

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



**ESCENARIO DE
CAMPAÑA**



EDICIONES
holocubierta

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



**VADÉMÉCUM
DE CAMPAÑA**

Vademécum de Campaña

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



CRÉDITOS

Autores: Pedro Gil “Steinkel”, Cristóbal Sánchez “Khristo”, Salvador García “Fistan”, José Luis García “Chiquito”, Mateo Lucas, Francisco García Latorre y Javier Giménez.

Con aportaciones puntuales de Rubén Serrano, Javier Pellicer y Pablo Ruiz Múzquiz.

Autor de la aventura Cantemos junto al fuego en el Camino de la Manticora: Pablo Ruiz Múzquiz (Diacrítica).

Redacción: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Salvador García.

Prólogo: Francisco José Campos.

Corrección de estilo: José Joaquín Rodríguez.

Ilustración de portada: A.J. Manzanedo (portada de la caja) y Jorge Carrero (portada manual).

Ilustraciones del interior: A.J. Manzanedo, José María Campoy, Jorge Carrero, María del Carmen Ruíz Moreno (RU-MOR), Breogán Álvarez Bermúdez, Raquel Cornejo, Manu Sáez, Emilio Martínez Soria, Iván Cordero, Patricia Avilés Peña, Marina García Sánchez y Thanya Castrillón.

Destacar la ilustración cedida por el gran Larry Elmore para ser usada en exclusiva en la tirada de 700 cajas de este Escenario de Campaña de la Marca del Este.

Coordinación editorial: Ismael de Felipe y Juan Emilio Herranz

Maquetación: Francisco Solier.

Diseño gráfico: Bruno Planterose y Francisco Solier.

Logo de la Marca: Manu Sáez.

Diseño hoja de personaje: Javier Aumente Velasco y José Riera.

Cartografía: A.J. Manzanedo, Jorge Carrero, Zonk PJ.

Editorial: Holocubierta (www.holocubierta.com)

Los Aventureros Errantes de la Marca del Este: Pedro Gil “Steinkel”, Cristóbal Sánchez “Khristo”, Salvador García “Fistan”, José Luis García “Chiquito”, Mateo Lucas, Francisco García Latorre “Siloscien”, Javier Giménez, Manolo “Powergamer” Zurano y Pedro Martínez “Greywolf” (que todavía esperamos termine aquella campaña en Menzo de la que nunca más se supo).

¡Jugando juntos más de veinte años!

Agradecimientos especiales:

Hay muchas personas que han ayudado, de una u otra manera, para que esta caja azul viera al fin la luz. Primero de todo, es de justicia señalar la impagable labor realizada por nuestros amigos de Holocubierta, Ismael y Juane, quienes apostaron por nuestro trabajo desde el principio. No olvidaremos aquella primera cena en Lorca, donde sellamos con vino esta estrecha y fructífera colaboración, ni la sincera amistad que comenzó entonces y esperamos dure mucho tiempo. ¡Gracias!

Nos gustaría agradecer también, de corazón, el magnífico prólogo de Francisco José Campos, su amabilidad y cercanía. Crecimos en esta afición leyendo su columna de La Última Tirada en la revista Dragon, de la que fue redactor jefe durante su etapa en Ediciones Zinco, y nos hace mucha ilusión, mediante este prólogo suyo, aunar en el tiempo estas dos partes tan importantes de nuestras vidas. ¡Gracias Paco!

Es de justicia señalar el inmenso trabajo realizado por el formidable elenco de ilustradores reunidos aquí. Tratar con ellos ha sido todo un placer, ¡sois los mejores! Y gracias al gran Alberto Bermudo por conseguir a Larry Elmore para la Marca... ¡eres uno de los nuestros!

También mentar al bueno de Pablo Ruiz (Diacrítica), por su profesionalidad y simpatía, junto a Ángela y al sensacional José Valverde "Valver", por hacer posible el Códex de la Marca. ¡Gracias mil! Sin olvidar a todos los autores de Crónicas de la Marca, en especial a su coordinador, Rubén Serrano.

Agradecimientos especiales a todos nuestros amigos del blog de la Marca del Este, a nuestros lectores y seguidores.

Y ya por último, me gustaría dedicar este trabajo a nuestras familias, esposas e hijos, que son lo más importante que atesoramos. A Pepe Morlanes, con respeto y cariño. Y al pueblo y ciudad de Lorca, a todos sus vecinos y amigos y a las nueve víctimas mortales y heridos de los terremotos del 11 de mayo de 2011.

