorios, que es donde normalmente residen. Cuanto más se alejan de allí sus poderes se debilitan volviéndose "mortales y vulnerables". También son mucho más débiles los escasos días del año en los que sale el sol, pero más que por la luz en sí, porque la esperanza de la gente siempre es mucho más fuerte en esos momentos.

Un truco que los Dioses emplean habitualmente es hacer sentir a la gente que son omnipresentes y que están cerca o involucrados en todo cuanto ocurre en el interregno. No obstante, lo cierto es que están mucho menos informados de lo que ellos mismos querrían admitir y dependen demasiado de su red de servidores para saber lo que ocurre en sus dominios.

Los tres Dioses de la Oscuridad son:

Xarabas: Lord Xarabas es un ancestral Vetala que, tras haber sobrevivido a la caída de Nyhakryenzarath, se proclamó a si mismo el Rey de la Sangre. Antaño fue mortal pero después de haberse alimentado durante tantos siglos de pura oscuridad, trascendió hasta convertirse en algo más. Su cuerpo, viejo y marchito, aún descansa eternamente en un ataúd especial repleto de sangre que se encuentra en La Vigilia de su castillo alimentado continuamente por las emociones negativas que se generan en su zona de influencia. Jamás se mueve y siempre que se manifiesta ante otros lo hace a través de avatares hechos de sangre con los que adopta la forma de una versión joven de si mismo.

Xarabas es despiadado y ve a todas las criaturas como poco más que ganado, pero intenta hacerse ver como el más "razonable" de los tres dioses y se relaciona con los habitantes de sus dominios mediante agentes conocidos como "las sombras". Naturalmente la gente desconoce por completo cuales son sus orígenes ni que su cuerpo permanece en su castillo, pues piensan que nunca ha sido un ente mortal.

Xarabas es posiblemente el más débil de los Dioses de la Oscuridad, pero suple esta carencia poseyendo los mayores ejércitos de Deloran. Espectros de La Vigilia, elementales tenebrosos y un sin fin de criaturas monstruosas están a su servicio, pues al contrario que los otros Dioses de la Oscuridad, Xarabas los trata con cierto respeto.

Nephila Clarimonda: La diosa de las arañas Nephila Clarimonda fue la primera en coronarse a si misma como "deidad" en Deloran. Antiguamente fue una Kami de Varja que respondía al nombre de Jorogumo no Kami y que se unió al Shogun Oscuro Hideyuki en su rebelión contra Amaterasu No Mikoto. Tras la derrota de su señor decidió escapar hasta La Vigilia, donde estuvo varios años al servicio de Tsukiyomi. Finalmente se alzó contra la reina de los infiernos, pero antes de perder la guerra viajó hasta el oeste, donde adoptó por primera vez la identidad de la sacerdotisa Nephila Clarimonda, a través de la cual creó un culto que adoraba al "dios de las arañas", que no era otro que ella misma. Durante la creación del interregno Clarimonda usó cuanto había aprendido de Tsukiyomi para "absorber" la oscuridad de La Vigilia y convertirse propiamente en una Señora de las Pesadillas, siendo también la primera en atacar a los otros Dioses de la Oscuridad.

Henchida por las tinieblas, el cuerpo de Clarimonda ha cambiado considerablemente desde sus orígenes. Ahora es una criatura descomunal, una especie de araña monstruosa con infinidad de ojos que yace en su nido en La Vigilia, en el centro de una inmensa tela tejida en mitad de un mar de oscuridad eterna. Aunque su poder personal es prácticamente el de un verdadero semidios, su capacidad más peligrosa es la de enviar pequeñas arañas a través de vórtices al mundo real para que aniden como parásitos en el interior de la gente. A voluntad, puede "mirar" en los recuerdos de los infectados o matarlos de dolor. Por ello, sus siervos son extremadamente fieles a ella, pues saben aterrorizados que puede destruirlos con un simple pensamiento.

Clarimonda emplea como avatar en el mundo real una versión humana de si misma, conocida como La Sacerdotisa Oscura, la cual posee poderes similares a los que tenía cuando era sólo un Kami.

Zerath: También conocido como El Innombrable o la Sombra que Habita Más Allá de la Noche, Zerath es el más enigmático de los Dioses de la Oscuridad. Fue el último en aparecer y nada se sabe de él antes de la creación de Deloran. No posee una forma física conocida y sea lo que sea lo que reside en La Vigilia de su fortaleza es algo que nadie ha visto antes. Al contrario que los otros dos Dioses no tiene siervos directos y las raras veces en las que necesita actuar emplea cuerpos muertos mezclados con un fragmento de su propia esencia.

A veces Zerath permanece inactivo años o décadas enteras, hasta que por alguna causa inimaginable provoca matanzas indiscriminadas en sus territorios. Es quizás por esta incertidumbre por la que, aunque hay menos gente en su zona de influencia que en las de Xarabas o Clarimonda, el miedo que Zerath genera es muy superior; es un monstruo invisible y silencioso que mata sin motivo aparente sólo para desaparecer en las tinieblas.

La tradición es un elemento vital en los habitantes del interregno. La mayoría piensa que refugiándose tras ella las cosas no empeorarán, aunque a veces no ocurra así. Son pocos los que sueñan con días mejores; les basta seguir con su rutina diaria si eso representa no empeorar.

La gran mayoría, independientemente de la raza a la que pertenecen, viven en pequeñas aldeas, pues las ciudades han sido en el pasado blanco de la ira de los Dioses de la Oscuridad. Eso no significa que no haya grandes poblaciones, sólo que no son muy frecuentes. Por lo general hay poco comercio, pues cada asentamiento ha aprendido a las malas a ser completamente autosuficientes.

El comportamiento de la gente frente a la presencia de los Dioses de la Oscuridad varía bastante en cada pueblo o ciudad, pero por lo general oscila en un punto intermedio entre el sometimiento y el aislamiento. Algunas poblaciones, las más cercanas a los dominios de cada Dios, los consideran directamente sus amos, mientras que las más alejadas simplemente tratan de vivir sin incurrir a su ira.

En Deloran existe la nobleza, pero no siempre es hereditaria. A menudo son los propios Dioses de la Oscuridad quienes imponen a sus siervos como nobles para tener controladas las zonas que más les interesan.

La religión es uno de los pocos elementos que están "oficialmente" prohibidos. Los Dioses de la Oscuridad no permiten que exista nada que pueda dar fe o esperanza, por lo que a menudo hacen que sus agentes destruyan cualquier templo o iglesia. Por tanto, la gente es libre de creer en lo que quieran, siempre y cuando no lo hagan abiertamente.

Salvo en unas cuantas ciudades, donde la integración racial es común, existe un marcado racismo en la gente de las poblaciones más pequeñas. Todo aquel que no sea como ellos tiende a ser visto como criaturas al servicio de los Dioses Oscuros (principalmente, porque todo lo nuevo es "malo") y no suele ser demasiado bien recibido.

†Kimo

Llanos de Araneae

Balatena

Orhen

Soraka

†El Jardín del Olvido

Prados de Remulus

Savrin

Cordillera de Bach

El Mar de Bronce

†Siete Sellos

Drokia

Rezena

†Pedregal

Tierras de la Muerte

†Ciudad de Huesos

Tierras del Murmullo

Caenari

Rudiger

†Thorn

†Charlein

Leist

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

0 125 250 375 Kilómetros

0 125 250 Millas

La Oscuridad y el Terror en Deloran

Es completamente innegable que todo Deloran está cubierto por una presencia oscura sin parangón, una fuerza ancestral y terrible que influye en todo cuanto se encuentra en el interior del interregno. Ese poder, similar al que se halla en la lejana tierra de Moth, no proviene de los Dioses de la Oscuridad; en realidad los tres no hacen sino "servirse" de él para incrementar el suyo propio. Sin esta fuerza, no serían absolutamente nada.

Nadie, ni siquiera los propios Dioses, saben exactamente de donde proviene o que lo origina.

Puede que, simplemente, el mal siempre haya anidado en estas tierras.

Generalmente el poder oscuro es dominado por Xarabas, Clarimonda y Zerath, pero su control sobre él no es del todo absoluto. Eso significa que a veces ocurren multitud de sucesos terroríficos de lo más inesperado que no están orquestados por ellos. Una persona cuerda puede volverse loca y convertirse en un asesino en serie de un día a otro o puede caer una inexplicable maldición sobre un pueblo que hace que todos los muertos se levanten. Cualquier circunstancia, por terrible y monstruosa que resulte, es posible. Del mismo modo seres intrínsecamente negativos pueden, en raras ocasiones, sincronizar parcialmente con las tinieblas y ver alteradas sus capacidades (un proceso similar al que usan los Dioses de la Oscuridad pero a una escala muchísimo menor).

Naturalmente a Xarabas, Clarimonda y Zerath no les apasiona la idea de que haya cosas que no estén bajo su control, pero este terror generalizado también juega a su favor, pues incrementa la oscuridad ambiental y con ello, sus propios poderes. Por ello, no les importa que existan cazadores de pesadilla que acaben con las tinieblas; a su manera, eso les permite controlar un poco a posibles criaturas advenedizas.

La Magia en Deloran

Cualquier brujo que acumule energías mágicas para lanzar un conjuro de Oscuridad o Nigromancia obtiene automáticamente un bono de +10 a su ACT, mientras que aquellos que acumulen magia para lanzar hechizos de Luz o Creación sufren un penalizar de -10 al ACT. De igual forma, los seres oscuros o de naturaleza negativa pueden ser invocados como si tuvieran un nivel menos, mientras que los seres luminosos y positivos (que son extremadamente raros), se invocan como si fueran de dos niveles más.

Afrontar el Fin

Los habitantes de Deloran están convencidos de que están realmente en un mundo diferente, una especie de infierno tenebroso creado por los Dioses de la Oscuridad. La mayoría sabe que están atrapados por una especie de barrera de sombras, pero piensan que fue levantada por los Dioses que únicamente si los tres fueran destruidos serían capaces de escapar de su prisión.

Historia de Deloran

La historia de Deloran ha avanzado muy poco a lo largo de sus setecientos años. Originalmente la zona que conforma el interregno era un conjunto de pequeños países de diferentes razas y culturas que entró en caos durante la Guerra de Dios. Con la creación de La Barrera todo quedó temporalmente sumido en las tinieblas, lo que provocó una ola de histeria que incrementó aún más si cabe el desconcierto de los supervivientes. Fue entonces, en mitad de ese periodo oscuro, cuando diferentes seres enormemente poderosos que habían quedado encerrados en Deloran empezaron a alimentarse de las emociones negativas. Dándose cuenta de que cuantos más territorios controlasen mayor sería su poder, combatieron entre ellos sin que el resto de habitantes del interregno fuera consciente de su guerra secreta. Cuando sólo quedaron tres, los más poderosos de todos, se presentaron ante el mundo como "deidades oscuras", dando claras muestras de que cualquiera que tratase de desafiarles sufriría las consecuencias.

Naturalmente la aparición de aquellos nuevos enemigos hizo que muchas rencillas se aparcaran hasta haber acabado con la amenaza que los Dioses de la Oscuridad suponían. No obstante, tal y como aquellas criaturas habían advertido, los intentos por destruirlos fueron en vano. Sólo un siglo más tarde y tras más de doce expediciones fallidas, las endebles alianzas se desmoronaban por el miedo a las represalias. Fue entonces cuando empezó el largo periodo en el que, poco a poco, los Dioses de la Oscuridad empezaron a extender su influencia y poder por todas partes. A lo largo de los siglos siguientes la situación cambio muy poco, con cíclicos enfrentamientos entre los propios Dioses (de los que nunca surgió un vencedor) y vanos levantamientos por parte de los habitantes del interregno.

Actualmente, tras más de cinco siglos de tinieblas, la historia de Deloran apenas ha cambiado. Lo único que altera el día a día habitual es que probablemente pronto estalle otra guerra entre los tres, mientras empieza a correr el rumor en las sombras de que quizás uno de los Dioses de la Oscuridad que fueron destruidos siga con vida y pretenda recuperar su posición.

Accidentes geográficos relevantes

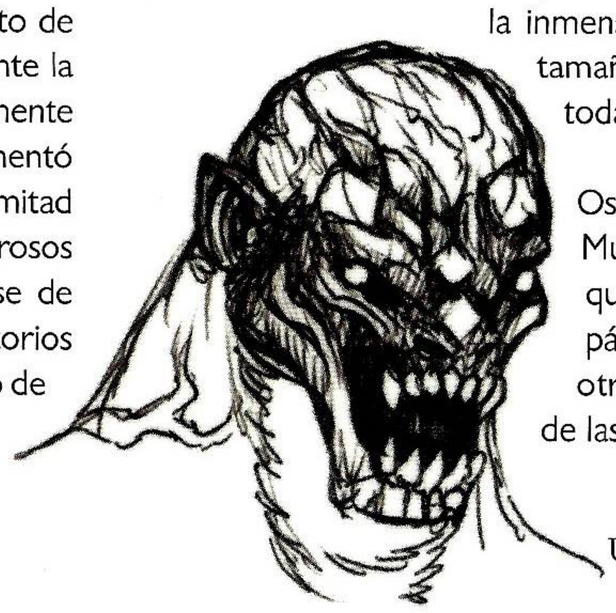
Dependiendo de que señor influya en cada una de las zonas de Deloran el interregno tiene unas características diferentes, pues las tierras se han "amoldado" con el paso de los siglos al poder de los Dioses de la Oscuridad.

Prados de Remulus: También llamadas las praderas del remolino, esta enorme extensión de terreno es uno de los parajes naturales más peculiares que nadie podría imaginar. Aunque fértil y con buen clima, todo lo que crece allí lo hace con forma de forma espiral, retorciéndose de un modo extraño y dándole al paisaje un aspecto casi irreal. Incluso las nubes que pasan por la zona se arremolinan de un modo extraño, lo que produce en su conjunto una visión que aterra o fascina a los que la ven por primera vez. No obstante lo cierto es que los que viven por la zona ya se han acostumbrado al inusual paisaje y, dado que nunca ha provocado daños en seres vivos, aprovechan la fertilidad prados para el cultivo y la ganadería. Sin que nadie lo sepa la causa de lo que ocurre en Remulus es que bajo los prados duerme el Aeon Leviathan, y sus sueños alteran ligeramente el entorno, dándole a todo el aspecto de espiral que lo caracteriza.

Los Dioses de la Oscuridad saben perfectamente que la criatura descansa en las profundidades de la tierra de Remulus, pero influyen él para que nunca despierte, pues temen que pueda desestabilizar el equilibrio de poder entre los tres.

Tierras de la Muerte: En el oeste de Deloran se encuentran las tierras de la muerte, la zona de influencia del Dios Oscuro Zerath. Se trata de un gran territorio semiárido, lleno de montañas yermas, llanuras baldías y bosques marchitos en los que difícilmente crece algo. Pese a tanta muerte lo cierto es que la zona tiene bastantes habitantes, ya que Zerath raramente se inmiscuye en la vida de la gente. La mayoría reside en pueblos, siempre cercanos a los escasos ríos y lagos diseminados en las tierras, pero también hay numerosos nómadas que viajan de un lugar a otro cazando lo que pueden para sobrevivir.

Las Tierras de la Muerte llaman especialmente la atención por algunos detalles de verdadera pesadilla que pueden verse de vez en cuando. El más inusual es el hecho de que a menudo hay pequeños lagos de sangre que brota aparentemente de la nada, pero también hay otros detalles macabros, con la inmensa cantidad de esqueletos de todo tipo y tamaño (incluso los de sierpes) repartidos por todas partes.



Una de las monstruosidades de Deloran

Pese a la pasividad del Dios de la Oscuridad, lo cierto es que las Tierras de la Muerte no están carentes de peligros. Bestias que se alimentan de sangre vagan por los páramos y el raras ocasiones hay algún que otro ser nigromántico que se levanta a causa de las energías oscuras de la zona.



Ilustrado por © Raúl Rosell

Cordillera de Bach: Con considerable diferencia Bach es la mayor masa de montañas del interregno, una inmensa cordillera que se extiende desde los Llanos de Araneae hasta las Tierras del Murmullo y que sirve a la vez de frontera entre ambos territorios. Es un elemento geográfico muy variable y se caracteriza por tener montañas altas y abruptas en ciertos puntos y mucho más bajas y accesibles en otros. Las montañas están además llenas de vegetación (en algunos puntos, casi selvática) y son extremadamente fértiles. Pese a ello, lo cierto es que hay muy pocas poblaciones, pues Bach es también uno de los lugares más aterradores de Deloran. Por las zonas de transito más habituales pululan criaturas oscuras al servicio tanto de Clarimonda como de Xarabas, enfrentándose continuamente las unas con las otras.

Pese a todo, lo cierto es que Bach posee tesoros de valor incalculable, pues en la zona más elevada e inaccesible de las montañas hay multitud de construcciones Sylvain dedicadas a las Beryl. Dichos templos, pese a estar demacrados por el paso de los años, aún siguen repletos de energía luminosa y son uno de los escasos lugares a los que las fuerzas de los Dioses de la Oscuridad no pueden llegar. Por ello, cualquier cosa que se saque de allí es un talismán extremadamente valioso.

Llanos de Araneae: Este es el nombre que reciben las llanuras y los montes bajos que hay en el norte, los territorios influenciados por la Diosa de la Oscuridad Clarimonda. Allí la vegetación es rica y todo está repleto de pequeños bosques y húmedos pantanos. Araneae también está lleno de enormes grietas que producen grandes desniveles entre una llanura y otra, lo que resulta tan problemático para desplazarse que se han construido multitud de puentes que conectan las zonas más separadas (más lo cierto es que la mayoría son endebles y no muy seguros). Por lo general los llanos son fríos y el viento suele soplar con fuerza, pero es extremadamente inusual que llueva o nieve.

Araneae es uno de los lugares más poblados de Deloran y en los llanos hay repartidos centenares de pueblos y fortalezas de todo tipo y tamaño. No obstante la gente no habitúa a viajar mucho y lo cierto es que pocos son los que conocen las poblaciones que los rodean.

Un detalle llamativo de Araneae es el hecho de que, cuanto más se aproxima uno a los dominios de Clarimonda, la zona empieza a estar llena de fibras y tejidos similares a los de una inmensa tela de araña. Lo cierto es que la sustancia es extremadamente pegajosa, por lo que moverse en los dominios de la Diosa de la Oscuridad puede resultar bastante molesto.

El Mar de Bronce: Cerca de la zona central del interregno hay un pequeño mar interior (o un enorme lago salino, según se mire), que se conoce como el Mar de Bronce. Recibe este nombre porque sus aguas son particularmente oscuras y, en los raros días en los que sale el sol, toda su superficie adquiere una tonalidad metálica. El Mar de Bronce tiene una abundante vida marina y prácticamente toda la pesca del interregno proviene de él. No obstante, lo cierto es que mar es extremadamente propenso a sufrir tormentas y tempestades completamente inesperadas. De un momento a otro las aguas se vuelven bravías y surgen grandes remolinos capaces de engullir una embarcación con aterradora facilidad. Naturalmente se cree que existen multitud de cosas oscuras y malignas durmiendo en el interior del lago y que en contadas ocasiones salen a la superficie para el horror de los marinos.

Tierras del Murmullo: Las Tierras del Murmullo son una amplia zona en el suroeste de Deloran cubierta principalmente por bosques de gran tamaño y amplios llanos. Pese a estar bajo la influencia del Dios de la Oscuridad Xarabas, de todos los lugares del interregno es posiblemente el que menos ha sido afectado sobrenaturalmente y, salvo por su aspecto lúgubre, no existen elementos visuales especialmente extraños. Las Tierras del Murmullo son también la zona más poblada de Deloran, pues en ellas hay casi un millar de pueblos y una decena de pequeñas ciudades.

Lugares de interés

Lo cierto es que en cada pueblo, en cada esquina de Deloran puede haber una oscura historia que contar. Sus aldeas siempre tienen algo tenebroso, ya sea una leyenda de tiempos pasados o algo que esté ocurriendo activamente en ese momento. De igual forma existen multitud de ruinas o lugares malditos repartidos a lo largo y ancho del interregno, sitios especiales que siempre esconden algún secreto o alguna aventura.

El Viaje de Desdémona

Desdémona, uno de los Mensajeros del Fin, llegó hasta Deloran durante uno de sus viajes a través de La Barrera y se relacionó directamente con los Dioses de la Oscuridad. Gracias a ella descubrieron lo que ya sospechaban desde hace siglos; que sus dominios sólo son una dimensión separada de un mundo mucho mayor. Desde aquella confirmación tanto Clarimonda como Xarabas han tratado por encima de todo que nadie tenga conocimiento de este hecho, pues crearía esperanza que los debilitaría considerablemente.

Siete Sellos
(Ciudad, 151 000+ habitantes)

Situada en la zona central de Deloran, Siete Sellos es con considerable diferencia la ciudad más grande e importante del interregno. Está pegada directamente a una esquina del Mar de Bronce, razón por la que en cierta manera podría incluso considerársela una especie de puerto. Su relevancia se debe sobre todo al hecho de que no se encuentra bajo la influencia de ninguno de los Dioses de la Oscuridad, sino que forma un frente común contra todos ellos.

Siete Sellos es una ciudad extremadamente moderna a nivel arquitectónico y con un alto poder sobrenatural. En ella se han combinado elementos de muchas culturas y razas, así como otros detalles únicos que la hacen un lugar verdaderamente sorprendente; detalles como farolas iluminadas sobrenaturalmente o edificios suspendidos en el aire gracias a la magia son sólo parte de lo que uno puede ver en sus calles. De todos estos el que más destaca es sin duda el sol artificial que se está construyendo en el mismo centro y con el que se pretende, una vez terminado, iluminar por completo todo el interregno. Pese a estos detalles, lo cierto es que Siete Sellos sigue siendo una ciudad oscura, pues por más que sus habitantes tratan de evitarlo el ambiente tenebroso se mantiene presente en cada una de sus esquinas.

Naturalmente la urbe está protegida por unas enormes murallas dobles reforzadas sobrenaturalmente, una defensa pensada para repeler cualquier clase de ataque procedente de las tierras oscuras.

En Siete Sellos conviven miembros de prácticamente todas las razas de Gaïa, lo que produce una extraña mezcolanza de culturas que, incluso después de cinco siglos, aún no se han terminado de integrar correctamente. La ciudad es regida por siete líderes que reciben el título de los Portadores del Sello, los cuales representan tradicionalmente a los siete imperios y potencias que antaño se unieron contra los Dioses de la Oscuridad. Tres de ellos son títulos heredados, mientras que los otros cuatro se eligen entre los diferentes grupos sociales en la ciudad. Los Portadores del Sello controlan el único ejército independiente del interregno, pero tras pasadas experiencias saben que no es lo suficientemente poderoso como para acabar con las tinieblas.

Siete Sellos tiene una política muy estricta referente a extranjeros y visitantes con el fin de evitar que los agentes de los Dioses de la Oscuridad puedan asentarse en la ciudad. Cualquiera que llegue a ella debe de pedir un permiso escrito e ir a sellarlo diariamente a una oficina especializada. Estos permisos tienen una duración máxima de una semana y no pueden renovarse salvo circunstancias muy especiales. Solicitar ser admitido como ciudadano es aún más difícil; se reciben diariamente decenas de solicitudes que se tardan años en gestionar (y al menos la mitad de las veces, con respuesta negativa).

Quizás por el gran número de habitantes que tiene (o porque las tinieblas de la urbe no están influenciadas por los Dioses) hay una enorme cantidad de sucesos extraños y horribles en la ciudad, que son diariamente investigados y solventado por los Cazadores de Pesadillas locales.

Cazadores de Pesadillas

Entre las tinieblas en las que está sumido el interregno existe una serie de individuos que tratan de acabar con la oscuridad. Se trata de los denominados Cazadores de Pesadillas, aquellos que se han dedicado en cuerpo y alma en destruir los horrores que se manifiestan en Deloran. No son un ejército organizado, sino un limitado número de personas dotadas de habilidades especiales. Muchos actúan en Siete Sellos, tratando de que la ciudad no se suma en las tinieblas, mientras que unos cuantos viajan por los diferentes pueblos del interregno ofreciendo sus servicios donde son más necesarios. No son idealistas: algunos lo hacen a cambio de recompensas, igual que lo haría un mercenario cualquiera, mientras que otros simplemente buscan vengarse de las tinieblas.

La función de un Cazador de Pesadillas es mucho más compleja que la de simplemente llegar y destruir las tinieblas. Habitualmente tienen que investigar y averiguar que es exactamente lo que está sucediendo en cada sitio para ser capaces de solucionar el problema.

Por lo general, los Cazadores de Pesadillas no se enfrentan a los siervos o los agentes de los Dioses de la Oscuridad abiertamente, centrándose mucho más en los horrores independientes que se manifiestan en las poblaciones. No obstante eso no significa que, siempre que les sea posible acabar con ellos sin sufrir repercusiones, no les destruyan sin compasión.

Charlein
(Fortaleza, 50+ habitantes)

La fortaleza de Charlein es el corazón de las Tierras del Murmullo, el inmenso castillo del Dios de la Oscuridad Xarabas. Está construido imitando el antiguo estilo de Nyhakryenzarath, una versión aún más gloriosa y retorcida del propio palacio del Rey de la Sangre Kaleb Zarathos.

Charlein está repleto de todo tipo de horrores, criaturas de pesadilla que Xarabas ha ido recopilando como si formaran parte de una inmensa colección. No obstante, también tiene unos cuantos sirvientes mortales (siempre mujeres excepcionalmente hermosas de diferentes razas), ya que le gusta contemplarlas como una especie de trofeo.

En raras ocasiones Xarabas realiza alguna fiesta o recibe invitados por el mero hecho de pasar el tiempo, periodo durante el que realiza diferentes juegos y pruebas macabras a cambio de grandes recompensas para el que logre superarlas.

En el centro de Charlein hay una puerta a La Vigilia que conduce al reflejo oscuro del castillo. Allí, el Dios de la Oscuridad posee infinidad de protecciones, pues en las profundidades descansa su verdadero cuerpo.

Kumo
(Ciudad, 55 000+ habitantes)

Kumo es la principal ciudad de los Llanos de Araenae y la única que la reina de las arañas tolera. Está construida en mitad de un paso de montaña y tiene una arquitectura marcadamente oriental, algo que aparentemente agrada a Clarimonda. Los edificios, tristes y mal conservados, están recubiertos de las telas de la Diosa de la Oscuridad, pero llevan tanto tiempo ahí que se han solidificado y ahora forman parte de las mismas estructuras.

Sus habitantes son mayormente humanos, Daimah y D´anjayni, pero independientemente de su raza todos viven en continuo terror, pues no saben quienes de cuantos les rodean están infectados por los parásitos de la Diosa de la Oscuridad. Por ello, cuidan milimétricamente sus palabras y sus actos, hasta que prácticamente se vuelven locos por la tensión. Lo peor es que tienen completamente prohibido dejar la ciudad bajo pena de muerte. Es posible para cualquier extranjero visitar Kumo, pero si pasan más de una semana en la ciudad se convierten automáticamente en "residentes" y les aplica la misma prohibición de marcharse.

El señor de Kumo es Benkei Daizen (Convocador Nv 9, ♂ D´anjaini), el actual favorito de Clarimonda y su nuevo amante. Benkei es una figura misteriosa, que oculta su verdadero rostro tras una máscara y se dice que puede ser cualquiera; desde un anciano a un niño, una habilidad que supera considerablemente sus capacidades raciales.



Thorn
(Ciudad, 84 000+ habitantes)

Thorn es la segunda mayor urbe del interregno, la capital de las sombras controlada por el Dios Oscuro Xarabas. Más que una ciudad lo cierto es que Thorn parece un inmenso pueblo de descomunal tamaño, pues las calles no están pavimentadas y la mayoría de viviendas son pequeñas casuchas de mala muerte. Eso se debe a que ha sufrido numerosos incidentes a lo largo de los años, desde incendios a terremotos, lo que ha obligado a sus habitantes a empezar a construirlo todo de nuevo en varias ocasiones. La única zona que rompe con esta mediocridad generalizada son los barrios centrales, que están llenos de edificios de gran tamaño, alguna que otra mansión y un gran castillo. Pese a todas estas incomodidades, Thorn es una de las ciudades más seguras del interregno, pues una parte de la Guardia de Sangre de Xarabas vigila que nadie incumpla las leyes (las cuales, dentro de lo que cabe, son bastante razonables y poco restrictivas).

Thorn está gobernado por dos personas. La primera de ellas es su alcalde, elegido públicamente por los habitantes de la ciudad para que sirva como su representante, y el segundo es el gobernador, una figura impuesta directamente por Xarabas (y por tanto, es quien ostenta el verdadero poder).

La ciudad está repleta de edificios extraños y llamativos, los cuales "inexplicablemente" surgen de un día a otro como por obra de magia. Es posible que un día amanezca y haya una mansión donde antes no la había o unas escaleras que penetran en el interior de la tierra. La Guardia de Sangre tiene órdenes de ignorar estas apariciones y deja en manos de los habitantes de Thorn hacer lo que vean más conveniente con ellas. Lo malo es que nunca se puede saber exactamente que hay en el interior de dichos lugares y a veces los que los "exploran" no son demasiado afortunados y nunca vuelven a salir.

Además de estas construcciones fantasmagóricas el edificio más extraño y llamativo de Thorn es la Torre del Reloj, una inmensa construcción de casi doscientos metros de altura que antecede incluso a la propia ciudad. La Torre es un lugar oscuro y terrible, pues antaño fue el núcleo de poder de Metallicanum, uno de los primeros Dioses de la Oscuridad. Xarabas la conserva como trofeo, pues le recuerda su victoria sobre él. Incluso ahora, el interior de la Torre está lleno de maldiciones, oscuridad y muchas de las monstruosidades mecánicas que el difunto dios construyó.

La Guardia de Sangre

Pese a que hay un número muy limitado de Duk´zarsit en el interregno, una gran cantidad de ellos está al servicio de lord Xarabas, quien con su comportamiento ha logrado granjearse su respeto. Estos Duk´zarist forman el grueso de sus fuerzas militares y son conocidos como la Guardia de Sangre, las únicas criaturas "mortales" que le sirven. Naturalmente no es de extrañar que los habitantes de las Tierras del Murmullo traten con una mezcla de respeto, aversión y miedo a cualquier Duk´zarist que vean, considerándolo casi automáticamente un miembro de la Guardia de Sangre, incluso si no lo es en realidad.

Ciudad de Huesos
(Pueblo, 18 000+ habitantes)

Lo que más llama la atención de este inusual lugar, a medio camino entre un descomunal pueblo y una pequeña ciudad, es que está construido aprovechando un cementerio de enormes criaturas muertas. Las casas están erigidas usando como pilares huesos de enorme tamaño que aún pueden verse asomando por todas partes.

Lo extraño es que, aunque el aspecto general del lugar debería ser salvaje, más propio de una tribu enorme que el de una población civilizada, Ciudad de Huesos no refleja eso en absoluto. Las casas están bien construidas y ordenadas, el trabajo de sus gentes apropiadamente repartido y todo el mundo parece tener algo que hacer.

Ciudad de Huesos se encuentra erigida en una ubicación donde la membrana que separa el mundo real de La Vigilia es extremadamente frágil. A menudo, mientras la gente está durmiendo sus subconscientes pueden viajar hasta el otro lado, donde los edificios están vivos y forman parte de la propia ciudad. Allí viven numerosas criaturas de lo más extraño, seres ilógicos como nunca se han visto que parecen haber sido creados por la propia oscuridad del interregno. Raramente son violentos, pero si por cualquier causa pierden el control, pueden resultar muy peligrosos.

El Jardín del Olvido
(Ubicación, Sin habitantes conocidos)

Fiel a su nombre este jardín es uno de los lugares más peligrosos en los que alguien puede adentrarse en Deloran. Situado en unas antiguas ruinas ocultas tras las montañas, este fastuoso vergel de gran belleza alberga cientos de "estatuas" invadidas por las flores y el musgo. Estas figuras son realmente las víctimas de aquellos que se adentraron en su interior y se encontraron con sus moradores; una horda de basiliscos que están ligados desde tiempos inmemoriales al jardín mediante un sello sobrenatural extremadamente poderoso. Supuestamente su función es la de proteger un tesoro de gran valor, si bien lo cierto es que el único motivo por el que están allí es que quien los trajo amaba la belleza del paraje y trató de conservarlo eternamente impidiendo a la gente acercarse a él.

Algo que nadie sabe, ni siquiera los propios Dioses de la Oscuridad, es que en el interior del Jardín se encuentra descansando Kaldrion, uno de los antiguos señores oscuros que supuestamente fue destruido por Nephila Clarimonda. La criatura leva más de una década convocando a sus antiguos agentes, a la espera de reunir suficiente poder para reclamar su posición como cuarto Dios.

Pedregal
(Emplazamiento, sin habitantes conocidos)

Este lugar, situado en lo más profundo de un bosque en la Tierra de los Murmullos, se asemeja a unas ruinas invadidas por la vegetación y repletas de lianas que se mecen al viento. No obstante, los que se internan en ellas se percatan pronto de que lo que en un principio parecían edificios de piedra son en realidad menhires de roca gris cubiertos de un musgo que adopta una forma extraña, como si fuera escritura.

Cualquiera que se adentre en la zona y pasee entre las piedras comienza a escuchar susurros; las hojas de las enredaderas hacen ruido con el viento mezclándose con visiones. Normalmente esto es más que suficiente para que cualquier persona cabal salga de allí, pero si pese a todo decide quedarse, el visitante comienza a oír voces que susurran frases que ya ha escuchado en el pasado, voces conocidas de parientes, amantes y amigos fallecidos

El secreto que se oculta tras estos acontecimientos es que Pedregal está muy cerca del flujo de almas y, a veces, reflejos y residuos de los difuntos invocados por el alma y los recuerdos de los visitantes se manifiestan brevemente el mundo. En un principio no es nada peligroso, pero es posible que también se presenten sombras de viejos enemigos, los cuales tienen poder suficiente como para dañar a los viajeros.

Sorprendentemente, es uno de los pocos lugares de Deloran que no está afectado por la oscuridad.

Otras Poblaciones: Soraka, Orhen, Balatena, Savrin, Drokia, Rezena, Caenari, Rudiger, Leist.

Illustrated by © Wen Yi Li

Tramas

Deloran es una ambientación ideal para los amantes de las historias de terror y misterio. Cada pueblo de este interregno puede esconder un enigma a investigar, un horror a destruir o ambas cosas. En la mayoría de los casos los personajes serán Cazadores de Pesadillas que combatirán las tinieblas, pero la situación puede tener matices muy diferentes y es posible que incluso sirvan a uno de los Dioses de la Oscuridad.

El Pueblo Encadenado: Mientras los personajes viajan por alguna de las tierras de Delora, durante una fuerte tormenta encontrarán una aldea amurallada desconocida para ellos. Su nombre es Mirande y, si se acercan a pedir cobijo, serán recibidos con cierta frialdad por la anciana alcaldesa. Sintiéndose observados desde todas las ventanas, sin mediar apenas palabras o explicaciones la mujer los conducirá hasta una casa abandonada donde les comunica que podrán descansar hasta que la tormenta pase. Lo que no imaginan es que la aldea no es lo que parece; Mirande se encuentra bajo una maldición lanzada por uno de los propios Dioses de la Oscuridad. Antaño en la aldea se guardaba una reliquia dedicada a la Beryl Mikael. El rey de la sangre Xarabas, creyendo que la mera presencia del objeto podría debilitarle, decidió llevárselo a otro lugar. Ante la negativa de los habitantes de entregárselo, no sólo se lo llevó por la fuerza, sino que condenó a quienes vivieran allí a convertirse en monstruosidades caníbales.

Ahora, los personajes han quedado atrapados en Mirande y se acerca la noche más larga de sus vidas. El pueblo está sellado sobrenaturalmente y resulta completamente imposible salir de él hasta que no logren destruir las tres runas que generan la barrera. Una está en el cementerio local, otra en el viejo templo en el se guardaba el artefacto y el tercero lo lleva encima la propia alcaldesa. Lamentablemente, una legión de gouls y otras criaturas de pesadilla van a comenzar a darles caza y no pararán hasta que mueran o logren devorar sus cuerpos.

Arquetipos genéricos de Deloran

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de Deloran. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Cazador de Pesadillas Arquetípico

Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 4
Turno 95/80; **Pv** 150; **TA** Gabardina armada; **HA** 125; **HE** 125; **Armas** Espada Larga; **Daño** 60
AGI: 9 **DES:** 8 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **VOL:** 6 **POD:** 7
Habilidades: Acrobacias 120, Advertir 50, Buscar 30, Proezas de fuerza 40, Frialdad 80, Intimidar 70, Resistir el dolor 80, Ocultismo 80.
Especial: Una Tabla de armas (habitualmente Soldado).
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 50, RP 50.

Guardía de Sangre Arquetípico

Categoría Guerrero mentalista; **Nivel** 4
Turno 85/70; **Pv** 150; **TA** No; **HA** 140; **HE** 140; **Armas** Zebah; **Daño** 70
AGI: 10 **DES:** 9 **CON:** 8 **FUE:** 8 **PER:** 9 **INT:** 7 **VOL:** 10 **POD:** 8
Habilidades: Advertir 90, Buscar 20, Proezas de fuerza 60, Frialdad 80, Intimidar 80, Resistir el dolor 60, Sigilo 90.
Potencial Psíquico: +60 CV Libre: 2 Innatos: 1
Disciplinas: Piroquinesis (Crear fuego, Inmolar, Barrera Ígnea)
Proyección Psíquica: 120
Acumulaciones: Fue 1 Des 1 Agi 2 Con 1 Pod 1 Vol 2
Ki: Fue 8 Des 9 Agi 10 Con 8 Pod 8 Vol 10 Total: 53
Especial: Tabla de Proyección Psíquica, Uso del Ki, Control del Ki, 1 Técnica variada de Ki.
Resistencias: RF 70 (75 Hombres), RE 70, RV 70, RM 70 (75 Mujeres), RP 75.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +30, Saltar +20, Trepar +20, Ocultismo +20, Advertir +20, Frialdad +30, Sigilo +20.

Burgués: Atletismo +20, Tasación +20, Persuasión +30, Ocultismo +20, Advertir +20, Frialdad +30, Sigilo +20.

Tabla XIV: Deloran

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas puesta y una muda limpia, comida para varios días, unas cuantas posesiones no muy valiosas, un arma improvisada. 10 MC.
31-70	Clase media	Una muda de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje completo y variado, un arma y una armadura ligera de cuero. 1 MO.
71-100	Burgués	Varias mudas de ropa para diferentes situaciones, raciones de calidad para más de una semana, un amuleto protector (que lamentablemente no funciona), un completo equipo de viaje que puede incluir un par de armas e incluso una armadura ligera. 50 MO.
91-100	Nobleza	Un purasangre, una gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, varias mochilas con toda clase de equipo de viaje, incluyendo varias armas y armaduras. 100 MO.



Una pesadilla de Deloran

Los Otros Interregnos

Además de los que hemos visto hasta ahora, existen decenas de espacios habitados en el interior de La Barrera. La mayoría son extremadamente pequeños, pero su importancia es tal que a menudo pueden ensombrecer incluso a los "grandes interregnos". En esta sección se enumera y explica con detalle los más relevantes.

Santa Mariannes

Número de habitantes: 30+
Tamaño aproximado: 180 Km cuadrados.
Etnias principales: Ninguna.
Forma de gobierno: Ninguno.
Idiomas: Especial.
Religión: Ninguna.
Nivel tecnológico: Especial.
Nivel sobrenatural: Especial.
Nombres masculinos, femeninos y apellidos: Nada nace en Santa Mariannes.

Ningún lugar de Gaïa, Khalis o Lunaris se compara al misterio que representa el interregno de Santa Mariannes. Se trata de un emplazamiento extraño que se mantiene en tal anonimato que ni siquiera es conocido por las mayores potencias; ni Shajads y Beryls o los Poderes en la Sombra saben nada de su existencia.

El interregno es extremadamente pequeño, pues engloba únicamente una ciudad fantasma de unos ciento cincuenta kilómetros cuadrados cuyo nombre, al menos por lo que aparece escrito en algunos carteles, parece ser Santa Mariannes. La urbe tiene un gran parecido arquitectónico con Du´Lucart, aunque con menos adornos y una distribución de barrios mucho más "cuadriculada". La mayor parte de edificios son bloques grises y sobrios, aunque de vez en cuando hay hermosas plazas e impresionantes mansiones que crean variedad en el de otro modo monótono paisaje.

Santa Mariannes está "separada" de la periferia por grandes grietas de unos cincuenta metros, tras las cuales sólo puede verse una llanura envuelta por la niebla. Cualquiera que trate de cruzarlas empieza a escuchar una especie de susurro que incrementa paulatinamente su intensidad, como una especie de advertencia, hasta que el sonido es tan estridente que casi vuelve loco a la gente. Aquellos que intentan traspasar la niebla simplemente desaparecen sin dejar rastro en la historia, del mismo modo que si hubieran sido descreados.

En la ciudad no parece pasar el tiempo. No hay diferencia entre el día y la noche ni tampoco llueve o hace viento. No obstante, a menudo cae una fina capa de ceniza que ni mancha ni tarda en desaparecer, lo que le da al paisaje un aspecto invernal. El cielo está cubierto por una espesa masa de nubes grises que jamás dejan ver más allá. A través de ellas sólo puede intuirse una especie de forma inmensa siempre en movimiento, como una especie de criatura descomunal o un navío inmenso que sobrevuela la ciudad. De vez en cuando se escucha un ruido estridente, similar a una sirena, y un enorme pilar de metal lleno de incomprensibles runas cae de los cielos clavándose en las profundidades de la tierra.

La visión de Santa Mariannes en su conjunto es algo sobrecogedor, triste y melancólico, que se ve reforzado por el gris firmamento y la ceniza.

Nada se sabe de la historia de la ciudad ni lo que pudo pasar allí. En ella no hay habitantes o rastro de lo que pudiera ocurrirles. En las casas todo está por medio, como si las personas que vivieran en ella simplemente hubieran desaparecido un día sin llevarse ninguna de sus pertenencias. Los armarios están llenos de ropa, a veces hay platos puestos en la mesa o lo que debería haber sido en otros tiempos comida a medio hacer en la cocina. Hay muchos libros, pero parecen como si las letras estuvieran desordenadas y poco o nada se pudiera sacar de ellos, salvo el nombre de la ciudad. Además, las fechas que aparecen en ellos tampoco se corresponden a ningún calendario conocido, lo que incrementa aún más el misterio de su procedencia.