ÍNDICE

PRÓLOGO	6	Las Frondas de los Medianos	105
INTRODUCCIÓN	8	Moru	108
¿Cómo comenzar?	9	Lamedal del Trasgo	114
Indicaciones generales	11	Islas Piratas	118
El Orden de los Tres	14	Losang	123
Cronología	15	Endo	126
MAPA	18	Dormunder	129
VALIÓN	20	Imperio Kang	135
Reino Bosque	30	Las Tierras Nómadas	141
<i>Marvalar</i>	29	Vankor	146
<i>Robleda</i>	61	La Marca de los Titanes	152
Visirtán	68	Naciones Orcas	155
<i>Urusal-Din</i>	70	CIRINEA	156
Ungoloz	76	Neferu	156
<i>Angelmir</i>	81	<i>Semerkbet</i>	160
Nirmala	85	Selva de Ofir	170
Esmeril	91	Barambali	176
Salmanasar	97	Reino Cobra	180
<i>Salmanasar</i>	101		

ZIYARID 184

Las mujeres tigre de Ziyarid 184

Xorandor 189

LOS ARCAICOS 194

Introducción a los Arcaicos 195

Azathoth 195

Ghaunt 195

Cthulhu 196

Shulhu 197

Leviatán 199

Los Profundos 199

Nyarlathotep 200

Ammyt 202

Shub-Niggurath 202

Larva de Shub 203

Hombres Serpiente 204

Yog-Sothoth 204

Soggoth 206

Perros de Tindalos 207

AVENTURAS 208Cantemos junto al fuego en el
Camino de la Manticora 208

Rapto en la Hacienda Labadía 232

APÉNDICES 244

Apéndice N 244

Epílogo 247



PRÓLOGO

"Crom, nunca te he rezado antes. No soy bueno para ello. Nadie, ni tan sólo tú, recordará si hemos sido hombres buenos o malos. Por qué luchamos, o por qué morimos. Lo que importa es que somos dos contra muchos. ¡Eso es importante! Te agrada el valor, Crom... Así que concédeme una petición. ¡Concédeme la venganza! Y si no me escuchas, entonces... ¡vete al infierno!"

Arnold Schwarzenegger en Conan el Bárbaro (1982)

*T*ada uno prueba el veneno de una manera distinta pero, de manera invariable, la ponzoña acaba anidando en tu interior. Unos empezaron leyendo a Tolkien. Otros se aficionaron a los tebeos de Conan el Bárbaro. Hay quien siente una irrefrenable pasión por coleccionar representaciones de dragones y todo lo relacionado con ellos. Cierta gente vio una serie de películas muy determinadas y de títulos evocadores. Y no falta quien descubrió una caja roja en la estantería de una tienda de juguetes... En todos estos casos, y en otros que no cito, el envenenamiento es inevitable, y el sujeto expuesto siente una inexplicable necesidad de fabular mundos de fantasía, de imaginarse a sí mismo dentro de ellos. Tarde o temprano, el afectado descubrirá que el juego de rol es la mejor manera de satisfacer esta pequeña ansia interior, y se aplicará a ello con deleite y total entrega.

Quien firma estas líneas tuvo raciones de todos los venenos comentados y algunos mas. De hecho, esa toxina, que no es letal pero marca muchas diferencias, cambió mi vida por completo. Tan afectado estaba por ella, y de tal manera alteró los procesos químicos de mi cerebro, que me dediqué en cuerpo y alma a ella, y a hacerla correr, de manera consciente,

entre mucha gente. Y lo malo es que salí triunfante en mi propósito... Al igual que el viejo Conde Drácula, aquel a quien inoculaba el veneno, estaba perdido.

De eso hace ya mas de veinte años. Quienes me conozcan, ya saben a qué veneno me refiero. Mi organismo acabó habituándose a él, y ya no tuve necesidad de nuevas dosis, ni de hacer proselitismo tóxico, incitando a la gente a imaginar por su cuenta. Creía ser inmune... hasta ahora. De pronto, un aguerrido grupo de valientes irrumpe en escena y reactiva ese extraño compuesto que siempre ha estado latente en mi. Logran remover recuerdos y sensaciones, hacer que cosas que llevaban mucho tiempo ocultas salgan a la luz. Es la gente de La Marca del Este, que me ha sorprendido con la calidad de su propuesta, y ha despertado al viejo guerrero bárbaro que una vez fui.