No obstante, lo verdaderamente extraño es que no se conoce ninguna ciudad llamada Santa Mariannes antes de que La Barrera se formara, ni tampoco hay pista alguna de que cultura o civilización pudo haberla construido. Es como si, en cierta manera, la ciudad hubiera surgido de la nada cuando se crearon los interregnos.

Los Noth: Aunque Santa Mariannes no esté habitada por seres normales, lo cierto es que en la ciudad suele manifestarse un considerable número de Noths (mayor que en ningún otro lugar del mundo). Pululan sin rumbo fijo, buscando cualquier rastro de energía existencial que pueda llamarles la atención. Por lo general se reúnen mayormente en las fábricas, aunque también es posible a veces ver a alguno que otro vagando por las calles. Una vez que detectan a alguien lo persiguen incansablemente, pero siempre de manera individual; incluso si pasan cerca de otros Noth ninguno acompaña al perseguidor si ellos mismos no han percibido las presencias. Por causas desconocidas son extremadamente perceptivos con las cosas que sobrevuelan Santa Mariannes, por lo que si algo o alguien sube por encima de la altura de las casas, llama inmediatamente la atención a una gran cantidad de ellos, y lo interceptan antes de que pueda escapar.

Ilustrado por © Raul Rosell



Los Noth son también atraídos por los enormes pilares de metal que caen cíclicamente del cielo. Cuando uno de ellos aparece poco a poco las entidades se van reuniendo a su alrededor hasta que, inexplicablemente, tanto el pilar como los Noth desaparecen.

Llegar a Santa Mariannes: A lo largo de los años un pequeño número de personas ha llegado a la ciudad de manera involuntaria. Ninguno ha podido nunca recordar como lo hizo; simplemente, se despiertan en mitad de Santa Mariannes con la memoria confusa sobre los últimos días de su vida. Una vez allí el principal problema que tienen que afrontar es no llamar la atención de los Noth. Si logran sobrevivir cierto tiempo, el segundo dilema más acuciante será el de obtener alimentos, pues aparentemente no hay casi nada comestible en la ciudad. Sólo existen unas escasas latas de conservas frescas en algunas despensas, pero encontrarlas es difícil. Por horrendo que resulte, la otra única manera de conseguir comida parece ser recurrir al canibalismo.

Las Diez Fábricas: Santa Mariannes está dividida en diez barrios de unos quince kilómetros cuadrados y en cada uno hay una fábrica de descomunal tamaño protegida tras grandes muros. Todas ellas tienen muchos elementos similares entre sí, pero a la vez son completamente diferentes en cuanto a estructura, forma y aparente finalidad. Son también extremadamente modernas en comparación a las fábricas de Gaïa y tienen en su interior avanzadas cadenas de montaje que, al menos en apariencia, sirven para confeccionar una máquina diferente cada una. Lamentablemente, no quedan rastros de lo que podría haberse llegado a construir.

Cada fábrica tiene un nombre y un logotipo diferente inscrito en su entrada que supuestamente hace referencia a la compañía a la que debían pertenecer; Kéter, Jojmá, Biná, Jesed, Gevurá, Tiféret, Netsaj, Hod, Yesod y Maljut.

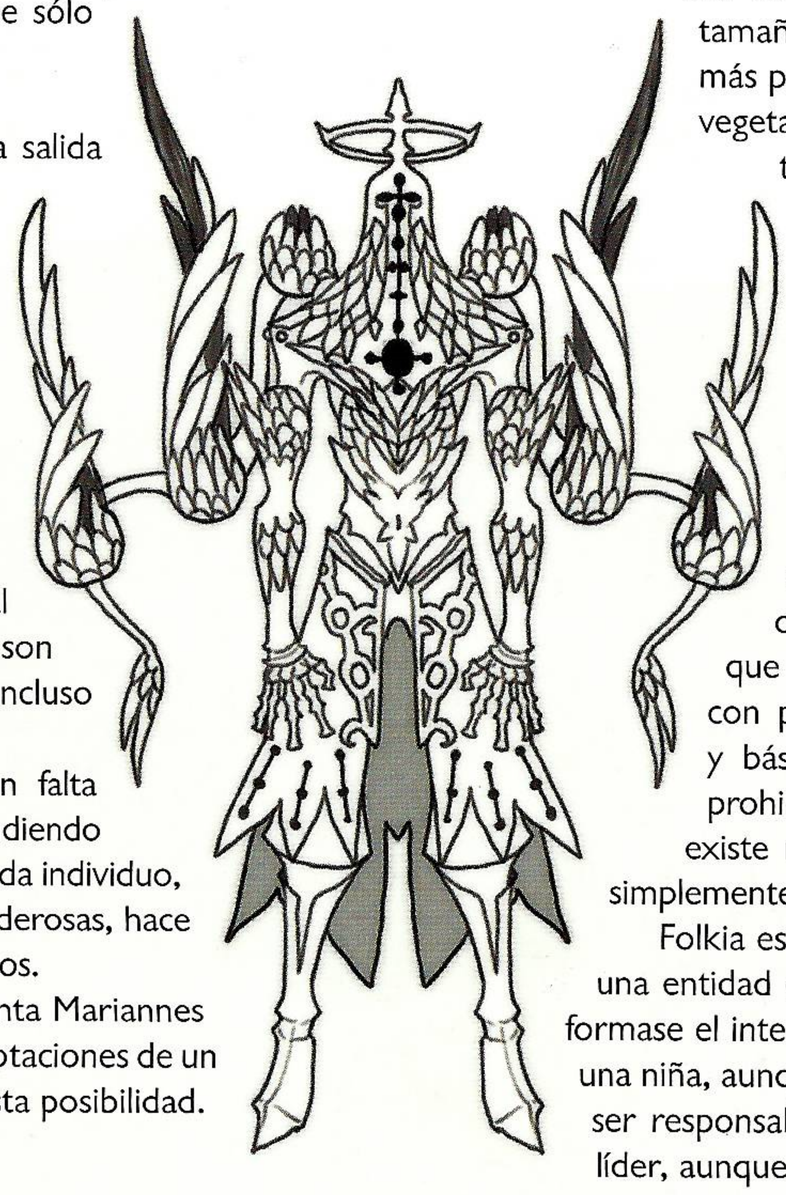
La Catedral: En la parte central de Santa Mariannes se alza una enorme catedral en cuyas profundidades hay oculta una pequeña comunidad de supervivientes. Son poco más de una veintena de individuos que han logrado sobrevivir el tiempo suficiente como para acostumbrarse ligeramente a la ciudad. Todos se han manifestado con una diferencia de tiempo no superior a un año, aunque cada uno a su vez proviene de fechas muy diferentes, a veces separadas entre sí siglos enteros.

La mayoría son individuos aparentemente normales sin ninguna capacidad de combate, por lo que los cinco que sí poseen habilidad marcial son los únicos que se aventuran por la ciudad a buscar alimentos y una manera de escapar del interregno. La situación para todos es bastante tensa, pues un par de ellos ya se han vuelto locos en el pasado pensando que todos están muertos, que Santa Mariannes es el Limbo y que los Noth son ángeles que sólo tratan de llevárselos al cielo.

Salir de la Ciudad: No existe una salida convencional de Santa Mariannes. No obstante, es posible escapar de la ciudad reuniendo en un mismo lugar una cantidad de objetos y elementos de elevada energía existencial. Cuando hay un número considerable, la presencia de los artefactos empieza a alterar el entorno y, pasados unos minutos, las personas que están cerca simplemente se desvanecen. Lamentablemente este proceso genera tal energía que los Noth de los alrededores son inmediatamente atraídos, en ocasiones incluso algunos de alta jerarquía.

La cantidad de elementos que hacen falta para provocar este suceso varía dependiendo precisamente del potencial existencial de cada individuo, por lo que para afectar a personas más poderosas, hace falta reunir una cantidad mayor de elementos.

Actualmente no hay nadie vivo en Santa Mariannes que conozca este método, pero existen anotaciones de un antiguo "prisionero" que apuntan hacia esta posibilidad.



Noth de alta jerarquía

La Vigilia y los Poderes Sobrenaturales: No existe La Vigilia en Santa Mariannes ni absolutamente ningún plano existencial vinculada a la ciudad. Por lo general todos los poderes sobrenaturales funcionan sin problemas en Santa Mariannes, aunque existen ciertas excepciones. En primer lugar no es posible usar ninguna clase de teletransporte para "desplazarse" innaturalmente en la ciudad. En segundo, no se pueden usar ninguna clase de habilidad de convocatoria, ni siquiera cuando se trata de llamar a Arcanos o Aeones. Únicamente sigue pudiéndose emplear criaturas atadas en objetos que un convocador lleve encima al entrar en la urbe.

Folkia

Número de habitantes: 10.000+
Tamaño aproximado: 7.500 Km cuadrados
Etnias principales: Razas feericas (98%), otros (1%).
Forma de gobierno: Monarquía
Idiomas: Elium Lacrimae, Ultwe´alariel, Lilieth, Latín.
Religión: Culto minoritario a la Beryl Raphael.
Nivel tecnológico: 3
Nivel sobrenatural: 5
Nombres masculinos: Alvar, Aelfwine, Brucie, Eglantine, Eolande, Erline, Faerydae, Gelsey, Gullveig, Nyx, Odile, Ordalf, Raedself, Rhiannon, Rhoslyn, Rhoswen, Rusalka, Shaylee, Shea, Siusan, Tenanye, Xantho.
Nombres femeninos: Aethelwyne, Arethusa, Breena, Eglantina, Elvena, Odelina, Odiane, Odette, , Raisie, Rozalia, Suzanne, Suzette, Tana, Tania, Tanya, Tatiana, Tianna, Titania, Zanna, Zuzana.
Apellidos: Las criaturas feericas no utilizan apellidos.

Folkia es un pequeño interregno formado principalmente por medio centenar de islotes que, de un modo similar a Khalis, han sido afectados por una fuerza sobrenatural que provoca que se eleven por los aires. Este hecho, sumado a que la mayoría de sus habitantes son criaturas feericas, hace que se pueda considerar una especie de "país de hadas".

La belleza natural de Folkia es sobrecogedora. Las islas, cada una situada a distintas alturas, se funden con las nubes y se entrelazan entre si mediante grandes cascadas azules creando un ambiente de armonía. El clima es cálido casi todo el año y la mayoría de los días soleados. Cuando hay tormentas, la cercanía con las nubes hace que la lluvia y el viento sean extremadamente peligrosos.

Las islas flotantes son lógicamente los lugares más importantes del interregno. Cada una posee diferentes características y tamaños; las más grandes ocupan unos cien kilómetros y las más pequeñas apenas dos o tres. Casi todas poseen abundante vegetación, mayormente hermosos bosques y praderas, aunque también hay alguna que otra repleta de altas montañas.

Los habitantes de Folkia son mayormente criaturas feericas de escaso tamaño (principalmente hadas, duendecillos y otros seres sobrenaturales similares). También hay, si bien su número no supera la veintena, algunos Sylvains y unos cuantos humanos, que suelen vivir separados de los demás en sus propias islas.

La sociedad de Folkia, como cabría esperar de criaturas feericas, es bastante desorganizada. La mayoría de sus habitantes evitan las responsabilidades y no hacen otra cosa que pasar los días del modo más agradable que pueden. Quizás por eso cada vez que se encuentran con problemas no saben como afrontarlos. Hay pocas leyes y básicamente se resumen en no matar o entrar en zonas prohibidas, algo que por regla general todos cumplen. No existe nada parecido a una economía y, si alguien quiere algo, simplemente lo intercambia por otra cosa del mismo valor.

Folkia está regida por una corte feerica en la que la reina Titania, una entidad de elevado poder, manda desde mucho antes de que se formase el interregno. La reina es vanidosa, irascible y caprichosa como una niña, aunque al contrario que otras hadas sabe cuando es necesario ser responsable. Cada isla está a su vez dirigida por una especie de líder, aunque rara vez ejerce tal función.

Ilustrado por © Wan Yu Li

Folkia está situado en un nodo natural de magia que fue modificado por La Barrera. Esta alteración hizo que las energías místicas se dispersaran por todo el interregno, incrementando considerablemente las capacidades sobrenaturales de todo lo que hubiera en su interior. Esto ha provocado también que a veces algunas reglas de la lógica no funcionen correctamente, como puede verse en el hecho de que las islas vuelen por los aires (sin duda, la alteración más fácil de percibir), así como en muchos otros más estrambóticos si cabe, como que a veces el agua fluya en dirección opuesta.

Muy pocos de los habitantes de Folkia saben algo acerca de La Barrera o de los límites del interregno (de hecho, ya es raro que se aventuren a dejar sus islas). Tan sólo Titania y unos cuantos más (entre los que se encuentran precisamente algunos viajeros que han caído en el interregno por error) saben algo de la existencia de los tres mundos.

Los Diminutos Visitantes: Un detalle realmente curioso es lo que habitualmente sucede con aquellos individuos que llegan a Folkia. Tanto el agua como todo lo que crece en el interregno posee la capacidad de alterar el tamaño de cualquier ser ajeno a las islas que las ingiera, disminuyendo sus dimensiones aproximadamente a una veinteava parte del original. Por si fuera poco, este proceso sobrenatural también afecta a todo cuanto llevase encima en ese momento, salvo artefactos que posean una presencia extremadamente poderosa.

Ilustrado por © Wen Yu Li



Titania,
Reina de las hadas

Por regla general los visitantes del mundo exterior suelen acabar inconscientes a consecuencia de haber atravesado La Barrera. Cuando esto ocurre, si son descubiertos por las criaturas feericas antes de despertar se les hace beber o comer algo para que reduzcan su tamaño (pues consideran que será mas fácil lidiar con ellos en el futuro). Por ello, cuando finalmente abren los ojos no son conscientes de haber encogido; tienen la sensación de estar en un mundo en el que todo es gigantesco. A veces este proceso puede ocurrir más tarde cuando comen o beben algo del interregno, aunque naturalmente, entonces sí comprenden su transformación.

Los Guardianes: Nekomusume, la aprendiz del creador de maravillas Gaudemus, creó hace siglos siete golems de oro para la reina de las hadas los cuales son "oficialmente" el ejército de Folkia. Se les llaman Los Guardianes y, aunque permanecen habitualmente inactivos en diferentes islas, la reina Titania puede despertar a cuantos quiera si considera que Folkia está en peligro. Pese a su inusual y estrafalario aspecto (pues al menos seis de ellos son bastante cómicos), Los Guardianes son considerablemente poderosos y por lo general capaces de afrontar y destruir cualquier cosa que amenace a las islas.

Los Caballeros del Verdor: Si bien la mayoría de las criaturas feericas son alocadas e infantiles, no todas actúan de esa manera. Desde hace siglos, inspirados por un caballero humano que llegó hasta Folkia, se creó una orden de diminutos caballeros que tratan ante todo de mantener el orden y la justicia. Son serios y actúan grandilocuentemente como si cada una de sus acciones, por insignificantes que sean, tuviera una transcendencia fundamental en el orden del mundo.

Los Caballeros del Verdor, como se hacen llamar, están perfectamente equipados con armas y armaduras mágicas de todo tipo. Montan en insectos y tienen entrenados diferentes animales para que les acompañen en sus misiones. Su líder es el Mariscal Cenabenus, quien pese a su tamaño, es perfectamente capaz de derrotar a enemigos de grandes dimensiones.

Los Caballeros están asentados en la Foresta de Tarkon, uno de los bosques más grandes del interregno, pero viajan por otras islas tratando de ver donde son necesarios. Aunque sirven a Titania con devoción, lo cierto es que a menudo su deseo de "justicia" ha hecho que se enemisten bastante con los líderes de algunas islas, e incluso la propia reina de las hadas ha expresado su malestar hacia su comportamiento militarista en un par de ocasiones.



El Bosque de Morgana

La Sombra del Espino: En el interior de Folkia existe una ancestral fuerza negativa que fue sellada mucho antes de la creación del interregno. En el centro del Bosque de Morgana, que se encuentra en una de las pocas islas inhabitadas, está el Espino Blanco, un ancestral núcleo de maldad y tinieblas casi ilimitado. El árbol contiene un poderoso espíritu tenebroso, una especie de sombra que corrompe toda forma de vida con la que se pone en contacto. Para mantenerlo sellado se erigieron contenedores sobrenaturales que actualmente se encuentran en varias islas cercanas. Acercarse a ellos es una de las pocas cosas que todas las criaturas feericas tienen prohibidas, pues incluso ahora, temen que pudiera liberarse.

El Mar de Folkia: El mar que se extiende bajo las islas es inusitadamente calmado, pero en las profundidades existen criaturas marinas monstruosas a las que las hadas temen. Hace ya varios siglos se alzaron e intentaron absorber toda la magia de las islas (lo que hubiera provocado que cayeran desde las alturas), aunque afortunadamente fueron derrotadas por la reina. La mayor de todas estas bestias es el dragón antiguo Gerald, que duerme en un templo subterráneo a la espera de recuperar completamente sus fuerzas y romper el sello que lo encarcela.

Neo Chronia

Número de habitantes: 550.000+
Tamaño aproximado: 1.200 Km cuadrados
Etnias principales: Vetala (8%), Asher (8%), Ebudan (8%), Daimah (8%), Aion (7%), Sylvain (7%), Duk´zarist (6%), Dravado (6%), D´anjayni (5%), Tayahar (5%), Jayán (5%), Daevar (5%), Norne (4%), Zinner (4%), Basano (4%), Kwa (3%), Ryuan (3%), Sulem (3%).
Forma de gobierno: Dictadura (disfrazada de democracia)
Idiomas: Latín.
Religión: Cualquier práctica religiosa es oficialmente permitida.
Nivel tecnológico: 4
Nivel sobrenatural: 3
Nombres masculinos: Variable (depende de la raza).
Nombres femeninos: Variable (depende de la raza).
Apellidos: Variable (depende de la raza).

El interregno de Neo Chronia toma su nombre de la inmensa ciudad estado que se erige en el centro de su territorio. Se trata de una descomunal metrópolis de más de quinientos kilómetros cuadrados que se alza, separada de cuanto le rodea por unas altas murallas, en mitad una zona pantanosa muy tóxica.

Neo Chronia es una población extremadamente avanzada sobrenaturalmente que se formó poco después de la creación de La Barrera aprovechando las ruinas de la ciudad Sylvain Chronia. Se divide en cuatro niveles, cada uno de los cuales está situado a una altura distinta mediante un sistema de plataformas y salones subterráneos. Sobre el suelo de la ciudad existe una inmensa base de metal de varios kilómetros sostenida por una gran columna y luego, por encima de esta, hay a su vez una segunda plataforma más pequeña que forma un tercer piso. Por ello, vista desde las afueras, la metrópolis parece una especie de torre repleta de edificios más que una ciudad convencional.

El nivel más grande e importante es el Primer Piso, que es donde se encuentra la mayor parte de sus habitantes (alrededor de unos trescientos cincuenta mil). Allí está todo lo que hace falta para la vida diaria de la ciudad; las fábricas, las tiendas y la gran mayoría de las residencias de la gente. Los edificios se caracterizan por ser extremadamente variados en cuanto arquitectura, pero sobre todo porque la mayoría suele tener varias plantas.

Por debajo del Primer Piso está el Subsuelo, una especie de ciudad subterránea que se creó originariamente para ubicar y controlar los sistemas sobrenaturales que nutren a Neo Chronia. No obstante, con el tiempo se acabaron construyendo multitud de casas y habitáculos para los más desfavorecidos, lo que ha llevado a la zona a convertirse en una especie de suburbio para los pobres y los criminales. En sus peligrosas calles, iluminadas por sistemas artificiales, puede encontrarse de todo, pues existen numerosos mercados negros en los que se venden cualquier clase de cosa. Actualmente en el Subsuelo vive alrededor de cien mil personas.

Por encima de ambos se encuentra el Segundo Piso, una zona de lujo en la que viven los nobles de la ciudad y aquellos que trabajan para ellos. La zona tiene muy pocos edificios, pero todos cuantos hay son construcciones lujosas e impresionantes. La mayoría son mansiones, pero también hay grandes jardines artificiales, restaurantes y lugares de ocio como anfiteatros o casas de ópera.

Finalmente, en la cúspide de la ciudad está el Tercer Piso, la zona en la que se encuentra El Sistema de Neo Chronia y desde donde los ministros organizan y controlan la urbe entera.

Neo Chronia posee una inusual estructura social. En ella conviven todo tipo de razas sin que exista entre ellas ninguna clase de antagonismo o problema racial. Los "nobles", más que un una clase privilegiada, son contemplados como si fueran seres superiores con amplias prerrogativas sobre los demás. Originariamente eran aquellos individuos que poseían poderes especiales de algún tipo (cualquiera que le diera cierta superioridad o utilidad especial), pero tras los primeros años ese concepto cambió. En la actualidad el título de noble es hereditario y nada tiene que ver con las capacidades de cada persona o sus riquezas personales; son los descendientes de los primeros nobles quienes ostentan ahora dicha posición. La nobleza siempre porta mascaras características (cada uno tiene una con una forma distinta) que indican su estatus pero ocultan su identidad racial. Si no lo desean, no tienen ni que mostrar sus rostros, de manera que no se sabe a que etnia pertenecen.

La ciudad es completamente autosuficiente, pues hay alimentos para todos sus habitantes pese a no existir campos de cultivo o ganadería. Ello se debe a un sistema sobrenatural que "procesa y reparte" todo tipo de comida en distintos puntos como si se tratase de máquinas expendedoras. Naturalmente nada es gratis y es necesario pagar por ella como se haría por cualquier otro producto. Los alimentos "no procesados" son indescriptiblemente más caros y cualquier restaurante que los sirvan es un lugar de verdadero lujo.

La metrópolis está gobernada por un grupo de trece personas que reciben el título de Ministros. Estos individuos, que se encuentran por encima incluso de los nobles, ocupan una posición casi reverencial dentro de la sociedad. Fueron elegidos democráticamente durante el caos que sobrevino a la creación del interregno, pero desde entonces se han mantenido en el poder alargando innaturalmente sus vidas gracias al uso de los diferentes poderes sobrenaturales que la ciudad ha puesto a su disposición.

Ilustrado por © Wyrd

Cada uno de ellos ocupa un puesto diferente, aunque hay ciertas decisiones que deben de tomar conjuntamente. Los trece ministerios, en orden de importancia decreciente, son: Ciudad, Espíritu, Justicia, Social, Alimentación, Defensa, Salud, Ciencia, Ocultismo, Industria, Economía, Festividades y Educación.

Lo cierto es que entre los Ministros existe una enemistad encubierta, pues si bien algunos siguen buscando lo mejor para la ciudad, otros ya llevan tanto en el poder que se ven a si mismos como seres divinos que están en la obligación de "guiar" a los ciudadanos y salvarlos de su propia estupidez.

Pese a que el interregno entero gira alrededor de Neo Chronia, lo cierto es que no es la única población del territorio. Construidas sobre maderas en la zona donde acaban los pantanos a pocos kilómetros de las murallas de la metrópolis hay dos pequeñas aldeas, Romedo y Randes, en las que viven algunos escasos miles de personas. Los pueblos fueron fundados hace un par de siglos por inmigrantes que se marcharon de Neo Chromia tras unos brotes violentos que le costaron la vida a decenas de miles de personas. Desde aquello, han rechazado la ciudad y todo lo que representa, pues la consideran una especie de dictadura de la que no desean formar parte.

Los Ascensores: Para poder pasar de un piso a otro de Neo Chronia es necesario usar uno de los tres grandes ascensores de la ciudad, pues son la única conexión que une los distintos niveles entre sí. Generalmente no hay problema alguno para bajar al Subsuelo, pero para ascender al Primer o al Segundo Piso es necesario un permiso firmado por un noble o alguno de los Ministros.

El Sistema: Neo Chronia posee un inmenso sistema sobrenatural compuesto por máquinas místicas (una especie de proto-tecnomagia) que hace funcionar a la ciudad. Fue creado conjuntamente por las mejores mentes del interregno durante los primeros años caóticos. La principal función de El Sistema (el nombre con el que se lo conoce oficialmente) es actuar como una red sobrenatural que hace operar la ciudad. Crea los alimentos, fabrica medicinas y proporciona energía a todos los elementos necesarios, como farolas, ascensores e incluso depura el agua pantanosa y la vuelve potable.

Las máquinas que componen El Sistema están repartidas por la ciudad entera (hay terminales por todas partes), pero el núcleo se encuentra en el Tercer Piso y la mayoría de los generadores en el Subsuelo.

El secreto mejor guardado por los Ministros de Neo Chronia es el funcionamiento de El Sistema. Sólo ellos comprenden como actúa realmente y tienen un implante en el cuerpo que los conecta directamente con él, lo que les otorga un descomunal poder y su innatural longevidad. También hay muchos operadores sobrenaturales que trabajan en las terminales, pero el control que tienen está limitado a una única función concreta.

Naturalmente lo que pocos saben es que El Sistema es también el causante de múltiples problemas que tienen lugar en la ciudad, pues los escapes sobrenaturales provocan alteraciones y cambios ambientales que un cuerpo especial de agentes al servicio del Ministro de Espíritu se ocupa de solucionar y ocultar. También es el causante de que el pantano que rodea la ciudad (donde se vierten la mayoría de los residuos) se ha vuelto tan tóxico, provocando que las criaturas que viven en él sean ahora más peligrosas y violentas.

La Religión en Neo Chronia: Supuestamente en Neo Chronia existe libertad religiosa y cualquiera puede profesar las prácticas espirituales que desee, incluso de credos tan dispares como la fe cristiana o el culto a los Shajads. De ello se ocupa el Ministro de Espíritu, que tiene la extraña consideración de ser el líder de todas esas religiones, compaginando muy apropiadamente todas las costumbres (incluso las más antagónicas).

La Infección y el Barrio de Clariata: Hace aproximadamente unos tres siglos una extraña infección de carácter sobrenatural contagió a una gran parte de los habitantes de Neo Chronia. Los afectados sufrieron terribles cambios a nivel físico y espiritual, volviéndose locos y asesinando a todo aquel que no fuera como ellos. Aquello provocó una terrible guerra que acabó como la práctica destrucción de todo el Primer Piso y más de cincuenta mil muertos. La infección pudo ser parada al terrible coste de eliminar a todos los que habían sido infectados y los daños se reconstruyeron con el paso de los años.

Lamentablemente, la situación se repitió hace apenas dos décadas, aunque esta vez las fuerzas de seguridad de los Ministros estaban preparadas. El barrio entero de Clariata se convirtió en un improvisado campo de batalla en el que miles de infectados y soldados de Neo Chronia perdieron la vida. Después de aquello, el barrio entero (que supone una zona de aproximadamente unos cuarenta kilómetros cuadrados), se separó del resto de la ciudad mediante grandes muros y se recomendó a los ciudadanos que evitaran vivir allí.



Generador de El Sistema

Actualmente Clariata sigue estando en el mismo estado deplorable en el que acabó hace veinte años y en su interior pululan toda clase de monstruosidades y personas afectadas por la extraña infección. Son poco numerosos como para suponer un peligro, pero los Ministros han dado orden a sus soldados de que no entren en el barrio a destruirlos para evitar que ellos mismos se infecten. Pese al peligro, no son pocos los "buscadores de fortuna" que se atreven a probar suerte allí, pues Clariata era una zona bastante burguesa y aún queda mucho por saquear.

La Deidad Cautiva: Remiel, la deidad elemental caída que antaño formó parte de La Cofradía de Rah, se encuentra atrapada en Neo Chronia desde que se creó La Barrera. Ocultando su verdadera identidad bajo el nombre de Lady Rushaldia Salazar vive entre la gente de la ciudad como una de las nobles más importantes del primer piso. Posee una gran fortuna y una considerable influencia política (tanta, que incluso los Ministros tienen en cuenta su opinión). Naturalmente nadie sospecha quien es realmente, considerándola poco más que una excéntrica mujer de gran belleza.

Durante los primeros siglos Remiel se obsesionó por encontrar una manera de traspasar La Barrera y regresar al mundo donde estaba el hombre al que amaba, pero tras incontables fracasos se dio cuenta de que nada de lo que hiciera le permitiría salir. Desde entonces ha decidido tomarse las cosas con mucha más calma, por lo que utiliza su inmensa fortuna para realizar investigaciones secretas que le permitan averiguar paso a paso lo que tanto desea.

Neah: Entre todas las sustancias prohibidas que existen en Neo Chronia Neah es la droga más extendida y peligrosa. Se crea filtrando los líquidos residuales de los sistemas sobrenaturales de la metrópolis con diversos productos alquímicos, lo que produce alucinaciones y euforia en cualquiera que la ingiera. A veces como efecto secundario otorga habilidades sobrenaturales temporales, lo que puede resultar extremadamente peligroso en personas que han perdido el control a causa de las visiones. Actualmente varias sociedades criminales la comercializan, tratando de mejorar continuamente la fórmula para superar a sus competidores.

Lo que ninguna de las redes criminales sospecha es que el Ministerio de Justicia está detrás de la fabricación del Neah, pues pretende usar la sustancia para crear supersoldados con una mente fácil de controlar.

Las Tierras Exteriores: Más allá de las fronteras y de los pantanos que rodean la gran metrópolis hay una pequeña zona de montañas y bosques que se extiende en la periferia. Sus únicos habitantes son criaturas sobrenaturales que permanecieron aletargadas un par de siglos al formarse el interregno. También hay unas cuantas ruinas de ciudades y pueblos anteriores a la creación de La Barrera, aunque su estado es realmente pésimo.

A veces agentes del Ministerio de Defensa salen a investigar si existe alguna amenaza en la periferia para Neo Chronia, pero rara vez han encontrado alguna.

Tanto Remiel como un par de Ministros tienen laboratorios en las Tierras Exteriores, en los que llevan a cabo experimentos que no podrían nunca realizar en mitad de la ciudad.

La Barrera: Muy pocos saben que Neo Chronia está rodeada por una barrera sobrenatural; tras tantos años en la ciudad, sus habitantes se han acostumbrado a ella y no conciben otra forma de vida. Creen que todo lo que hay más allá de los muros es un mundo tóxico y que la metrópolis es lo único que les permite subsistir. En realidad, La Barrera se manifiesta en el interregno como una inmensa foresta en la que está lloviendo continuamente. Cualquiera que intente pasar por ella desaparece, perdiéndose en el interior hasta morir.

Magna Pratorum

Número de habitantes: 300+
Tamaño aproximado: 2.500 Km cuadrados
Etnias principales: Jayán (59%), Dravado (40%).
Forma de gobierno: Ninguno
Idiomas: Ukk
Religión: Grandes Espíritus.
Nivel tecnológico: 1
Nivel sobrenatural: 3
Nombres masculinos: Anoki, Kukin, Aman, Nichela, Maneahi, Yuma, Gad, Etu, Minninnewa, Molimo, Lusio, Lenno, Uzumati, Choviohoya, Chogan.
Nombres femeninos: Aiyana, Nahimana, Meoquanee, Migina, Lenmana, Lomasi, Unega, Chumani, Cochela, Chepi, Omusa, Opi, Talulah, Zaltana, Yutu.
Apellidos: Carecen de apellidos.

Esta vasta e inmensa pradera verde es uno de los interregnos que menos han cambiado a lo largo de los últimos siete siglos, pero el hecho de estar aislado de cualquier zona civilizada le ha permitido evolucionar de un modo salvaje; es un lugar en el que las bestias gobiernan. La pradera es el hábitat no sólo de miles de especies animales perdidas en el tiempo, sino también de salvajes criaturas sobrenaturales que se han adaptado a este peculiar ecosistema.

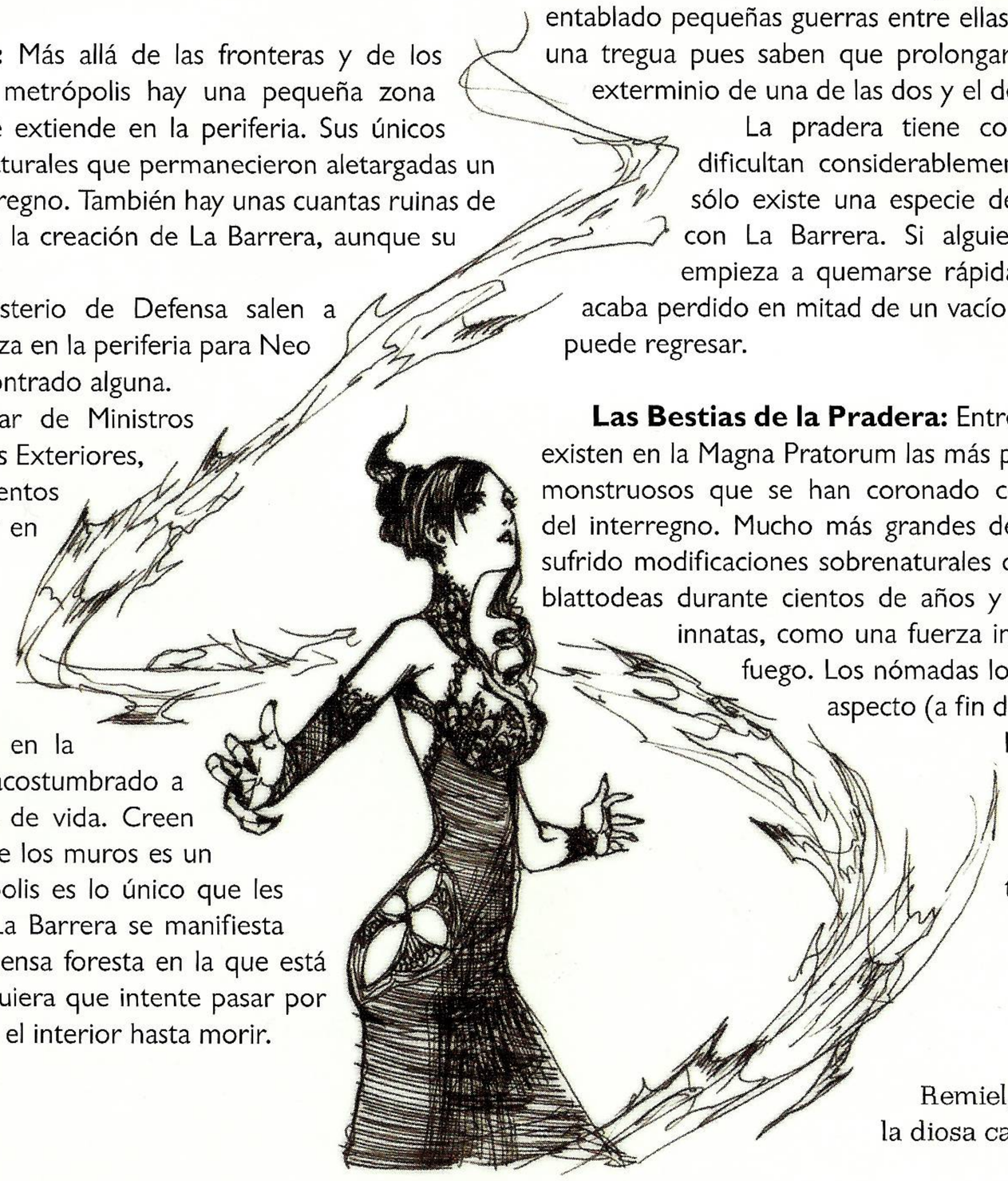
La pradera es mayormente plana, con pocas colinas y unos pequeños bosquecillos dispersos en zonas diferentes. También hay un par de ríos y algunos lagos diminutos. El clima es mediterráneo y se mantiene cálido prácticamente todo el año, si bien hay muchas precipitaciones y es común que llueva al menos un día o dos a la semana.

Pese a que Magna Pratorum es un lugar regido por bestias existen también un limitado número de pobladores "civilizados" representado por dos tribus nómadas, una humana y otra Jayán, que han sobrevivido a lo largo de los siglos en un ambiente tan hostil. Naturalmente el peligro que supone la vida para ambos grupos es descomunal, ya que las bestias tienden a ser agresivas y no consideran a hombres o Jayán otra cosa que presas.

Las tribus no se tienen ningún cariño entre ellas, pero tras haber entablado pequeñas guerras entre ellas en el pasado, han decidido firmar una tregua pues saben que prolongar el conflicto sólo acabará con el exterminio de una de las dos y el debilitamiento de la otra.

La pradera tiene como límite varias cordilleras que dificultan considerablemente salir de ella, aunque más allá sólo existe una especie de distorsión conecta directamente con La Barrera. Si alguien intenta traspasar la distorsión empieza a quemarse rápidamente, hasta que es destruido o acaba perdido en mitad de un vacío oscuro y sin límites, del que no se puede regresar.

Las Bestias de la Pradera: Entre las miles de bestias diferentes que existen en la Magna Pratorum las más peligrosas son enormes dinosaurios monstruosos que se han coronado como los depredadores supremos del interregno. Mucho más grandes de lo normal, algunos de ellos han sufrido modificaciones sobrenaturales después de haberse alimentado de blattodeas durante cientos de años y poseen cualidades sobrenaturales innatas, como una fuerza inusitada o la capacidad de respirar fuego. Los nómadas los llaman "dragones" a causa de su aspecto (a fin de cuentas, son lo más parecido que hay en el interregno a esas bestias de leyenda) y tratan, al igual que prácticamente todos los seres vivos de la pradera, de rehuirlos todo lo que pueden.



Remiel,
la diosa caída

Ilustrado por © Wen Yu Li

La Leyenda de los Seis Prisioneros: Existe una leyenda entre los nómadas Jayán que asegura que la cúpula de los espíritus (que es como llaman a La Barrera) fue colocada para encerrar a los seis "dragones" más viejos y poderosos de la Magna Pratorum. Por ello, si las bestias fueran destruidas, la prisión dejaría de ser necesaria y podrían salir al mundo de más allá. Lamentablemente lo cierto es que esta teoría carece por completo de cualquier base real; no es más que una vieja historia sin fundamento que se inventó durante los años iniciales de la creación del interregno para dar esperanza a las futuras generaciones.

Las Ruinas de Uthor: Hace varios siglos se erigió en la pradera una diminuta "ciudad humana" llamada Uthor que pretendía ser el núcleo de civilización del interregno. Tristemente, cuando ya había construidas más de un centenar de casas de piedra y unas murallas iniciales, la ciudad fue destruida por una estampida de mamuts que lo destrozó todo y provocó centenares de víctimas. Desde entonces no se ha vuelto a tratar de construir otra población estable, pero las ruinas de Uthor siguen levantándose como recordarlo de la fragilidad de los hombres contra las bestias de la Magna Pratorum.

El Viajero Oscuro: Hace aproximadamente treinta años un maestro hechicero Duk´zarist llamado Nicomedes llegó por accidente hasta la Magna Pratorum desde Lunaris. Atrapado en el interregno y sin conocimiento alguno de como entró o de como salir, es considerado por los nómadas como una especie de monstruosidad oscura, un señor tenebroso que trata de sumir la pradera en las tinieblas. Nicomedes no tiene interés en dañar a nadie sin motivo, pero no tiene reparos en matar cuando tiene que defenderse de los ataques de los que piensan que es un monstruo. Irónicamente, todo lo que ocurre se debe principalmente a la incapacidad que tiene de comunicarse con los nómadas, por lo que el la situación no tiene pinta de acabar bien para nadie.

Bárbaro de la Gran Pradera

Ilustrado por © Wen Yu Li

Anne Fátima entró en la enorme plaza del coliseo de Arkángel, donde tres de sus compañeros estaban ya esperándola. Permanecían en completo silencio y su mera presencia generaba una extraña sensación de opresión en el ambiente. A su alrededor se encontraban los cuerpos sin vida de varios individuos ataviados con las mismas armaduras sobrenaturales que aquellos que la habían asaltado en el camino. Lilith y Zoul estaban a su izquierda y derecha respectivamente e hicieron un gesto con la cabeza dándole la bienvenida. En la parte más alejada se encontraba su medio hermano. Dorian, ataviado con sus ceremoniales ropajes negros, le dedicó una mirada de desden mientras con la otra mano mantenía suspendido en el aire los restos de uno de sus atacantes.

-Has tardado más de lo que esperaba. Temía que podría haberte pasado algo.

Esas palabras coincidieron con una lejana explosión seguida de varios gritos apagados. El caos de las batallas que estaban asolando la ciudad se escuchaba cada vez más próximo pero nada de eso pareció importarle a ninguno de los presentes. Eran conscientes de que el verdadero conflicto estaba a punto de empezar más allá de las nubes.

Anne le dedicó una mirada de pena al difunto con el que jugaba su hermano mientras sentía como su alma, de algún modo incomprensible, aún trataba de resistirse.

-Déjalo. No tenemos tiempo para esto. ¿Donde están los otros?

El tono imperativo de Anne pareció molestar a Dorian, pero antes de que dijese nada la monstruosa voz de Lilith se le adelantó.

-La zorra, si es que viene, se retrasará un poco y Voyager tiene... otros asuntos que resolver, pero Éxodo debería estar aquí desde hace un rato. Aunque ya sabes, es posible que se haya ido a jugar un poco con su querido hermanito.

-¿Y Millenium?

Dorian se encogió de hombros.

-¿Importa acaso?

Anne los miró a los tres. Llevaban mucho tiempo preparándose para ese día y conocía sobradamente de lo que eran capaces, pero aún así, si fuera posible le habría gustado que hubieran estado los ocho para lo que iban a hacer. Temía que si fallaba... todos sus pecados, todas las atrocidades que su madre había cometido hasta entonces habrían sido para nada.

Estaba a punto de empezar.

De repente el estruendo que envolvía la ciudad fue paulatinamente acallándose, hasta que todo cuanto les rodeaba quedó sumido en el más absoluto silencio. Incluso los sonidos más básicos y elementales, como la respiración o los latidos del corazón, habían quedado completamente suprimidos. Los cuatro miembros de La Cofradía se miraron los unos a los otros, pero ninguno hizo o dijo nada. Esperaron con calma, conscientes de lo que estaba pasando. Unos instantes después algo voló a toda velocidad hacia el estadio, clavándose profundamente en el suelo en mitad de todos los presentes. Ante ellos se encontraba el cuerpo destrozado de Éxodo empapado completamente de sangre.

Aunque su rostro no mostró expresión alguna, Anne se sobrecogió pensando en lo que hacía falta para dejarle en semejante estado. No conocía la completa extensión de los poderes de su compañero, pero le resultaba difícil imaginar que algo, además de ella u otros miembros de La Cofradía, hubieran podido hacer algo así con él.