Tanto da que la caja fuera roja o, como en este caso, azul. Como Proust y su famosa magdalena mojada en te, ha bastado con abrirla y hojear su contenido para que esos otros mundos que habitan en nuestro ser se liberen y tomen forma. Saurios alados y lóbregos pasadizos. Trampas muy ingeniosas y cofres llenos de tesoro. Criaturas oscuras que acechan y grandes extensiones para cabalgar. Acero afilado y conjuros mágicos que hieren. Intrigas palatinas y leyendas que tienen mucho de realidad. Resumiendo: bienvenidos al maravilloso mundo de la fantasía medieval, la épica mágica y la Aventura con mayúsculas.

Poca gente es consciente del enorme esfuerzo que supone publicar en estos momentos un producto como este que ahora mismo estás examinando. Este viejo lobo lo sabe: estuvo haciendo algo muy parecido, con muchas "des" y muchos "amper-sans" durante bastante tiempo. Fabular, maquetar, ilustrar... Y hacer que el conjunto sea completo, coherente y con la estructura adecuada. Si mi opinión de "histórico presunto" sirve de algo, creo que lo han conseguido, y de sobra. Tanto como para que yo mismo me ilusione con el proyecto y lo sienta mío, aunque sea por pura nostalgia. Como rezaba uno de los lemas de mi pretérito club de rol, Warmice: "De azul, de verde o de marrón, un dragón es un dragón".

Concluyo con sumo placer la agradable obligación que ha supuesto prologar este nuevo lanzamiento de Holocubierta, deseando el mayor de los éxitos a sus responsables. Y a vosotros, lectores y jugadores, que sois en esencia quienes lo vais a disfrutar, os deseo que os proporcione tantos buenos ratos como me ha dado a mi. La Aventura es la Aventura. Y eso es lo único que importa.

Francisco Campos
Octubre de 2011



CAPÍTULO 1:

INTRODUCCIÓN

El libro que tienes en tus manos describe un mundo de juego que está a la espera de intrépidos aventureros que exploren sus ruinas, templos, fortalezas, ciudades, campos y mares, descubriendo en sus viajes las maravillas, reliquias, poderosos artefactos, monstruos, dioses y lugares fabulosos que aguardan ocultos en sus páginas. Este escenario servirá de trasfondo para situar tus campañas, ofreciéndote un lugar vivo y cambiante que irá evolucionando a la par que tú y tus compañeros, hábilmente dirigidos por el Narrador, interaccionáis con el mismo. En sus páginas encontrarás información sobre muchas naciones, pueblos y ciudades que existen en sus tres continentes y océanos, así como de las gentes y criaturas que habitan y medran en el mundo. De igual modo, obtendrás algunas nociones de la historia de este lugar, así como de los avatares políticos y militares que han forjado el mundo tal cual es.

Ahora bien, este libro es sólo un esbozo. La información está presentada de forma sucinta, compendiosa, reuniendo de manera concisa y extractada muchas cosas. Es tu misión, por tanto, con el empeño decidido de la imaginación, moldear este esbozo a tu gusto, añadiendo o eliminando aquellas cosas que no sean de tu agrado. Desde el mismo momento que compraste esta caja, abriste el libro y comenzaste a leer este párrafo introductorio, el escenario ha pasado a ser tan tuyo como nuestro. Así pues, joven aventurero, apresta tu equipo, afila tu espada y enjaeza tu montura, pues tienes ahí fuera todo un mundo fantástico que descubrir, ¿a qué esperas para empezar?

¿CÓMO COMENZAR?

Para hacer un uso adecuado de este escenario de campaña, sería conveniente disponer de un ejemplar de la caja roja básica del juego Aventuras en la Marca del Este, o bien su versión de bolsillo. Aunque, verdaderamente, este escenario puede ser empleado como trasfondo para cualquier sistema de juego de rol de ambientación fantástica.

El Narrador, que a la postre es la persona encargada de diseñar las campañas de juego y las aventuras, debería leer este libro de manera íntegra para familiarizarse con las particularidades del escenario. Por supuesto, los jugadores también pueden leer el manual, si bien deberían obviar algunos pasajes donde se especifican las características de las criaturas y otros apuntes interesantes sobre determinadas localizaciones

que sólo el Narrador debería conocer, incluyendo, por supuesto, los dos módulos de aventuras presentes en el manual y el apéndice dedicado a los Arcaicos.

Las aventuras publicadas hasta la fecha dentro de la línea oficial de Aventuras en la Marca del Este se emplazan en lugares que aparecen en este vademécum, así que puedes usarlas sin problemas en combinación con éste. De igual modo, sería posible adaptar cualquier aventura publicada para otro juego de fantasía al mundo de la Marca sin inconveniente alguno. Evidentemente, otra buena forma de empezar pasa por jugar una de las dos aventuras presentes en este libro que, dado su carácter introductorio, servirán para que te familiarices con el mundo de campaña.



Hubo un tiempo en que todo era oscuridad, un tiempo lejano y olvidado. Pero en la oscuridad había vida, seres espectrales y cosas aún más horribles, regidas por un poder eterno, malévolo y cruel.

Y un día llegó la Llama, sobre un carro ígneo, tirado por cuatro corceles blancos como la nieve del Liafdag. Y sobre el carro Luz, el más poderoso, recto y honesto de los titanes. El Fuego de los titanes iluminó la oscuridad de Penumbra, revelando a los Primogénitos, los elfos oscuros doblegados bajo la tiniebla de Espectra. Y, cuando al fin vieron la Luz, descubrieron el engaño, pero no todos siguieron el paso de la Llama y abandonaron la Sombra. Y los Primogénitos de la Luz pudieron usar la Llama para prender los Luceros en Esmeril e iluminar el Bosque, y las colinas, y el Raudal del Sauce, y todos los campos, páramos y desiertos de más allá del Draco, hasta las montañas del Liafdag allende el Mar y los yermos arenosos de Cirinea. Y todas las criaturas que volaban, caminaban y nadaban se agitaron y criaron, multiplicándose al calor de la Llama. Y otras decidieron esconderse de la Llama y medrar en la sombra de Penumbra. Y allí aguardan junto a los Antiguos, seres más viejos que la Luz y la Sombra, más viejos que el mundo y el tiempo, seres que duermen un sueño que no debe ser interrumpido.

Y el fuego viajó con los Primogénitos de Esmeril, iluminando Elverion, encendiendo por vez primera las forjas de los enanos bajo la montaña, y los hombres usaron la Llama para fundir el acero y conquistar el páramo al trasgo.

Y del acero y la piedra nacieron naciones, sobre fortalezas y palacios, templos y criptas, y todas las civilizaciones que surgieron en la sombra, sólo conocidas por los demonios de antaño, ocultos en las entrañas de la tierra.

Y el hombre llegó más allá que ninguna otra criatura, hacia el este y el oeste, hacia el norte y el sur, a través del mar y la montaña. Fundaron estados, ciudades, pueblos, villas y haciendas. Progresaron y sembraron, recogieron y criaron. Levantaron pirámides y casas de jade, castillos de mil torres y murallas tan altas como los faros de Utmose. Muchos de estos pueblos prosperaron y crecieron, pero otras civilizaciones sucumbieron al olvido y se perdieron en el albor de los tiempos, y hoy sólo son ruinas en el páramo, abitas con reliquias de antaño.

Y la Sombra acogió a los desencantados, a los marginados, a los impuros de corazón, a los malvados, al trasgo y al dragón. Y Penumbra crió a los gigantes, remedos de los titanes de antaño, para burlarse de éstos. Y otras muchas criaturas malévolas fueron creadas en Espectra y aguardan en la sombra, en la oscuridad de la noche, en las encrucijadas de los caminos y las ruinas del pasado. Y su poder creció en la oscuridad, bajo la tierra, bajo el mar y las aguas oscuras de la ciénaga, en el Sagrario y en el Reino de los Muertos, más allá de la Llama Sagrada que aún refule en el Trono de Florisel, a la vera del Señor de Esmeril y Elverion.

Y Penumbra, la Sombra del Pasado, espera pacientemente oculta en todo lo malvado que es y ha sido, eterna, desde los jirones de sombra de Espectra y las fosas abisales de Leviatán, su sirviente. Y su poder crece cada día, imparable y horrible, amenazando con cubrir de sombras todo Valion.

No hay vida sin muerte, ni luz sin oscuridad.