Como una respuesta que ya conocía, una figura tenebrosa descendió entre los cielos ante la fría mirada de todos los presentes. Era una especie de ángel oscuro, cuyas alas hechas de sangre y repletas de ojos le daban un aspecto verdaderamente aterrador. A su alrededor las nubes se arremolinaron adquiriendo una tonalidad rojiza, dibujando en ellos millones de rostros desencajados que gritaban al unísono de dolor. La criatura se quedó en el aire y levantó ligeramente la cabeza mirando directamente a Anne. En ese instante la joven sintió algo pesado en su cabeza, como si hubiera algún extraño vínculo entre los dos. Entonces, como un susurro, los labios del ángel empezaron a moverse.

-Dime... ¿Eres... fuerte?

Como si aquellas palabras hubieran devuelto el mundo a su curso natural, el silencio que lo envolvía todo se quebró y el estruendo de la ciudad volvió en todo su apogeo. En ese instante, Anne recuperó la compostura e hizo un gesto con la mano. Una inmensa cúpula de energía recubrió el estadio, impidiendo al ángel cualquier posible retirada.

-Ni te lo imaginas.- Siseó.

Los otros tres no dijeron nada. Simplemente, avanzaron hacía él con inusitada frialdad.

-Cuidado. No es como antes. No es un adversario al que podamos menospreciar.

Las palabras de Anne eran innecesarias. Pese a su impasividad, todos los miembros de La Cofradía sentían perfectamente la monstruosidad que tenían delante.

Dorian fue el primero en actuar. Hizo un ademán mientras susurraba una palabra en un lenguaje olvidado y súbitamente las almas de los cadáveres del estadio, todas extremadamente poderosas, se arremolinaron a su alrededor. Sin decir más, los espíritus se convirtieron en masificaciones de energía que se dirigieron a toda velocidad hacia el monstruoso ángel.

La criatura ni se inmutó. Cuando las formas espectrales estaban a punto de alcanzarle hizo un fugaz movimiento con una de sus alas, como quien espanta a una mosca, dispersándolas inofensivamente. Zoul, sin perder un instante, aprovechó ese momento para cargar directamente contra él adoptando la primera etapa de su forma de dragón. Sin mirarlo tan siquiera, el ángel lo rechazó con un golpe seco. La simpleza del movimiento contrastó con la descomunal fuerza del impacto, que lanzó la bestial masa de Zoul directamente contra las gradas del estadio dejándolo allí clavado. Era como si ninguno de los presentes, salvo Anne, le importarán lo más mínimo.

La joven no esperó más. Acumulando todo el poder sobrenatural del que era capaz, desgarró el aire creando una inmensa brecha existencial que chocó contra una especie de barrera que rodeaba a la criatura. La protección se resquebrajó ligeramente, pero no llegó a romperse. Una fracción de segundo después el ángel ya no estaba allí. Lo que sucedió fue tan rápido y caótico que ninguno de los presente pudo verlo bien. La criatura apareció delante de Anne y la agarró del cuello con una mano, traspasando con facilidad sus defensas sobrenaturales. Cuando la joven quiso darse cuenta, estaba en la zona más elevada de la cúpula, a tal altitud que casi veía la curvatura del planeta.

Durante un largo momento que a Anne le pareció eterno, aquel enigmático ser la miró directamente a los ojos, como si intentase ver en el interior de su cabeza, pero la misma repentina manera que la había levantado la arrojó nuevamente contra el suelo. La velocidad era tal que incluso a ella le costó evitar ser aplastada por el impacto, pero antes de que pudiera recuperarse, el ángel cayó sobre la joven, aplastándole el costado con el pié. La mitad del suelo del estadio se hundió por la presión, y las planchas de piedra reforzadas salieron por los aires.

Anne, con las costillas rotas y los órganos internos destrozados, no dijo o hizo nada. Simplemente, cerró los ojos y se encogió, dejando a su consciencia liberarse. El ángel se mantuvo en silencio mientras la miraba con detenimiento. En ese mismo instante Dorian se lanzó sobre él enarbolando su guadaña de vacío, un arma de poder absoluto capaz incluso de sesgar las almas de los dioses. En el momento mismo en el que filo estaba a punto de alcanzar la cabeza del ángel, se detuvo en seco al chocar de lleno contra una espada que acababa de manifestarse en el aire. Con una maestría y una velocidad que superaban los límites humanos Dorian realizó numerosas maniobras más tratando de alcanzar al ángel, pero todos sus ataques fueron detenidos por nuevos filos que fueron manifestándose de la nada. Súbitamente, las espadas empezaron a moverse y, sin darse cuenta, Dorian descubrió que se había puesto a la defensiva.

Una. Dos. Cuatro. Las espadas se clavaron en el cuerpo de Dorian y, por segunda vez en su vida, se vio obligado a hincar una rodilla en tierra. Pese a que no podía morir como un simple mortal, el daño existencial que había sufrido era masivo y necesitaría un tiempo del que no disponía para recuperarse. Sin mediar palabra alguna, el ángel se acercó a él y le señaló la frente con el dedo índice, manifestando una espada justo delante de su cabeza.

-¡Lazarus!

La voz de Lilith resonó en mitad del estadio con cristalina claridad. Por primera vez desde que llegó, alguien que no era Anne atrajo su atención. Al escuchar su nombre el ángel de alas sangrientas se olvidó de Dorian y giró la cabeza con los ojos entrecerrados, como si le costara verla bien. Tras unos momentos, esbozó algo parecido a una sonrisa. Lilith le devolvió la mirada mientras extendía lentamente los brazos imitando la pose de su enemigo. Estaba rodeada de círculos de convocatoria que se dibujaban delante de ella formando una inmensa estructura.

-Deja que te enseñe... lo que es un verdadero monstruo.

Esas palabras estaban teñidas de un matiz realmente aterrador, tanto que su presencia pareció durante unos instantes tan perturbadora como la del propio Lazarus.

Como respuesta el ángel sangriento se encaró a Lilith y se encogió ligeramente, como si estuviera a punto de abalanzarse sobre ella.

Un segundo antes de alcanzarla Zoul surgió del suelo y lo atrapó en mitad del aire, aplastándolo con sus enormes garras. Su trasformación estaba casi completa y su presa era ya de un tamaño insignificante para él. Manteniéndolo cerca de sus fauces, el wyrm oscuro echó atrás la cabeza preparándose para lanzar de lleno su aliento sobre él. Lazarus permaneció impávido. Agarró con ambas manos dos de los dedos que le apresaban y, sin esfuerzo aparente, los rompió como si fueran pequeñas ramitas. Antes de que pudiera hacer lo mismo con los dos siguientes pareció notar algo y echó la cabeza hacia el lado en el preciso instante en el que un enorme filo de vacío le atravesaba el hombro, haciendo brotar una inmensa cantidad de sangre negra. Dorian se manifestó a su espalda a través de una brecha en la realidad enarbolando su guadaña y, haciendo palanca con ella a través de la herida, lo sujetó el tiempo suficiente para Zoul. El wyrm desencadenó su aliento a bocajarro sobre él y todo el cuerpo de Lazarus quedó engullido por la descomunal corriente de energía y cadenas negras. De no haber sido por la cúpula que protegía el estadio, lo más probable es que la descarga hubiera exterminado media ciudad.

El ángel no era más que un borrón oscuro cuando Lilith liberó su invocación. Miles de criaturas demoníacas llenaron el estadio y en una fracción de segundo las absorbió todas en su cuerpo hasta que pareció reventar. Lo que quedaba de ella era una aborgotada monstruosidad primigenia que empequeñecía al propio Zoul, un abyecto dios de la antigüedad que ya no tenía cabida en el mundo. Aquella aberración de pesadilla, cuyo tamaño hacía que apenas pudiera manifestarse en el interior de la cúpula, se abrió por la mitad mostrando unas fauces compuestas por centenares de mandíbulas. Allí había locura, muerte y corrupción; el fin de toda lógica y existencia.

Antes de que las bocas del dios impío se cerraran sobre su presa, una parte de la entidad reventó y el resto cayó hecha pedazos.

En silencio, el ángel levantó lentamente una mano hacía el cielo. Sobre él se manifestaron miles de rostros desencajados de dolor y, como si obedecieran sus designios, abrieron al unísono sus bocas. Una lluvia de destrucción cayó sobre el estadio, destrozando por completo a todos los miembros de La Cofradía que se encontraban allí. Sus protecciones, sus defensas, no fueron absolutamente nada contra el poder que se acababa de desencadenar.

Y allí, como una oscura mancha en el rojo firmamento, Lazarus contempló el mundo con desden.

Sólo una persona le devolvió la mirada. Anne Fatima sonrió divertida mientras trataba de mover su quebrado cuerpo. Reía como una niña pequeña que acaba de encontrar un juguete que había perdido hace tiempo.

-Dios o demonio... Al final has sido lo que todos. Una decepción.

Anne clavó su mano en el suelo mientras la sangre que empapaba su cuerpo emitía un tenue resplandor. Súbitamente, de sus dedos surgieron líneas de luz que empezaron a dibujar runas y fórmulas matemáticas, primero en el estadio y luego por toda la ciudad. Uno a uno todos los sistemas sobrenaturales de Arkángel se conectaron a su consciencia como si fueran una extensión de su ser. Sintió cuanto la rodeaba con mayor claridad de lo que había hecho nunca. El poder acumulado durante miles de años por Sólomon en las entrañas de la tierra, la fuerza vital de todos los seres de la ciudad, incluso las almas de todos aquellos que morían en la guerra que estaba teniendo lugar más allá de las nubes... Todo aquello recorrió su cuerpo y se concentró en la enorme plaza.

Lentamente Anne levantó la mano en dirección a los cielos y envolvió con ella a su enemigo. De algún modo, desde donde ella estaba parecía ahora muchísimo más pequeño, como un diminuto insecto revoloteando en su palma.

-¿Sabes? Ahora ya no pareces gran cosa.

Súbitamente, la joven cerró el puño con fuerza como si aplastara a aquella insignificante criatura. Por primera vez la expresión del ángel de alas sangrientas se ensombreció. A su alrededor aparecieron cinco inmensas lanzas de energía y, antes de que pudiera reaccionar, salieron despedidas hacia él empalando su cuerpo desde todas las direcciones. La criatura trató de sacárselas y durante un instante incluso pareció que lo iba a conseguir, pero centenares de sellos sobrenaturales empezaron a envolver sus extremidades. Una tras otra, colosales esferas de energía se manifestaron a su alrededor y se cerraron sobre él triturándolo por completo. La presión, tanto física como espiritual, deformó la existencia mientras fuertes vendavales barrían la ciudad. Cualquier otro lugar que careciera de las protecciones de Arkángel simplemente hubiera desaparecido del planeta. Para acabar, una descomunal cúpula oscura empezó a comprimirlo todo, hasta que lo que quedó en el aire no fue más que una diminuta esfera negra, no más grande que una canica.

Y así fue como todo acabó, igual que como había empezado.

En completo silencio.

Anne se giró y empezó a andar con solemnidad mientras con un gestó recreaba sus ajados ropajes devolviéndoles su porte noble. Estaba completamente destrozada por dentro y la sangre corría a borbotones por la comisura de sus labios, pero siguió avanzando como si nada de eso importara. No sabía si sobreviviría a esa noche, pero ahora estaba viva y aún le quedaba mucho por hacer.

-Ya sabéis vuestro cometido.- Espetó a sus compañeros mientras se dirigía a comprobar el estado de Éxodo -. *Este no es el momento de descansar.*

Los otros miembros de La Cofradía, pese a estar considerablemente dañados, se incorporaron sin rechistar. Ninguno de ellos toleraría estar postrado en tierra por más tiempo. Lilith preparó los ensalmos apropiados para trasportar los restos de Lazarus hasta Eljared tal y como se les había ordenado, mientras Dorian mandaba el mensaje, tal y como se le había indicado.

Y entonces ocurrió.

Anne fue la primera en percibirlo. Se quedó muy quieta, con una expresión de incredulidad y terror, como si acabara de despertar de una pesadilla y no pudiera diferenciarla aún del mundo real. Un sonido estridente, como el de alguien que araña una descomunal pizarra, llenó el estadio.

De repente algo estalló, liberando una inmensa ola de energía que arrasó cuanto estaba en el estadio. Todos los presentes fueron atrapados en mitad de la brutal explosión sobrenatural y apenas tuvieron tiempo de levantar sus defensas. Sus cuerpos destrozados cayeron al suelo, sin dar crédito a lo que había pasado.

Y allí en medio, como una sombra de pesadilla oscureciendo los cielos, se levantó al ángel de alas ensangrentadas. No tenía ninguna herida, como si absolutamente nada de lo que le habían hecho le hubiera dañado en absoluto. La criatura miró directamente a Anne y giró la cabeza hacia un lado.

-Ha sido... interesante.

Anne entrecerró los ojos para evitar que la sangre entrara en ellos, sin darse cuenta de que al hacerlo no pudo evitar que las lágrimas corrieran por sus mejillas. Intentó levantarse pero su cuerpo estaba ya demasiado ajado para seguir adelante. Y chilló. Desesperación, impotencia y miedo se mezclaron en aquel grito desgarrador que durante un instante le recordó al mundo que, por encima de todo su poder, seguía siendo simplemente una niña de catorce años completamente aterrada. Cerró los ojos y pensó en su amiga, en el abrazo de su madre, en lo asustaba que estaba.

Cuando los abrió, lo único que vio fue la boca del ángel acercarse a ella.

***

Las gotas de lluvia empezaron a caer. Cíclicamente, el sonido de unos pasos rompió la quietud del estadio. Un hombre vestido completamente de blanco, portando una raída gabardina, entró en mitad de las ruinas. Allí en medio delante de él, empapado por el agua y rodeado de cuerpos, había un ángel oscuro con alas hechas de sangre y repletas de ojos.

Estaba llorando.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Capítulo 4
Religiones y Creencias

Incluso si los dioses no existieran, deberíamos inventarlos.

-Adam. W. Lancerot-

La religión es un elemento fundamental en la vida de los habitantes de Gaïa. Se sustentan en ella con la firme creencia de que muchas de las cosas que ocurren en el mundo están orquestadas por la voluntad de criaturas de naturaleza superior. De ese modo, pueden pedir una "intervención divina" cuando tienen problemas o justificar aquello que no pueden controlar. Es posible que realmente existan seres que responden a la descripción que se les da en los diferentes credos, aunque otras muchas veces no hay nada que pueda llegar a realmente a razonarlos.

Tal y como se narra en este capítulo aunque tanto en Eurakia como en las Islas Lejanas existen muchas de las religiones tradicionales del Viejo Continente lo cierto es que también tienen sus propios credos. Es importante puntualizar que cuanto se explica a continuación no es un verdadero listado de criaturas divinas, sino de las religiones que creen en ellas. Si existen o no tales entidades o si son realmente como se las describe es algo que difícilmente se puede probar.



Existen infinidad de credos y religiones en Gaïa

Los Viejos Dioses del Abismo

Como su nombre sugiere, la creencia en los Viejos Dioses es una de las religiones más antiguas de Gaïa. Está originariamente vinculada a la cultura Balzak, aunque su relación con las tribus de Itzi a lo largo de los últimos miles de años ha hecho que sea también adoptada por muchos humanos. Considerada generalmente una de las religiones más oscuras conocidas, su culto se ha extendido en secreto entre muchos sectarios del mundo, aunque nunca de un modo verdaderamente estructurado.

De carácter marcadamente politeísta, sus practicantes consideran que la religión rinde culto a infinidad de dioses oscuros, fuerzas ancestrales que estuvieron en el mundo mucho antes que el hombre y que ahora descansan a la espera de que llegue el momento de regresar. Su adoración nunca es "benigna" o positiva. Aquellos que profesan su credo lo hacen movidos únicamente por el miedo en lugar de por verdadera veneración, pues piensan que de este modo aplacan la furia de las deidades para, o bien ganarse su favor, o bien hacer que sigan durmiendo.

Aunque existen decenas y decenas de dioses sus seguidores rinden únicamente culto a uno o dos de ellos, aquellos a los que tradicionalmente los suyos más se ha acercado. Por ello las prácticas religiosas son muy poco estructuradas y cada agrupación sigue sus propias tradiciones, pese a las muchas raíces comunes que todas ellas tienen. Naturalmente no son pocos los eruditos que vinculan (o incluso equiparan por completo) a los Viejos Dioses a los Dioses Primigenios y consideran que son las mismas entidades con diferentes nombres.

El culto a los Viejos Dioses tiene infinidad de simbologías diferentes, pues cada dios posee diferentes facetas y casa una de estas es representada por su propia marca, que generalmente es una runa característica.

La Jerarquía de los Viejos Dioses

Se considera que hay infinidad de Viejos Dioses, aunque sólo veintisiete de ellos son verdaderamente superiores. El resto son entidades quasidivinas vinculadas a los otros, una especie de progenie inferior que tiene a su vez miles de siervos como ellos, llamadas semillas de los dioses. Entre los veintisiete dioses superiores tres de ellos se consideran los primarcas o entes supremos, mientras que los otros veinticuatro se encuentran en un escalafón de poder inferior. Ese triunvirato está compuesto por el Señor de las Puertas Tawil, el Padre del Caos Athoz y el Creador del Infinito T´xalazarh.

Lo cierto es que, pese a formar parte del mismo grupo, nunca se considera que los dioses estén aliados entre sí. Se dice que la mayoría están enemistados o incluso son abiertamente enemigos. Pese a todo, según los mitos comparten una misma afición por la corrupción y el sufrimiento, algo que les hace colaborar en su deseo de, cuando sea el momento apropiado, sumir el mundo en la depravación.

Actualmente los sacerdotes creen que los Viejos Dioses están aletargados en el Abismo, un lugar tenebroso que se considera su plano de existencia natal. Afortunadamente falta aún mucho para que despierten, siempre y cuando se les provea de todo aquello que necesiten. El único que, según el credo más extendido, sigue en activo es el Señor de las Puertas. Esta entidad, al contrario que sus compañeros, no busca activamente el fin de la humanidad, sino que se cumplan una serie de reglas que él supervisa.

Cosmogonía

Los seguidores de los Viejos Dioses no tienen una teoría estructurada acerca de la creación del mundo, pues piensan sencillamente que siempre ha estado allí. No obstante, aseguran que antes de que los humanos nacieran Gaïa fue gobernada por los cuatro mayores dioses, que combatieron entre sí eliminando al más débil de ellos. A partir de ese momento, atraídos por la primera muerte, el resto de los Viejos Dioses llegaron desde el Abismo y durante infinidad de generaciones gobernaron absolutos, alimentándose del sufrimiento y la corrupción de la tierra. Finalmente, cansados de su festín, se fueron a dormir al Abismo hasta que su apetito nuevamente despertara y les hiciera regresar.

Culto a los Antiguos

En Itzi el credo a los Dioses Antiguos llegó a su apogeo hace miles de años, durante los tiempos del imperio de Ilhuitemoc. En esos momentos la religión implicaba continuos sacrificios humanos, torturas y toda clase de atrocidades para satisfacer la sed de sangre de las deidades. Sus seguidores pensaban que sirviendo a los dioses obtendrían su favor, así que perdieron la moralidad (y parte de su cordura) sumergiéndose en una espiral de depravación. Con la caída de Ilhuitemoc siglos más tarde el culto a los Viejos Dioses del Abismo prosiguió, pero tomando un cariz muy diferente. Adoptó el nombre de Culto a los Antiguos y tenía como fin asegurarse de que tales criaturas no despertaran o regresaran al mundo. Los rituales pretendían apaciguarlos más que agradarlos, aunque ciertamente dejaron de realizarse sacrificios humanos o torturas monstruosas.

El Culto a los Antiguos aún se mantiene en la actualidad en Itzi y se caracteriza por una gran diversidad religiosa en cuanto a prácticas y tradiciones. Las tribus tienen ciertos rituales comunes, pero también decenas de ceremonias que sólo se realizan en una zona en concreto. La mayoría se sustentan en la figura de un sacerdote (o grupo de sacerdotes) que usan sus conocimientos para calmar a los dioses hacía los que, más que veneración, sienten una mezcla de miedo y respeto.

Los Cultos Corruptos

Además de las creencias de Itzi la vertiente más oscura del culto a los Viejos Dioses del Abismo se ha extendido en secreto por todo el mundo. Pequeñas sociedades de cultistas están arraigadas en todos los niveles de la sociedad, personas a veces dementes o sedientas de poder que creen que sirviendo a los Viejos Dioses estos les recompensaran apropiadamente cuando regresen a reclamar lo que es suyo por derecho. Estos sectarios realizan todo tipo de rituales monstruosos con el fin de incrementar la influencia de los Viejos Dioses y acelerar su supuesto despertar. Los más comunes son los sacrificios (a menudo humanos), pero también hay otras muchas perversiones innombrables.

Estas sociedades son muy secretistas y ni siquiera se conocen entre ellas. Por lo general, encuentran a sus seguidores entre los locos o aquellos que no tienen absolutamente nada que perder. Actualmente existe alguna que otra en todas las grandes capitales, así como en las ciudades más importantes del mundo. La más grande de todas se encuentra en Chaville, con miles de miembros por todo el mundo y que mantiene contacto con Balzaks de Yha-Teli-Yuan.



Alta Sacerdotisa de Itzi



Relación con otras Religiones

Los seguidores de los Viejos Dioses creen que existen otras deidades, pero estas son débiles en comparación a las suyas. Por lo general piensan que el resto de religiones no están lo suficientemente preparadas para "el día en el que Ellos regresen" y, aunque no las rechazan, aseguran que sus dioses serán consumidos cuando aquellos que duermen en el Abismo reclamen el mundo que un día fue suyo. Naturalmente otras religiones estructuradas consideran el creo a los Antiguos Dioses del Abismo como una aberración, en especial los Cultos Corruptos, que a menudo son confundidos con sectas "satánicas" por la Iglesia de Abel.

El Culto a las Estaciones

El Culto a las Estaciones es una ancestral religión de origen Daimah. Nació en Varja hace ya más de cinco mil años y desde entonces se ha convertido en una de las creencias naturalistas más importantes de la historia. Tiene cierto parecido a los mitos Lilium en el sentido de que sus seguidores consideran que todo lo que existe está vivo y posee un espíritu que forma parte de Gaïa. No obstante, para ellos todos estos espíritus están ligados a ciclos infinitos, una especie de rueda del tiempo que hace que todo termine y reempiece una y otra vez. Sin embargo este círculo no funciona correctamente de por si. Aunque todo se renueva, el espíritu del mundo sigue envejeciendo poco a poco, lo que provoca que sea necesario "ayudarle" a percibir cuando acaba un ciclo y comienza el siguiente. Para hacerlo existen ciertos rituales que dan paso a diferentes etapas de tiempo y hacen que el mundo funcione apropiadamente.

El Culto a las Estaciones es una religión sin dioses o presencias divinas; lo más parecido que hay a una deidad es el espíritu del mundo, del que todos forman parte. Creen que cada estación representa una faceta diferente del alma de Gaïa y que, consecuentemente, las cuatro tienen caracteres muy diferentes. Según la religión cada persona está ligada desde el mismo momento en el que nace a una estación, que influye en su alma y le da ciertas cualidades únicas.

El culto a las estaciones no suele tener seguidores humanos muy organizados. Hay varios miles repartidos por todo el Nuevo Continente (principalmente en Pristina, Corinia y Espheria) así como en Varja, pero no existen verdaderas iglesias que lo sigan. No obstante, la creencia implica la realización de decenas de pequeños ritos; a veces tan simples como hacer un gesto diferente al amanecer y al anochecer (para indicar que empieza y termina el día), o tan estructurados como el Festival de las Cuatro Estaciones.

El Culto a las Estaciones tiene una limitada simbología que representa los cuatro elementos. Son semejantes a kanjis orientales, aunque mucho más arcaicos y elaborados.

Cosmogonía

Los seguidores del culto consideran que es un error pensar que el mundo tiene un principio y un final, pues todo es parte de un ciclo continuo que se repite. Por ello, el tratar de darle un inicio a las cosas es el más grave de los errores; Gaïa siempre ha estado ahí, eternamente, pues lo que muchos consideran el inicio del mundo no es más que el fin de una etapa anterior.

Aunque el número de ciclos sea infinito eso no quiere decir que un ciclo en sí lo sea. El alma del mundo envejece, poco a poco, y la labor de los sacerdotes consiste en ayudarla a recordar lo que tiene que hacer, prolongando así su "vida" y duración.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Sacerdocio y Estructura de la Iglesia

En la actualidad el Culto no tiene realmente una iglesia muy estructurada (o al menos, no entre los seres humanos), pero la figura del sacerdocio toma una enorme importancia dentro de la religión, ya que sus componentes no sólo actúan como intermediarios entre lo mundano y el alma de Gaïa, sino que además son los encargados de realizar los principales rituales que hacen que el mundo funcione correctamente. En ese sentido su relevancia es incluso superior a la cualquier otra religión existente; es gracias a ellos por lo que todo puede seguir avanzando día a día, como si fueran técnicos especialistas que desempeñando su función "pusieran a punto" el mundo entero.

Existen cuatro figuras supremas en cada comunidad; la sacerdotisa de la primavera, la señora del verano, el guardián del otoño y el señor del invierno. Las dos primeras siempre son representadas por mujeres, pues simbolizan el nacimiento y la evolución, mientras que las otras dos son encarnadas por hombres, representando la vejez y el final. Entre los cuatro, la sacerdotisa de la primavera se considera generalmente la más importante, pues su función es la permite pasar de la muerte a la resurrección del mundo.

Estos grandes sacerdotes suelen estar a su vez al mando de otros muchos clérigos estacionales de menor importancia, que realizan diferentes funciones y preparan todo lo necesario para los ritos principales.

El Festival de las Estaciones

Los rituales conocidos como el Festival de las Estaciones son la piedra angular del Culto. Se trata de cuatro festividades anuales que tienen como fin concluir cada una de las estaciones pasadas e iniciar un nuevo ciclo, renovando así continuamente el orden natural de las cosas. Por lo general coinciden temporalmente con los equinoccios y los solsticios, aunque no son necesariamente fechas fijas. El ritual en si, que resulta extremadamente ceremonial y complejo, tiene una parte litúrgica presidida por uno de los cuatro sacerdotes (el que corresponde a la festividad) y en teoría debe realizarse en un lugar de gran poder espiritual que permita vincular correctamente ambos mundos. El ritual de cada estación tiene una duración diferente, pero suelen ser de muchas horas (a veces, incluso un día entero).

Los seguidores del Culto a las Estaciones piensan que la celebración de los Festivales de las Estaciones es algo absolutamente vital (sobre todo el de la primavera), pues de no hacerlo en ningún lugar el orden del mundo se trastocaría dañando de manera irreversible la estructura de la realidad. No significa que el mundo se destruyera, pero Gaïa no percibiría el paso del tiempo creando caos y desastres hasta que se completase el año próximo.

Relación con otras Religiones

Los seguidores del Culto a las Estaciones consideran que no existen dioses, sino diferentes facetas del alma del mundo. Creen así que el resto de religiones están equivocadas, porque los seres que adoran o bien no son reales, o bien no son más que una parte de Gaïa. Consideran que los Kami de Varja son una prueba de ello, ya que representan elementos terrenales del mundo (como lagos o montañas) que han despertado gracias a viejos rituales. De igual forma contemplan que los seguidores de las doctrinas Lilium están muy cerca de la verdad, pero al no darle importancia a los ciclos ignoran una de las facetas más importantes del mundo.



Señora del Verano Daimah

Tu´Tam

Pese a que nadie puede negar que sea una de las religiones más antiguas, Tu´tam es también una de las más desorganizadas y erráticas. No son pocos quienes la consideran poco más que una suma de diferentes credos y prácticas religiosas con tan sólo unos ligeros lazos en común. Es originaria de las tribus Jayán de las llanuras de Eurakia, pero a lo largo de miles de años también ha sido adoptada por muchos bárbaros humanos que la siguen en la actualidad.

Los Tu´tam creen que el mundo tiene dos planos de existencia, el físico y el del alma, que son a la vez dos caras de la misma moneda. Todo está lleno de espíritus de todo tipo, que vigilan que el orden natural de las cosas no sea alteado. Algunos de estos entes son muy mundanos y tienen por tanto un escaso poder, pero otros son grandes potencias que recoge la esencia comunal de toda una raza o cosa, como el "espíritu del caballo" o el "espíritu de las montañas". Según su concepción, todos los seres tienen un guardián desde el mismo momento en el que nace, el cual está actuando continuamente a favor de su protegido. Cometer un pecado contra el mundo (yendo, por ejemplo, en contra del orden natural) puede granjearle a uno la enemistad de los espíritus, lo que significa automáticamente ser abandonado por sus protectores.

Una característica notable de las creencias Tu´tam es el uso de términos de parentesco en prácticamente todos los elementos fundamentales. La mayoría de espíritus importantes son considerados hermanos o primos, e incluso las diferentes razas, como los humanos, los Jayán o los Sylvain, tienen títulos como "Nietos del Barro", "Sobrinos de las Montañas" o "Primos de la Luz".

Los Tu´tam están muy ligados a la simbología, pues cada espíritu importante tiene una marca determinada que representa su nombre.

Cosmogonía

Es prácticamente imposible fijar un único relato acerca de la creación del mundo, pues cada tribu tiene sus propias historias y no hay dos iguales. Atendiendo únicamente a los puntos más generales de todas ellas, puede deducirse que los espíritus vivían en las estrellas cuando el Sol, la Luna, el Vacío y la Doncella decidieron que necesitaban un lugar para descansar. La Doncella encontró una mota de polvo en la inmensidad de la noche y al tocarla creó Gaïa, un mundo que los otros tres no tardaron en aprovechar. A partir de ese momento las historias son incluso más caóticas, pero se explica que todos los demás espíritus descubrieron el planeta y al llegar a él crearon todo lo que existe.

Los Chamanes

Los espíritus tratan normalmente de ayudar pero no quieren hacer que las cosas sean demasiado fáciles para los mortales, razón por la que se comunican con estos mediante signos enigmáticos y visiones. Para interpretarlos, así como para interceder ante los espíritus en los momentos de dificultad, existen los chamanes, sacerdotes de las fuerzas del más allá. Para los Tu´tam estos hombres y mujeres destacan sobre todo por su sabiduría y el cariño especial que los espíritus sienten hacia ellos.

Habitualmente sólo hay un chaman en cada tribu, pero este tiene a su vez un aprendiz que se prepara para sucederle llegado el momento. A veces, chamanes de diferentes lugares y grupos pueden reunirse en grandes celebraciones para transmitir sus conocimientos los unos a los otros, así como para discutir los acontecimientos que, según ellos, tienen lugar en el mundo espiritual.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Los Tótem

Todas las tribus más importantes están habitualmente bajo la protección de un patrón que vela por su prosperidad, el cual es normalmente un espíritu superior al que denominan Tótem. Este guardián es una figura extremadamente importante para la tribu, pues es la que fija muchas de sus costumbres y leyes. Generalmente se supone que todos los Tótem tienen preferencias similares, pero también sus propios gustos estrambóticos, que sus protegidos se aseguran de satisfacer.

Relación con otras Religiones

Los Tu´tam no reconocen otras religiones que la suya, e incluso si se les habla de "dioses", para ellos no son más que grandes espíritus que no tienen nada que proteger. Un claro ejemplo de ello son los Shajads, a quienes los bárbaros conocen, pero consideran simplemente un grupo de hermanos oscuros que velan por tribus ya olvidadas.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Capítulo 5
Otros Cuentos de Gaïa

Los cuentos, igual que las ideas,
son mucho más difíciles de
matar que las personas.
Pero mueren, igual que todo.

-Apros-



Quedan aún muchos cuentos por narrar

Ilustrado por © Wen Yu Li

Gaïa está repleto de historias. Es un mundo inmenso lleno de innumerables relatos. En cada esquina, en cada pequeño rincón, puede haber esperando un suceso increíble que, a su vez, no es sino un pequeño fragmento de algo mucho mayor. Todos estos acontecimientos se enlazan posteriormente con otras tantas tramas, creando entre todas una descomunal tela de araña de infinidad de historias. A continuación vamos a adentrarnos en algunas de ellas, una pequeña parte de los interminables cuentos de Gaïa.

Las Guerras Secretas

Considerar que la Ruptura de los Cielos ha sido el único suceso en los últimos siete siglos que ha estado a punto de hacer resquebrajarse el mundo es una equivocación. Si bien sólo las acciones de Eljared han llegado a tener una notable relevancia pública, son muchas las ocasiones en las que Gaïa estuvo al borde del abismo, incluso si la mayoría de sus habitantes nunca llegaron a ser conscientes de que sólo les hacía falta abrir los ojos para comprender que todo había llegado a su fin. Estos conflictos siempre han tenido lugar a espaldas de la humanidad y aquellas veces en las que sus consecuencias tuvieron mayores repercusiones fueron ocultadas al público gracias a la influencia del Imperio o de la Iglesia. Sin embargo, aún hay quien recuerda esos momentos oscuros de la historia, aquellas épocas de crisis que se denominan las Guerras Secretas.

La Primera Guerra: El Alzamiento de los Primigenios

La Primera Guerra secreta es aquella que enfrentó a la humanidad con las fuerzas de los primigenios. Al contrario que otros conflictos venideros, fue la que más mereció la calificación de "guerra", ya que en ella se enfrentaron miles de contendientes y dejó tras de si una infinidad de muertes.

Los llamados Dioses Primigenios son unas de las entidades más aterradoras de la existencia. No es fácil precisar su origen, pero lo que se sabe de ellos es que son corrupción, depravación y locura, el verdadero terror que hace que los monstruos se echen a temblar. Ocupan el espacio intermedio entre lo que existe y la demencia; los mortales sólo pueden percibirlos a través de la sombra traslucida que proyectan sobre el mundo. Son pestilencia, putrefacción, genocidio y muerte, el fin de la lógica y el nacimiento del sufrimiento eterno.

Hace más de diez mil años estas entidades lograron penetrar en el mundo a través de un vórtice en la razón del universo y cayeron desde el cielo sobre la superficie del planeta como meteoros incandescentes. Igual que fetos que necesitaban su tiempo para desarrollarse, lenta y paulatinamente fueron absorbiendo carne en las profundidades de la tierra y los océanos para fabricarse cuerpos apropiados, a la vez que preparaban una hueste digna de ellos corrompiendo a los Balzak para que les sirvieran.

Durante milenios hicieron apariciones esporádicas hasta que, hace alrededor de dos mil quinientos años, trece de ellos se manifestaron en el mundo. Aquel suceso dio inicio a una de las grandes guerras de la antigüedad, que hizo que todas las naciones élficas se alzaran junto a una innumerable legión de elementales luminosos vinculados a la Reina de las Espadas. El conflicto se alargó más de dos décadas, pero dado que los primigenios no actuaban conjuntamente (e incluso combatían entre ellos de vez en cuando), fue posible la victoria. Incluso cuatro de ellos fueron completamente destruidos, pero sus muertes provocaron consecuencias mucho más terribles de lo que nadie imaginaba. Al dispersarse su esencia corrompió el mundo como una enfermedad, pervirtiendo todo cuanto se encontraba a su alrededor y haciendo el territorio inhabitable. Por ello, los nueve restantes fueron arrojados a las profundidades de la tierra, donde se les selló con un sistema sobrenatural que perpetuaría su letargo por toda la eternidad.

Sin embargo, conceptos como "eternidad" o "para siempre" no suelen funcionar demasiado bien en Gaïa.

Durante el año trescientos cincuenta y seis un numeroso grupo de Balzaks procedentes de la ciudad sumergida de Yha-Teli-Yuan entró en las ruinas de Itaculil en Itzi iniciando un complejo ritual que les permitió despertar la consciencia de varios de los dioses primigenios encerrados en la Cordillera de los Vientos. Las deidades no podían moverse físicamente, pero sus esencias eran lo suficientemente fuertes como para hacer que sus adoradores se levantaran por doquier. Abominaciones, semillas sin forma y otras monstruosidades comenzaron a manifestarse abiertamente por el mundo, atacando pequeñas poblaciones apartadas y llevando consigo el terror y la desolación.

Las acciones globales de las criaturas alertaron la atención de la Inquisición, que en aquel momento estaba controlada por el Inquisidor Supremo Etrigan Bolt, un hombre excepcionalmente poderoso y con escasos escrúpulos. Para Etrigan, mantener en secreto lo que estaba pasando cobró una vital importancia. Lo sobrenatural empezaba a ser un mero recuerdo para los hombres y temía que si llegaba a hacerse pública la reaparición de tales monstruosidades se iniciaría a una nueva era de oscurantismo y miedo. Por ello, sus métodos fueron drásticos y terribles; ordenó la destrucción absoluta de los supervivientes y de todas las poblaciones atacadas, usando su influencia política para simular que había sido obra de grupos rebeldes. Al mismo tiempo preparó un cuerpo de choque con todos los mejores agentes imperiales "reclutándolos" forzadamente en la Inquisición. Sin perder tiempo, los usó para atacar a las criaturas allá donde se manifestaban mientras buscaba los orígenes del suceso.

Los enfrentamientos fueron cruentos y la pérdida de vidas extremadamente alta. La guerra secreta prosiguió durante un año, tiempo durante el cual, convencidos de que su era había llegado, los Balzaks de Yha-Teli-Yuan salieron a la superficie para atacar toda la costa oeste del Nuevo Continente. Esa fue su jugada más arriesgada, pues si bien aquel derramamiento de sangre era lo que necesitaban para liberar las cadenas del dios primigenio Nyogtha, encerrado lejos de sus hermanos en las profundidades del océano, también dio la pista final a la Inquisición de donde debían centrar sus acciones. Aquella fue la parte más cruenta de la guerra, en la que se libraron las batallas de mayor envergadura y con mayor número de bajas en ambos bandos. Finalmente, encabezados por los mismísimos Etrigan y Lázaro Giovanni, los Inquisidores atacaron Itaculil y destruyeron a los Balzaks de la ciudadela, deteniendo el ritual que mantenía la consciencia de los primigenios despierta.

Todos pensaban que aquello sería el final del conflicto, cuando en realidad sólo había sido el preludio de la pesadilla. Nyogtha había tenido suficientes sacrificios para despertar y su enorme cuerpo aborgotado se alzó desde las profundidades para traer consigo terror y locura. Lentamente, empezó a sobrevolar los cielos en dirección a la Cordillera de los Vientos, atraído supuestamente por la presencia de sus hermanos dormidos Vorvadoss y Zuchequon. A su paso, dejaba caer semillas monstruosas, aberraciones que se esparcieron por la tierra.

Comprendiendo que un enfrentamiento directo contra aquella cosa no era posible, el profesor Der Parker, un miembro de Nathaniel que había estado investigando la presencia de los primigenios en la Cordillera durante décadas, descubrió que existía una posibilidad desesperada; los Sylvains habían dejado un sistema de defensa final en caso de que alguna de las criaturas llegase a despertar. Activado en el momento apropiado, era posible hacer que Nyogtha fuera sellado junto a los demás. Lo que nadie sospechaba es que la deidad no tenía intención alguna de liberar a sus hermanos; pretendía consumirlos para recuperar por completo todas sus fuerzas. Cuando llegó hasta la Cordillera comenzó a penetrar hacia las profundidades y a devorar sus cuerpos inertes de las entidades. Parker, sin importarle su propia seguridad, sobrecargó los sistemas que contenían a Vorvadoss y Zuchequon, destrozando a los tres hermanos y sepultándolos bajo millones de toneladas de roca.

Aquel fue considerado el final de la primera Guerra Secreta, aunque las acciones iniciadas por los primigenios y las semillas de Nyogtha aún seguirían causando problemas durante un siglo más.

Curiosidades

- Aunque nunca se arrepintió de sus acciones, Etrigan fue incapaz de soportar lo que había ordenado hacer y se retiró de su puesto poco después de finalizar la guerra. Un solo año más tarde se quitó la vida.
- Bajo una identidad diferente Eljared se vio involucrada en el conflicto como agente secreta de la Inquisición. Aparentemente, estaba interesada tanto en detener a los primigenios como en obtener información sobre ellos de primera mano. Fue ella quien contuvo la corrupción de Nyogta, Vorvadoss y Zuchequon cuando fueron destruidos y, años más tarde, usó sus cuerpos para crear a Los Despertados Heatseeker, Serenade y Cardiger.
- Si bien la mayoría de los dioses primigenios se encuentran sellados bajo la Cordillera de los Vientos, esa no es la única ubicación donde descansan. Se sabe de al menos cuatro de ellos que duermen en sitios diferentes, bajo piedras de sello similares a las que hay sobre las montañas.
- Los libros de Der Parker son los mejores compendios sobre los primigenios que se pueden encontrar en la actualidad. De hecho, los Inquisidores los estudian como referencia para saber como combatir a las huestes de dichas criaturas.
- Los miembros de la Orden de Yehudah habían estado involucrados en el conflicto, actuando como una tercera fuerza que intentaba sacar provecho de la situación. Durante el despertar de Nyogtha, dos de los Azathoth pensaron que podrían tratar de controlar al díos y le esperaron en la Cordillera de los Vientos antes de su descenso. Fueron un tentempié nutritivo para la deidad.
- **Número de bajas estimadas:** 110.000

Ilustrado por © Wen Yu Li

La Segunda Guerra: El Consorcio de las Sombras

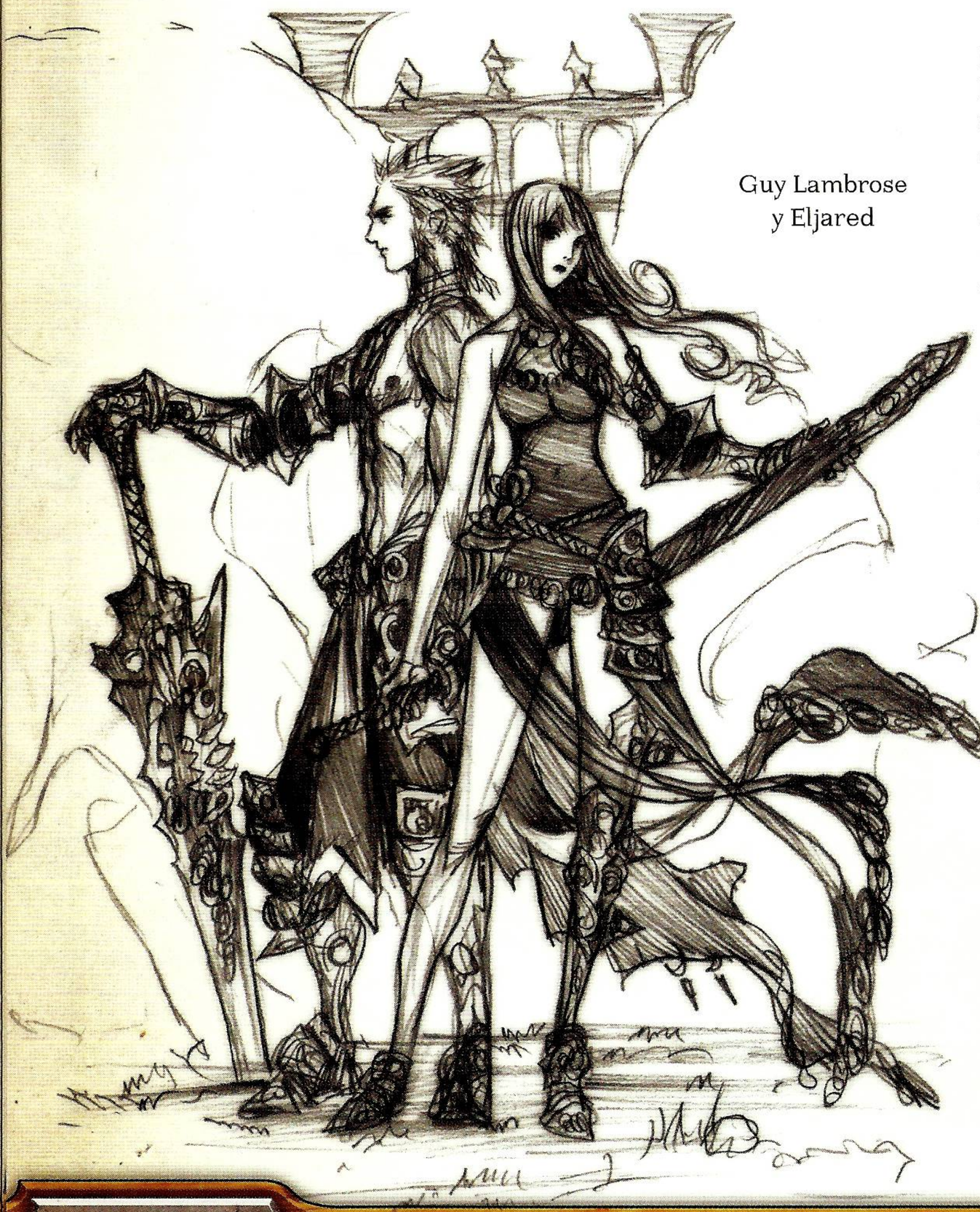
La segunda de las guerras secretas tuvo lugar contra una extinta organización sobrenatural conocida como El Consorcio de las Sombras. Compuesta por diversas entidades sobrenaturales de La Vigilia que habían sido desterradas del mundo en la era del caos, las criaturas decidieron unirse para regresar y acabar no sólo con la humanidad, sino también con todas las razas sobrenaturales que los expulsaron en el pasado. Aún sin tener un liderazgo claro ni verdaderos vínculos entre ellos, los miembros del Consorcio de las Sombras actuaron conjuntamente gracias a dos sentimientos muy fuertes; deseo de dominación y venganza.