Bienvenidos a la Marca del Este, un escenario de campaña para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. En esta caja encontraréis todo lo necesario para iniciar la exploración de este enorme mundo de fantasía, ahito de parajes misteriosos, ruinas de civilizaciones perdidas, naciones orgullosas en constante lucha por la supremacía y monstruos legendarios. Junto al manual principal, hallaréis un mapa detallado del mundo que os servirá para familiarizaros con este escenario.

El mundo medieval de Aventuras en la Marca del Este es un lugar donde la magia y lo extraordinario están presentes, aunque no de forma evidente para la mayoría de sus habitantes. Realmente, sólo aquellos individuos más dotados, valientes e inteligentes, aventureros decididos, son quienes se enfrentan a esta realidad, mientras el común de los mortales intenta simplemente sobrevivir, encontrar un techo, trabajo y sustento para sus familias. En realidad, Aventuras en la Marca del Este se mantiene fiel a los cánones que definen el género de espada y brujería, dado el componente tecnológico cultural de la civilización descrita y los elementos sobrenaturales presentes, que si bien permean todo el conjunto en principio, son sólo apreciables para una pequeña minoría de sus habitantes (los aventureros). También es cierto que hay algo de alta fantasía en este escenario. Podríamos decir, en propiedad, que Aventuras en la Marca del Este está a medio camino entre la espada y brujería clásica y la alta fantasía. De todos modos, es prerrogativa tuya, como Narrador, imprimir a tu campaña el tono y ambiente que más satisfaga tu gusto y el de tus compañeros jugadores.

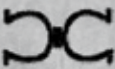
INDICACIONES GENERALES

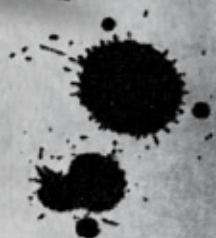
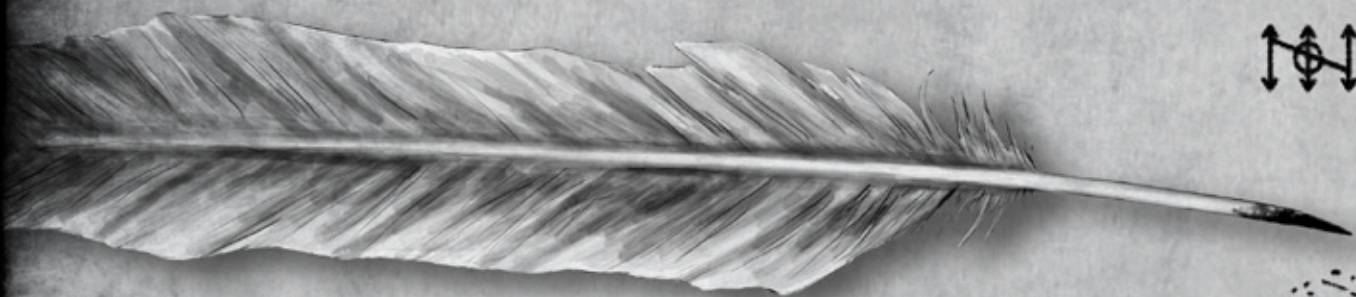
Como resultará obvio una vez comencéis a leer el manual, Valion es el continente más importante en nuestro mundo, y hogar de algunos de los pueblos más representativos del escenario.

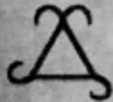
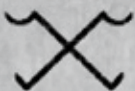
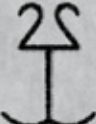
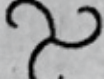
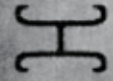
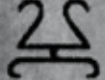
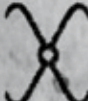
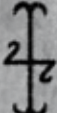
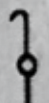
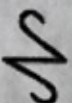
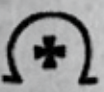
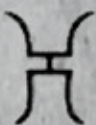
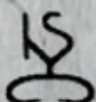
Como bien sabéis, existen muchas leyendas e historias que relatan hechos heroicos de La Marca del Este. Cantadas de taberna en taberna y de salón en salón, narradas de madres a hijos, algunas de estas historias han ido cambiando al pasar de boca en boca, de tal modo que contienen pequeñas imprecisiones en nombres, emplazamientos y fechas.