Tras planear detenidamente sus acciones más de un siglo, decidieron que su primer ataque debía ser brutal y desconcertante. Por ello, manifestaron desde La Vigilia un inmenso artefacto sobrenatural en el interior de la ciudad de Kargan, que estalló acabando con la vida de miles de inocentes. A continuación, usaron otro dispositivo para absorber la esencia de los difuntos, obteniendo así una considerable cantidad de poder existencial. Sin perder tiempo repitieron el proceso varias veces más, antes de que nadie pudiera encontrar un patrón en sus acciones. Su objetivo era muy simple; actuar lo menos posible en Gaïa, realizando ataques inesperados sólo para desparecer nuevamente en La Vigilia. Cada asalto les permitiría absorber poder existencial, haciéndoles cada vez más fuertes sin correr riesgo alguno.

En esta ocasión no sería una gran organización de Gaïa la que detuviera la amenaza, sino un desconocido grupo de personas cuyos nombres no perduran en la historia. Guy Lambrose, un líder mercenario que antaño fuese un templario de Tol Rauko, había perdido a su hermana y a su sobrina durante la explosión de Kargan. Mientras las enterraba, juró que acabaría con los culpables a cualquier precio, una promesa a la que dedicaría su existencia entera. Al mismo tiempo que los agentes del Imperio y la Iglesia buscaban indicios de la fuerza que estaba detrás de los ataques, Guy descendió hasta las mismas profundidades de las tinieblas para dar con el Consorcio. Al mando de un grupo de mercenarios de élite, usó todo su conocimiento del submundo sobrenatural para penetrar en los lugares más recónditos de La Vigilia y encontrar información sobre la identidad de sus enemigos. En su camino conoció a infinidad de aliados únicos, como Nozomi Kurayami, la extraña dueña de La Linterna Oscura que le proporcionó medios para lograr sus objetivos, la reina demonio Morrigan o incluso a uno de los Azathoth de Yehudah. Entre ellos encontró compañeros que caminarían a su lado en una cruzada secreta; en total, casi medio centenar de individuos dotados de capacidades especiales.

El Consorcio, percatándose de la amenaza que suponía aquel inesperado grupo (sobre todo si el Imperio o la Iglesia eran capaces de unirse a ellos), lanzó varios ataques contra Guy mientras se preparaban para iniciar su incursión más arriesgada. El artefacto que habían estado cargando de fuerza vital era un dispositivo que creaba un vórtice de vacío con la capacidad de erradicar toda existencia en kilómetros de distancia. Su plan era activarlo en la ciudad sagrada de Albidion; no sólo la destruirían por completo, sino que la usarían después como nexo de entrada al mundo, reclamando para ellos todo el poder que en se acumulaba en su interior. Sin embargo Guy logró llegar hasta el núcleo de pesadilla en la que residía el Consorcio en el preciso momento en que estos bajaban sus protecciones para usar el artefacto, atacando a las monstruosidades en su propio hogar. El combate que tuvo lugar fue desmedido, pero por notables que fueran los aliados de Guy, el poder de los líderes del Consorcio no podía ser menospreciado.

La batalla no tardó en inclinarse a favor de sus contrincantes y el mercenario comprendió que estaban destinados a perder. Sin embargo, el recuerdo de la promesa hecha a su hermana aún pesaba mucho en su alma y una fría determinación le hizo tomar su decisión final. Aprovechó el vórtice abierto hacía Gaïa para ordenar a sus compañeros que retrocedieran hasta el mundo real, mientras sin decirles nada avanzaba en solitario hacía el corazón de las tinieblas. Allí, mortalmente herido y rodeado de los líderes del Consorcio, activó el artefacto, descreando por completo su alma junto a la de todos sus enemigos. Aquello acabó por completo con la organización, poniendo también punto y final la segunda Guerra en la Sombra.

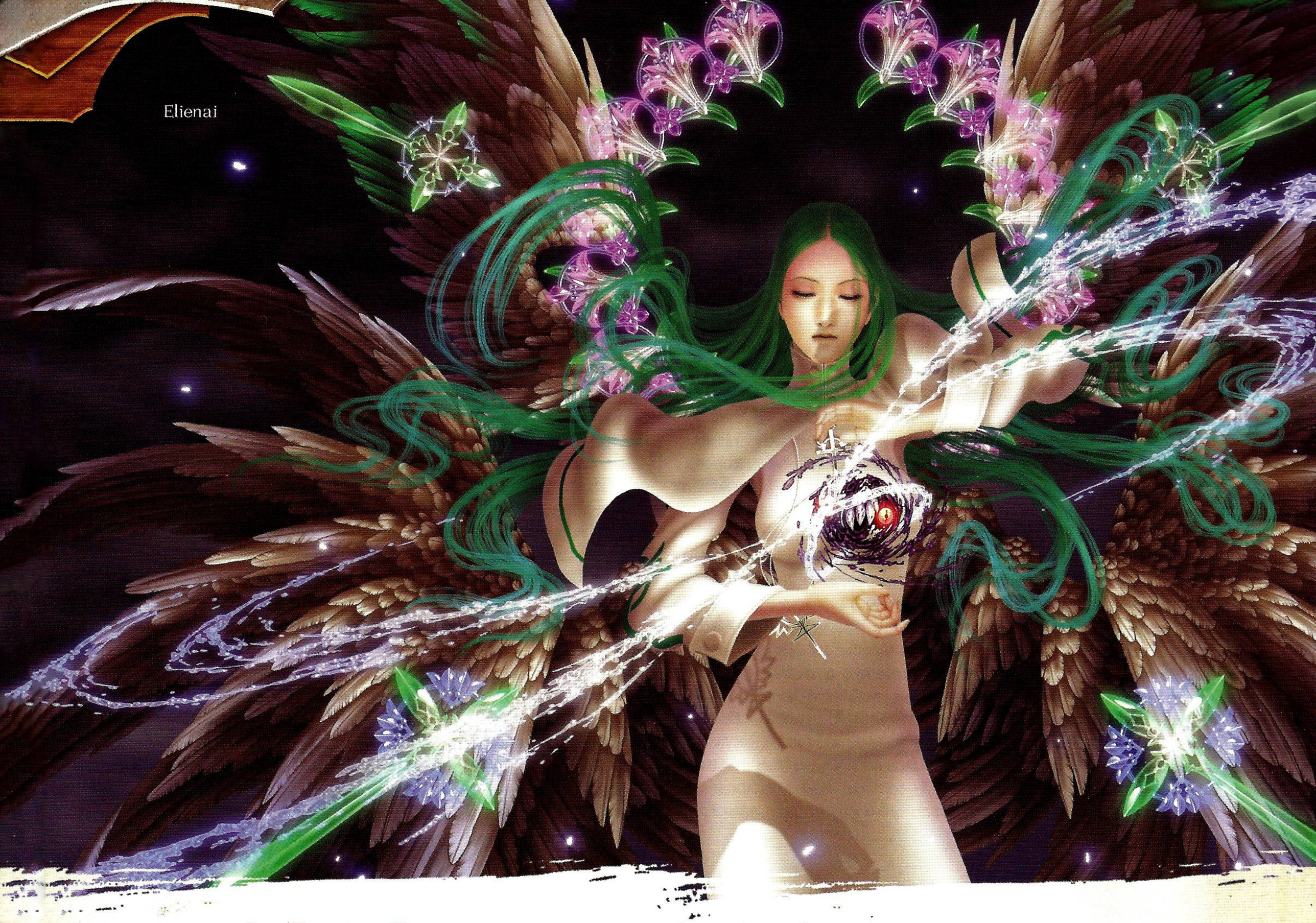


Guy Lambrose y Eljared

Curiosidades

- El Consorcio de las Sombras tenía centenares de agentes monstruosos, pero sus líderes eran el Señor de las Pesadillas Absolom, el Príncipe Demonio Avaricia, el Kami oscuro Hitsuko no Ebi y la Aeon Kali. De ellos, sólo Absolom sobrevivió, pero fue destruido poco después por Malekith, quien reclamó para sí su zona de influencia.
- Los dispositivos sobrenaturales que utilizaron los miembros del Consorcio en sus ataques fueron diseñados por Deymos, el Que No Muerte, aunque esa fue la única implicación que El Mensajero tuvo en el conflicto. Lo hizo sólo porque estaba interesado en el pago que obtendría (artefactos que descompondría para realizar sus propias obras), no porque le incumbiesen lo más mínimo los planes del Consorcio.
- Aunque él mismo lo desconocía, Guy Lambrose era descendiente de la legendaria asesina de La Cofradía Lemunia así como el antecesor de Lemures, líder del Conclave. Durante su cruzada, el antiguo templario estuvo a la vez influenciado por Azrael y Meseguis; su vida entera se encontraba en un abismo entre la luz y las tinieblas, y cualquiera de sus actos podía desequilibrar su balanza interna hacía un lado u otro.
- Algunos de los componentes del grupo mercenario original de Guy no eran humanos, sino miembros de otras etnias sobrenaturales con los que se cruzó durante sus años como templario. Él los reunió y los ocultó del Imperio y la Iglesia, dos grupos con los que se sentía desencantado.
- Aunque la victoria sobre el Consorcio de las Sombras se puede atribuir principalmente a las acciones de Lambrose, los agentes imperiales también actuaron directamente contra la organización. No sólo lograron detener tres de los ataques, previendo la pauta de de sus enemigos, sino que el emperador Lázaro destruyó personalmente a Hitsuko no Ebi cuando este penetró en Gaïa tratando de abrir el paso hacia Albidion. La muerte del Kami coincidió con el momento en el que Guy activó el artefacto.
- Malogrius, el Azathoth de Yehudah que se alió a Lambrose, lo hizo únicamente porque odiaba la idea de que unas criaturas sobrenaturales se atrevieran a pensar que "él" debería postrarse ante ellas. Aún sigue vivo, pues aprendió durante aquel conflicto un ritual para absorber la vida de sus enemigos y prolongar la suya propia.
- **Número de bajas estimadas:** 48.000

Ilustrado por © Wen Yu Li



La Tercera Guerra: Baal, La Puerta del Infierno

Sin lugar a dudas el conflicto contra la entidad conocida como Baal ha sido la guerra secreta de mayor magnitud, pues es aquella en la que tomaron parte un mayor número de fuerzas y entidades sobrenaturales. Sus proporciones fueron tales que en algunos círculos ocultistas incluso la llaman "La Verdadera Guerra en la Sombra", considerando el resto de luchas secretas pálidos reflejos de este acontecimiento.

La guerra contra Baal tuvo lugar durante el siglo quinto, aunque el conflicto fue presagiado una década antes de que sucediera por Harael Grimoire, la Santa que creó la profecía de Los Mensajeros. De cualquier modo, lo cierto es que es difícil determinar con exactitud el momento en el que La Puerta al Infierno empezó a actuar. Durante años varios acontecimientos de muy diversa índole fueron escalando por todo el mundo si bien nadie, ni siquiera las mayores potencias y organizaciones, se dieron cuenta de que existía un vínculo entre ellos, un "patrón" que se repetía y auguraba épocas más oscuras. Inapreciablemente una sutil ola de fatalidad empezó a cubrir Gaïa mientras, en las tinieblas, una voz tenebrosa susurraba palabras incomprensibles.

Siguiendo las indicaciones dejadas atrás por su hermana desaparecida, la Santa Elienai Grimoire, la prometida del futuro emperador Elijah Giovanni, investigó personalmente aquellos sucesos colaborando en secreto con la Inquisición y otras organizaciones como Samael o Belasarius. Así pues, sería la primera en percibir lo que estaba pasando en realidad; algo maligno, más allá de lo imaginable, empezaba a manifestarse en el mundo. Pero una cosa era saberlo y otra muy diferente ser capaz de hacer algo al respecto. Las acciones de aquel enemigo desconocido eran sutiles y su finalidad completamente ignota, por lo que combatirlo resultaba imposible.

Pese a que las preocupaciones de Grimorire fueron atendidas y varias potencias empezaron a actuar, no le dieron al asunto la importancia debida y sus acciones fueron desorganizadas, por lo que sólo sirvieron para generar cierto ambiente de preocupación entre quienes se movían en el submundo sobrenatural. En aquel primer momento, sin saber muy bien a que se enfrentaban, hubo ocultistas que conjeturaron que se trataba de Shotep o algún dios maligno de la antigüedad que se preparaba para regresar a Gaïa. Irónicamente un gran número de entidades infernales, entre las que se incluían muchos de los nobles demoniacos más importantes, se volvieron muy activas pensando que si actuaban en nombre de aquella "fuerza desconocida" podrían reclamar un lugar a su lado cuando se revelase. Eso no hizo más que sumirlo todo en un caos aún mayor, haciendo imposible diferenciar las acciones de los demonios de las del verdadero enemigo.

Y mientras, ajeno a todos, aquella cosa sin nombre se había extendido ya más allá de lo que nadie comprendía. Su presencia infectaba varias de las líneas de dragón y otros puntos de poder, a la vez que corrompía a los que serian sus futuros agentes sin que ni siquiera ellos mismos fueran conscientes de que le servían. Finalmente, cuando era demasiado tarde para detenerle, el "enemigo" dio finalmente pruebas de su existencia.

Su primer acto directo fue el 13 de noviembre del cuatrocientos setenta y nueve, cuando consumió por completo el infierno personal de Astaroth, el mayor rey demoníaco de su era, y usó todo el poder infernal acumulado en la dimensión para dar nacimiento a una hueste vinculada únicamente a él. Al mismo tiempo activó todos sus agentes durmientes, muchos de los cuales ocupaban puestos de máxima relevancia en algunas de las organizaciones más importantes. Engañados y confusos, componentes de la Iglesia, Samael y Yehudah se enfrentaron abiertamente entre si, desatendiendo por completo la verdadera amenaza que se cernía sobre el mundo.

El asunto alcanzó tal escala que incluso el futuro emperador Elijah Giovanni decidió tomar cartas en el asunto. Acompañó a Elienai junto a un selecto grupo de agentes de la Orden del Cielo hasta la dimensión de Astaroth, donde pudieron atisbar una sombra de su auténtico enemigo. Y fue también en aquel lugar donde la joven Santa le dio un nombre.

Baal, que en el antiguo idioma aramense significaba "El Maestro".

La entidad, si es que podía realmente llamarse así, no era nada material, sino una puerta viviente al "infierno". Conectaba y representaba a la vez algo infinitamente más terrible que las dimensiones personales que creaban los demonios de mayor jerarquía; era una reunión residual de toda la energía maligna de la existencia, nacida a partir de miles de demonios y algunos dioses muertos que, sin un lugar al que ir tras la activación de Upnapistim, habían formado su propia realidad; un "verdadero averno" como Gaïa nunca había visto antes. Y fue la consciencia del hombre lo que dio voluntad.

Aquel primer encuentro entre Baal y Elijah acabó con la destrucción de la dimensión de Astaroth, que se vino abajo a causa de las energías que el Mensajero había absorbido de ella, pero ni la Santa ni el futuro emperador pudieron hacer nada para dañar a la Puerta del Infierno, que se retiró de la realidad a proseguir con sus planes. Aquello sólo era un augurio del verdadero enfrentamiento que estaba a punto de empezar.

Durante los meses siguientes los agentes de Baal actuaron rápida e implacablemente, destruyendo cualquier oposición a su señor. Sin embargo, el golpe más duro para Elijah fue que su mejor amigo y mentor, el Alto Árbitro Druaga, se convirtiera en el ejecutor definitivo de Baal, el campeón infernal que encabezaba a sus huestes. Conscientes del peligro que se cernía sobre la existencia, fuerzas de la Inquisición, Samael y otros entes sobrenaturales entre los que se encontraban algunos de los denominados "Mensajeros" se vieron forzados a cooperar en contra de Baal. Incluso parte de la nobleza demoníaca tuvo que hacerlo, comprendiendo que aquella monstruosidad los consumiría igual que había hecho antes con Astaroth.

Sin embargo, nadie imaginaba aún el verdadero plan de la Puerta del Infierno. Sus huestes atacaban por igual lugares sacros como impíos, o destruían a potencias demoníacas y seres sagrados sin aparente conexión. Por mucho que trataban de detenerle, sus enemigos no parecían ser capaces de hacerle daño; por cada criatura vinculada a Baal que caía cien más poderosas que la anterior surgían de sus entrañas. El conflicto llegó a su apogeo en la ciudad santa de Kheni, donde el destino quiso que un gran número de entidades, entre los que se encontraban potencias como Dinah, Angelus, Etheldrea o Hringham, tuvieran que luchar junto a Elijah, Elienai y los mejores Altos Inquisidores contra una horda infinita de cientos de miles de demonios. El enfrentamiento acabó con la completa destrucción de la ciudad, aunque en el fracaso también hubo cierta victoria; Elienai, que de algún modo compartía cierta conexión con la entidad, pudo percibir sus intenciones en el momento en que su sombra se cernió sobre las ruinas de Khemi.

Baal pretendía crear una forma física con la que manifestarse en el mundo, algo que le permitiera fusionarse con la existencia y convertirlo todo en un infierno. Para ello, primero debía preparar Gaïa liberando suficiente energía demoníaca y consumiendo los lugares sagrados que resultaban anatema para su naturaleza. Irónicamente, la destrucción de sus propios agentes no hacía sino reforzarle; con cada victoria o derrota, estaba más cerca de ser material.

Gracias a la energía generada con la destrucción de Khemi, Baal estaba finalmente preparado. El 27 de septiembre del año cuatrocientos ochenta y uno la entidad creó un vórtice en mitad de La Vigilia del Océano de Calísis en el que comenzó a acumular toda la maldad de la humanidad y el poder de las Líneas de Dragón que controlaba. Sin apenas tiempo para reaccionar, Elijah reunió a la desesperada a un grupo de individuos y entidades para detenerle, una dispar fuerza de combate que viajó hasta las entrañas de la realidad a través de las capas de protección de Baal. A un alto coste en vidas y tras verse forzado a acabar con su antiguo maestro Druaga, el futuro emperador logró llegar hasta el núcleo de la entidad, el corazón mismo del mal.

Sin embargo, ni siquiera Elijah, el último miembro de la innatural dinastía Giovanni, podría ganar aquel combate sin pagar el más alto de los precios.

Elienai, que había permanecido siempre a su lado, presintió que el hombre al que amaba estaba destinado a morir en el combate. Desesperada, en el momento en el que el futuro emperador se disponía a destruir la inmadura forma de Baal, la Santa le protegió con su propio cuerpo del ataque de la entidad, sumando sus poderes a los de su prometido para permitirle asestar un golpe definitivo al mismísimo corazón del infierno. Y así fue como la tercera Guerra en la Sombra terminó, mas el coste de la victoria resultó mayor de lo que Elijah hubiera deseado.

Si bien la esencia de Baal logró sobrevivir al ser una parte misma del infierno, el daño existencial sufrido a manos de Elijah, sumado a los sellos sobrenaturales que Etheldrea, Dinah y Elienai impusieron sobre él provocaron que jamás pudiera recuperarse por completo. Aunque su amenaza sigue existiendo y no son pocos los que temen que su sombra pudiera volver a cernirse sobre Gaïa en el futuro, es altamente improbable que jamás alcance el poder casi absoluto que controló en este periodo.

Curiosidades

- Kisidan y otro dos Godkillers de Imperium intervinieron en la batalla de Khemi junto a las fuerzas de Elijah para detener a Baal. Lamentablemente, fueron del todo incapaces de cumplir sus objetivos; destruir la esencia de la Puerta del Infierno antes de que comenzara a manifestarse.
- Oficialmente Khemi fue arrasada por la inesperada erupción de un volcán que permanecía dormido bajo la ciudad. Contemplando lo que quedó de ella y de su medio millón de habitantes, cualquiera creería que es verdad.
- Esta Guerra en la Sombra es, de lejos, la que mayor número de entidades poderosas movilizó. Se calcula que más de un centenar de entidades con un estatus cercano a un semidiós se involucraron directamente en ella.
- De todos los conflictos conocidos el enfrentamiento contra Baal ha sido el único en el que Imperium decidió utilizar abiertamente escuadrones de Jürgand. De no haber acabado precipitadamente como lo hizo, la organización tenía preparados tres patriarcados enteros para descender al mundo.
- **Número de bajas estimadas:** 550.000

La Cuarta Guerra: Ergo Mundus

La Guerra en la Sombra contra el Mensajero Ergo Mundus ha sido uno de los conflictos más extraños, pues si bien pudo potencialmente alcanzar dimensiones comparables a la de la mismísima Guerra de Dios, se detuvo antes de que se desencadenara por completo.

La enigmática entidad conocida como Ergo Mundus, el autoproclamado "dueño de todo lo existente", apareció alrededor del año quinientos cincuenta y dos. Nadie supo entonces de donde había surgido ni nadie lo sabría jamás. Era un ser ególatra y caprichoso, arrogante y pendenciero, cuyo descomunal ego sólo era superado por su inconmensurable poder sobrenatural. Aparentemente desconocía o le importaba bien poco el orden del mundo y no tuvo el menor reparo en mostrar abiertamente su naturaleza inhumana o sus habilidades monstruosas. Por encima de todo le gustaba los desafíos y detestaba que le dijesen que no podía hacer algo; de hecho, fue un mero comentario desafortunado el que propició el inicio del conflicto.

Aunque se sabe que estuvo vagando sin rumbo entre el Nuevo Continente y la Vigilia durante meses, su primer acto de relevancia fue entrar caminado impunemente a plena luz del día en la ciudad de Magda y dirigirse al castillo imperial de la familia Mashen'ka, pues según él le parecía el único lugar aceptable para descansar un rato. En su avance, pisoteó impunemente a medio ejército sólo para acabar durmiendo placidamente en las cámaras privadas del monarca.

Con el Principado en caos, la presencia del Mensajero atrajo de inmediato la atención de la Iglesia, que reunió a toda prisa un grupo de Altos Inquisidores para terminar con aquella amenaza. Ergo los aplastó a todos entre carcajadas, disfrutando del combate y la posibilidad de "desentumecerse un poco" con aquel ejercicio. Pero el problema tomó una dimensión completamente diferente cuando uno de los Inquisidores que yacía destrozado a sus pies advirtió a la entidad que incluso si los había derrotado a ellos, la Iglesia servía a un poder mil veces mayor, algo que Ergo nunca podría poseer o derrotar; el Sacro Santo Trono de Abel. Aquellas palabras serían el desencadenante de la que pudo ser la peor de las tragedias, pues el Mensajero se las tomó como un reto personal.

Abiertamente y sin tapujos, Ergo buscó a entidades de poder tanto de la Vigilia como de Gaïa y las sometió con el objetivo de reunir un pequeño pero extremadamente efectivo ejército privado al que pronto se sumó por voluntad propia muchos otros seres que veían a la criatura como su "liberador". De ese modo dieron comienzo a una serie de enfrentamientos entre los agentes imperiales y los de Ergo, que sin excepción acabaron con la victoria de este último. Extasiado por el desafío, la entidad mandó un mensaje al mismísimo emperador; en un plazo de tres meses, el mundo entero estaría en su poder.

Antes de que eso ocurriera, puede que por una casualidad del destino el poder de Ergo provocó el despertar de Elienai, que había permanecido décadas en coma desde el final de la anterior Guerra Secreta. La Santa percibió un descomunal peligro procedente del nuevo Mensajero, aunque también que su naturaleza era menos tenebrosa que la de Baal. Actuando por propia cuenta y sin el apoyo de la Iglesia, la Santa decidió reunirse con él para tratar inútilmente de hacerle entrar en razón. Ergo, entretenido, le explicó a Elienai que no tenía intenciones de causar daños innecesarios al mundo, pero nada podría evitar que avanzara hasta reclamar el trono de Abel y pisotearlo con su pie victorioso; si querían evitar una gran destrucción, bastaba con que el Imperio admitiera su supremacía.

El problema, no obstante, estaba escalando a algo mucho mayor que el mero reconocimiento del poder de Ergo. Aún sin pretenderlo el Mensajero empezaba a convertirse en una especie de Mesías oscuro a los ojos de los seres sobrenaturales, un salvador que, para algunos, les permitiría alzarse nuevamente ante los ojos del hombre, mientras que para otros encarnaba el monstruo definitivo; el precursor de la destrucción de la raza humana. Si bien a él le importaba bien poco tales cosas, Elienai comprendió que con el tiempo suficiente su mera existencia iniciaría una guerra entre la humanidad y aquellos que se ocultaban en la sombra, un conflicto que reavivaría el odio racial y provocaría la muerte de incontables inocentes.

Ergo debía de ser eliminado con la mayor brevedad posible, antes de que estuviera preparado para avanzar hacía Arcángel.

Soldados o armas convencionales serían del todo inútiles contra el Mensajero, por lo que para detenerle se reunió un ejército como no se había visto en siglos. Por primera y única vez en la historia, todos los Inquisidores y Altos Inquisidores del mundo se reunieron para actuar conjuntamente al lado de los Caballeros del Cielo y los mejores templarios de Tol Rauko. Y liderando semejante fuerza se encontraba el mismísimo Gad Giovanni, hijo de Elijah.

Una semana antes de que se cumpliera el plazo anunciado Elienai apeló al orgullo de Ergo para atraerlo hasta un campo de batalla designado por ella, la isla de Tol Rauko, donde la influencia siempre presente de la Máquina de Rah anulaba casi por completo los poderes sobrenaturales hasta de una criatura como él. Naturalmente Ergo compendió que era una trampa, pero incluso así no dudó ni un instante en adentrarse en el corazón de la isla; como un niño que sólo deseaba mostrar su fuerza al mundo, aceptó para que de ese modo su victoria fuera completa. Sin embargo, aquella vez su egolatría sería su perdición. Elienai dirigió todas las protecciones sobrenaturales que antaño pertenecieran a Rah sobre él, usando su propio poder para encadenar unos segundos al Mensajero y hacer que su cuerpo físico perdiera consistencia. Eso le debilitó lo suficiente para que el joven Gad, el mariscal de Tol Rauko y el Inquisidor Supremo Ezequierem lograran destruir su forma terrenal.

Pero la Santa sabía que el poder de Ergo era tal que eliminarlo por completo resultaba imposible; en realidad su cuerpo representaba poco más que una manifestación física de su presencia mística, e incluso si fuera destruido sólo era cuestión de tiempo que se encarnara nuevamente en una nueva carcasa igual o más poderosa que la anterior.

Consciente de eso, Elienai había puesto en marcha un meticuloso plan que le permitiría obtener una victoria completa. En el mismo instante en el que fue destruido, el todavía confuso espíritu de Ergo fue manipulado por la Santa para introducirse en Le Grimuah, un inmenso volumen arcano con la suficiente energía existencial para contener su alma. De esa manera aquel libro, el cual había sido modificado expresamente con los más poderosos sellos y medidas de contención existentes, se convertiría en la prisión del Mensajero, una cárcel de papel, cuero y metal para su esencia inmortal.

La desaparición de Ergo representó el fin de su ejército ya que, sin la figura clave de su líder para unirlos, las entidades se dispersaron rápidamente dando por finalizado el conflicto del Mesías oscuro.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Forma demoníaca
de Ergo Mundus

Ataud de Sangre



Curiosidades

• Percatándose de su poder, Imperium trató de realizar un acercamiento al Mensajero para comprobar si era posible alistarlo entre sus filas, pero habían llegado tarde; Ergo estaba obsesionado con el trono y no se detendría hasta haberlo conseguido.

• El Alto Inquisidor que desencadenó con su comentario la obsesión de Ergo con el trono de Abel era Guilderstein Exxet, un antecesor de Romeo Exxet.

• Por causas desconocidas Ergo nunca daño a seres débiles o sin la capacidad de defenderse, e incluso parecía desagradarle que aquellos que actuaban en su nombre lo hicieran. De hecho no tuvo reparos en aplastar personalmente a algunos de sus seguidores por sobrepasarse. Según justificó sus actos, era más divertido para él "abusar" de aquellos que tienen poder, en especial de los "abusones".

• Los Ángeles Caídos de Samael se plantearon unirse a la cruzada de Ergo, pero Legión Ramses advirtió a sus compañeros que sería mucho más provechoso no hacerlo hasta ver como se desenvolvían los acontecimientos futuros.

• La mayoría de los generales de Ergo se unieron a él después de que el Mensajero se enfrentarse personalmente a ellos. Dejó vivir a aquellos que le parecieron interesantes a cambio de que le siguieran como subordinados.

• Ergo siente un profundo respeto hacia Elienai, considerándola la verdadera artífice de su derrota (aunque él prefiere denominarlo "empate técnico"). Ella, por el contrario, lo considera un "niño grande" que debe aprender a enfocar apropiadamente su poder para hacer un gran bien en el mundo.

• Se desconoce que ocurriría si la forma actual de Ergo Mundus fuera destruida. Lo más probable es que la esencia del Mensajero, completamente fusionada al libro, moriría definitivamente, aunque también existe la posibilidad de que se liberase. Esta última posibilidad es la razón por la que no han decidido destruirle hace tiempo.

• **Número de bajas estimadas:** 400

La Última Guerra: La Ruptura de los Cielos

Aunque la mayoría podría pensar que la Ruptura de los Cielo fue un conflicto tan abierto que no puede entrar en la consideración de Guerra en la Sombra, lo cierto es que muchas de las fuerzas de Gaïa consideran que la verdadera batalla se libró a espaldas del mundo. En ella se involucra a la suma Arzobispo Eljared y a su Nueva Cofradía en una serie de acontecimientos globales que usaron la guerra entre los principados como un medio de generar caos y producir inestabilidad a nivel global. Si bien nadie sabe con exactitud los detalles de lo sucedido, lo cierto es que tras aquellos sucesos han empezado a notarse algunas irregularidades.

El más notable de todos es el rápido resurgir de las fuentes de magia por todo el mundo. Todas las líneas del dragón parecen haberse reactivado, generando una energía sobrenatural como no había en Gaïa desde antes de la Guerra de Dios. Sin embargo, la consecuencia más extraña y la menos percibida es la absoluta falta de contacto con Shajads y Beryls. Lo cierto es que dichas entidades intervenían mínimamente en el mundo durante los últimos setecientos años, pero desde la Ruptura de los Cielos el silencio ha sido completo. Aquellos que los servían más abiertamente empiezan a preocuparse, ya que no comprenden demasiado bien como ha podido suceder. Obviamente resulta inverosímil considerar que los señores de la Luz y las Tinieblas pudieran haber sido destruidos de algún modo (especialmente porque sus vínculos de Elan con los mortales siguen manteniéndose), pero lo cierto es que se ignora el motivo de que no hayan hecho o dicho nada desde entonces. Existe la posibilidad de que los actos de Eljared lograran de algún modo inexplicable "separar" a los Shajads y Beryls del mundo, o puede simplemente que hayan elegido permanecer en las sombras por otros motivos. Sea de la manera que sea, incluso Imperium ha sido incapaz de contactar con ellos desde entonces.

Fuese lo que fuese lo que hizo Eljared durante la Ruptura de los Cielos, existe la posibilidad de que aquel suceso iniciara algo más que aún no se ha detectado, pero eso es algo que sólo el tiempo dirá.

El Cielo de Sangre

Nyhakryenzarath, o Nación del Cielo de Sangre, fue una de las grandes potencias no humanas de eras pasadas. Compuesta íntegramente por miembros de la raza Vetala, rigió con poder absoluto sobre una de las zonas más amplias del Nuevo Continente, comprendiendo parte de los territorios de lo que actualmente son Corinia, Ygdramar, Espheria y Arabal. La Nación se caracterizaba por estar cubierta tras una capa sobrenatural de nubes y tinieblas, un sistema místico que simulaba una noche eterna en el interior de sus fronteras. De ese modo los Vetala eran libres de moverse y actuar sin limitación alguna dentro de reino.

Nyhakryenzarath era un estado feudal, aunque su cúspide estaba regida por un consejo de altos nobles que se conocía como Los Antiguos; Vetala tan ancianos que pasaban la mayor parte del tiempo durmiendo en el interior de contenedores repletos de sangre para mantenerse con vida. A su vez eran servidos por treinta y dos adivinas, llamadas las Videntes de Sangre, que podían predecir el futuro y cambiar el curso del destino.

Como una pesadilla aterradora para sus enemigos, en sus tiempos de esplendor Nyhakryenzarath esclavizó y subyugó a todas las razas en el interior de sus dominios, convirtiéndolos a la vez en siervos, involuntarios soldados y ganado del que alimentarse. Mediante el terror y un poder sobrenatural casi absoluto, incontables víctimas eran sacrificadas a diario para satisfacer las ansias de sus habitantes.

Aunque mantuvieron una actitud agresiva con varias fuerzas de Gaïa incluyendo las propias naciones feéricas, Nyhakryenzarath fue una potencia casi imbatible durante más de mil años. En ese periodo iniciaron numerosos conflictos y, aunque no consiguieron su objetivo de extenderse hacia el Viejo Continente, al ser atacados en Eurakia siempre derrotaron a todos sus enemigos probando que en su territorio eran imbatibles.

La caída de la Nación del Cielo de Sangre fue propiciada por un momento interno de debilidad. Una guerra civil dividió el país cuando el más poderoso de los nobles, Kaleb Zarathos, se autoproclamó Rey de la Sangre y derrocó el orden de Los Antiguos. En ese instante de inestabilidad, antes de que el nuevo monarca asentara su poder, una coalición de diversas fuerzas, compuestas por rebeldes de los territorios cercanos, esclavos insurgentes, espíritus, elementales y un enorme destacamento de fuerzas Sylvain atacaron Nyhakryenzarath. Sin embargo, pese a estar dividida y perder por primera vez algunos de sus asentamientos, la Nación aún era demasiado poderosa en sus dominios. Por ello el verdadero golpe maestro que logró hacer caer el imperio de la sangre fue un ataque que provocó la destrucción del sistema sobrenatural que ocultaba el sol en sus fronteras. Negados de la protección natural a la luz a la que estaban acostumbrados, los Vetala fueron exterminados.

Aquella monstruosidad conocida como el Cielo de Sangre ha sido la base en la que se inspiran la mayoría de historias sobre vampiros del mundo, aunque tampoco sería descabellado considerar que los Vetala son los verdaderos "vampiros de leyenda", cuya fábula simplemente ha sido alterada por el paso de los siglos. Fuese como fuese, después de todo este tiempo Nyhakryenzarath ha dejado una profunda huella en Eurakia y sus habitantes. Incluso ahora, monumentos de la que fuera una grandiosa civilización perduran en muchos de sus parajes, inmensas construcciones góticas que son un triste recuerdo de un oscuro pasado.

Los Tres Reyes

La Leyenda de los Tres Reyes es el mito más extendido de Eurakia, pues está directamente vinculado a la destrucción de Nyhakryenzarath. Cada principado tiene sus propias versiones y héroes, pero por norma general todos concuerdan en que toma su nombre de una profecía hecha por las Videntes de Sangre que aseguró que la unión de tres monarcas sería lo único que pondría en peligro la supremacía de la Nación. Si bien Los Antiguos pensaban que hacía referencia a una posible alianza entre Sylvanus de las Naciones Fericas, Amaterasu no Mikoto de Varja y Orbatos de los Dukzarist, la realidad acabó siendo algo muy diferente.

Ilustrado por © Wen Yu Li



Vetala de la Nación
del Cielo de Sangre

Ilustrado por © Wen Yu Li

Aunque en cada sitio la historia puede tener matices diferentes, se cree generalmente que las acciones de Nyhakryenzarath llegaron a amenazar el orden natural de la existencia, obligando a las fuerzas sobrenaturales que controlan el equilibrio del mundo a intervenir. Una enigmática entidad quasi-divina conocida como el "Rey de los Espíritus" eligió a un pequeño esclavo de los Vetala y manipuló su destino para que, llegado el momento, se alzara contra sus señores. El Rey de los Espíritus se convirtió en el maestro y mentor del chiquillo, preparándolo para que algún día se convirtiera en el más grande de los Lim Sidhe.

Y fue así como levantó un ejército rebelde en el corazón de Nyhakryenzarath, recibiendo el título de Rey del Sol al destruir el sistema que sumía el continente en una noche eterna.

Irónicamente, el tercer monarca al que hace referencia la leyenda sería el propio Kaleb Zarathos, el Rey de la Sangre, que al alzarse contra Los Antiguos debilitó lo suficiente Nyhakryenzarath para que la Nación fuera destruida.

Según cuenta el mito, el destino de los tres reyes estuvo intrínsecamente entrelazado (hay quien asegura incluso que el propio Kaleb fue antaño el primer aprendiz del Rey de los Espíritus), pero se desconocen la mayor parte de los detalles de sus encuentros y la relación que hubo entre ellos.

Los Hijos del Dragón

Los Hijos del Dragón es una sociedad criminal de carácter sobrenatural que actúa en secreto con la finalidad de acabar con el predominio humano en el mundo. Toma como base principalmente la cultura Turak, los cuales adoran a los dragones como a criaturas que rigen el orden del mundo. Similar a como actuaría un grupo terrorista, realizan ataques relámpagos a poblaciones desguarnecidas, sitúan explosivos en lugares públicos para causar numerosas bajas y no dejan nunca escapar una oportunidad de sembrar el miedo y la inseguridad en la gente. Su objetivo no es vengarse de la humanidad ni actúan movidos por simple maldad o ansia de sangre; lo que pretenden es apartar a los humanos de un territorio que en el que instaurar su propio país, una tierra que llamar suya.

Esta idea les obsesiona, pues creen fervientemente que es algo que les corresponde por derecho. Sin embargo, también son extremadamente orgullosos y se niegan a ubicarse en una pequeña isla apartada del mundo o una zona desértica que no les permita crecer y prosperar.

La mayoría de los Hijos del Dragón son Turak puros, por lo que tienen que ocultar su verdadera naturaleza no dejándose ver o usando elaborados disfraces. No obstante, un número cada vez más creciente de miembros de la organización son nephilims Turak que han recordado partes concretas de sus vidas y se han unido a la sociedad. Su naturaleza humana les permite actuar donde sus hermanos "puros" no pueden, y por lo habitual muchos ocupan puestos importantes en la sociedad, especialmente entre las fuerzas de seguridad de cada país.

Aunque detestan a los humanos no tienen demasiados reparos en entablar contactos con los que se mueven en los bajos fondos para obtener aquello que necesitan, ya sean armas, dinero u otros elementos similares. En ocasiones incluso actúan como mercenarios para ciertos señores del crimen, siempre a cambio de "recompensas" que la organización puede necesitar. Hay veces en las que incluso algunos de sus líderes toman en persona el control de las redes criminales de algunas ciudades sólo por el poder que eso les proporciona.

Los Hijos del Dragón actúan mayoritariamente en Eurakia, pues es donde los suyos estaban asentados con más prominencia. También tienen pequeños grupos de operaciones en el Viejo Continente, si bien lo cierto es que allí no son más de un centenar. No obstante, casi la mitad de la organización se centra en atacar la isla de Dafne, la cual consideran suya por derecho. En el pasado, antes de ser expulsados por la señora de las rosas, aquellas tierras fueron sagradas para los suyos y ahora están obsesionados por recuperarlas. Naturalmente eso no les impide actuar en otros países, e incluso hubo un tiempo en el que sus líderes consideraron la seria posibilidad de usar Itzi como territorio para crear su país, pero se vieron obligados a rechazar la idea por la maldad residual que inunda la zona a causa de los Antiguos Dioses del Abismo.

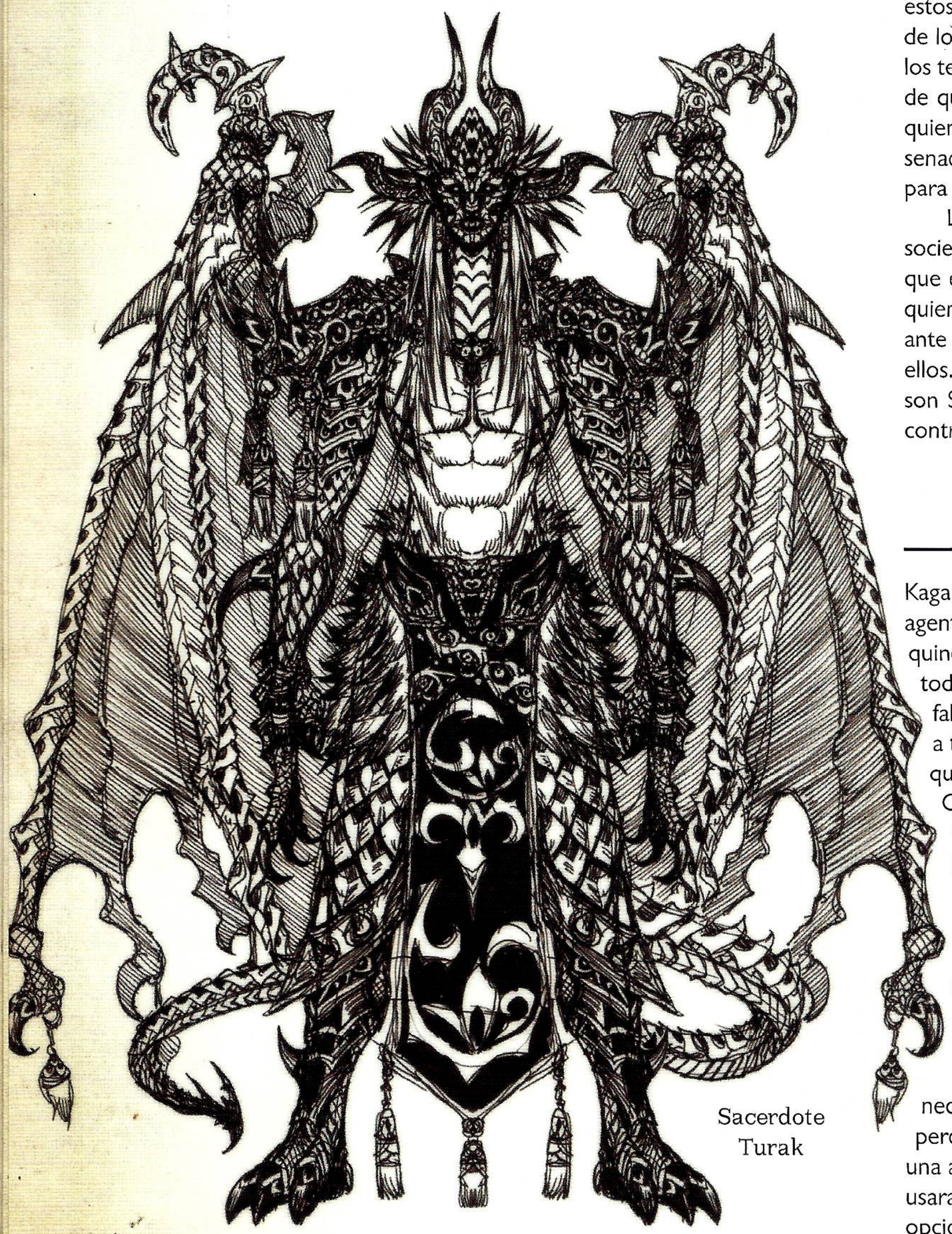
Guardianes de Dragones

Además de sus ataques a la humanidad, una de las prioridades de la organización es localizar y proteger todos los dragones que permanecen en letargo por los efectos de la máquina de Rah. Su objetivo es protegerlos de cualquier daño mientras siguen vulnerables. Al mismo tiempo recogen todos los huevos de dragón que pueden, llevándolos hasta lo que consideran santuarios a la espera de que sus progenitores despierten de su largo sueño.

Por lo general los Hijos del Dragón no se detienen ante nada para cumplir estas tareas, aunque priorizando la seguridad de los huevos por encima de todo. Por ello no sólo tienen exploradores que los buscan personalmente, sino que sus infiltrados dentro de Tol Rauko les proporcionan muchas veces la información necesaria para encontrarlos. Si piensan que un dragón o sus crías pueden estar en peligro, son capaces de movilizar a decenas (o, según el territorio, incluso centenares de ellos) para acabar con aquello que los amenace. Sólo en situaciones realmente extremas (aquellas en las que saben con completa seguridad que no tienen oportunidad de intervenir), lo pasarían por alto.

Estructura de los Hijos del Dragón

La organización está estructurada en células, capaces de actuar y sobrevivir de manera autónoma durante un breve espacio de tiempo, pero no lo suficiente para desvincularse de los Hijos y ser independientes. Cada una se clasifica por su funcionalidad (información, asesinatos, suministros, exterminio...) y su estructura en red les permite cubrir rápidamente posibles pérdidas y sustituir un grupo por otro donde haga falta. Los canales de comunicación y mando son muy herméticos, de ahí que sus miembros no conocen la ubicación de los otros grupos y sólo los Viejos, sus líderes supremos, mantienen la organización estable.



Sacerdote Turak

Gemas de Fuego

Uno de los medios más habituales que tienen los Hijos del Dragón de sembrar el terror es causar explosiones sobrenaturales con gemas de fuego. La organización posee acumuladas enormes cantidades de ellas (realmente, las mayores reservas de todo Gaïa) y las distribuye a sus agentes cuidadosamente para provocar siempre el mayor daño posible.

Los Viejos

Los Turak más antiguos son los que lideran la organización. Aunque a menudo sus cuerpos están ya ajados y decrépitos, son extremadamente inteligentes, pues no por nada llevan siglos combatiendo a la humanidad y han logrado sobrevivir todo este tiempo. Además, el grupo está respaldado por cinco dragones de diferentes edades que actúan a la vez como consejeros y fuerza de choque contra aquello que amenace a la cúpula de la organización.

El número de miembros que forman parte de los Viejos cambia según el momento, pero suelen ser siempre alrededor de nueve. El más extraño de ellos es también el único que no es un Turak puro sino Darak, un nephilim que posee el alma del fundador de la organización. Tras morir hace más de tres siglos, renació en un cuerpo humano con todos sus recuerdos intactos y regresó por voluntad propia a la organización. En esta ocasión, para asegurarse de preservar su vida ha firmado un Pacto con un dragón (algo muy poco habitual entre los Hijos), lo que le ha otorgado unos poderes considerables.

Relación con otras potencias y organizaciones

La existencia de los Hijos del Dragón no es de dominio público, aunque estos han tratado siempre de que se les conozca abiertamente. A lo largo de los años han hecho numerosos comunicados a los dignatarios de todos los territorios que han atacado y hace siglos que advirtieron al Alto Senado de que si los hombres no aceptaban sus pretensiones sería la humanidad quien lo pagaría. No obstante, fue una decisión generalizada de los senadores que sería preferible ocultar la existencia de los Hijos al público para evitar que estallara el miedo colectivo.

Los Hijos del Dragón tienen una mala relación con la mayoría de sociedades secretas humanas, en especial con la Orden de Yehudah, a los que eliminan siempre que tienen la ocasión. Tampoco toleran a Samael, a quienes consideran débiles y faltos de la voluntad necesaria para alzarse ante los hombres, aunque evitan normalmente los enfrentamientos con ellos. Las únicas organizaciones con las que tienen abiertamente relación son Sol Negro, con quienes comercian, y el Clan Barakah, a quienes han contratado en más de una ocasión.

Ilustrado por © Wen Yu Li

KAGAMI

Kagami, conocido en ciertos círculos como El Renegado, es un legendario agente de Imperium que abandonó la organización hace aproximadamente quince años. Las causas que le llevaron a hacerlo nunca han quedado del todo claras, pero lo que se puede deducir vagamente es que intentó falsificar información en la base de datos de Jürgand para tener acceso a tecnología restringida y en el proceso descubrió secretos de Imperium que no debería haber visto y que le hicieron temer por su seguridad. Convencido que si seguía en la organización sería eliminado por el Círculo Interior, usó todos sus conocimientos para bajar al mundo y borrar por completo sus huellas.

Como antiguo agente encargado de diseñar la seguridad de Jürgand, conoce a la perfección los protocolos de actuación de la organización y se ha vuelto un verdadero experto en burlarlos. Eso, sumado a su increíble instinto de supervivencia y su considerable poder personal, le ha permitido subsistir en una situación que se supone imposible para otros; siendo perseguido por Imperium. Naturalmente El Renegado no habla a nadie de su antigua organización si no lo necesita expresamente, pues sabe que su presencia es una molestia, pero no lo suficientemente problemática como para que le consideren una amenaza de primera categoría. Si atacara directamente sus intereses o usara sus conocimientos activamente en contra de Imperium, sabe que sus opciones para sobrevivir se reducirían drásticamente.

Siempre y cuando no corra el más mínimo riesgo de ser detectado por su antigua organización, Kagami trata habitualmente de obtener toda la tecnología que le sea posible. Para él prima por encima de todo conseguir equipamiento de Imperium, pero no pone pega alguna a las Logias de Sólomon o incluso a la ciencia de Wissenschaft. Para ello no tiene problema en robarla u ofrecer sus servicios como mercenario en los más elevados círculos de poder.

Las acciones de Kagami siempre se debaten entre su egocentrismo y su increíble inteligencia. Por ello, si bien permanece largos periodos de tiempo inactivo en las sombras, cuando finalmente actúa no tiene problemas en dejar su firma en aquello que hace. Para asegurarse de que no corre peligro emplea magia e implantes para transmigrar su consciencia a otros cuerpos, que maneja como avatares temporales para actuar a kilómetros de distancia. Por lo general esto le permite moverse sin ser detectado y hacer que cualquiera, desde un simple guardia a un campesino, sea un "misterioso portento" con poderes y capacidades incomparables. No obstante, cuando se percata de que es está cruzando con alguien vinculado a Imperium (algo para lo que tiene un gran instinto), le gusta usar cierto aire de misterio, mostrando claramente que les conoce y sabe para quien trabajan. Si le preguntan sobre él, algo que espera habitualmente con la misma ansia que un artista los aplausos, responde siempre con la misma frase ensayada:

-Yo soy aquel del que no os hablaban. Aquel cuyo nombre sólo se susurra. Yo soy la leyenda.

Kagami ronda ahora los doscientos cincuenta años pero gracias a los sistemas de Imperium, que retrasan considerablemente su envejecimiento, posee el cuerpo de un hombre de poco más de treinta. Tiene un serio problema de vista, razón por la debe de usar unas lentes especiales para que sus ojos no se degraden más.

Como es de suponer de un antiguo agente de élite de Jürgand, Kagami es un individuo con unas capacidades formidables. Aunque no se encuentra entre los miembros más poderosos de la organización, es muy superior a un agente convencional, lo que le vuelve equivalente a un Godkiller y una de las personas más peligrosas que caminan sobre el mundo. Por si fuera poco, refuerza dichas capacidades con su elevada inteligencia y todo el equipamiento tecnomágico al que tiene acceso. Hace años era un genio en el desarrollo e investigación de los sistemas de Jürgand, por lo que ahora no tiene problemas para remodelar toda la tecnología que consigue adecuándola para sus propias necesidades. Posee un exoarmadura de combate de Jürgand comparable a la de un patriarca y un arma de alma entre sus posesiones más valiosas, aunque por encima de todo desea conseguir un Deux Machina.

En estos momentos está trabajando como "socio" de Nérelas, Príncipe Caído, usando sus vastos conocimientos tecnomágicos para preparar la activación del Ojo de Dios, el que considera uno de los artefactos tecnomágicos más poderosos de la historia. Naturalmente planea apoderarse de él una vez esté listo y es perfectamente consciente de que Nérelas sabe lo que planea. No obstante, dado que se necesitan mutuamente ambos pueden permitirse jugar al juego de las apariencias, algo que entretiene enormemente al renegado.



Kagami,
El Renegado

Ilustrado por © Wen Xu Li

El Ojo de Dios

A medio camino entre el mito y la pesadilla, el artefacto conocido como el Ojo de Dios es el arma más aterradora que ha aparecido en la historia de Gaïa, una monstruosidad tan desmedida que su mera creación podría considerarse un pecado hacia todo lo que existe. Poco es lo que el mundo sabe de él, e incluso los mejores ocultistas y místicos sólo poseen vagos indicios sobre su forma, naturaleza y función, considerándolo en el mejor de los casos una especie de leyenda sin fundamento que ha pasado de civilización en civilización. Incluso los pocos que le dan algo de credibilidad piensan equívocamente que es una esfera, un pendiente o algún tipo de martillo, pero sus fuentes son vagas e inexactas.

Lamentablemente para el mundo, el Ojo de Dios es real y poco tiene que ver con artefactos terrenales.

A lo largo de las diferentes épocas todas las grandes fuerzas y conquistadores de Gaïa han tratado en algún momento de encontrar el Ojo de Dios como si fuera una especie de grial de poder, un arma que podría dar la vuelta al curso de la historia. Rah, que creía fervientemente en su existencia, invirtió una gran cantidad de recursos en investigar todo lo que pudo sobre él, pero sólo encontró vagos indicios sobre la posibilidad de que se encontraba en Beckent. Sin embargo, la única persona que aparentemente logró encontrar su auténtica ubicación fue Eljared, que durante los Días del Despertar informó a Taumiel Ul Del Silvanus y al Príncipe Caído Nérelas de su existencia, considerando la posibilidad de hacerse con él para cambiar el orden del mundo. En la actualidad, Nérelas ha sido capaz de localizarlo y planea obtener su control para vengarse de la destrucción de Sylvania, razón por las que se ha aliado a Kagami, el legendario agente renegando de Jürgand, con el fin de obtener todas las piezas necesarias para activarlo y controlarlo.

El Ojo de Dios está oculto en las profundidades de los hielos de Bekuse, al norte de Beckent, y no sería descabellado considerar que la isla entera se ha formado a su alrededor, recubriendo como una inmensa capa protectora. Si por algún caso el artefacto llegara a activarse y salir a la superficie, destruiría la isla por completo, que probablemente se hundiría bajo las aguas.

El Ojo de Dios como arma

El Ojo de Dios es un inmenso satélite de combate, aunque sería más correcto describirlo como una especie de fortaleza voladora, ya que es capaz de moverse libremente por el aire. Aunque en estado "larvario" es simplemente una esfera de metal negro cuya superficie está "decorada" por cerca de un millón de estatuas arrodilladas con lágrimas en los ojos, cuando se activa se abre adoptando una innatural forma alada. Al hacerlo, de una esquina a otra tiene una tamaño de setenta y ocho kilómetros de longitud.

Podría decirse que el interior del Ojo está dividido en dos partes completamente diferentes. Una de ellas es un complejo laberinto de pasillos de metal construido para seres de tamaño humano mientras que una segunda sección, mucho más extraña desde un punto de vista mortal, compone el verdadero núcleo del satélite. En el centro existe una inmensa cámara circular que actúa como corazón del complejo, aunque carece de algo que permita controlarlo.

Además de un sistema de control el Ojo de Dios requiere inmensas cantidades de energía existencial para funcionar, tal cuantía que resulta difícil imaginar como sería posible ni tan siquiera activarlo. Aunque el núcleo del complejo está equipado con innumerables recipientes estancos que permiten absorber la energía de seres vivos y objetos mágicos para después trasmitirla al generador del Ojo, incluso sacrificando la esencia de más de un millón de seres vivos apenas le daría unas cuantas horas de actividad.

Como arma, el Ojo de Dios posee un potencial destructivo insuperable. Un simple disparo de su cañón principal es capaz de volatilizar al instante cualquier ciudad de Gaïa, hacer desaparecer islas enteras o cambiar la geografía del planeta. Si se llegase a cargar por completo, es probable que pudiera incluso destruir el mundo de un sólo ataque.

La verdad tras la historia

La creación del Ojo de Dios es mucho más compleja de lo que ningún ser mortal puede imaginar, pues sus verdaderos orígenes, así como su auténtico poder, están perdidos en el momento más oscuro y caótico de la historia de Gaïa; la Guerra de los Cielos. Aunque el artefacto podría ser considerado con facilidad el arma definitiva de todas las eras, en realidad no hace sino arañar un minúsculo fragmento del poder que realmente puede llegar a contener. El Ojo de Dios usa como base la forma física que Gaira dejó tras de sí durante dicho conflicto, un avatar de combate empleado por una criatura que podía exterminar miles de dioses con un pensamiento. Esa "carcasa" es el verdadero origen del Ojo; el resto de la estructura, cada uno de los pasillos y salas que ahora lo recorren, fueron creados con posterioridad para tratar de aprovechar el avatar.

La construcción fue iniciada por Imperium hace más de diez mil años, pero se vieron obligados a abandonar el proyecto y ocultar el Ojo para evitar atraer la atención de Gaira, que en aquel momento aún seguía muy vinculado a la carcasa. Sin embargo, tras esconderlo en una dimensión bolsillo, el Ojo les fue "robado" por una facción desconocida, que lo transportó a una ubicación secreta de Gaïa. A partir de ese momento diversas civilizaciones comenzaron a trabajar en él, manipuladas siempre desde las sombras de la historia, para que completaran el proyecto iniciado tiempo atrás por Imperium. Sólomon fue precisamente la última civilización que trabajó en él, la cual ultimó los preparativos para que el Ojo de Dios fuera completamente funcional. Por fortuna o desgracia Sólomon cayó antes de reunir la energía necesaria para activar el artefacto y, fuese quien fuese quien lo había robado originariamente, lo ocultó en Bekuse para asegurarse de que Imperium no lo detectara.

Los Noth

Noth. Un nombre carente de significado para algo que nunca debería existir. Estos entes ni siquiera pueden ser llamados monstruos o pesadillas; cosas como el bien o el mal carecen de relevancia para unas entelequias que, simplemente, lo descrean todo a su paso.

En más de un sentido, podrían considerarse el fin de cuanto existe.

Los Noth son extrañas entidades que resulta imposible de comprender o explicar. Lo único que se puede teorizar sobre ellas es que carecen por completo de conceptos o de algo parecido a una "naturaleza", por lo que no se las puede vincular a nada. Y eso es precisamente lo que son; absolutamente nada. Ni siquiera se les podría considerar elementales de vacío, ya que incluso seres como los Etrien Nosos están ligados conceptualmente a la estructura de la existencia. Los Noth, por el contrario, no responden a ninguna regla o principio, como si fueran ajenos absolutamente a todo.

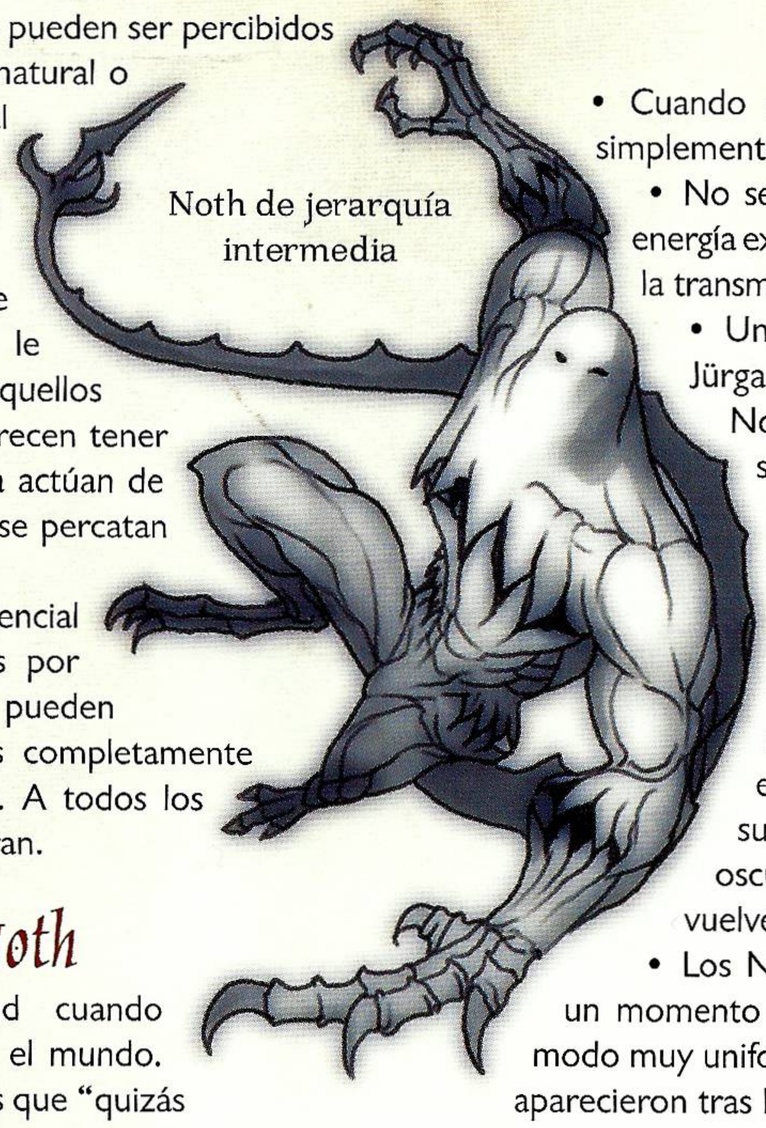
Los Noth son una fuerza imparable a un nivel casi divino. Se manifiestan a través de vórtices en diferentes lugares sin relación aparente entre sí y pululan sin rumbo fijo durante un corto periodo de tiempo (nunca superior a media hora). Perciben la presencia de las cosas que les rodean y se acercan a aquellas que tienen un potencial existencial más elevado. Después se ponen en contacto con lo que les ha llamado la atención y lo consumen. No hay diferencia para ellos si se trata de un objeto inanimado o un ser vivo; cuando alguien trata de escapar, simplemente lo destrozan hasta que muere o es incapaz de moverse. Si son atacados, los Noth responden dando muestras de poseer capacidades de combate desproporcionadas; incluso los más débiles, son criaturas de poder aberrante.

Su apariencia resulta difícil de explicar. Físicamente los hay de muchos tipos o tamaños, aunque lo cierto es que sus formas son siempre consonantes entre sí. Todos son completamente blancos y sus cuerpos enteros parecen estar hechos de una única sustancia, como si fueran una masa uniforme que ha asimilado una forma diferente. Tampoco poseen órganos internos; son completamente compactos. Curiosamente, la superficie de su piel es incapaz de mancharse de ningún modo, y siempre conservan su característica tonalidad blanquecina en todo momento. Tienen además habitualmente una especie de cordón espiritual saliéndoles de alguna parte del cuerpo (normalmente, de la zona que equivale a su cuello), el cual desaparece a los pocos metros en una especie de vórtice existencial que se mueve junto a ellos.

Son invisibles al ojo humano y sólo pueden ser percibidos por individuos capaces de ver lo sobrenatural o que tengan un Gnosis superior a lo normal (cuanto mas elevado sea éste conforme a su Natura, los visualizan de un modo más "material").

Un Noth jamás se comunica ni parece ser capaz de entender nada de cuanto le rodea. De hecho, sólo algunos de ellos (aquellos que se consideran de mayor jerarquía), parecen tener atisbos de inteligencia. No obstante, nunca actúan de manera organizada; es como si ni siquiera se percatan de que hay otros de ellos cerca.

Los Noth no generan energía existencial ni sus habilidades pueden ser detectadas por habilidades mágicas, de Ki o psíquicas. Aún pueden ser afectados por tales poderes, pero es completamente imposible alterar su voluntad o su mente. A todos los efectos, es como si simplemente no existieran.



Noth de jerarquía intermedia

La aparición de los Noth

Es imposible determinar con exactitud cuando aparecieron los Noth por primera vez en el mundo. Hay fuentes sobrenaturales que sitúa a seres que "quizás podrían ser" Noth en diferentes momentos de la historia, pero esta información no puede ser corroborada de ninguna manera. Por ello, pese a que no se debe descartar que sus apariciones se remonten a tiempos remotos, no ha sido hasta hace algo menos de un año que la llegada de los Noth ha empezado a percibirse claramente.

No se sabe con exactitud que ha sido lo que los ha llamado, creado o lo que fuese que ha propiciado su manifestación en Gaïa, pero de lo que no cabe duda es que en los últimos meses sus apariciones han empezado a ser cada vez más constantes. Imperium relaciona este hecho con las acciones de Eljared durante la Ruptura de los Cielos, pero puede que únicamente los miembros del Círculo Interior sepan con exactitud la verdad que se oculta tras su llegada.

El peligro de los Noth

El peligro que representan los Noth es difícil de medir. Puede desde que sus apariciones sean simples sucesos aislados que no representan un problema serio hasta que su mera presencia sea indicativa de que el mundo está llegando a su fin. Lo cierto es que ninguna nación o potencia, ni siquiera organizaciones tan bien informadas como Wissenschaft, saben absolutamente nada de ellos. Únicamente Imperium es consciente de sus apariciones y es una de las pocas cosas que se toman con seriedad. De momento ha aprobado ya dos operaciones en su contra y, pese a que han logrado exterminarlos, no han sido capaces de obtener los datos que pretendían.

En estos momentos se calcula que ha habido aproximadamente trece manifestaciones en el último año, pero estas son cada vez más constantes. De seguir así, en una o dos décadas los Noth se convertirán en una verdadera amenaza para la creación, una que Imperium tendrá que detener al precio que sea.

Jerarquía

Hasta donde se sabe de estas entelequias los Noth no son entidades organizadas ni mandan las unas sobre las otras. No obstante, hasta la fecha Imperium ha clasificado diferentes tipos en lo que han denominado la Jerarquía Noth. Los que se conocen hasta la fecha son: Ángeles, Principados, Virtudes, Potestades, Dominaciones, Tronos, Querubines y Serafines.

Los ángeles son los Noth más numerosos y con menor potencial destructivo. Tienen un aspecto similar al de una especie de bestia cuadrúpeda, de forma y dimensiones similares a un enorme felino. Su poder es considerable, pero muchos de ellos han sido eliminados por las fuerzas de Imperium. A partir de ahí, cada categoría superior tienen formas mas extrañas y su potencial se incrementa de un modo desproporcionado.

Curiosidades

- Cuando un Noth sufre una gran cantidad de daño su cuerpo simplemente se deshace sin dejar rastro alguno de él.
- No se sabe exactamente si los Noth consumen o absorben la energía existencial de las cosas. De ser el segundo caso, significaría que la transmiten a través del cordón hasta una ubicación desconocida.
- Un detalle realmente sorprendente es que los agentes de Jürgand poseen equipamiento especializado en exterminar Noth. Si bien no es extraño que Imperium desarrolle semejante armamento, lo extraño es que lo tenga ya preparado. O bien han respondido extremadamente pronto ante el posible peligro o, simplemente, ya lo tenían listo desde hace siglos.
- Si de algún modo se corta el cordón que une a un Noth con el vórtice la criatura suele desaparecer pasado unos minutos. No obstante, en el caso de que se seccione en el momento en el que está absorbiendo algo, la entelequia sufre extraños cambios. Se torna de un color mucho más oscuro, sus poderes se incrementan considerablemente y se vuelve excepcionalmente violento.
- Los Noth existen en el interregno de Santa Mariannes desde un momento desconocido, pues el tiempo no parece avanzar de un modo muy uniforme en el interregno. Por ello, se desconoce si realmente aparecieron tras la Ruptura de los Cielos o llevan allí mucho más.

Los Cinco

En la sombra del mundo, ocultos a los ojos incluso de las criaturas y organizaciones más poderosas, hay un grupo de entidades que están moviendo cuidadosamente los hilos de diferentes sucesos en pos de unos fines desconocidos. Se hacen llamar a si mismos Los Cinco y su mayor capacidad es la de nunca dejar claro quienes son. Incluso aquellos que les sirven directamente desconocen su verdadera identidad, lo que les permite actuar a espaldas de todos.

El grupo existe desde hace al menos un siglo, pero no han hecho absolutamente nada hasta los últimos meses. El resto del tiempo lo han pasado extendiendo su influencia y preparando agentes para cuando llegase el momento apropiado, el cual parece que acaba de empezar.

Los Cinco tienen multitud de sirvientes, desde demonios de alta jerarquía hasta elementales oscuros de elevado poder. No obstante, centralizan sus acciones a través de un único ser humano, Adam W. Lancerot, que actúa como una especie de "sumo sacerdote" que hace de intermediario con sus respectivos agentes. Adam es el único que parece conocer la identidad de cuatro de ellos, e incluso él está lo suficientemente impresionado como para preferir no contrariarlos.

Las acciones de Los Cinco son siempre muy sutiles y nunca lo suficientemente relevantes como para atraer la atención sobre ellos. En los raros casos en los que deben hacer algo importante se aseguran de involucrar en sus planes a alguna otra entidad que comparta fines parecidos, de manera que siempre parezca que todo ha sido realmente fraguado por dicho ser. Si, por ejemplo, necesitasen destruir a un Señor de las Pesadillas, facilitarían la oportunidad de hacerlo a alguno de sus enemigos sin que en ningún momento pareciera que han sido ellos quienes lo han hecho posible.

De momento sus planes parecen abarcar muchos ámbitos, pues tienen abiertos varios frentes a la vez. Algunos de sus agentes están intentando provocar la guerra entre el Imperio y la Alianza Azur, pues el caos y las muertes que tendrían lugar durante dicho conflicto les permitiría actuar con más libertad. Al mismo tiempo tratan de crear pánico y sufrimiento en diferentes lugares del mundo, recopilando en contenedores especiales toda la energía negativa que se genera en tales sucesos. Para hacerlo liberan pesadillas antiguas o crean elaborados objetos malditos que puedan involucrar a personas de Gnosis elevado, sólo para que cuando fallen al detener el horror la energía oscura generada sea mayor. También pretenden provocar la destrucción de ciertas entidades demoníacas y de Señores de las Pesadillas menores, aparentemente para situar en sus zonas de influencias a sus propios agentes.

Ilustrado por © Wen Yu Li

El Poema

Hace siglos, poco después de desaparecer tras haber creado la profecía de Los Mensajeros, alguien que firmaba como Harael Griomorie envió a su hermana y a algunos ocultistas de gran renombre un extraño poema que nadie supo interpretar. Lo cierto es que, al contrario que las anteriores profecías de la vidente, el escrito que se dio a llamar "el Poema del Festival" era extremadamente caótico y poco esclarecedor sobre su posible significado.

Dado que algunos de sus párrafos resultan casi paganos, la Iglesia de Abel nunca le ha dado una particular importancia al Poema del Festival, considerando que posiblemente ni siquiera pertenezca a Grimoire. No obstante, lo cierto es que su contenido podría estar intrínsecamente relacionado con Los Cinco y sus actos. Es posible que lo usaran como base para reunirse, pero también lo es que, de algún modo, su aparición hubiera sido presagiada hace mucho.

1

Cinco serán
De la nada vendrán
Sin vida ni muerte
Un mundo querrán

2

Tres en la noche
Durmiendo están
El silencio del cielo
Los despertará

3

La Bestia, El Anciano
Y El Mal ellos son
Los hijos de un mundo
Que no admite Dios

4

El cuarto es El Cuervo
Pero no un animal
Nacido del miedo
En ciudad espectral

5

Ignoto es el quinto
El que tiene el poder
La sombra sin nombre
Al que hay que temer

6

Seis serán
De la nada vendrán
Sin vida ni muerte
Un mundo querrán

7

El Ángel no nato
El sexto será
Señor de los muertos
Poder sin igual

8

Siete serán
De la nada vendrán
Sin vida ni muerte
Un mundo querrán

9

Un Rey Sin Corona
De sangre real
Él cierra el círculo
Y trae el final

10

Todos reunidos
Los siete ya están
¡Prepárenlo todo
Para el festival!

que tengan la más mínima vinculación con ellos, pero lo cierto es que en los últimos meses han recopilado una vasta cantidad de información sobre las acciones de los Señores de la Oscuridad a lo largo de los últimos milenios y han hecho que sus seguidores consigan muchos artefactos que crearon en el pasado. Tienen un especial interés en encontrar las formas físicas que usaron durante la Guerra de los Cielos, las cuales están ocultas y selladas en los lugares más recónditos del planeta.

Los Cinco poseen llaves artificiales que les permiten atravesar La Barrera y algunos de sus objetivos tienen lugar más allá de las fronteras de Gaïa. No obstante, su principal fin a corto plazo parece ser encontrar un fragmento de información que está perdido en los interregnos, aunque ninguno de ellos lo ha intentado personalmente.

Los Relatos Inconclusos

Uno de los métodos que Los Cinco emplean más habitualmente para generar oscuridad es aquel al que denominan relatos inconclusos. Se trata de libros o escritos de algún tipo en los que se encuentra narrada de forma autobiográfica una o varias historias de un intelectual que aparentemente ha dedicado su vida investigar algunos sucesos macabros extremadamente espeluznantes. Ninguno de ellos tiene nunca final; todos se quedan a mitad, dando suficiente información para que aquel que lo lea se interese por solucionarlo, pero sin saber realmente que puede ser. Naturalmente, el relato sólo lleva hasta una situación provocada por algún artefacto maldito que alguno de Los Cinco ha preparado o por la influencia de un ser monstruoso que han despertado.

Ilustrado por © Wen Yu Li

El Preludio del Fin

Cuando al acabar la Guerra de Dios los Poderes en la Sombra decidieron crear La Barrera como método para evitar la destrucción del mundo fueron muy conscientes de que lo que estaban haciendo no tenía vuelta atrás. Ciertamente podrían haber optado por otros métodos menos drásticos, como controlar a la sociedad, crear nuevos "Mesías" que guiaran a las masas o incluso generar un nuevo enemigo global que obligara a todas las razas a unirse, pero cualquiera de ellas tenían una serie de repercusiones que ni Imperium, la Tecnocracia o los Iluminati deseaban por sus propios intereses.

Con La Barrera la separación racial sería radical y, aunque lograsen sus objetivos de preservar el orden del mundo, al evolucionar completamente aislados las diferentes sociedades no podrían volver a unirse sin que estallara entre ellas una guerra aún más terrible que la que ya había tenido lugar. Por ello La Barrera fue conceptuada como una fuerza absoluta y, una vez que se levantara, jamás podría destruirse sin la unión de Shajads, Beryls y los tres Poderes en la Sombra, algo que en teoría no debería ocurrir jamás.

Sin embargo, lo cierto es que las cosas han cambiado considerablemente en tiempos recientes. Al igual que muchos de los sistemas de Imperium, durante la Ruptura de los Cielos la estructura existencial de La Barrera fue severamente afectada, lo que ha provocado que sufra extrañas fluctuaciones y cierto comportamiento errático no programado. Naturalmente eso no significa que vaya a caer, pues su poder existencial sigue siendo, la mayoría del tiempo, igual de fuerte que lo ha sido siempre. No obstante, es innegable que está ciertamente "degradada" y que hay momentos en los que se debilita considerablemente, haciéndola inestable y creando múltiples agujeros de paso entre los diferentes mundos.

El verdadero problema es que no se sabe exactamente el alcance exacto de la actual degradación y si esta va a ser o no progresiva. Si la respuesta fuera afirmativa puede que en siglos o incluso en décadas La Barrera podría llegar a caer. Las repercusiones de tal suceso ni siquiera pueden ser medidas ya que podría significar el fin de los tres mundos; no sólo porque se desencadenaría una guerra sin precedentes, sino también porque se ignora que podría ocurrir con la estructura de la realidad una vez que las tres dimensiones se mezclaran de nuevo.

Ahora, sólo cabe esperar a ver cual es el oscuro legado que Eljared dejó al mundo.

Capítulo 6
El Mundo de Gaïa

Aún ahora, sólo has empezado
a arañar la verdad.

-Barnabas-

A lo largo de las páginas de este libro hemos podido adentrarnos en multitud de elementos sobre Eurakia y las Islas Lejanas, pero no podemos olvidar que éstas no son más que una pequeña parte de un mucho mayor. En este último capítulo vamos a adentrarnos en otros detalles que aún nos faltan por conocer tanto del Nuevo como del Viejo Continente y como ambos se relacionan entre sí para formar Gaïa.

Principales Culturas no Humanas

A lo largo de la historia de los diferentes países del mundo se hace muchas veces referencia a las razas sobrenaturales que antaño vivieron junto al hombre. Pese a que ahora están mayormente extintas, ciertas civilizaciones aún tienen cierto peso en Gaïa, ya sea por sus ruinas o los restos que hay en ellas. En esta sección vamos a hacer un acercamiento a los rasgos más generales de cada raza mayoritaria, así como lo que era habitual en ellas.

Es importante tener en cuenta que del mismo modo que no todos los humanos de Gaïa viven de la misma manera ni comparten la misma cultura, las diferentes razas sobrenaturales que vivieron en ambos continentes tenían multitud de escisiones sociales. De igual forma que un norteño de Goldar y un seguidor de las doctrinas Enneath de Kushistan son completamente distintos, lo mismo podría decirse de los Sylvain de las Naciones Feéricas de aquellos que pertenecían a los credos abiertos. En las siguientes listas se enumeran principalmente las características generales de cada raza como conjunto, pero es importante tener en cuenta que eso nunca engloba a todos sus miembros.



Sylvain

Los Sylvain fue una raza gloriosa, ampliamente considerada como una de las dos potencias principales de la antigüedad. Siempre se caracterizó por su naturaleza fuertemente vinculada a la luz, lo que, unido al dominio que la mayoría poseía sobre la magia, determinó la mayor parte de su historia.

Sociedad General: La raza Sylvain se caracterizó por tener una cultura y una civilización muy unificada. La mayoría vivían bajo lo que se conocía como las Naciones Feéricas; de un modo muy similar a lo que durante los últimos siglos ha sido el Sacro Santo Imperio, diferentes países Sylvain (cada uno de los cuales con su propia cultura y tradición) se unían entre si como parte de una estructura mayor regida por un Rey Supremo.

Vida Cotidiana: Los Sylvain eran dados a vivir en inmensas ciudades y los pueblos de menor tamaño no eran comunes. Trabajaban para vivir y tenían un concepto de economía como el de otras razas (de hecho, fueron los primeros en crear monedas), pero la pobreza no era común, pues los gobernantes cubrían sin coste las necesidades básicas (vivienda y alimentos) de todos los suyos.

El uso cotidiano de hechizos en combinación con artefactos sobrenaturales menores era algo cotidiano. A fin de cuentas, para ellos la magia no fue nunca un "Don" de unos pocos elegidos, sino algo que poseían todos en su conjunto. Usar magia era tan común como caminar o hablar y, en consecuencia, hacían uso de ella con la misma naturalidad. A pesar de esta familiaridad respetaban comúnmente los límites de lo que ésta podía hacer, más no fue poco común que los trasgredieran más de una vez.

Estructura Social: Por regla general empleaban una estructura jerarquizada de nobleza en la que se inspiro la humanidad. También se caracterizaban por tener una fuerte vinculación familiar y un intenso rechazo hacia aquellos Sylvain que nacían sin el Don, que recibían el nombre de "oscuros" y quedaban relegados a un papel secundario en la sociedad.

Emplazamientos / Arquitectura: Para los Sylvain siempre ha sido vital vivir en lugares donde la magia fluyese adecuadamente. Por lo general sus mayores ciudades estaban construidas sobre las líneas del dragón u otros puntos con una fuerte presencia sobrenatural. También eran propensos a habitar en ubicaciones donde hubiera mucha vida natural, por lo que bosques y praderas eran también algunos de sus emplazamientos favoritos.

Los edificios más habituales usaban como materia prima mármoles y cristales reforzados sobrenaturalmente, así que sus ciudades solían ser blancas y relucientes. A menudo se creaban en conjunción con árboles, de manera que sus urbes parecían verdaderos jardines resplandecientes. Normalmente la belleza primaba sobre el utilitarismo, por lo que cada uno de los edificios era siempre una pequeña obra de arte, con formas redondeadas y hermosos labrados. También eran propensos a crear edificios flotantes que sobrevolaban estáticos sobre sus ciudades.

Relación con otras Razas: Los Sylvain fueron admirados por el resto de seres inteligentes como "protectores" del mundo. No tenían prejuicios aparentes hacia ninguna raza e incluso aceptaban de buena gana a extranjeros en sus ciudades. Sin embargo, lo cierto es que tampoco eran tan benevolentes como pretendían hacer ver. Si bien defendían siempre sus "buenas acciones", su actitud era más un "impulso mecánico" que un verdadero y espontáneo altruismo (actitud que, por otra parte, no dudaban en cambiar si lo consideraban necesario). Prueba de esto es que, pese a ser adalides de la paz, los hijos de la luz no tenían problemas en ser los primeros en entrar en guerra cuando algún país o aliado lo necesitase.

El Rey Angelus, de
las Naciones Féericas

Ilustrado por © Wen Yu Li

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Sus avances versaban principalmente en la magia, y pocas razas integraron mejor que ellos lo sobrenatural en su vida diaria. Elaboraron gran cantidad de objetos mágicos, entre los más comunes se encontraban lámparas flotantes que se encendían al contacto con la intensidad deseada y sistemas de comunicación de larga distancia.

Crearon importantes sistemas sobrenaturales defensivos, que desarrollaron mayormente durante los tiempos de la Guerra de la Oscuridad. Entre sus principales logros bélicos se encuentran escudos capaces de proteger ciudades enteras o adelantos médicos para el campo de batalla (como enormes máquinas de guerra que curaban a gran velocidad a todos los aliados que estuvieran cerca).

También fue una de las pocas razas que lograron controlar con seguridad Nodos de Poder.

Religión: En la mayoría de los casos, los Sylvain profesaban religiones relacionadas con las Beryls, pues estas estuvieron muy involucradas en el desarrollo de la raza durante sus años de crecimiento.

Nomenclatura Sylvain: Los nombres Sylvain se caracterizan habitualmente por su musicalidad. Sus apellidos hacen referencia a la familia a la que pertenecen, unidos a sus nombres por las partículas "Nul Del" en caso de que sean miembros importantes o principales de su casa, o "Null Nos" representa que simplemente están vinculados a la familia. De esa manera, alguien por ejemplo que se llamase Nérelas Ul Del Sylvanus era "Nérelas, hijo de familia Sylvanus", mientras que si fuera Nérelas Nul Nos Sylvanus, sería "Nérelas, miembro de la familia Sylvanus". Aquellos que no tenían apellidos o que estos se unieran a su nombre por la partícula "Nor" eran rechazados o miembros no reconocidos de su casa.

Culturas Sylvain

Naciones Feéricas: La principal cultura Sylvain, que englobaba a casi tres cuartas partes de su raza. Su mayor cualidad era la de estar dividida en muchos países diferentes regidos a su vez por un Rey Supremo.

Credos Abiertos: Esta escisión de las Naciones Feéricas se caracterizaba por vivir dentro de otras culturas. Eran pueblos itinerantes que viajaban de un lugar a otro y residían durante varias décadas en una población no Sylvain, sólo para dejarla años más tarde después de haber aprendido de ella. Tenían una fuerte vinculación con el Beryl Uriel y respetaban a los elfos que nacían sin el Don como miembros de igual derecho en sus familias.

Syol: Una cultura basada en la naturaleza y en el deseo de preservarla como algo vital. Destacaron por su extrema pasividad y su filosofía meditabunda. Sus ciudades estaban habitualmente construidas en La Vigilia de grandes bosques, tratando así de dañar lo menos posible el verdor.

Duk´Zarist

La raza Duk´zarist ha sido una de las mayores potencias de la antigüedad. Se caracterizó por su fuerte vinculación con la oscuridad y su historia está ligada a multitud de conflictos bélicos que han marcada su cultura y evolución.

Sociedad General: Con pocas excepciones, los Duk´zarist se caracterizan por haber estado integrados prácticamente en una única cultura que se extendió por todos sus dominios. Pese a sus múltiples diferencias, casi todos formaban parte de lo que se dio a llamar el Imperio Oscuro que englobaba no países, sino centenares de ciudades-estado independientes. A veces muchas de ellas podían firmar una alianza conjunta, pero seguían siendo fuerzas separadas que sólo colaborarían si se les requería expresamente. A la cabeza del Imperio se encontraba la figura conocida como el Demiurgo, una especie de emperador supremo de toda la raza. Sólo él (o ella) tenía poder para mandar sobre las ciudades, siempre y cuando no diera muestras de no estar a la altura de lo que se esperaba de su cargo.

Vida Cotidiana: La cultura Duk'zarist poseía una sociedad que obligaba a sus miembros a mejorar. Valoraban el poder en todas sus facetas, de modo que la vida otorgaba privilegios a aquel que mostrase su capacidad superior. Pese a su cultura generalizada, sus miembros podrían dividirse en dos grupos muy diferenciados que dependían de los asentamientos que habían elegido para vivir.

Una importante parte de la sociedad (alrededor de un tercio) permanecía en la superficie de la tierra, dentro de lo que se conocía como las tierras del Imperio Oscuro. El resto habitaba en inmensas fortalezas voladoras que viajaban de un lado a otro, aunque permaneciendo habitualmente en las mismas tierras.

Los Duk´zarist trabajaban con normalidad y comerciaban principalmente entre ellos, pero eran pocos los que cultivaban la tierra o se ocupaban de la ganadería. Por lo general, sólo los más jóvenes trabajaban temporalmente en semejantes menesteres, que se veían como un simple método para endurecer el carácter.

Raro era el que carecía de alguna habilidad marcial o bélica de algún tipo; habitualmente todos se preparaban para el combate desde que nacían.

Estructura Social: El pueblo Duk´zarist se organizaba en castas que venían determinadas no por nacimiento, sino por su capacidad. Su posición era determinada al llegar a la adolescencia, pues tan pronto como se fijaban sus habilidades se les otorgaba una posición social. Cambiar de estamento era extremadamente difícil en un grupo tan elitista y sólo probando abiertamente una capacidad superior se podía "ascender". No obstante, existía una gran libertad para hacer lo que sea. A menudo, los miembros de una familia viajaban de un lugar a otro abandonado a sus parejas o progenitores durante décadas, sin que ello supusiera nada inusual.

Por lo general las mujeres Duk´zarist solían ser adiestradas para usar la magia, mientras que los hombres solían ser favorecidos en el entrenamiento físico y el combate directo, aunque esto no era nunca una regla tácita, sino una simple costumbre.

Emplazamientos / Arquitectura: Los Duk'zarist siempre han elegido como emplazamientos en los que vivir las zonas en las que crecían árboles de Ghestal. Sólo los lugares donde estas inmensas plantas eran capaces de desarrollarse se convertían en sus hogares a largo plazo. Por regla general, siempre se veía un descomunal árbol en el centro de la ciudad y otros más pequeños en el resto de barrios.

La mayoría de los miembros de la raza oscura elegían vivir en las Ciudadelas, inmensas ciudades-fortaleza que se desplazaban por el cielo gracias a avanzados generadores sobrenaturales. Estas ubicaciones tenían habitualmente una forma redondeada; la mitad superior eran grandes edificios y la inferior infinidad de pasillos, cámaras y estancias de todo tipo.

Los edificios Duk'zarist estaban generalmente compuestos de madera negra Ghestal y piedra, por lo que los colores grises, azulados y oscuros prevalecían sobre los demás. Sus edificios solían ser utilitaristas, pero tenían cierta belleza salvaje gracias a su detallista decoración (habitualmente, basada en relieves y grabados). A veces, parte de las construcciones estaban bajo tierra y habían numerosos pasillos y salones subterráneos.

Relación con otras razas: Durante milenios los Duk´zarist llegaron a ser vistos como los "enemigos del mundo", un imperio oscuro y tenebroso que amenazó con engullir el planeta. Por regla general su relación con otras razas siempre fue bastante tensa. A lo sumo, lo mejor a lo que se podía aspirar con ellos era a obtener su respeto, que era equivalente a un tratado de paz.

Salvo raros casos no se admitían extranjeros en sus poblaciones y eran pocas las veces en las que sus miembros entraban en las tierras de otras razas "amigablemente". Las únicas excepciones eran los esclavos que algunas de sus ciudades tomaban de las tierras conquistadas (una costumbre que dividió considerablemente a la raza entera). Pese a ello, lo cierto es que los Duk´zarist no eran brutales con los territorios que tenían supeditados a ellos; les gustaba considerarse a si mismos como "guías de los débiles" mucho más que como "opresores", aunque a veces era difícil encontrar la diferencia.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Sin lugar a dudas, ninguna raza a lo largo de la historia ha creado tantos avances bélicos como los Duk´zarist. La guerra ha sido el motor que ha impulsado su cultura, e irónicamente gracias a esta avanzaron en infinidad de campos más. Cañones de energía a gran escala, sistemas de comunicaciones o de camuflaje son sólo una parte de los muchos avances por los que destacaron los Duk´zarist. Incluso sus ciudades flotantes nacieron originariamente como artefactos de batalla con los que poder moverse y atacar libremente cualquier lugar del mundo. No obstante, su avance más conocido fue en el uso de la madera de Ghestal como materia prima. En sus manos, aprendieron a convertirla en un instrumento con el que podía fabricar cualquier cosa, desde armas hasta vehículos. También crearon generadores sobrenaturales que producían tanto energía mística como psíquica (que se usaron posteriormente para activar numerosos artefactos).

Religión: En la mayoría de los casos, los Duk´zarist profesaban decenas de religiones diferentes relacionadas con los Shajads, que en su conjunto son conocidas como Tenebrae Carmen.

Nomenclatura Duk´zarist: Los nombres Duk´zarist eran sobrios, aunque a veces estaban compuestas por varias palabras. Generalmente no tenían significado oculto ni hacían referencia a otra cosa que una simple denominación de diferenciación. Los Duk´zarist carecían de apellidos, pero en algunas de sus culturas podían presentarse además con el nombre de sus padres.

Culturas Duk´zarist

El Imperio Oscuro: Dentro de este grupo se engloba casi la totalidad de los Duk´zarist del mundo. Todas las ciudades estado, por lo general, estaban regidas por un líder que a su vez juraba fidelidad al Demiurgos del Imperio (que a lo largo de la historia sólo han sido Gesthal Orbatos y Ark Noah).

Praxor: Es la mayor escisión Duk´zarist conocida, un amplio sector social que se separó del Demiurgo tras su derrota en la Guerra de la Oscuridad. Desarrolló una cultura altamente dependiente de la religión y su civilización se estructuró alrededor del culto más extremista a los Shajads. Regido por siete sacerdotisas, para los miembros de Praxor cualquier criatura que no fuera Duk´zarist era una abominación que no debía existir.

Daimah

Aunque pocos lo imaginan, lo cierto es que la cultura Daimah es extremadamente parecida a la actual civilización humana tal y como se concibe en el continente oriental de Varja. Ello se debe a que ambos pueblos pasaron varios miles de años juntos como parte de una cultura conjunta, la de los Kami.

Sociedad General: Los Daimah fue una raza con una gran capacidad de adaptación. Dependiendo de donde estuviese asentada su civilización cambió para acomodarse al entorno y las razas junto a las que vivían. Por lo general usaron la cultura de los Kami como base antes de extenderse por otras tierras, pero una vez alejados comenzaron a desarrollar sus propias peculiaridades.

Vida Cotidiana: Los Daimah vivían de un modo muy parecido a los habitantes de Varja; si bien una gran cantidad de ellos se asentaban en las ciudades, otros tantos lo hacían en pequeños pueblos dispersos por todas partes. Comerciaban, cultivaban, luchaban y actuaban igual que cualquier humano oriental, pero eran por base mucho más "espirituales" y veían tanto la magia como las fuerzas del más allá como algo mucho más coloquial.

Estructura Social: Tradicionalmente los Daimah estaban estructurados en castas nobles y plebeyas equiparables a los samuráis y los campesinos de oriente. Los nobles tenían la función de proteger a sus vasallos, mientras que estos debían a su vez servir a sus señores. No obstante, las clases bajas no estaban necesariamente ligadas a un señor o a un territorio y podían moverse de un lugar a otro con libertad. La cúspide social siempre recaía en la figura de los sacerdotes, que servían a la vez como guías espirituales y terrenales.

Emplazamientos / Arquitectura: Los Daimah podían vivir prácticamente en cualquier lugar, pero para ellos tenía una gran importancia estar siempre cerca o rodeados de bosques. La mayor parte de sus ciudades y pueblos estaban en mitad de densas forestas, pues su comunión especial con la naturaleza les proporcionaba cierto vínculo especial con sus hogares al estar en mitad de la vegetación.

Sus edificios resultaban realmente llamativos, pues arquitectónicamente eran una mezcla de las construcciones tradicionales de oriente con los árboles cercanos, creando una combinación de elementos visualmente muy extraña, pues era difícil saber donde empezaba el bosque y donde lo construido. Como curiosidad cabe destacar que ciertas áreas resultaban a menudo incómodas para los extranjeros, pues se hicieron pensando en sus habitantes habituales, a los que atravesar una zona boscosa, trepar un árbol o saltar cierta distancia no resultaba en absoluto difícil.

Relación con otras Razas: La raza Daimah fue sin duda la más abierta de cuantas se conocen en lo referente a otras culturas. Nunca erigieron grandes imperios ni tuvieron tierras únicamente pobladas por ellos, pues siempre convivieron dentro de otras civilizaciones ya fueran dentro de su sociedad, como en el caso de Varja, o en ciudades independientes, como el caso de Arces en Pristina. De un modo u otro, mantuvieron generalmente buenas relaciones con el resto de razas y sólo en raras ocasiones entraron en guerra con otros pueblos.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Los mayores avances de los Daimah se basaron siempre en el funcionamiento del mundo espiritual y la estructura de la realidad. Fueron ellos quienes desentrañaron la existencia de La Vigilia y la transmigración de las almas al mas allá. Su magia, si bien no uno de los aspectos por los que más serían recordados, avanzó especialmente en el uso de pergaminos sobrenaturales, así como en el la creación de los rituales más complejos, entre los que se encuentran los Rituales de las Estaciones. También fueron los precursores de la mayoría de artes marciales y muchos de los estilos de lucha más elaborados del mundo fueron creados por maestros Daimah.

Religión: Los Daimah fue una raza que se adaptó a muchas religiones diferentes pero por lo general las dos que mayor peso tuvieron en su cultura fue la Shukyokami, que sería prácticamente su primera creencia, y el Culto a las Estaciones, el cual ellos mismos desarrollaron a partir de su contacto con el mundo espiritual. De una forma u otra, la raza entera siempre ha estado marcada por fuertes creencias en fuerzas superiores, sin importar cual fuese la cultura o civilización de la que formaran parte.

Nomenclatura Daimah: Los nombres Daimah son generalmente orientales y comparten la mayoría de los elementos de los habitantes de Lannet y Shivat. La única característica relevante es que en ciertas culturas Daimah suelen añadir sonidos más guturales en la pronunciación.

Culturas Daimah

Kuon Teikoku: El imperio de los Kami de oriente es probablemente la cultura Daimah más relevante, pues casi durante diez mil años tuvieron en ella un papel fundamental en la sociedad. Eran generalmente considerados habitantes de primera categoría (los verdaderos "ciudadanos" del imperio), aunque convivían con muchas razas más.

Tabiito: Esta cultura se separó de Kuon Teikoku varios miles de años atrás y se compone de inmensas ciudades independientes que se establecieron en nexos de poder espiritual o donde hubiera fuertes energías sobrenaturales. Está ligada a las prácticas religiosas del Culto a las Estaciones y se rige por líderes espirituales.

Kishin (Naciones Feéricas): Esta cultura Daimah está ligada a las Naciones Feéricas pues formaba parte un pequeño país que juró fidelidad al Rey Supremo Sylvain. Se caracterizaba por ser bastante beligerante y tener prácticas religiosas ligadas a la Beryl Rafael.



Daimah de Kuon Teikoku

Ilustrado por © Wen Yu Li

Devah

La cultura Devah fue una de las grandes potencias de antaño. Se caracterizó por encima de todo por el desmedido uso de lo sobrenatural en sus civilizaciones, en especial de la utilización de entidades místicas en la vida diaria, así como el imperio absoluto de la lógica sobre las emociones.

Sociedad General: Los Devah tuvieron multitud de culturas minoritarias en diferentes lugares del mundo, pero lo cierto es que todas ellas siempre quedaron ensombrecidas por la enorme influencia de la República de Pahiartha, la mayor potencia de su raza. Estaban regidos por un Senado formado por las mentes más brillantes y aquellos miembros que mejor representaban el pensamiento de la comunidad.

Vida Cotidiana: La mayoría de los Devah residía en grandes ciudades extremadamente adelantadas sobrenaturalmente, pero también eran comunes las poblaciones más pequeñas, siempre y cuando tuvieran una razón de ser (como investigaciones) y estuvieran vinculadas a las metrópolis. No existía pobreza o necesidades; todo estaba cubierto por sus dirigentes.

El uso de criaturas sobrenaturales "subyugadas" con el fin de servir a cualquier necesidad marcaba la vida cotidiana de sus habitantes; habían seres para cumplir cualquier función, desde cosas intrascendentes como limpiar una casa o tan vitales como combatir una guerra.

Sociedad: La sociedad Devah se centraba por completo en la búsqueda del conocimiento y la lógica. No existía el concepto como tal de trabajo o economía dentro de la propia raza, ya que todas las labores físicas eran llevadas a cabo por criaturas sobrenaturales controladas para tal fin. Sólo usaban la economía para influenciar otras "razas menores".

Naturalmente esto significaba que nadie tenía ninguna obligación salvo la de hacer todo lo posible por realizar una labor útil para su civilización, lo que representaba que o bien eran investigadores, supervisores de las acciones de los seres sobrenaturales o meramente pasaban sus días aprendiendo.

Estructura Social: Por regla general los Devah estaban divididos únicamente en dos grupos, los Kuramas, que eran la clase dirigente a causa de su mayor poder o conocimiento, y los Rasas, que englobaba a todos los demás. La familia existía pero no como concepto moral sino como simple institución, necesaria para la preservación de sus conocimientos. Las uniones matrimoniales no existían y las relaciones sexuales sólo tenían como fin perpetuar la especie.

Emplazamientos / Arquitectura: Desde el inicio de su historia los Devah siempre han elegido zonas fuertemente cargadas de magia para habitar, ya que esto les permitía recuperar mejor las fuerzas que invertían en la convocatoria. Les importaba poco el resto de cualidades ambientales, pues terraformaban el territorio a su gusto. No obstante preferían las elevaciones (como mesetas o montañas), pues eso hacia que fuera más difícil a los demás acceder a ellos.

Sus edificaciones tenían un estilo misticista, con formas redondeadas y a menudo inspiradas en seres sobrenaturales. Las ciudades eran enormes para su pequeño número de habitantes y eran corrientes las avenidas, bulevares y plazas deliberadamente majestuosas. Cabe destacar las importantes bibliotecas místicas que llegaron a construir.

Relación con otras Razas: Veían a la mayoría de otros pueblos como seres inferiores gobernados por sus emociones y este sentimiento de superioridad fue creciendo hasta el punto de creer que con el tiempo deberían regir sobre ellos, no por tiranía sino "por su propio bien". Por ello los Devah adoptaron a varias culturas en sus territorios, tratando de "guiarlos" por el buen camino y mantuvieron tensas relaciones con aquellas civilizaciones que eran realmente poderosas. No obstante, evitaron por completo mezclarse abiertamente con otras razas; únicamente los Devah puros podían vivir en sus comunidades.

En cuando a los seres sobrenaturales, mantuvieron una relación de absoluto dominio sobre estos, considerando a cualquier criatura que pudiera ser influenciada por los poderes de convocatoria como "siervos" de un sistema existencial que ellos dominaban.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Absolutamente toda la tecnología y los avances culturales de los Devah se basó en el control de entidades sobrenaturales mediante diferentes habilidades de convocatoria. Su maestría en la materia fue tal que no sólo desarrollaron la mayor parte de los rituales y técnicas del mundo, sino que además crearon descomunales sistemas (construcciones cuyo tamaño era similar al de una pequeña ciudad) que les permitía incluso controlar Aeones. No obstante, lo sorprendente es que esos avances se aplicaban en la vida cotidiana; usaban elementales para modificar el clima, criaturas de la naturaleza para mejorar y recoger las cosechas, seres místicos para desplazarse de un lugar a otro... Cualquier labor que no fuera marcadamente intelectual se llevaba a cabo por entidades místicas atadas a contenedores especiales.

Además de la convocatoria también se crearon otros muchos sistemas sobrenaturales, como una red que permitía compartir pensamientos o asimilar instantáneamente cualquier conocimiento.

Religión: Los Devah no tenían creencias religiosas como tal (pensaban que incluso los dioses no eran otra cosa que "entidades" atadas al sistema de la existencia), pero entre ellos había una extraña teoría sobre el funcionamiento de la realidad que denominaban Arium. También existía un grupo minoritario que rendía culto a una faceta de la Beryl Barakiel, a la que llamaban Trimürti.

Nomenclatura Devah: Los nombres Devah son complejos de pronunciar, pero tienen siempre un patrón sonoro similar. Sus apellidos están vinculados no a su familia, sino a la casa a la que se encuentran vinculados y siempre se anteponen al nombre.

Culturas Devah

Pahiartha: La mayor civilización Devah del mundo fue sin duda Pahiartha, una republica que sentó las bases que hicieron conocidos a los Devah. Sufrió un grave revés cuando una terrible guerra civil acabó con la mayoría de sus miembros, pero los menos radicales lograron sobrevivir escapando de sus antiguos dominios.

Sanandana: Los miembros de esta cultura abrazaban mucho más los sentimientos que el resto de los Devah. Además de no despreciar tanto la labor física, solían atar las criaturas sobrenaturales en el interior de sus propios cuerpos.



Ciudadela Devah

Ilustrado por © Raul Rosell

Ebudan

La raza Ebudan fue la primera gran potencia de la antigüedad, antes incluso de que los Sylvain o los Duk´zarist empezasen a prosperar.

Sociedad General: Los Ebudan se caracterizaron por formar parte de una sola sociedad, pero para hablar de ella es necesario diferenciar dos momentos en el tiempo; antes y después de su caída. Originariamente la raza estaba formada por entidades sobrenaturales de gran poder espiritual que velaban por el cumplimiento de ciertas reglas existenciales. De hecho en esa época es difícil incluso considerarlos "una raza" a causa de sus escasas vinculaciones terrenales y es más fácil denominarlos "entidades".

Hace aproximadamente diez mil años fueron "arrojados" de los cielos y despojados de su poder, convirtiéndose en la raza que se conocería como "Ebudan". Como seres terrenales vivieron bajo una misma cultura, siempre siguiendo sus viejas tradiciones e intentando de algún modo recuperar su forma de vida anterior. Pese a estar organizados en enormes ciudades independientes, los Ebudan siempre se consideraron una unidad, miembros de una misma civilización y con un mismo fin.

Vida Cotidiana: Los Ebudan siempre habitaron en sus grandes metrópolis, a veces surcando los cielos y otras sobre la superficie del mundo, aunque raramente había diferencia entre ambos grupos en cuando a su manera de vivir. Lo cierto es que su civilización nunca siguió los principios habituales de comercio y trabajo de otras culturas. Carecían de dinero y cada uno cumplía una función determinada por sus capacidades asignada por los dirigentes de la ciudad, aunque era libre de dejarla si no estaba de acuerdo con ella.

En cualquier momento podían abandonar las ciudades para cumplir su destino, momento en el que se les proporcionaba toda la ayuda que su metrópolis podía darle (en ocasiones, incluso el apoyo de numerosos grupos de Ebudan).

Estructura Social: Los Ebudan se organizaban en una especie de órdenes que ellos denominaban "círculos" en función de la edad y experiencia; de este modo, los más jóvenes eran adiestrados por aquellos más experimentados, quienes a su vez aprendían de miembros todavía más sabios. En la cúspide de los "círculos" se encontraban los Iluminados, el consejo gubernativo de cada ciudad compuesto por aquellos que habían alcanzado su Sue`aman pero habían decidido quedarse en el mundo. Todos los Iluminados, incluso los de diferentes ciudades, podían consultar entre ellos para tomar decisiones vitales para su pueblo, aunque a veces eso provocó grandes desavenencias sobre el camino a seguir.

Relación con otras Razas: El propósito general de los Ebudan era estar aislados del resto de razas y civilizaciones, enfocando todo su interés en la búsqueda de su "destino". Irónicamente, este sino era precisamente el que les obligaba a menudo a viajar a otras regiones y mezclarse con otras culturas. Por ello se inmiscuyeron activamente en la vida de muchos pueblos con quienes trataron de relacionarse. No obstante, lo cierto es que pese a estar tan involucrados con el exterior, su cultura siempre fue reacia a aceptar visitantes exteriores y sus ciudades raramente permitían que se asentaran en ellas miembros de otras razas.

Emplazamientos / Arquitectura: Los Ebudan nunca eligieron emplazamientos "terrenales" para vivir. Residían únicamente en sus ciudadelas voladoras y cuando estas eran derribadas permanecían en las zonas donde habían caído, tratando de reconstruir sus destrozados hogares y volver a los cielos siempre que les fuera posible.

La arquitectura Ebudan tenía un aspecto de grandiosidad que evocaba nostalgia. Eran habituales los grandes espacios con arcos abiertos, inmensas plazas y amplias terrazas, todos ellos lugares desde donde se podía ver el cielo. Muchas entradas de edificios estaban a gran altura y sólo eran accesibles mediante el vuelo, por lo que las ciudades parecían aun más inmensas. No obstante, incapaces de reconstruir una gran cantidad de las maravillas que construyeron en sus tiempos de esplendor, en las ciudades Ebudan solía ser frecuente encontrar ruinas conviviendo con construcciones en uso.

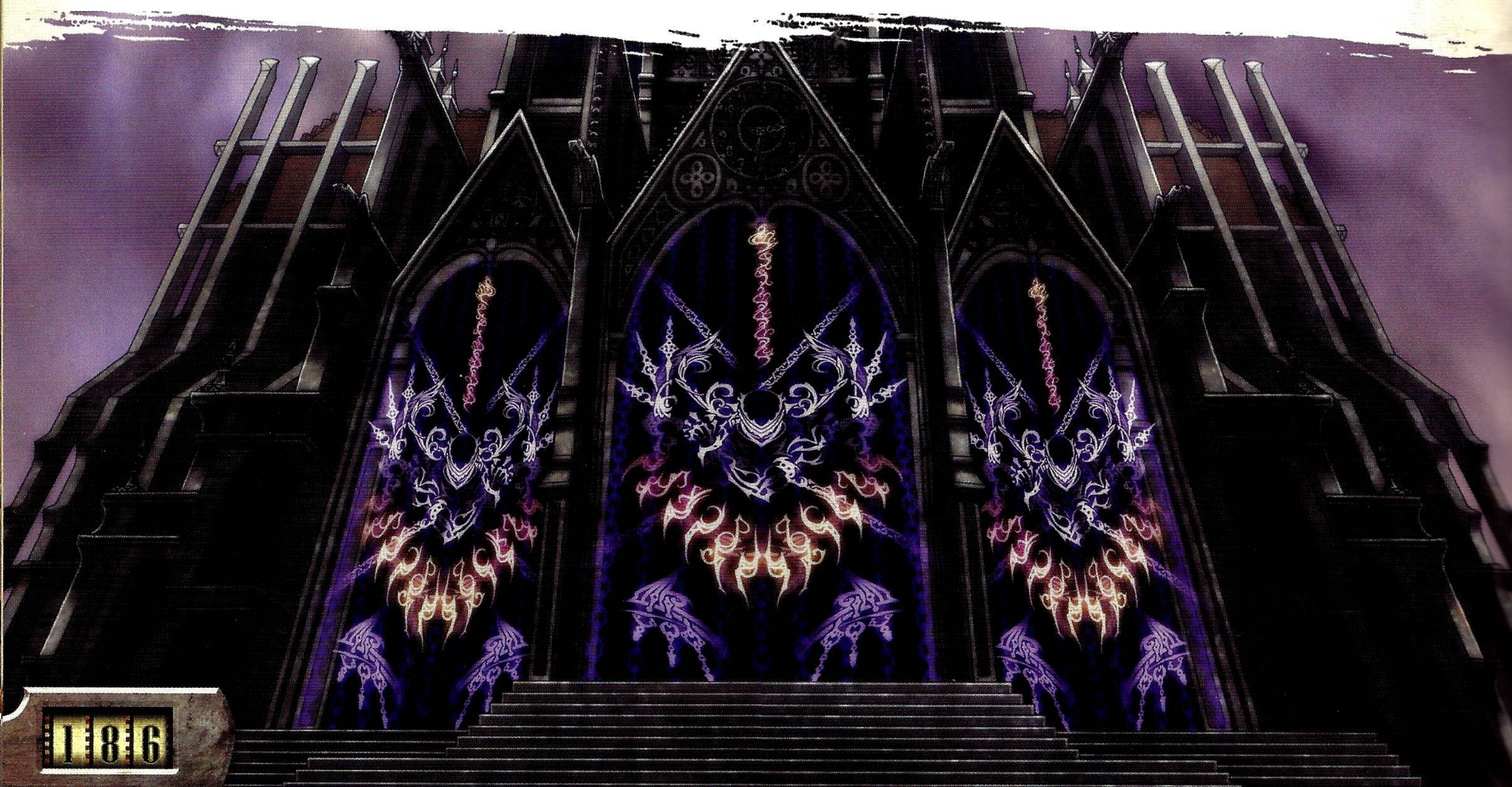
Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Es difícil definir los avances Ebudan ya que la mayoría de éstos provenían de una época en las que sus miembros no eran entidades mortales y, posteriormente, de una cultura decadente que únicamente trató de recuperar aquello que había perdido tiempo atrás. Por tanto pocos fueron sus adelantos relevantes como cultura, pues estuvieron basados en como recobrar sus antiguas capacidades.

No obstante, ninguna civilización se obsesionó tanto con el conocimiento como ellos y entre sus avances más relevantes se encuentran los libros (algunos aseguran que incluso el leguaje escrito como tal), así como muchas ciencias sociales, entre las que destacan la psicología o la política. También crearon variados artefactos sobrenaturales menores, aunque nunca los involucraron tanto en su vida cotidiana como los Sylvain.

Merece la pena mencionar que fue la primera raza que desarrolló una teoría para controlar los Nodos de Poder, aunque nunca lo lograran con verdadero éxito.

Religión: La cultura Ebudan no veía diferencia entre religión y sociedad, pues para ellos ambas estaban intrínsecamente unidas. Sus principios mantenían que todo lo que existía estaba regido por un destino absoluto y que nada podía apartarse de él. Estos principios son similares a las doctrinas Enneath, aunque no se podría considerar a los Ebudan seguidores de Jihamath.

Nomenclatura Ebudan: Los Ebudan tenían nombres extremadamente complejos y largos, en los que se unían tanto el nombre de sus padres como el suyo propio. Naturalmente, siempre contaban con una versión abreviada (normalmente de dos o tres sílabas).



Ilustrado por © Wen Yu Li

D´Anjayni

Los D'anjayni fueron siempre el pueblo más hermético de todo Gaïa, cuyas culturas actuaban apartadas del resto de razas. Podría decirse, con toda seguridad, que fueron civilizaciones que se movieron en la sombra de la historia.

Sociedad General: Los D'anjayni, siendo extremadamente poco numerosos, se caracterizaron por tener diferentes culturas "locales" centradas en ciudades estado independientes. Pocas eran las que tenían relación entre sí pero, extrañamente, la mayoría poseían muchas características comunes.

Vida Cotidiana: Los D'anjayni vivían en grandes ciudades construidas en las profundidades o bien ocultos en pequeños grupos dentro de otras culturas. Trabajaban, producían alimentos y comerciaban con mercancías, pero su concepto de la economía estaba muy infravalorado; ninguno amasaba grandes fortunas y en su sociedad eran más importantes el control de la información y las redes de contactos que las posesiones. Pese a ser muy independientes tenían una fuerte lealtad étnica hacia los habitantes de sus ciudades y comunidades, e incluso sus acciones individuales tenían como fin la protección de sus ciudades. Cualquier tipo de traición o filtración que pudiera ponerles en peligro era severamente castigada.

Generalmente los líderes de las diferentes comunidades se aseguraban de enviar agentes por todo el mundo para recopilar información, creando inmensas "bases de datos" que reflejaban con sumo detalle siglo tras siglo en avance de la historia. Mientras, las comunidades usaban este conocimiento a su favor como método de defensa contra cualquier posible peligro.

Estructura Social: Los D´anjayni carecían por completo de una jerarquía social, pues todos sus habitantes tenían el mismo estatus. Ese hecho, inimaginable en la mayoría de culturas, se basaba completamente en su mentalidad inhumana y sus extrañas capacidades raciales; la mayoría de las veces, ni siquiera se conocían entre sí. La única excepción a esta regla eran sus líderes, quienes se caracterizaban por el hecho de que conocían los verdaderos nombres de todos aquellos que vivían en sus ciudades. En algunas ocasiones las diferentes estirpes o familias colaboraban entre ellas para un objetivo común. Dichas "alianzas" no estaban exentas de desconfianza, pero se unían bajo la supervisión de un cabecilla que sabía los nombres de los demás.

Emplazamientos / Arquitectura: Habitualmente los D´anjayni elegían vivir bajo tierra, dentro de inmensas ciudades subterráneas en los territorios más apartados. Comenzaban su construcción en secreto y poco a poco éstas iban creciendo hasta convertirse en enormes metrópolis que, a menudo, sólo sus habitantes conocían. Por lo general preferían las zonas húmedas y frías antes que las cálidas y, siempre que fuese posible, aprovechaban áreas con corrientes subterráneas para abastecerse.

Los edificios D´anjayni eran elaborados, con formas extremadamente complejas y llenos de adornos. Estaban distribuidos de una manera caótica y tanto las calles como el interior parecían verdaderos laberintos.

Relación con otras Razas: Los D´anjayni siempre actuaron en la sombra de la historia, tratando de pasar desapercibidos y no mezclarse con ninguna otra cultura. Nunca invitaron a otras criaturas a vivir en sus ciudades, apartándose por completo de cualquier relación exterior. No obstante, sus miembros a menudo se infiltraban en otras civilizaciones, ya sea para espiarlos o simplemente para vivir vidas diferentes.

Su red de influencia era realmente enorme y a veces desestabilizaron civilizaciones, ya sea porque las veían como un peligro para la suya propia o porque alguna potencia "contrató sus servicios". Nadie sabe cuántos de los muchos imperios sin nombre de épocas pasadas cayeron, en realidad, por obra de los D´anjayni.

Sus únicas grandes intervenciones conocidas fueron durante la Guerra de la Oscuridad, un periodo en el que se aliaron a las otras razas para evitar ser subyugados por los Duk´zarist.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Sus avances versaban principalmente en la arquitectura, la construcción y el desarrollo de maquinaria no sobrenatural, aunque también realizaron muchos adelantos en biología. Entre sus creaciones más destacadas se encuentran el uso aplicado del Lampydirae, engranajes, la pólvora y multitud de otras sustancias alquímicas (entre los que se encuentras muchos venenos). También aplicaron la magia en menor medida, usándola sobre todo para experimentos biológicos y la creación de nuevas formas de vida.

Entre los artefactos más aterradores que inventaron se encontraban sin duda los porta-caras, maletines con un sistema de conservación que les permitían conservar rostros que hubieran extraído de algún cuerpo para usarlos posteriormente.

Religión: En la mayoría de los casos los D´anjayni profesaban religiones vinculadas a la fe aramense o a distintas facetas de los Shajads Meseguis o Erebus, aunque siempre de un modo minoritario.

Nomenclatura D´anjayni: Los nombres D´anjayni eran uno de los detalles más intrincados y fundamentales de sus culturas, pues otorgaban verdadero poder aquellos que los conocían. Por ello no existe una verdadera forma estructurada para los "auténticos nombres" de la raza, pues cualquiera, por extraño que resultase, podía servir. No obstante sí que existían ciertas prácticas comunes en la creación de apodos, los cuales solían ser siempre nombres enormemente vinculados a cualidades características de la persona que permitieran diferenciarlos, como El Tuerto Con Cicatriz o El Del Tatuaje de Araña.

Culturas D´anjayni

D´ajan: Esta es la denominación bajo la que se conocía la civilización D´anjayni más amplia, compuesta por varias decenas de ciudades subterráneas que permanecían en secreto incluso las unas de las otras.

Aracnia: Se trata de lo más parecido que tuvieron los D´anjayni a un verdadero imperio, pues recogía seis grandes ciudades subterráneas que habían firmado una alianza entre ellas. Cada una estaba regida por ocho líderes y estos a su vez recibían órdenes de dos D´anjayni que recibían el título de Gemini.

La Sombra: Este es el nombre por el que se conoce la cultura D´anjayni más aterradora. Según sus principios su civilización avanzaba consumiendo las culturas de otros pueblos, por lo que los componentes de La Sombra se infiltraban gradualmente en una cultura ajena (normalmente una no muy importante) y poco a poco empezaban a sustituir a sus miembros. El proceso podía durar incluso siglos, hasta que el último miembro de dicha cultura había sido eliminado. Sólo entonces buscaban otra nueva civilización de la que "alimentarse" y paulatinamente hacían desaparecer la cultura asimilada a los ojos del mundo mientras se introducían en la nueva.

X´amd: Esta cultura ha sido la única civilización D´anjayni que ha permanecido abierta al mundo. Apareció al finalizar la Guerra de la Oscuridad a partir de su relación con muchas otras razas. X´amd estuvo compuesta por dos grandes ciudades y se caracterizó por su cultura mercenaria; muchos de sus miembros trabajaban como agentes para potencias exteriores.

Jayán

Los Jayán fue una raza salvaje de importancia minoritaria, pero que se extendió por el mundo entero creando multitud de culturas diferentes. Su mayor característica fue su facilidad para adoptar elementos de las civilizaciones que estaban cerca y adaptarlos a sus propias costumbres.

Sociedad General: Los Jayán era una raza fuertemente marcada por un carácter tribal itinerante, aunque por encima de todo la suya era una sociedad eminentemente guerrera con un alto espiritualismo.

Vida Cotidiana: Los Jayán se organizaban generalmente en tribus, cuyos miembros se consideraban a sí mismos descendientes de un mismo linaje y protegidos por el un espíritu guardián llamado Tótem. En ocasiones un sólo jefe podía liderar a varias tribus y convertirse en un Señor de la Guerra, aunque esta figura era bastante inusual.

Su vida se basaba en la pesca, la caza y, en caso de ser necesarios, esporádicos ataques a poblaciones cercanas. No tenían un sistema económico ni dinero (usaban habitualmente el trueque para intercambiar cosas), aunque sabían de su valor en el caso de que tuvieran que comerciar con otros pueblos.

Estructura Social: Normalmente la estructura de los Jayán se sustentaba sobre la figura del guerrero, por lo que aquellos que carecían de capacidades para luchar tenían un papel secundario en la sociedad. Generalmente los lideraba el más fuerte entre los suyos, pero a veces la experiencia y el carisma podían ser buenos sustitutos de la fuerza. La figura del chamán cobraba una importancia elevada siendo el nexo de su sociedad con la religiosidad. Aunque todos los Jayán eran capaces de percibir los espíritus gracias a su tercer ojo, sólo los chamanes tenían el conocimiento para interpretar lo que veían, por lo que su figura era muy respetada.

Emplazamientos / Arquitectura: La mayoría de los Jayán eran nómadas que viajaban de un lado a otro sin emplazamiento fijo. Las grandes praderas donde pastaban rebaños que cazar eran sus lugares favoritos, pero también se podía verlos en abruptas montañas heladas o en densas junglas. Las inusuales veces en las que formaban pueblos o ciudades no tenían otras preferencias que las de tener lo indispensable para vivir.

Normalmente residían en tiendas de madera y lonas de gran tamaño, fáciles de montar y desmontar. Cuando construían viviendas estables sus edificios solían ser simples y utilitarios, salvo aquellos que creaban con alguna clase de fin espiritual o religioso.

Relación con otras Razas: Los Jayán se relacionaron considerablemente con otras razas, a veces para bien y otras para mal. Pese a ser culturalmente cerrados no tenían problemas en admitir a otros pueblos en sus territorios, comerciar con ellos, o incluso firmar alianzas. Se llevaron especialmente bien con los Duk´zarist y con los humanos, con quienes colaboraron en múltiples ocasiones. Bastaba con granjearse su confianza y respeto para que aceptaran entablar una relación amistosa. No obstante, lo cierto es que en múltiples ocasiones los Jayán también iniciaron guerras con sus vecinos, ya que en el fondo amaban el combate.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Lo cierto es que la cultura Jayán no tuvo grandes avances remarcables. Sus máximas ocupaciones eran la guerra y la caza, por lo que se centraron en la fabricación de armas, más lo cierto es que sus obras nunca fueron especialmente llamativas o adelantadas. Tampoco eran especialmente hábiles con lo sobrenatural, aunque sí crearon sencillas pinturas de guerra que otorgaban protecciones místicas y toda clase de talismanes y amuletos para llamar la atención de los espíritus.

Religión: La religión Jayán era una mezcla de prácticas tribales en las que no se adoraban dioses como tal, sino a una serie de espíritus protectores que velaban por las tribus.

Nomenclatura Jayán: Los Jayán tenían nombres adustos, en los que cada sílaba se pronunciaba por separado de las demás. Es decir, un Jayán que se llamase Nahimana pronunciaría su nombre diciendo "Na-Hi-Ma-Na", dejando una breve pausa entre sus sílabas. Carecían de apellidos.

Culturas Jayán

Las Tribus Nómadas: Bajo este nombre se conocen a la gran mayoría de los Jayán que viajaban por Eurakia y que, en raras ocasiones, se unían bajo el estandarte de un Señor de la Guerra.

Ak-Nan-Te: Estos Jayán, influenciados por las grandes Bestias de los Aityr, fue el grupo más violento y monstruoso de entre los suyos. Más que para la guerra, vivían para las masacres; todo cuanto hacían era matar y arrasar a su paso, pues adoraban el caos y el salvajismo como fuerza motora del mundo.

Abinor: Esta fue una de las pocas culturas en la que los Jayán se asentaron abiertamente en un territorio. Aún movidos por el amor al combate, eran más pacíficos y adelantados que el resto de su raza.

Vetala

La cultura Vetala es sin lugar a dudas una de las más cruentas y monstruosas de cuantas se han conocido en Gaïa, que se ha caracterizado desde sus orígenes por su absoluta falta de moral y su vulnerabilidad al sol, que les granjeó el sobrenombre de Hijos de la Noche.

Sociedad General: La mayoría de los Vetala formó parte de la Nación del Cielo de Sangre, un vasto imperio que cubrió la mayoría del continente de Eurakia y que logró crear un sistema que les protegía del sol en sus dominios. El resto de culturas, mucho más minoritarias, estaban integradas dentro de diferentes imperios o potencias.

Vida Cotidiana: Los Vetala tenían pocas ciudades, pues vivían normalmente en pequeñas comunidades extremadamente avanzadas para su tamaño. Su necesidad natural de alimentarse con sangre convirtió en común la práctica del esclavismo, aunque a diferencia de otras especies para los Vetala sus "siervos" eran poco más que ganado.

Dada su jerarquía sólo los que se encontraban en el escalafón más bajo de la sociedad tenían la necesidad de trabajar para vivir, mientas que el resto podía alimentarse de las fuentes de sangre a las que tenían acceso por derecho de nacimiento.

Se autogobernaban según un código de lazos sanguíneos, de modo que los más ancianos de cada familia eran quienes en la práctica detentaban el poder y éstos a su vez servían a un consejo formado por los más poderosos miembros de su raza.

Estructura Social: Ninguna civilización estuvo estructurada tan rígidamente como la Vetala. Existían decenas de diferentes estatus sociales y cada uno de ellos poseía su propia jerarquía: todos sus miembros estaban obligados a servir a un maestro que a su vez servia a otro y así sucesivamente. Tener un profundo conocimiento de este orden era vital para un Vetala, pues muchos de sus derechos dependían de su relación con otros de su especie; de sí era más poderoso o, por el contrario, se encontraba en un escalafón inferior.

Emplazamientos / Arquitectura: Los Vetala siempre elegían lugares fríos y con mala climatología para evitar todo lo posible los efectos del sol. Cuanto más nublada fuese una zona, más apropiada era para ellos.

Sus edificios estaban creados para producir una sensación de congojo y sobrecogimiento en quienes los contemplaban. Por ello la arquitectura Vetala tendía a ser elegante pero oscura; grandiosa a la vez que lúgubre, sublime al tiempo que terriblemente triste. Les gustaba dar detalle a todo, desde los capiteles de las columnas hasta las simples paredes, llenándolas siempre de glifos, gárgolas y grabados. Puesto que tenían que evitar la luz del sol eran comunes las vidrieras muy opacas en lugar de ventanas. Sus detalles favoritos solían ser lunas, murciélagos y lobos, incrementando aún más el aspecto de "vampiro de cuento" que tanto los caracterizó.

Relación con otras Razas: Los Vetala veían al resto de culturas como poco más que esclavos y alimento. Sus ciudades estaban llenas de miembros de otras razas, pero estos eran poco más que forzosos siervos o ganado. Por ello, su relación con otras civilizaciones solía ser negativa y no fueron pocas las veces en las que se iniciaron guerras contra éstos. Curiosamente, muchos Vetala sentían verdadera fascinación por los miembros de otras especies. Un humano, un Daimah o un Sylvain que cayera en gracia a su dueño podía acabar convertido en una especie de animal de compañía si era afortunado.

Orientación de sus Avances y Avances Remarcables: Los Vetala crearon avances de muy diversos tipos, desde aquellos enfocados al control y la manipulación de esclavos, hasta los de conservación de alimentos. Sin embargo, aquel por el que serían más conocidos fue sin duda el sistema que permitía cubrir de oscuridad continentes enteros, permitiéndoles sumirlo todo en una noche eterna sin afectar la vegetación.

También fueron la única raza que desarrolló sistemas místicos para tratar de prever el destino mediante sacrificios de sangre, aunque lo cierto es que tales poderes nunca fueron muy "estables".

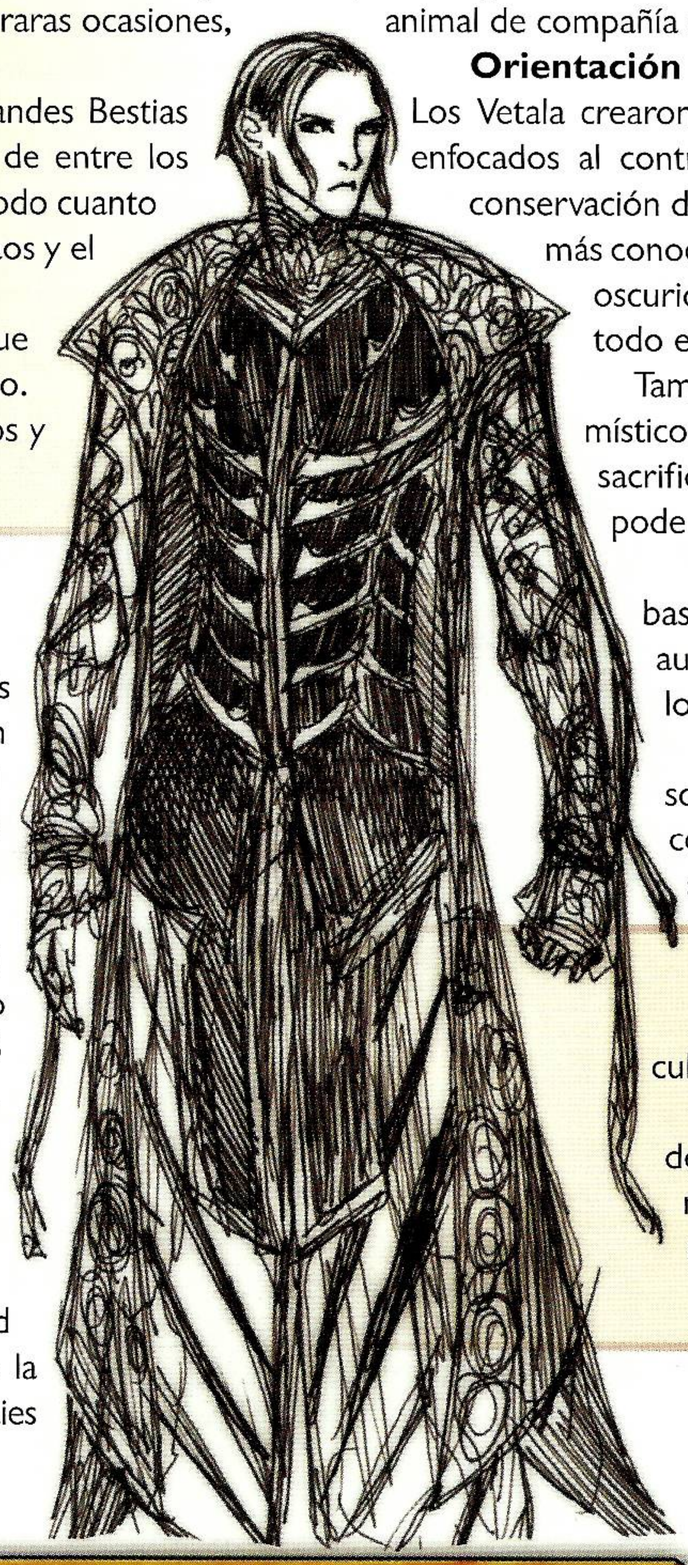
Religión: Los Vetala seguían una extraña religión basada en los Dioses de la Sangre y en el destino, aunque también hay partes que adoran facetas de los Shajads Jedah y Abbadon.

Nomenclatura Vetala: Los nombres Vetala son muy similares a los humanos, con un parecido considerable a los norteños, aunque con una sonoridad mucho más abrupta.

Culturas Vetala

Nyhakryenzarath: Para más detalles de esta cultura consulta el Capítulo 5 (Página 174).

Elcios: Los Vetala formaban parte del Imperio de Elcia como una fuerza de élite. Eran de clase noble y se les entregaba a los condenados a muerte como alimento para subsistir.



Noble de la Nación del Cielo de Sangre

Ilustrado por © Wen Yu Li

Los Turak

Los Turak son una de las razas minoritarias de Gaïa que, pese a poseer considerables capacidades naturales, su escaso número les impidió alcanzar una merecida primacía racial. A continuación se realiza una descripción de sus características más básicas, así como sus atributos especiales en el caso de que los jugadores o el Director de Juego deseen encarnar esta raza, tanto en su vertiente pura como Nephilim.

Se trata de criaturas humanoides de aspecto reptiliano, con una altura variable comprendida entre el metro sesenta y los tres metros de altura. Su cuerpo está recubierto por escamas de diferentes colores, aunque el rojo y el verde son con considerable diferencia los más habituales. Tienen grandes garras, fauces afiladas y sus cabezas son alargadas, comparables en cierta manera a un punto intermedio entre un rostro humano y el de un dragón. Pese a que estos atributos son generales en todos sus miembros, lo cierto es que sus cuerpos tienen numerosas alteraciones de unos a otros. Algunos desarrollan colas, otros cuernos, espinas dorsales o incluso alas; en ese aspecto, llegan a ser muy diferentes entre sí. Otro detalle realmente llamativo es que, dependiendo de estas diferencias físicas, también despliegan más su intelecto. Ellos lo llaman "la cercanía con El Dragón" y afirman que cuantos más atributos "de simples lagartos" tienen son racialmente inferiores, mientras que si tienen más similitudes físicas a un dragón su pureza es mayor y deben de ocupar un lugar más elevado en su sociedad.

Los Turak son muy longevos y, aunque generalmente suelen rondar los trescientos años, los hay que incluso han llegado a vivir más de ocho siglos. Llama especialmente la atención que su tamaño nunca deja de crecer y durante su vejez pueden llegar a incrementar su altura hasta medio metro.

Su personalidad varía mucho dependiendo de su naturaleza física. Los que no han desarrollado muchos atributos draconianos tienen normalmente (aunque no siempre) una inteligencia menor y suele ser muy fácil influir en ellos, aunque también tienden a actuar más violentamente sin razón. Aquellos que, por el contrario, tienen mayor intelecto se caracterizan por su paciencia y su increíble capacidad para urdir planes complejos. No obstante, todos ellos siempre llaman la atención por el hecho de tener dificultades para trazar vínculos afectivos o desarrollar otras emociones que las más básicas para subsistir.

Su sociedad estaba normalmente muy jerarquizada dependiendo de sus atributos y los más avanzados físicamente actuaban como líderes que mandaban sobre los demás. Toda la raza sentía además una especial afinidad hacia los dragones y se consideraban en cierta manera una parte de ellos; su mayor aspiración era evolucionar lo suficiente su especie para ser uno con ellos.

Los Turak son siempre carnívoros; sus órganos digestivos no están preparados para alimentarse de plantas.

Las hembras son poco comunes y por tanto muy valoradas entre los suyos. Tardan mucho en gestar (entre dos y tres años) pero cuando se reproducen tienden a poner varias decenas de huevos de los que, pasados unos años, eclosionan Turak siendo ya niños.

Los Turak vivieron mayoritariamente en Eurakia y en Dafne, aunque también se extendieron en parte de lo que hoy se conoce como Lunaris.

Hombres dragón: Los Turak poseen físicos considerablemente más fuertes y resistentes de lo normal, por lo que obtienen un bono de +1 a sus características de FUE y CON. No obstante, su intelecto es a menudo ligeramente inferior a la media, por lo que sufren un -1 a INT.

Armas naturales: Las fauces y garras de los Turak actúan perfectamente como armas naturales. Usadas de este modo, tienen un daño base de 40 más el bono de Fuerza, que atacan en la tabla de FILo. Naturalmente, es necesario desarrollar habilidad de combate con ellas para no aplicar penalizadores.

Escamas: La superficie escamosa de la piel de los Turak actúa como una armadura natural considerablemente efectiva. Por ello, se considera que tiene un Tipo de Armadura 2 contra FILo, CONtundente, PENetrante y CALor.

Regeneración de lagarto: Los Turak se curan mucho más rápido de lo normal, por lo que aplican un bono de +1 a su Nivel de Regeneración. En el caso de que hayan comido carne en abundancia y descansen, este modificador se incrementa hasta +2. Además, independientemente del tipo de regeneración que posean, sus extremidades cercenadas vuelven a crecer lentamente, recuperándose por completo en un periodo aproximado de un año o año y medio.



Alto Turak
afín con el Dragón

Ilustrado por © Wen Yu Li

Cercanía con El Dragón: Todos los Turak tienen diferentes características físicas. Por lo general, la gran mayoría de ellos poseen una de las siguientes cualidades, pero también los hay que poseen dos y hasta tres de ellas. En el caso de que desarrolle tres, el Turak no aplica además en penalizador de -1 a su INT.

- **Descomunales:** Obtienen un bonificador especial de +1 a FUE y CON, así como un +2 a Tamaño, pero sufren un a cambio un -1 a AGI.
- **Alas de Dragón:** El Turak posee unas alas rudimentarias que, si bien no le permiten volar propiamente, pueden planear sin problemas lanzándose desde gran altura a un Tipo de vuelo 10.
- **Ojos de Cazador:** Sus ojos están perfectamente preparados para percibir cualquier clase de movimiento, por lo que obtienen un bono especial de +20 a Advertir.
- **Cola:** Los ataques físicos del Turak con sus armas naturales se consideran arma Grande a la hora de determinar cuantos enemigos pueden afectar y aplican únicamente un -40 a la habilidad ofensiva al realizar una maniobra de Ataque en Área.
- **Anfibios:** Posee membranas y agallas que le otorgan movimiento acuático y una limitada capacidad de respirar bajo el agua (pueden permanecer sin aire alrededor de 10 minutos).
- **Escamas de Metal:** La protección que les proporcionan sus escamas es Tipo de Armadura 3.

Sangre fría: Los Turak son seres de sangre fría, por lo que resultan particularmente propensos a sufrir las consecuencias negativas de las bajas temperaturas y tienen dificultades para reaccionar con velocidad. Por ello, aplican un penalizador de -20 a todas sus Resistencias contra cualquier efecto basado en el frío. Así mismo, sufren un negativo especial de -20 al Turno.

Aprendizaje lento: Los Turak tardan mucho tiempo en aprender cosas nuevas. Por ello, en el caso de que sea encarnado por un jugador, el Turak aplica un penalizador de -3 a la experiencia que recibe por partida.

Modificador de nivel: +1 (+2 en el caso de que haya desarrollado más de una cualidad de Cercanía con El Dragón).



Guerrero Turak



Sacerdote Turak de baja estirpe

Nephilim

Aunque no son los más numerosos, lo cierto es que existe un nada desdeñable número de Nephilim Turak en Gaïa. La mayoría se centra en Dafne y en aquellos lugares en los que antaño vivieron dragones.

Sus almas tienen a veces llamativas repercusiones en sus cuerpos y, aunque, no les dan verdaderamente atributos inhumanos, hacen que sus caras sean extravagantes, con ojos ligeramente grandes y los huesos de los pómulos y las mandíbulas muy marcados. Sin embargo, su característica más llamativa es su "memoria racial", que hace que en determinadas circunstancias de peligro puedan temporalmente endurecer su piel o desarrollar armas naturales.

Normalmente, los Nephilim Turak pasan sus vidas llenos de confusión sintiéndose fuera de lugar. Muchos de ellos sueñan que fueron "dragones" en su vida pasada, y les apasiona todo lo relacionado con volar. Además, la mayoría tiene a veces incluso visiones a plena luz del día, siempre que vean algo que les recuerde a sus vidas pasadas. Les encanta la carne y tienen un gran apetito, pese a que no suelen engordar por más que coman.

Las almas Turak les otorgan numerosas capacidades físicas y mentales que aprenden gradualmente a controlar. A continuación hay un listado de dichas capacidades:

Armas naturales: Por extraño que resulte, en situaciones de peligro los Nephilim Turak son capaces de desarrollar a gran velocidad uñas afiladas extremadamente largas y resistentes. Muchas veces, sobre todo mientras no tienen verdadera constancias de sus habilidades raciales, esto ocurre cuando se sienten en peligro o verdaderamente nerviosos. Si se usan como armas naturales, tienen un daño base de 30 más el bono de Fuerza y atacan en la tabla de FILo. Naturalmente, es necesario desarrollar habilidad de combate con ellas para no aplicar penalizadores.

Memoria racial: El Nephilim tiene una increíble capacidad para recordar cualquier idioma que supiese en su vida anterior, por lo que puede comprenderlo casi inmediatamente si encuentra una base que se lo recuerde.

Piel resistente: La piel de los Nephilim tiene una característica innatural para endurecerse cuando va a recibir alguna clase de impacto especialmente fuerte, lo que se convierte en una armadura natural excepcionalmente efectiva. Por ello, proporciona Tipo de Armadura 1 contra FILo, CONtundente, PENetrante y CALor.

Sangre fría: Los Nephilim Turak mantienen parte de su vulnerabilidad al frío y su escasa velocidad de reacción. Por ello, aplican un penalizador de -10 a todas sus Resistencias contra cualquier efecto basado en las bajas temperaturas y sufren un negativo especial de -10 a su Turno.

Alma inmortal: El conflicto entre los recuerdos del alma Nephilim y su aprendizaje provoca un penalizador de -3 puntos a la experiencia que otorgue el Director de Juego al finalizar cada sesión.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Coste de la Vida Diaria

Con las variaciones que hay en salarios, productos y bienes de primera necesidad, el coste de la vida diaria en cada nación puede ser muy diferente. Como resulta obvio, un obrero de Abel no gasta cada día lo mismo que un trabajador de Dafne o un agricultor de Itzi. A continuación hay un listado del coste aproximado que una persona normal puede llegar a gastar diariamente para él y su familia. Estos valores hacen referencia a personas de clase media, sin gastos exagerados ni deudas; sólo lo imprescindible como comida, remiendos para ropa y calzado...

El valor mínimo con el que se puede sobrevivir en un estado de completa pobreza suele ser una quinta parte de esa cantidad, mientras que alguien realmente rico puede necesitar cantidades extremadamente superiores.

Nación	Gasto Diario
Abel	6 MP
Ilmora	8 MP
Helenia	4 MP
Dalaborn	4 MP
Alberia	5 MP
Galgados	4 MP
Arlan	5 MP
Kanon	5 MP
Togarini	6 MP
Remo	3 MP
Bellafonte	5 MP
Goldar	4 MP
Haufman	3 MP
Hendell	5 MP
Moth	3 MP
Dwänholf	5 MP
Gabriel	6 MP
Phaion	5 MP
El Dominio	5 MP
Argos	4 MP
Kushistán	4 MP
Estigia	5 MP
Salazar	2 MP
Nanwe	3 MP
Lucrecio	6 MP
Kashmir	4 MP
Baho	4 MP
Lannet	5 MP
Shivat	4 MP
Manterra	5 MP
Corinia	2 MP
Arabal	5 MP
Ygdramar	3 MP
Pristina	4 MP
Elcia	7 MP
Espheria	5 MP
Itzi	3 MP
Dafne	8 MP
Bekent	2 MP

Adler, la mano tenebrosa del Imperio



Ilustrado por © Wen Yu Li

Multiplicadores de Precios

En el comercio interno de cada país existe una enorme variabilidad de precios dependiendo tanto del tipo de producto como del lugar donde se vende (incluso los bienes de consumo o alimentación pueden tener valores completamente dispares de un lugar a otro).

Para reflejar estas variaciones se puede consultar la siguiente tabla, que indica los cambios porcentuales existentes con respecto a los precios que aparecen en el libro básico. Naturalmente, todos estos valores se aplican únicamente en las zonas más civilizadas de cada nación; aquellas en las que la vida y la economía es mucho más generalizada.

Tabla XV: Multiplicadores de Precios

	Productos Básicos	Armas	Vivienda	Arte	Servicios y Contratas	Tecnología	Productos Exóticos
Abel			+50%	+10%	+20%		+10%
Ilmora		+120%				-10%	
Helenia						+20%	
Dalaborn		-20%					
Alberia	-10%		-10%			+10%	
Galgados			-20%				
Arlan					-10%		-20%
Kanon							-10%
Togarini		-10%					+10%
Remo	-10%	-50%	-30%		-30%	+40%	+30%
Bellafonte				+20%		+20%	
Goldar		-20%	-20%	+10%	-10%	+50%	+10%
Haufman		-30%	+20%				+150%
Hendell			+10%				
Moth			-30%			+10%	
Dwänholf	-10%	-50%					-20%
Gabriel	+10%		+20%	+50%	+10%		+40%
Phaion		-10%		+20%	+10%		+20%
El Dominio	-20%						
Argos	-10%						
Kushistán	+10%		-30%	+10%			
Estigia	+10%			+20%			+20%
Nanwe	-30%		-10%				
Lucrecio	-10%	+20%	-10%	+10%	-30%	-20%	
Kashmir			-60%			+10%	
Baho					-10%		
Lannet	+10%	+30%		+10%		+30%	+10%
Shivat	-10%				+10%	+30%	+10%
Manterra			-10%				
Corinia	-20%	-50%			-20%	+120%	+120%
Arabal			+20%				-20%
Ygdramar		-50%	+10%	+20%	-10%	+40%	+20%
Pristina	-30%	-50%					
Elcia		-20%	+20%	+10%			+10%
Espheria		-50%					
Itzi	-10%	-50%					
Dafne	+10%	+50%	+20%	+30%	+10%	+20%	+30%
Bekent						-20%	+30%

Relaciones Internacionales

Ya sea en el Viejo Continente o en Eurakia, los diferentes países y principados mantienen muy variadas relaciones políticas entre sí. Basándose en los principios desarrollados por el Sacro Santo Imperio de Abel durante los últimos siete siglos, es habitual que muchos países mantengan embajadas en las capitales vecinas con los que mantener comunicación o llegar a acuerdos. Naturalmente, esto sólo ocurre en aquellos territorios que poseen una estructura gubernativa establecida. A continuación hay una relación de todos los países y principados de ambos continentes, en los que se indica el tipo de relación que cada uno tiene con sus vecinos dentro de uno de los siguientes arquetipos:

Unidad: Pese a ser países diferentes sobre el papel, ambos mantienen una unidad política o forman parte de una misma nación.

Aliados: Ambos países no sólo mantienen buenas relaciones entre sí, sino que existen entre ellos diversos tratados de amistad y colaboración.

Amistosa: Ambos países mantienen buenas relaciones entre si, ya sea por sus relaciones comerciales, sus creencias religiosas o la similitud de sus culturas.

Neutral: Los países se encuentran en una zona gris, ni positiva ni tampoco hostil.

Enemistad: Ambos países mantienen malas relaciones entre sí, ya sea por razones culturales o religiosas.

Hostil: Ambos países se encuentran en un momento de tensión bélico o en mitad de una guerra declarada.

Inexistente: Los países no tienen relación alguna entre ellos.

Abel

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
NA	Unidad	Unidad	Unidad	Aliados	Aliados	Unidad	Unidad	Hostil	Hostil	Hostil	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Neutral	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Hostil*	*Hostil*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Ilmora

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Unidad	NA	Unidad	Unidad	Aliados	Aliados	Unidad	Unidad	Hostil	Hostil	Hostil	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Amistosa	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Helenia

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Unidad	Unidad	NA	Unidad	Aliados	Aliados	Unidad	Unidad	Hostil	Hostil	Amistosa	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Amistosa	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Dalaborn

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Unidad	Unidad	Unidad	NA	Aliados	Aliados	Unidad	Unidad	Hostil	Hostil	Hostil	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Neutral	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Hostil*	*Hostil*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Alberia

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Aliados	Aliados	Aliados	Aliados	NA	Aliados	Aliados	Aliados	Hostil	Hostil	Enemistad	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Neutral	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Hostil*	*Hostil*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Neutral*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Galgados

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Aliados	Aliados	Aliados	Aliados	Aliados	NA	Aliados	Aliados	Hostil	Hostil	Hostil	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Neutral	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Arlan

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Aliados	Aliados	NA	Unidad	Hostil	Hostil	Amistosa	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Hostil	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Kanon

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Aliados	Aliados	Unidad	NA	Hostil	Hostil	Amistosa	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Hostil	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Togarini

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	NA	Unidad	Unidad	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Neutral	Hostil
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Hostil	*Enemistad*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Remo

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Unidad	NA	Unidad	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Neutral	Hostil
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Hostil	*Enemistad*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Bellafonte

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Hostil	Hostil	Amistosa	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil	Unidad	NA	Unidad	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Aliados	Hostil	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Hostil
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Hostil	*Enemistad*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Hostil*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Goldar

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Amistosa
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Hostil	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Haufman

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Amistosa	NA
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Neutral	Inexistente	Amistosa	Amistosa	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*

Hendell

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Hostil	NA
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
NA	Neutral	Hostil	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Neutral*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*

Moth

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	NA	Neutral	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Dwänholf

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Hostil	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Hostil	Neutral	Enemistad	Enemistad	Hostil	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Enemistad*	*Enemistad*	*Enemistad*	*Inexistente*	*Enemistad*	*Inexistente*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*

Gabriel

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Amistosa	Amistosa	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Amistosa	Aliados	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Amistosa	Enemistad	NA	Neutral	Amisotsa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Inexistente	Amistosa	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Amistosa	*Amistosa*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Neutral*

Phaion Eien Seimon

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Amistosa	Amistosa	Hostil	Neutral	NA	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Aliados*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Neutral*	*Amistosa*	*Inexistente*

El Dominio

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Aliados	Enemistad	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Enemistad	Amistosa	Enemistad	Amistosa	Neutral	NA	Unidad	Hostil	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Enemistad	*Enemistad*	*Enemistad*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Enemistad*	*Hostil*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*

Argos

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Aliados	Enemistad	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Enemistad	Amistosa	Enemistad	Amistosa	Neutral	Unidad	NA	Hostil	Enemistad	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Enemistad	*Enemistad*	*Enemistad*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Enemistad*	*Hostil*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*

Kushistán

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Hostil	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Neutral	Amistosa	Neutral	Hostil	Hostil	NA	Aliados	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexisntente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Estigia

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Hostil	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Neutral	Amistosa	Neutral	Hostil	Hostil	Aliados	NA	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexisntente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Salazar

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Amistosa	NA	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Nanwe

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral	Inexistente	Inexistente	Neutral	Neutral	Inexistente	NA	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Lucrecio

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Amistosa	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Neutral	Neutral	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Neutral	NA	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Neutral*

Kashmir

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Hostil	Hostil	Hostil	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	NA
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Baho

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Hostil	Hostil	Hostil	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral	Enemistad	Enemistad	Aliados	Neutral	Inexistente	Inexistente	Neutral	Neutral
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
NA	*Neutral*	*Hostil*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Lannet

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Hostil	Neutral	Neutral	Hostil	Hostil	Neutral	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Aliados	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*NA*	*Enemistad*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Shivat

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Hostil	Neutral	Neutral	Hostil	Hostil	Neutral	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Hostil	*Enemistad*	*NA*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Manterra

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*NA*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Amistosa*	*Inexistente*

Corinia

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Enemistad*	*NA*	*Enemistad*	*Enemistad*	*Enemistad*	*Neutral*	*Enemistad*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Arabal

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Enemistad*	*NA*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Enemistad*	*Amistosa*	*Inexistente*

Ygdramar

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Neutral*	*Enemistad*	*Enemistad*	*NA*	*Hostil*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Enemistad*	*Inexistente*

Pristina

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Neutral	Amistosa	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Neutral*	*Neutral*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Neutral*	*Hostil*	*NA*	*Neutral*	*Neutral*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Inexistente*

Elcia

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Enemistad	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Neutral	Enemistad	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Neutral	Amistosa	Amistosa	Enemistad	Enemistad	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Amistosa*	*Amistosa*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*NA*	*Neutral*	*Neutral*	*Amistosa*	*Inexistente*

Espheria

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Enemistad	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Neutral	Enemistad	Amistosa	Hostil	Hostil	Neutral	Neutral	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Neutral	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Enemistad*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*Neutral*	*NA*	*Neutral*	*Amistosa*	*Inexistente*

Itzi

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Neutral	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Neutral*	*Inexistente*	*Enemistad*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Neutral*	*Neutral*	*NA*	*Inexistente*	*Inexistente*

Dafne

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Amistosa	Inexistente	Neutral	Amistosa	Amistosa	Neutral	Neutral	Amistosa	Amistosa	Inexistente	Inexistente	Amistosa	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Amistosa	*Amistosa*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Inexistente*	*Amistosa*	*Enemistad*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Amistosa*	*Inexistente*	*NA*	*Inexistente*

Bekent

Abel	Ilmora	Helenia	Dalaborn	Alberia	Galgados	Arlan	Kanon	Togarini	Remo	Bellafonte	Goldar	Haufman
Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Neutral
Hendell	**Moth**	**Dwänholf**	**Gabriel**	**Phaion**	**El Dominio**	**Argos**	**Kushistán**	**Estigia**	**Salazar**	**Nanwe**	**Lucrecio**	**Kashmir**
Neutral	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente	Inexistente
Baho	**Lannet**	**Shivat**	**Manterra**	**Corinia**	**Arabal**	**Ygdramar**	**Pristina**	**Elcia**	**Espheria**	**Itzi**	**Dafne**	**Bekent**
Inexistente	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*	*Inexistente*

Glosario

A

Abaleste 84

Abbadon 137, 188

Abel 7, 8, 9, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 28, 30, 37, 38, 43, 45, 47, 48, 55, 56, 63, 66, 69, 72, 73, 76, 78, 79, 81, 84, 85, 86, 88, 89, 92, 94, 96, 97, 98, 102, 106, 165, 172, 173, 174, 180, 191

Abigar 89

Abinor 188

Abrael 72

Absolom 170

Academia de Artes de Osborne 8

Academia de Luces y Sombras 8

Academia de Prox 132

Acanum 63

Achí 10

Achilles 125

Achomawi 32

Acuerdo de Heinlein 120

Adam W. Lancerot **83**, 179

Adapost 142

Adlartock 109

Aeon 14, 43, 63, 74, 78, 80, 84, 116, 120, 122, 136, 139, 150, 156, 170, 185

Agentes de la Balanza 72

Akerón **10**, 11

Akionantes 33

Ak-Nan-Te 188

Ala de Tormenta 74

Alaxia 8, 17, **112**, 123

Alexasse Dubrien 41

Alexei Magus 83

Alieal Ul Del Fasyel 102

Alma de Vatiel 143

Almagrense 23

Almarosh 41

Alto Árbitro Druaga 172

Alto Árbitro Shaer 72

Alto Consejo de Guerra 127, 128, 129, 132, 133, 134

Amarok 16, 104, 106, **107**, 110,

Amaterasu no Mikoto 74, 148, 174

Amatsu 146

Ambosr 26

Ambrosía 72, 81

Amelia 42

Amephis 112

Aminus 108

Amsberg **58**, 59, 63

Amsburhge 63

Andromalius 109

Ánforas **112**, 115

Angelus 172

Ankoku 52

Años de la Sombra 128

Apros **136**, 137, 139, 142, 144

Arabal 7, 9, 10, 12, 16, 21, **37**, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 68, 74, 84, 111, 112, 174

Aracnia 187

Aranalvos 53

Araña de Tierra 128

Árbol de Ghestal 41, 89, 183

Árbol de Ramalen 41, 89, 183

Arca 114

Arces 16, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 139, 184

Archiduque Neil Reistain 42

Archipiélago de Itzi 89, 90

Archipiélago Oriental 130

Arcie 145

Arena de Sangre 33

Arenberg **58**, 63

Arium 185

Ark Anankei 17, **122**, 123, 124

Ark Morpheon **123**, 125, 126

Ark Noah 7, 184

Arkadia Persia 41

Arkángel 22, 24, 41, 78, 100, 162, 163,

Arlan 18, 21, 23

Armas de Leyenda 112

Arom 102

Ascania 58

Astaroth 17, 171, 172

Astrolomenia 17, 33, 56

Atananka 31

Athoz 164

Atmós 17, **43**

Avaricia 170

Avesnes 59

Aviedna Lakers 123

Ayatachi 137, **138**, 139

Aydin 8, 66, **71**, 72, 73

Ayrton Remedus 37, **43**

Azathoth 36, 83, 85, 169, 170

Azrael 170

B

Baal 17, **171**, 172, 173

Baba Yaga 17, **146**, 147

Babaria 60

Baho 78, 83

Balter **84**, 85

Balzak 9, 11, 16, 17, 68, 74, 88, 89, 91, 92, 93, 107, 111, 112, 164, 165, 169

Banco de Mesaverde 33

Barakiel 185

Barrio de Clariata 17, **159**

Basano **10**, 66, 71

Bekent 14, 16, **104**, 106, 107, 108, 109, 110

Bekuse 107, 178

Belkin 125

Benkei Daizen 152

Beryl 76, 79, 81, 84, 85, 99, 125, 139, 151, 154, 155, 156, 174, 181, 183, 184, 185

Bhunhilde 124

Biichu 91

Blightlands 98

Blois 59

Bloomport 103

Bolt **93**, 169

Bosque Cubal 50

Bosque de Balder 79

Bosque de Eve 100

Bosque de Lamione 60

Bosque de las Hojas **48**, 50, 52

Bosque de Morgana 16, **158**

Bosque de Perzal 60

Bosque de Robur 48

Bosque de Sal 21

Bosque Real 98

Bosque Vlades 70

Bosques de Lith 79

Bosques de Sheelemoor 100

Bresca 112

Bringreus 92

Brukeniano **11**, 104

C

Caballero12, 25, 55, 56, 58, 60, 62, 63, 65, 72, 97, 100, 137, 157, 173

Caballeros del Verdor 157

Calcifer Remilia 33

Calian´ul Veritatis Munde 100

Campos de Entrenamiento de Amachet 132

Cardiger 169

Cardinal de Letras 8

Carmila 17, **144**

Carre 132

Castillo de las Sombras 100

Castillo de Vitra 74

Cazadores de Pesadillas **152**, 154

Ce Ácatl 93

Cedric Astrolomenia 33

Celianes Ventreus 100

Cenabenus 157

Centro de estudios de Marcon 8

Cesare Balis 68

Chalchiuhtlatonal 16, **43**

Charlein 152

Charybdis 128

Chaville 84, 100, 165

Che´iani 31

Chigot 112

Chronopia 144, 145

Ciclo de la perdición 89

Ciencias Políticas y Letras 8

Círculo Interior 138, 139, 176, 179

Citlalcóatl 16, 88, **90**

Ciudad de Huesos 153

Ciudad de Libre Comercio 65, 84, 112, 143

Ciudad Sagrada de Rabaddon 73

Clan Baraka **61**, 176

Clan Blanco 30, 35, 36

Clan del Norte 112

Cofradías 66, 72

Colosal 128

Concilio de Creadores 17, **137**, 138, 145

Conglomerado de Comercio 74

Congreso de Espheria 76, 78, 80, 81

Consejo de las Rosas Grises 102

Consejo Divino de los Seis 73

Consejo Regulador 66

Cordillera de Abran 79

Cordillera de Akku **107**, 108

Cordillera de Arimanea 21

Cordillera de Bach 151

Cordillera de Elcia 70, **71**

Cordillera de los Vientos 169

Cordillera de Oldbrown **98**, 102

Cordillera de Umbranos **30**, 34, 35, 37, **40**, 60, 70, 56, 78,

Cordillera de Zod 137, **140**

Cordillera Nightos 79

Corinia 7, 9, 11, 12, 17, **28**, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 40, 56, 68, 78, 84, 86, 88, 165, 174

Corte Oscura 98, 100, 101, 103

Costa Alta 21

Costa de Bray 30

Costa de Laguz 122

Costa Rota 48

Coto de las Rosas 100

Creador del Infinito 164

Credos Abiertos 182, **183**

Cuentos Perdidos 139

Cuervo de Sombras **68**, 75

Culto a las Estaciones 16, 45, 47, **165**, 166, 184

Culto a los Antiguos 165

Cultos Corruptos 165

Cyonorth 111

D

D´ajan 187

D´Anjayni 41, 73, 111, 113, 126, 133, 152, **187**

Dafne 8, 10, 13, 14, 16, 52, 74, 76, 79, 82, **94**, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 139, 175, 189, 190, 191

Dagón **11**, 12

Dagoon 135, **144**, 145, 146

Daikaiot 143

Daimah 16, 48, 50, 51, 54, 102, 112, 125, 126, 134, 135, 143, 147, 152, 158, 165, **184**, 188

Darak 176

Década del alzamiento 128

Deimencot 72

Deimos 93

Deinemolfe 61

Delacroix 23, 26, 59

Deloran 16, 17, **147**, 148, 150, 151, 152, 153, 154

Demiurgo 183, 184

Der Parker 169

Derecho por Combate 56

Desdémona 17, 152

Desierto Buraz 140

Deymos 170

Dinah 172

Dioses de la Oscuridad 16, 17, 147, **148**, 150, 151, 152, 153, 154

Dioses Primigenios 6, 11, 16, 17, 74, 88, 90, 91, 93, 111, **164**, 169

Djinn 112

Dokil 85

Doncella Santa 73

Donis Krieger **129**, 132

Draedico 12

Dragón de arena 36

Drakkan 82

Dravado 10

Dravenor 16, 17, **126**, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 134

Dresdent 17, **74**

Drissmoor 102

Dron 127, 128, 130, 132

Duk´zarist 7, 9, 16, 41, 60, 68, 78, 97, 109, 118, 120, 122, 123, 126, 127, 135, 147, 153, 158, 161, 174, **183**, 184, 186, 187, 188

Dulhan 102

Duque Brioni Dorin 41

Duque de Tanis 143

Duque Joshep Garne 26

Duquesa Phaedra 103

E

Ebudan 16, 102, 108, 109, 126, 134, 135, 143, 147, 158, **186**

Ebura 138, 139, 145

Eclessia Li Lum Vita I 143

Edan Scifo 38

Eduard Tedmond 144

El Arca 133

El Bosque de Arah 40

El Caído **137**, 142, 146

El Cañón de las Estrellas 30

El Chacal 26

El Círculo **68**, 75

El Complejo 133

El Consorcio de las Sombras 17, 170

El Cuco 139

El Dragón **136**, 137, 138, 139, 142, 144

El Escritor **136**, 137, 138, 139, 142, 144, 146

El Hueco **60**, 61

El Jardín del Olvido 153

El libro 136

El Mar de Bronce **151**, 152

El Mensajero de La Máquina 129

El Ojo de la Oscuridad 79

El Pozo 60

El Príncipe Encantador 139

El Reloj 114

El Salvador 133

El Sistema 158, **159**

El Valle de los Grifos 121

Elakomkwik **30**, 32

Elcia 7, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 30, 38, **66**, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 89, 112, 126, 127, 132, 188

Elcia Nyx 16, 68

Elia Malphas 113

Elías 17, 21, 25, 76, 78, 86, 94, 98

Elienai **171**, 172, 173, 174

Elijah Giovanni 171

Elimaon 109

Elisabeth Eliot 80

Elisabetta 17, 18, 37, 38, 94, 98

Elleon Mecklenburg 58

Elleone 68

Elly Lavandyer 73

Elna 17, 45, 47, 48, 50, **52**, 53, 54

Eltheldrea 80

Emera Atabeste 61

Emeral Deviant 72

Emilian Varnhagen 58

Emiliana Gack XIII 72

Emiliano Cortes 53

Emilio de León 33

Ensek 92

Epicartes Soma **33**,36

Equilibrium **25**, 27

Equirón 123

Era del Caos 9, 35, 170

Ergo Mundus **172**, 174

Erion 81

Eruk 10, 18, 28, 37, 45, 55, 66, 76, 86, 104, 110, 126

Espino Blanco 16, **158**

Estepas de Monkoto 31

Etrigan 93, **169**

Euphrosyne **123**, 125

Eurakia 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, **14**, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 25, 26, 30, 32, 37, 38, 40, 41, 45, 51, 52, 53, 55, 56, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 71, 72, 73, 78, 82, 83, 84, 86, 90, 92, 94, 98, 103, 111, 112, 114, 126, 127, 129, 164, 166, 174, 175, 182, 188, 189, 193

Eve **101**, 102, 103

Evermelion 137

Eviriel 125

Ezequierem 173

F
Falkenhause 58
Familia Soma 17, 31, **33**, 36, 56
Farnesse 72
Feras 122
Ferdinal Ramaz III 23
Festival de las Estaciones 166
Folkia 17, **156**, 157, 158
Foresta de Tarkon 157
Foresta de Tresh 135, 138, 139, **140**, 143, 145
Fortaleza de Libra 25
Frater 17, **143**
Freya **51**. 139
G
Gabriel 17, 26, 72, 78, 81, 84, 85, 100, 103
Gad Giovanni 173
Gaïa 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 17, 25, 35, 37, 38, 40, 41, 44, 48, 50, 53, 61, 63, 64, 69, 70, 71, 72, 73, 76, 78, 80, 81, 83, 90, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 110, 111, 112, 114, 116, 117, 120, 121, 126, 129, 136, 137, 139, 143, 146, 148, 152, 155, 156, 164, 165, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 174, 176, 178, 179, 181, 182, 187, 188, 189, 190
Gaira 136, 178
Galería del Conocimiento 71
Garras del Puma **21**, 23
Gatislambrogio **68**, 75
Gaudemus 157
Gerald 17, **158**
Gesthal Orbatos 184
Gigas Depranus 136, 139
Gigi 71
Giovanni 9, 17, 24, 25, 30, 38, 48, 56, 64, 89, 83, 86, 102, 169, 171, 172, 173
Girovela 16, **41**
Glaudio 81
Goldar 56, 182
Gomius 23
Götterdämmerung 135, **138**, 139, 143, 144, 145
Gran Universidad de las Rosas 8
Gregor Combi 53
Gremio de los Señores del Mar 74
Grendel 60
Gretela 93
Grietas de Lorne 70
Guardia de Sangre **153**, 154
Guardián del Otoño 166
Guerra Blanca 17, **69**
Guerra de Dios 7, 9, 11, 16, 18, 20, 25, 38, 56, 60, 64, 78, 85, 88, 97, 98, 101, 102, 106, 111, 116, 120, 122, 123, 125, 127, 135, 142, 150, 172, 174, 181
Guerra de las Cadenas 17, **78**, 82
Guerra de los Cielos 111, 136, 178, 181
Guerra de los Héroes 17, **135**, 139
Guerra en la Sombra 17, 72, 88, 92, 139, 170, 171, 172, 174
Guideon Execer 85
Guilderstein Exxet 174
Guilhem 59
Guy Lambrose 170
Gwyllgi 98
H
Hada 17, 59, 98, 100, **156**, 157, 158
Hagen 58
Hakkari 8, 72, 73, 74
Hammeliga 72
Harael Grimoire 171
Harold Lawrence 84
Hatakiri 30
Heatseeker 169
Hecarius 70
Hecatondies 109
Heinlein 16, 17, **118**, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126
Hideyuki 148
Hijos del Dragón 44, 82, 98, 100, 101, 103, **175**, 176
Hitsuko no Ebi 170
Hohenstaufen 58
Hohokam 33
Holhaunt 83, 84
Hondonada Oscura 41
Hottinguer 59
Hringham 109, 172
Hvergerimir 112
I
Ikitka 22
Imperio de Ilhuitemoc 11, 16, 92, 165
Imperio de Vatiel 17, 134, 135, 140, 143, 144, 145, 146
Imperio Oscuro 183, 184
Imperium 17, 43, 110, 114, 115, 138, 139, 144, 145, 172, 174, 176, 177, 178, 179, 181
Ineluki 31
Interregno 6, 16, 17, **116**, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148
Inu´kala 31
Isenburg 58
Isla de Burando 130
Isla de Riun 130
Isla de Ruar 130, 132
Isla de Xeros 17, 127, 128, **130**, 132
Isla de Xon 132
Isla Que No Es 137, 142
Islas de Raido 121, 122, 125
Itaculil 17, **92**, 93, 169
Itsaya 32
Itzi 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 25, 37, 44, 70, **86**, 88, 89. 90, 91, 92, 93, 94, 164, 165, 169, 175, 191
Ixchel 89, **90**
J
Jack Veilon 22
Jannis 85
Jardín de Sinfonías 68
Jayán 9, 11, 16, 20, 21, 22, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 36, 56, 68, 78, 88, 102, 108, 118, 122, 124, 125, 134, 143, 147, 158, 160, 161, 166, **187**, 188
Jean Pierrit 103
Jedah 109, 188
Jembatan 122
Jerarquía Noth 179
Jigoku no Kami 41
Jonathan Atmós 17, 43
Jormungandr 138
Jorogumo no Kami 148
Jungla de Itzi **90**, 89
Jungla Negra 70
Jürgand 137, 138, 139, 143, 144, 145, 172, 176, 177, 178, 179
K
Kadath **11**, 12, 126, 147,
Kagami **176**, 177, 178
Kai Phalanx **137**, 139, 143
Kaldrion 153
Kaleb Zarathos 152, 174, 175
Kali 170
Kalio 22
Kami 16, 41, 48, 50, 51, 52, 74, 139, 143, 148, 166, 170, 184
Kami oscuro 48, 52, 170
Kannati 73
Kaohikia **102**, 103
Kargan 17, **72**, 74, 170
Karh 23
Karios Feleone 68
Kassim 68
Khalis 116, 127, 155, 156
Khemi **25**, 172
Killian Masters 43
Kiora **23**, 25
Kishin 184
Kisidan 83, 172
Kosake 74
Kreis Shagul 122
Kristaghe 16, **108**
Kristoff 52, 54
Kryzeth 34
Kuburan 44
Kueba 8, **25**, 26, 43
Kumo 152
Kuon Teikoku 7, **184**
Kurios 17, **74**
Kýklopes **145**
Kyryu **144**
L
La Barrera 6, 14, 30, 111, 114, **116**, 118, 120, 121, 122, 125, 127, 129, 136, 136, 140, 142, 145, 147, 150, 152, 154, 155, 157, 158, 160, 161, 181
La Bruja Mala 139
La Casa del Conocimiento 26
La Catedral del Pecado 72
La Cicatriz **32**, 36
La Ciudad 132
La Ciudad de Fantasía 63
La Cofradía 38, 40, 97, 160, 162, 163, 170, 174
La Dama de las Aguas Marid 42
La Estepa Central **30**, 32, 33, 36
La Fuente 53,
La Fundadora 68
La Gárgola 23
La Gran Guerra 127, 128, 129, 134
La Gran Hendidura **121**, 122
La Investigadora 133
La Isla de la Niebla 62
La Isla que No Es 137, **142**
La Linterna Oscura 170
La Llanura Quemada 60
La Máquina 17, 50, 73, 126, 127, **128**, 129, 130, 132, 133, 134,
La Mascarada 72
La Ocupación 128
La Orden 73
La Orden de La Rosa 96, **97**, 100, 101, 102, 103
La Primera Bruja **80**, 81
La Progenie 16, **90**
La Ruptura de las Estaciones 50
La Señora de la Llama 73
La Sombra 148
La Sonrisa de la Muerte 107
La Trinidad 16, **55**, 56, 58
La Última Muralla 107
La Universidad General 8, 43
La Vigilia 22, 25, 26, 32, 33, 40, 44, 50, 52, 53, 62, 65, 70, 71, 79, 83, 84, 90, 92, 98, 100, 107, 109, 110, 118, 120, 137, 138, 140, 142, 148, 152, 153, 156, 170, 172, 183, 184
La Voz de las Aguas 16, 41, **42**
Laberinto de Ríos 40, **41**
Lady Yiselt Eliana 42
Lago de la Dama 62
Lago Salado 142
Lago Vetan 40
Lagors 30
Lágrimas de las Estrellas 16, **118**, 120, 121
Lágrimas de Selene 60
Lagunas de Mainland 79
Lamid 54,
Lampydirae 55, 58, 60, 63, 69, 111, 187
Larvas 50, 73 126, 127, 129, 130,
Las Diez Fábricas 156
Las Lágrimas **50**, 53
Las Llanuras de Nossis 140
Las Medusas 61
Las Tierras Asimiladas **130**, 133
Las Tierras Exteriores 160
Las Tierras Pútridas 112
Las Trece Falsas 112
Lascar Giovanni 9, 24, 25, 69, 86
Latín Modal 10, **11**, 18, 23, 28, 37, 45, 52, 55, 66, 76, 86
Lázaro Giovanni 9, 14, 17, 33, 38, 48, 50, 56, 69, 78, 82, 169, 170
Le Grimuah 173
Leafall 53,
Legión Ramses 174
Lemunia 38, 170
Leviatán 111
Leviathan 150
Lianes 137,
Lichnowsky **58**, 61
Lilium 60, 165, 166
Lim Shide 50
Lingkar 22
Lionise **68**, 75
Llanos de Araneae 151
Llanos de Feerria 50
Llanos de Thuriz 121
Llanos del Honor **60**, 63, 65
Llanuras de los Fundadores **79**, 81
Llanuras de Thome 121
Lobos del Crepúsculo **68**, 75
Loctus Khan Schwarzwald 22, 74, 113, 129
Logias Perdidas 35, 74, 109, 113, 129, 177
Los Antiguos 62, **174**, 175
Los Cinco 81, 83, **179**, 180
Los Despertados 169
Los Fundadores 12, 17, 76, **78**, 79, 81, 82, 84
Los Guardianes 157
Los Mensajeros 80, 81, 84, 93, 152, 170, 171, 172, 173, 174, 180
Los Ojos del Sol **91**, 92, 93
Los Pacificadores 78
Los Renegados 144, **145**
Los Tabruck 143
Los Tres Reyes 16, 55, 63, 65, 68, 78, **174**, 175
Louise Legizzano 68
Lucanor Giovanni, 24, 25, 83, 129
Luciel 94, **100**, 102, 103
Lucrecio 10, 14, 35
Ludum 143
Lunam 121
Luname 121
Lunaris 116, 120, 155, 161, 189
Lydiel Ul Del Zeruel 22
M
Madre 17, 127, 129, 130,
Madre Demoníaca 72, 170
Maëlstrom 116
Magda 18, 21, **22**, 23, 26, 172
Magna Pratorum 17, **160**, 161
Maka´k 10, **11**, 86
Malakual **91**, 94
Malatec 93
Malazar **108**, 109
Malekith 65, 170
Malogrius 170
Manfred Muller 61
Mankut 108
Mano de Hierro **68**, 75
Manterra 7, 9 10, 12, **18**, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 37, 38, 41, 43, 45, 48, 55, 63, 66, 74, 84, 104, 111, 112,
Máquina de Rah, 9, 21, 36, 38, 40, 44, 48, 69, 74, 78, 98, 102, 111, 116, 122, 173, 176
Mar de Millennia 14
Mar del Dragón **14**, 111,112
Mar Interior de Arabalaste **40**, 41
Mar Verde 140
Marissa Scarlet 36
Matthew Gaul 35, 38, 83
Mazikeen 129
Mecklenburg 58
Megas Therion 63, 80
Melancton 125
Menchel 89
Menziah 34
Mesaverde 17, **33**
Meseguis 170, 187
Meseta Central **21**, 22
Meseta de La Doncella **70**, 72
Metallicanum 153
Mezaros Ulroack 35
Michel Borenoz 84
Michone 122
Miguelino **25**, 26
Mijhail Mashen'ka 22, **24**, 25, 37, 72
Mikael 154
Milen 44
Mirande 154
Misha Mashen'ka 18, 21, **22**, 25
Moglan 17, **146**
Montañas Brut 50
Montañas de Fehu 121
Montañas de Killian 50
Montañas de la Lágrima 140
Montañas de la Sombra 70
Montañas de Lepredar 60
Montañas de Llamas 69
Montañas de Skarrafall 98
Montañas de Theron 140
Montañas de Tikko **89**, 90
Montañas del Fin 118, 120, 121, **122**
Montañas Ghaunt **60**, 61
Montbird 59
Montes de Maning 98
Morrigan 170
Mortharion 17, **113**
Mycela 72
N
Nachiela 68
Nación del Cielo de Sangre 9, 10, 11, 12, 16, 30, 32, 34, 35, 38, 40, 42, 48, 55, 56, 60, 62, 63, 68, 70, 71, 78, 79, 126, 148, 152, **174**, 175, 188
Naciones Feéricas 7, 38, 48, 88, 91, 97, 127, 174, 182, **183**, 184
Naga 30
Nana 71
Nartan 68
Nascal El Marionetero 92
Nathaniel 169
Nave de Descenso 138, 143, 145
Neah 160
Nekomusume 157
Neo Chronia 17, **158**, 159, 160
Nephila Clarimonda **148**, 150, 151, 152, 153
Nérelas 83, 177, 178, 183
Nexo de Almas 137, 138, 139, 140
Nezuacuatil 92
Nicomedes 17, **161**

Niña Emperatriz 17, 18, 37, 76, 94, 98
Noah Orbatos 16, 69
Noctis 135, 140, **143**
Nodo de Magia 35, 50, 51, 69, 157, 186
Nomburgo **144**, 146
Nornas 17, 118, 123, **124**, 125
Nortdone **98**, 100
Noth 155, 156, **178**, 179,
Nozomi Kurayami 170
Nozuel 40
Nueva Elciana 126, **132**
Nuncajamás **142**, 144
Nuth 12
Nyhakryenzarath 9, 10, 11, 12, 16, 30, 32, 34, 35, 38, 40, 42, 48, 55, 56, 60, 62, 63, 68, 70, 71, 78, 79, 126, 148, 152, **174**, 175, 188
Nyogtha 169
O
Obispo Semprem Obiotus 32
Océano Calisis **14**, 66, 68, 70, 112, 172
Océano de la Gran Corriente **14**, 110, 114
Oighir 108
Ojo de Dios 107, **177**, 178
Ojos del Zafiro 140
Oldenburg 58
Olmos 45, **52**, 54
Oni 16, 52
Opera **73**, 74
Ora 112
Orden de Belasarius 52, 110, 171
Orden de Magus 22, 52, 83, 84, 85,
Orden del Cielo 93, 171
Orochi 74
Osborne 8, 76, **82**, 84
Otatown 81
Otromundo 111
P
Padre del Caos 164
Pahiartha 185
Palacio de Barrabás 71
Palacio de los Cielos 143
Palacio de Yupanki 92
Palpadrus **110**, 115
Pantanos de Karaz 89
Paradís Paradís 41
Páramos de Ginnungagap 118, **121**
Patriarca 138, 139, 143, 144, 145, 177
Patroclos Pertegaz 42
Pedregal 153
Phaedra 103
Phineas 138
Phitios 102
Phorcys 132
Phrovion 42
Pico del Mundo 16, 106
Picos de Cantukal 89
Pieza de metal negro 109
Pilote 53
Plebeyo 55, 60, 65
Poderes en la Sombra 63, 116, 129, 136, 139, 155, 181,
Poema del Festival 180
Poitiers 58
Pompito 44
Ponthos 42
Portadores del Sello 152
Praderas Grises 140
Prados de Remulus 150
Praxor 184
Pretoriano 128, 129, 132
Prianna 133
Pristina 10, 13, 14, 16, 17, **45**, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54
Proyecto Eternidad 114
Prut 102
Puente de los Tres Reyes 65
Puerta de Calisis 70
Puerto Dux 8, 37, **43**
Puerto Verau 41
Pwowe 31
Q
Qaniit Ukluk 107
R
Radamantis 145
Rafael 184
Rah 9, 20, 21, 22, 25, 30, 36, 38, 40, 44, 48, 56, 60, 69, 74, 78, 97, 98, 101, 102, 106, 111, 116, 122, 135, 160, 173, 176, 178
Raidivah 60
Ran Kraken 43
Randes 159
Ravanna 145
Rax Hecarinus 16, 68
Reah Eliot 80, 83
Regalia 63
Regente de las Penas 66, 68, **71**
Regina Ventreus **100**, 101
Reina del Invierno 109
Reines 60
Reino de Tezcatl 16, **88**
Remiel 160
Remilia 17, 33, 56
Rémulo 109
República de Pahiartha 185
Reverus 133
Rey de la Sangre 30, 148, 152, 154, 174, **175**
Rey de las Aguas 37, 38, 42, **43**, 44
Rey de las Bestias 32
Rey de los Espíritus **22**, 26, 63, 175
Rey de los Hielos 118, 120, 121, **124**, 125
Rey del Sol 63, 175
Rey Negro 17, 45, 53, 55, 58, 59, 61, 63, **64**, 65, 79
Rey sin Reino 62
Rey Supremo 56
Reyes Pirata 52, 54, 78, 103
Rheintöchter **143**, 145
Rhundar 32, **33**, 36
Rianon 83, 84
Rio Carmil 70
Río Fedor **21**, 22
Río Feralgan 37, **40**
Río Itzaclual 90
Río Malgar 82
Río Nelón 30
Río Rogan 40
Robledal 53
Roman 10
Romario Yescal 42
Romedo 159
Romeo Exxet 174
Rosenoir **103**, 104
Rossencraft 138, 139, 143, 144, 145
Rothx 85
Rottenmeier 101
Ru Phalanx 143
Ruinas de Uthor 161
Rushaldia Salazar 160
Rygar Svarty 118, 120, 121, **124**, 125
S
Sabueso 129
Sacerdotisa de la Primavera 50, **51**, 52, 166
Sacro Santo Imperio de Abel 7, 8, 9, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 28, 30, 37, 38, 43, 45, 47, 48, 55, 56, 63, 66, 69, 72, 73, 76, 78, 79, 91, 84, 85, 86, 88, 89, 92, 94, 97, 98, 102, 172, 173, 174,193
Salian **58**, 60
Salme **58**, 61
Samael 22, 26, 41. 52, 82, 171, 172, 174, 176
Sanandana 185
Santa Mariannes **155**, 156, 179
Santuario de Annwn 16, **102**
Sasharalia Von Der Linger 35
Scarrow 84
Schnuppermaul 63, **65**
Schönborn 59
Schreckliche 17, 63, **64**
Scylla 128, 132
Seinsheim **58**, 60, 61
Selene 16, 35, 60
Selva de Jade **21**, 26
Semilla del Mal 137
Sentencia 33
Señor de la Guerra 7, 9, 18, 21, 24, 25, 28, 34, 37, 55, 56, 72, 78
Señor de las Forestas 32
Señor de las Pesadillas 26, 40, 52, 62, 65, 70, 83, 84, 148, 170, 179
Señor de las Puertas 116, 164
Señor de los Bosques Etreyu 98
Señor del invierno 50, 52, 166
Señor Oni Enjou 52
Señora de las Rosas 13, 16, 94, 96, 97, 98, **100**, 101, 102, 103, 104, 175
Señora del Verano 166
Señores del Conocimiento 63
Señores del Mar 74
Sephae 16, **35**
Serenade 169
Sergei Malphas 113
Shainan 78, 79
Shajad 64, 76, 84, 99, 109, 136, 137, 138, 139, 155, 159, 167, 174, 181, 184, 187, 188
Shavertown 84
Sheenar 32
Sheol Anakathoumenos 62
Shinrei **145**, 146
Shipon 144, 145
Shogun Oscuro 148
Shotep 171
Shukyokami 184
Sidhe 63 175
Sidus 125
Siete Sellos 17, 147, 152,
Sigma 17, **136**, 137
Sir Michael Xenathos **58**, 59
Sir Uwain 137
Sistema Metatron 17, **79**
Sol Negro 17, 22, 23, 26, 41, 59, 70, 71, 82, 89, 94, 103, 112, 176
Sólomon 8, 9, 16, 21, 41, 43, 74, 91, 102, 109, 110, 128, 132, 163, 177, 178
Soma 17, 31, 33, 36, 56
Sotoporte 142
Stravos Veritas 17, 45, 53, 55, 58, 59, 61, 63, **64**, 65, 79
Súcubo 72, 112, 115
Sue´Aman 108, 186
Sulem 10
Svalkislavos 81
Sylein 143, **145**,
Sylmas **89**, 94
Sylvain 9, 22, 41, 60, 76, 78, 79, 81, 82, 97, 102, 111, 112, 118, 120, 125, 126, 135, 138, 143, 145, 151, 156, 158, 166, 169, 174, 182, 183, 184, 186, 188
Sylvania 63, 178
Syol 183
T
T´xalazarh 164
Tabiito 184
Takashi 74
Taron 31
Tatara 63
Taumiel Ul Del Silvanus 178
Tawil 164
Tecnócrita 127, 128, 129, 132
Templo de Chantei 92
Tenebrae Carmen 118, 184
Ten-gati 63
Teon Rosbury 74
Theone Hellies 68
Theresia 17, 118, 126, **134**, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147
Theron 134, 140, **143**, 145
Thirghú 31
Thorfinn **63**, 65
Thorn 153
Tierras de la Muerte 150
Tierras del Murmullo **151**, 152, 153
Tierras Grises **60**, 65
Titania **156**, 157
Tlanextli 90
Tol Rauko 22, 23, 73, 82, 97, 108, 170, 173, 176
Tonatiuh 91
Torre de Pherto 120, **123**
Torre de Zarabase 72
Torre del Reloj 153
Torre Elyseum 32
Tótem 22, 30, **167**, 187
Tribus Nómadas 28, 32, 38, 160, 188
Trigón 17, 123, 124
Trimürti 185
Tsukiyomi 52, 65, 148
Tu´tam 166, 167
Tulugaq **107**, 109
Tundra de Arack 107
Tundra de Cármil 140
Tuonela 61
Turak 12, 70, 82, 89, 97, 98, 102, 175, 176, 189, 190
Tyr Amsberg 58
U
Ukk 11
Uktalta 11
Universidad Brown 8
Universidad Científica Unificada 8, **82**
Universidad de Artes 8, **25**
Universidad de Ciencias 8, **25**
Universidad de las Letras 8, **25**
Universidad Elcia de Ciencias 8, **71**
Upnapistim 9, 21, 36, 38, 40, 44, 48, 69, 74, 78, 98, 102, 111, 116, 122, 173, 176
Uriel 183
V
Val Tollan 86
Valefan 44
Valle del Invierno 140
Valoa 11
Valruk 31, 32, **33**, 36
Valse Weber 110
Vanuqee 33
Varja 8, 9, 16, 48, 50, 51, 52, 74, 76, 94, 134, 143, 145, 148, 165, 166 174, 184
Varnhagen **58**, 59, 61
Varuna 21, 42
Velión 30
Venorum 61
Veratis 8, **43**
Veritas 17, 45, 53, 55, 58, 59, 61, 63, **64**, 65, 79
Vetala 9, 10, 11, 20, 30, 32, 33, 35, 40, 41, 48, 61, 65, 66, 68, 70, 71, 79, 82, 83, 126, 129, 148, 158, 174, 175, 181
Vicent Metan 133
Victoria Eslanka 103
Videntes de Sangre 34, 35, **175**
Viejo Continente 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 18, 20, 21, 25, 25, 32, 33, 38, 48, 53, 58, 63, 64, 66, 68, 69, 76, 78, 80, 84, 86, 91, 94, 98, 104, 118, 164, 174, 175, 182, 193
Viejos Dioses del Abismo 86, 88, 89, 93, **164**, 165
Viktor Falkenhause 58
Vinchensa 41
Vitakot 109
Vithra 9, 17, 78, 79, 84
Vithrigo **79**, 85
Vizantin Agni 132
Vorvadoss 169
W
Walpurneist 69
Wilhelminer **58**, 65
William Thross 134
Winther Karl 74
Wissenchaft 35
Woen 31
X
X´amd 187
X´iar 130
Xamxas Kualt 92
Xarabas 17, **148**, 150, 151, 152, 153, 154
Xem Cortana 71
Xeros 17, 127, 128, **130**, 132
Y
Yagarema no Mikoto 16, 48, 50, 52
Yami No Tsubasa 84
Yehudah 36, 42, 80, 83, 85, 110, 169, 170, 171, 176
Ygdragd 62
Ygdramar 7, 12, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 30, 33, 36, 37, 38, 40, 45, 53, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 70, 79, 84, 111, 112, 174
Yha-Teli-Yuan 16, 17, 74, 88, 92,110, **111**, 165, 169
Yuantuc 92
Yuarrk´rth 111
Yucatec 17, **89**
Z
Zaachila Yoo 86, **92**
Zarabase 17, **72**
Zelote 50
Zemial 81
Zerath **148**, 150
Zhorne Giovanni 20, 38, 64, 102
Zirón 121
Zuchequon 169

LEYENDA

- Capital
- Ciudad
- Población
- Edificación
- Fortacificación
- Camino
- Calzada

Oceano de la Gran Corrriente

Mar de Millennia

Mar del Norte

Mar Blanco

Mar del Dragón

Océano Calisis

Bekuse

La Última Muralla

Vitakot

Tulugaq

Cordillera de Akku

Kristaghe

Adlarcok

Oighir

Bekent

Rémulo

Mankut

La Sonrisa de la Muerte

Malazar

Tundra de Arack

Amarok

Pulpadrus

Bosque de Este

Southam

Bosques de Shellenoor

Prut

Predhoe

Exe

Nortdone

Driusmoe

Oldbrown

Cordillera de Oldbrown

Dafne

Sycennymore

Santuario de Annwyn

Belightlands

Montes de Maning

Bosque Reas

Lucíel

Seaford

La Espina

Ramsgate

Rosenoir

Aron

Rothwell

Kaohikia

Bloomport

Costa Rota

Olmer

Bosque Ciera

Romsdau

Ankoku

Las Lágrimas

Desanna

Rotsadal

Bosque de las Hojas

Montañas Brut

Erekoses

Galion

Dregon

Pristina

Bosque de Roble

Potregal

Elna

Arces

Ashen

Vithrigo

Montañas de Nillati

Llanos de Feerria

Leafali

Llianas

Maiza

El Ojo de la Oscuridad

Drakkan

Sharon

Blanding

Bosques de Ith

Coldwater

Erion

Otatown

Amephis

Tierras Pútridas

Abolette

Balfer

Eyeria

Llanuras de los Fundadores

Rianon

Cordillera Nigrós

Osborne

Shavertown

Ferming

Meade

Seward

Lagunas de Mainland

Bosque de Baldor

Greenwood

Valakar

Estepas de Monkoto

Kurn

Tunlin

Issaya

Valruk

Achomawi

La Cicatriz

Mesayenti

Valessa

Elakomkwik

Kryzeth

Honokam

Shcenar

Akionantes

Ziorca

Corinia

El Camón de las Estrellas

La Estepa Central

Costa de Bas

Cordillera de Abran

Montañas de Llamas

Witcha

Cedural

Ankah

Catarata de Patricio

Illige

Nicoleta

Anforas

Mircurea

Kannati

Deimencot

Tuleia

Grietas de Lorni

Myceia

Bruzaila

Meseta de la Doncella

Albatecuci

Bosque Vinals

Dordea

Rosia

Hakkari

Ayalin

La Catedral del Pecado

Cordillera de Elcia

Elcia

Razin

Kargan

Carei

Puerta de Cristo

Slatena

Ciudad Sagrada de Rahyaddon

Dresdenz

Hammeliga

Montañas de Llamas

Montañas de la Sombra

Tierras Grises

Puente de los Tres Reyes

Babaria

Montañas de Lepedrar

Llanos de Honor

Nimueh

Ludwig

Thor

Bluun

Tatara

Tuoncia

Sigan

Mercia

Montañas Ghaunt

Bosque de Arah

Fane

Detnemotfe

El Hueco

Marhaus

Cordillera de Umbranos

Montañas de Tikko

Ixtli

Jungla Negra

Vilcea

Malatec

Enick

Bichu

Pantanos de Kadar

Opera

Calarisa

Acutlan

Ixchel

Tangatcy

Xmaloacan

Tlacuxuiquit

Michitlan

Archipiélago de Itzi

Jungla de Itzi

Piedras de Cantuere

Tierras Ilustres

Llanos de Ilustres

Bosque de Ilustres

Ilustres

Ilustres Este

Ilustres Oeste

Ilustres Norte

Ilustres Sur

Ilustres Central

Ilustres Capital

Ilustres Ciudad

Ilustres Población

Ilustres Edificación

Ilustres Fortacificación

Ilustres Camino

Ilustres Calzada

Ilustres Kilómetros

Ilustres Millas

Ilustres 0 500 1000 1500

Ilustres 0 500 1000

Ilustres Mar

Ilustres Océano

Ilustres Costa

Ilustres Río

Ilustres Montañas

Ilustres Bosque

Ilustres Llanos

Ilustres Tierras

Ilustres Lagunas

Ilustres Lago

Ilustres Península

Ilustres Isla

Ilustres Archipiélago

Ilustres Cordillera

Ilustres Meseta

Ilustres Valle

Ilustres Pantanos

Ilustres Costa de la Perla

Ilustres Costa de Almadir

Ilustres Costa Alta

Ilustres Costa Rota

Ilustres Costa de Bas

Ilustres Costa de Cristo

Ilustres Costa de Arimanea

Ilustres Costa de Cantuere

Ilustres Costa de Ilustres

Ilustres Costa de Ilustres Este

Ilustres Costa de Ilustres Oeste

Ilustres Costa de Ilustres Norte

Ilustres Costa de Ilustres Sur

Ilustres Costa de Ilustres Central

Ilustres Costa de Ilustres Capital

Ilustres Costa de Ilustres Ciudad

Ilustres Costa de Ilustres Población

Ilustres Costa de Ilustres Edificación

Ilustres Costa de Ilustres Fortacificación

Ilustres Costa de Ilustres Camino

Ilustres Costa de Ilustres Calzada

Ilustres Costa de Ilustres Kilómetros

Ilustres Costa de Ilustres Millas

Ilustres Costa de Ilustres 0 500 1000 1500

Ilustres Costa de Ilustres 0 500 1000

Ilustres Costa de Ilustres Mar

Ilustres Costa de Ilustres Océano

Ilustres Costa de Ilustres Costa

Ilustres Costa de Ilustres Río

Ilustres Costa de Ilustres Montañas

Ilustres Costa de Ilustres Bosque

Ilustres Costa de Ilustres Llanos

Ilustres Costa de Ilustres Tierras

Ilustres Costa de Ilustres Lagunas

Ilustres Costa de Ilustres Lago

Ilustres Costa de Ilustres Península

Ilustres Costa de Ilustres Isla

Ilustres Costa de Ilustres Archipiélago

Ilustres Costa de Ilustres Cordillera

Ilustres Costa de Ilustres Meseta

Ilustres Costa de Ilustres Valle

Ilustres Costa de Ilustres Pantanos

Cordillera de Fallon

Alberia

Bosque de la Noche Eterna

Bosque del Espejo

Montes de la Luz

Sylvania

Río Alegre

Bosque de los Susurros

Fatalan

Hanneliane

Valle Amarillo

Bosque de la Niebla

Bosque de Glenda

Bosque de Ilustres

Belfor

Valle del Lago

Torre de los Vientos

Icarus

Río de los Valles

Galgados

Quebrada de Verdammung

Valle de Osyren

Siebenwolken

Hécate

Cordillera de los Vientos

Cordillera de Zhoria

Valle de Adalia

Nikolera

Río Piedra Negra

Cuevas de Wolfhum

Llanos de Eibron

Montes del Mariscal

Bryanta

Ogara

Lago de la Corona

Arboleda de Gwenlynn

Las Montañas de Balthus

Pradera Eter

Arkángel

Gesta de la Espada

Bhrame

Arlan

Londuire

Dylaen

Karh

Bosque de Lacan

Los Grandes Llanos

Tierras de la Tormenta

Río Gwynn

Pantano de Lhenas

Iborr

Aubrey

Selfer

Reindhold

Campos de Terminus

Cráter de Cuarzo

Paso del Fin

Cordillera de la Cicatriz

Pozo de los Rechazados

Dedo de Hierro

Pantano Vercelis

Río Adami

Meseta Blanca

Llanuras Escarlatas

Meseta Oeste

Togarini

Itzelhaya

Bosque de Lira

Manasterio de la Sagrada Iluminación

Kaine

Waldermar

Bastel

Lago de Cristal

Callardo

Cráteres de la Estria

Wilkend

Roca de Azur

Río Allegra

Remo

Uzuire

Bosque Margo

Ascani

Albino

Costa de la Perla

Río del Filito

Lagunas de Merle

Puerto de Ripia

Puerto de Lucerna

Río Bello

Yha-Tele-Yuan

Mayaxual

Napaluca

Xonayácan

Yucatec

Tecelango

Océano
de los Niños

Mar
Oriental

Mar
Interior

Mar
de Guren

Maelstrom

Fosa Uruz

Archipiélago de Hielo

La Muralla de los Hielos Imperecederos

Isla de Tir

Gesjnacht

Molofart

Belgenmir

Las Charcas

Hendell

Haufman

Mullenheimn

Monte Muspellheim

El Pico del Mundo

Los Yermos Cálidos

Pantano Negro

Bosque Brazenis

Río Dael

Río Lacaufir

Dwänholf

Costa de Pelegri

Río Madrejí

Llaga del Martir

Páramo de las Memorias

Bosque Gehena

Moth

Páramos de la Sombra

Meseta de Somer

Río Somerset

Goldar

Lago Dormido

Bosque de Wulfgar

Cordillera Miurenheim

Cueva de los Murmullos

Garganta Iadului

Valles Interiores

Llanos de Komerleigh

Meseta Argadas

Bosque Ford

El Mar de Sal

Bosque Stiensehwin

Phaion

Lago Akasta

Llanuras de Roh

Costa Oriental

Cordillera de Lucille

Val du Genevrier

Los Grandes Lagos

Río Ierrodom

Dalaborn

Ilmora

Helenia

Lago Profundo

Montes Galenicos

Jardin de Oriente

Bosque de Zuhan

Gabriel

Tierras de la Calma

Salto de la Primavera

Prado de Ree

Cordillera de las Eras

Río Pagua

Terra Umbria

Isla de Corvinos

Ile des Moutts

Chaville

Peninsula del Cántaro

Markusias

Bosque de la Luna

Cordillera de Tol Jaegren

Eterna

Abel

Vásago

Isla sin Nombre

Estrecho de Ruan

Tol Rauko

Presta

Kirdan

Adlia

Brudge

Río Calmo

Bosque Blanco

Bosque de Cozal

Lago Verde

Kanon

Tierra de Cenizas

Archipiélago de Forneo

Zanibar

Oído del Huracán

Pradera de los Caídos

Bosque de Schaefer

Cordillera de la Cicatriz

Lago de Cristal

Llanos Santos

Bellafonte

Llanuras de Fuchs

Lucrecio

Montes de Glockner

Bosque de Metzger

Sierras Blancas

Cantera de Lavin

Montañas de Creix

Río Turin

Río Wilgana

Cordillera de Reiz

Kushistan

Desierto de Senna

Montañas de Nasser

La palma de Jihamath

Montañas de Samutai

Los Surcos de Ibb

Desierto del Destino

Salazar

Llanoverde

Cuevas de Salia

Laguna del Canto del Gallo

Yermo de Natara

El Nido

Cordillera de Nil-Ab Burath

Irinfahrat

Nanwe

Llanos de Gharb

Cordillera de Nondo

Cordillera de Serra

Cordillera de Erasia

Paso de Veracruz

Bosque de la Cruz

El Dominio

Desierto Negro

Montañas del Escarpamiento

Isla de Narses

Argos

La Marca Gris

Cordillera Elisalda

Isla de Tarvos

Río Quann

Río Tylon

Jungla de Nanwe

Abismo de Gun'u Gulala

Montañas de Dahabu

Acantilado de Zaari Nodar

Río Mabe

Río Serpe

Estigia

Montañas de Al-Quayan

Desierto de Meskhemet

Grandes Dunas de Hatifah

Desierto de Salazar

Cordillera de Sharanya

La Gran Sabana

Kashmir

Roca del Padre

Montes de Jwahir

Río Gwena

Río Shanjing

Río Anatmi

Paso de Minkah

Lago de Mesi

Río Sarasi

Río Iometh

Río Carignan

Río Grefear

Río Zelai

Río Ierrodom

Lannet

Cordillera de Sen Monogatari

Yagarema

Baho

Valles de Ashvins

Montañas de Vishvakarman

Thirghú

Cordillera Daitya

Lago de Korma

Llanos de Kusa

Bosque de Tori

Bosque Sekado

Río Kajiyama

Río Kaga

Río Yoki

Río Sarasi

Río Sarasi

Shivat

Llanos de Daoji

Meseta de Fusang

Picos de Liang

Cordillera Yuanyu

Río Shaoqing

Río Yuni

Río Jiang

Río Hongtai

Río Lan

Río Peng

Pantanos de Qing

Bosque Huajing

Llanuras de Zhu

Grieta de Len Peng

Templo de Xing Shi

Río Kajiyama

Río Sarasi

Río Yoki

Río Iometh

Río Sarasi

Río Zelai

Río Carignan

Río Grefear

Río Ierrodom

Río Madrejí

Río Serpe

Río Quann

Río Tylon

Río Anatmi

Río Shanjing

Río Gwena

Río Yuni

Río Jiang

Río Hongtai

Río Lan

Río Peng

Río Shaoqing

Río Zafir

Río Julio

Río Julio

Río Autija

Río Turin

Río Wilgana

Río Siepe

Río Pagua

Río Quann

Río Tylon

Río Mabe

Río Serpe

Río Gwena

Río Shanjing

Río Anatmi

Río Yuni

Río Jiang

Río Hongtai

Río Lan

Río Peng

Río Shaoqing

Río Sarasi

Río Yoki

Río Kajiyama

Río Sarasi

Río Iometh

Río Carignan

Río Grefear

Río Ierrodom

Río Madrejí

Río Dael

Río Lacauf

Eljared siguió subiendo las escaleras con solemnidad. Cada uno de sus pasos rompía el silencio de un modo casi ceremonial. De repente, como si sintiera algo en el ambiente, se quedó quieta y esbozó una sugerente sonrisa.
-¿Querías algo, querida? Lamentablemente, ahora estoy un poco... ocupada.
Unos instantes después Millenium apareció entre las sombras a escasos metros detrás de ella. Llevaba puesto su estrambótico traje de arlequín, lo que le daba un aspecto cómico en comparación a los góticos ropajes de la arzobispo.
-¿Nunca lograré sorprenderte?- Bufó con el tono jovial de una niña pequeña.
Eljared giró parcialmente la cabeza, sin mirarla directamente.
-Oh, no. Lo has hecho más de una vez.- Repuso con rotundidad- *Y te aseguro que hay... pocos que puedan decir lo mismo.*
Millenium sonrió.
-Pobre Anne. A estas alturas Lazarus ya debe de haber devorado a la pequeña sin saber que es una fruta "envenenada" por vos. Eso... le volverá vulnerable por primera vez en su existencia. Asequible a vuestros intereses.- La arlequín se estremeció mientras hablaba.- Me pregunto cuanto tiempo lleváis preparándolo...
Eljared le dedicó una amplia sonrisa, pero no dijo nada. De algún modo, Millenium se sintió incapaz de devolverle directamente la mirada.
-¿Estas segura de lo que haces?- Preguntó el arlequín-. *Posiblemente aún estás a tiempo de volver atrás. De recoger todos los pedazos que no se han roto y marcharte. Te perseguirían, naturalmente, pero siendo tú seguro que serías capaz de escapar. Incluso de ellos.*
La arzobispo la miró divertida, como si acabase de escucharla decir una tontería.
-Me temo que eso no es posible.- Sentenció Eljared- *Avisé de mis intenciones hace trece minutos.*
La arlequín abrió enormemente los ojos con sorpresa y admiración. Por primera vez en mucho tiempo, parecía haberse quedado sin palabras.
-¿Y... Y si fracasas? Ya no te queda... un sucesor.
-Te equivocas. El mundo es mi sucesor. Ahora, si me disculpas, como ya imaginas tengo mucho que hacer.
Mientras la arzobispo se giraba nuevamente en dirección a las escaleras, Millenium se puso a jugar con los cascabeles de su gorro sin dejar de mirarla.
-Hace mucho tiempo hubo una persona con la que tuve exactamente esta misma conversación en un periodo muy parecido de la historia. Por aquel entonces le dije que no había llegado el momento de que el mundo cambiara. Me recuerdas... mucho a él.
Eljared sonrió con una expresión distorsionada, lo que le daba un aspecto aterrador. Súbitamente, acercó mucho su rostro al de la arlequín, a una distancia en la que sus frentes prácticamente se tocaban. Millenium sintió un cálido aliento en su cuello y durante unos instantes recordó una vaga sensación de incomodidad que había olvidado hacía mucho.
-¿Y bien?- Susurró Eljared divertida mientras le acariciaba su mejilla con la mano - *¿Crees que me pasará lo mismo a mi?*
Millenium retrocedió un paso y, tratando de recuperar la compostura, intentó sonreír. Sin embargo sus facciones tenían una expresión mucho más seria que de costumbre.
-Eso... No puedo verlo ni siquiera yo. Te has convertido en un enigma incluso para mi.- Como si acabase de activar algún resorte invisible en su cabeza, recuperó su habitual actitud desenfadada. *-Pero a fin y al cabo... ¿Qué más da mi opinión? A fin de cuentas yo no soy nadie importante.*
Eljared bajó la cabeza y le dedicó una última mirada con una inescrutable expresión.
-¿Sabes? Casi... Casi siento lástima por ti.
Sin decir más, la arzobispo le dio la espalda y siguió subiendo las escaleras.
Millenium permaneció en la sombra varios minutos hasta que los pasos de Eljared se habían alejado. Entonces se derrumbó acuclillándose en el en suelo y, agarrándose los hombros, empezó a estremecerse. Una estruendosa carcajada rompió el silencio en el que todo se había sumido, un sonido enfermizo cargado de tantas emociones que resultaba difícil de definir. Entonces, súbitamente, miró directamente a los cielos con una demencial sonrisa.
-Va a hacerlo de verdad ¿Lo sabéis? Decidme... ¿Qué haréis esta vez para detenerlo?
Y, nuevamente, desapareció entre las mismas sombras de las que había surgido.

***

Eljared salió al exterior en la zona superior del castillo imperial. Con los brazos abiertos dejó que la lluvia la empapase completamente mientras se preguntaba si él también, hace setecientos años, se había encontrado igual que ella en sus últimos momentos. Pero ya no había tiempo para arrepentimiento. No había lugar para recuerdos.
Delante de ella empezaba a manifestarse una inmensa estructura tecnomágica, más grande incluso que la propia ciudad, que cubrió por completo el oscuro firmamento. Mientras se formaba, la arzobispo miró las nubes y sonrió.
-¿Podéis sentirlo?- Susurró.- *¿Podéis sentir cómo el mundo se os escapa de las manos? ¿Tenéis finalmente... miedo?*
"No soy yo quien os derrota. Lo hacen dos hombres que murieron hace mucho.
Pero hoy... hoy me conoceréis. Y podéis estar seguros de que nunca olvidareis mi nombre.
Pues mi nombre es Elhazzared.
Y hoy destruiré los cielos."

Y ese día, en mitad del más absoluto silencio, el mundo recordó que hace ya setecientos años, había llegado a su fin.

Ilustrado por © Wen Yu Li

Bienvenida...

Fin

アニマ タクティクス

ANIMA TACTICS

Bienvenidos a Anima Tactics, el primer juego de escaramuzas de miniaturas de 28 mm ambientado en el universo de Anima Beyond Fantasy

En Anima Tactics tendrás que formar un grupo de personajes especiales, dotados de las más increíbles y variadas habilidades sobrenaturales, y enfrentarte a tus contrincantes en combates tan épicos como emocionantes. Combinando un sistema de cartas, poderes y artefactos, descubre las mejores combinaciones y tácticas que te llevarán a la victoria en el campo de batalla. Escultores de la talla de Juan Navarro o Chazz Elliot dan vida a algunos de los personajes más relevantes del mundo de Gaïa, presentando una increíble galería de miniaturas de la mejor calidad.

Oscuridad

Los personajes alineados a la oscuridad son aquellos que, para bien o para mal, no repararán en nada con el fin de obtener sus objetivos. Desde los más malvados asesinos a los héroes más tenebrosos, los personajes oscuros son una fuerza a temer por sus enemigos, sean quienes sean.

Luz

La Facción de la Luz recoge a todos aquellos individuos vinculados a estrictos códigos de conducta y a los principios de las Beryls. Son personas dotadas de poderes sagrados y una voluntad inquebrantable, que para lo mejor o lo peor, se mantendrán siempre fieles a sus ideales.

アニマ タクティクス

ANIMA TACTICS

WWW.EDGEENT.COM

La trilogía al fín completa

El extraordinario universo de Anima se transforma en un Juego de cartas no coleccionable, permitiéndote vivir grandes aventuras en las que salvaguardar el destino de Gaia será tu cometido.
¡Escoge bien a tus héroes!

Anima Card Game te ofrece tres grandes títulos; Más allá del Bien y del Mal, La Sombra de Omega y El Ocaso de los Dioses. Se presentan como juegos independientes pero tienen la enorme ventaja de que son totalmente compatibles entre sí, con lo que su combinación te proporcionará muchísima más diversión, aventura y un sinfín de posibilidades para jugar auténticas campañas épicas.

En el universo de Anima Card Game tendrás que formar un grupo de héroes, visitar los lugares más peligrosos y cumplir una serie de misiones apasionantes. Controlarás sus poderes mágicos, sus habilidades y sus técnicas de Ki, y no sólo deberás enfrentarte a terribles amenazas, sino también a tus propios compañeros, que tratarán de evitar que consigas tus objetivos antes que ellos. Pero no te preocupes, a tu disposición tendrás numerosas cartas de poderes y habilidades que te permitirán sortear toda clase de peligros.



シャドウ・オフ・オメガ

ANIMA

CARD GAME

WWW.EDGEENT.COM

フィアト・ルクス

ANIMA
BEYOND FANTASY

¿Qué veríamos, si mirásemos más allá del espejo?
¿Qué comprenderíamos, si supiéramos abrir los ojos?
A menudo aún me hago esas preguntas. y como siempre,
sigo sin poderlas contestar.

Aquél día, hace ya setecientos años, perdimos el mundo por segunda vez
y, como niños extraviados, desde entonces hemos vagado sin rumbo,
caminando por un mero fragmento de lo que tuvimos y que,
en nuestra arrogancia, llamábamos nuestro.

Hubo una época en la que el mundo no era más que un frágil sueño.
Y como ocurre siempre...

al final ha llegado la hora de despertar.

Bienvenidos a Gaïa
Adéntrate en Eurakia y en los Interregnos, mundos llenos de aventuras, misterios e intrigas que esperan a ser descubiertas. Sumérgete en una tierra de aventuras y fantasía en el que el hombre vive sin saberlo con las más increíbles criaturas.
Gaïa: más allá del espejo es el segundo escenario de campaña de Ánima, un libro creado con el objetivo de aunar las más conocidas sagas de fantasía orientales con el espíritu más tradicional de los juegos de rol. En él podrás encontrar todo lo que sigue y mucho más:

UN NUEVO MUNDO QUE CONOCER: Un continente entero y todas las islas más importantes de Gaïa se relatan con todo detalle para que conozcas su geografía, sus ciudades y el estilo de vida de sus habitantes. Se incluye un elaborado mapa a color de todo Eurakia así como otro con cada una de sus naciones.

LOS INTERREGNOS: Un detallado acercamiento de los mundos intermedios que quedan más allá de los reinos del hombre. En ellos se detallan todos los aspectos relevantes de su historia y la manera de vivir de sus habitantes, así como sus peculiaridades únicas.

OTROS CUENTOS DE GAÏA: Una recopilación de historias y relatos que narran algunos de los acontecimientos más importantes de Eurakia, así como muchos de los sucesos que han tenido lugar durante los últimos siglos a espaldas de la humanidad.

RELIGIÓN: Explora los mitos y costumbres del nuevo continente, desde el tradicionalista culto a las estaciones hasta las aterradoras creencias de los Viejos Dioses del Abismo.

Y MUCHO MÁS: Descubre nuevas organizaciones y razas olvidadas, como los Hijos del Dragón o los Turak, el funcionamiento de la economía en Gaïa o las culturas de aquellos que antaño caminaron junto al hombre.

ANIMA PROJECT STUDIO

edge