A nivel de ambientación, cuando haya información contradictoria, considera que la información incluida en esta caja de escenario prevalece sobre otras publicaciones del sello de Aventuras en la Marca del Este, ya sean las novelas y relatos recogidos en los tomos de Crónicas de la Marca del Este, o bien los módulos de aventuras independientes, como La Trilogía de la Orden del Libro. Por lo tanto, sólo aquello presente en la caja roja básica y en ésta, y en las que pudieran venir en un futuro próximo, será considerado material oficial o canon. Por ejemplo, si la característica de un personaje aparece en un módulo y en la caja azul, considera que esta última es la definitiva y oficial.

Naciones como Esmeril (Reino de los Elfos), Reino Bosque (lugar donde está emplazada la Marca del Este, que constituye la frontera oriental de este viejo y orgulloso reino humano), Ungoloz y Visirtán. Hay otras dos masas terrestres importantes, Cirinea y el Continente Perdido o Ziyarid en la lengua de los elfos. Aparte de ellos, al norte, cruzando el mar de los elfos, más allá de Esmeril, existe una gran isla conocida como Dormunder. Los vastos océanos y mares ocupan casi dos tercios del mundo, con cientos de pequeñas islas diseminadas desde el Océano de Meridion, muy al sur, hasta el Mar de Coral, hacia el este, donde los marinos de Kang son señores sobre las olas y la colinas. Destacan especialmente las Islas Piratas, en el Mar del Dragón, hogar de bucaneros, filibusteros y delincuentes que buscan un lugar alejado del cruel e implacable brazo de la justicia.

 - A	 - F	 - K	 - P	 - U
 - B	 - G	 - L	 - Q	 - V
 - C	 - H	 - M	 - R	 - W
 - D	 - I	 - N	 - S	 - X
 - E	 - J	 - O	 - T	 - Y
				 - Z



 Agua	 Fuego	 Tierra	 Aire	 Hembra		
 Camino	 Desfiladero	 Lugar malvado	 Monstruos	 Varón	 Familia	
 Camino secreto	 Dragones	 Lugar seguro	 Vida	 Preternatural	 Trascos	 Nigromancia
 Caos	 Elfos	 Magia	 Muerte	 Puerta secreta	 Túmulo	 Poblado
 Cielo	 Guerra	 Manantial	 Muertos vivos	 Trampas	 Vampiros	

Por regla general, las gentes de nuestro mundo viven en los alrededores de la capitales y ciudades más importantes de cada nación. Por razones obvias, la población rehuye asentarse en zonas conflictivas, especialmente fronteras en litigio. Aunque, bien es cierto, estos lugares son precisamente los que ofrecen más oportunidades para los aventureros y buscavidas.

Las comunidades urbanas se encuentran normalmente cerca de ríos, caminos naturales, costas -aunque los pueblos costeros que no dispongan de defensa organizada estarán a merced de ocasionales ataques de piratas- y, en definitiva, lugares que reúnan las condiciones precisas para el desarrollo provechoso de la agricultura, pesca, pastoreo y el intercambio comercial. Circunstancialmente, se pueden encontrar asentamientos en zonas salvajes, alejadas de la civilización, siempre que haya una razón de peso para asumir el riesgo que supone, como por ejemplo, un yacimiento de mineral precioso u otra causa excepcional, ya sea el descubrimiento de ruinas antiguas, un puesto avanzado militar, etc.

En un mundo tan peligroso como el que intentamos retratar aquí, las construcciones militares defensivas dominan el paisaje. Así, las ciudades más importantes están protegidas por murallas de piedra firme, y muchos pueblos de menor tamaño cuentan con empalizadas de madera o similar. En las grandes urbes, en lugares de importancia estratégica, en los caminos más transitados y en localizaciones geográficas de interés militar, encontraremos grandes castillos, torres de vigía, fortines, fuertes, alcazabas y fortalezas de majestuosa grandiosidad. No es tampoco raro encontrar castillos en lugares aislados y salvajes, ya que sirven como puestos avanzados militares o casas señoriales de nobles locales que claman por la posesión del terreno.

Hay pocas carreteras pavimentadas en Valion o Cirinea, tan pocas que las podemos contar con una mano y nos sobrarían la mitad de los dedos. De hecho, la única arteria verdaderamente acondicionada es el llamado Camino del Comercio o Camino de la Manticora, que une Salmanasar en

Poniente con Sundar en Nirmala, pasando por la ciudad de Robleda. Esta vía de comunicación imprescindible para el intercambio de bienes y servicios sólo está pavimentada en la parte que discurre por el Reino Bosque; el resto de la ruta se encuentra en un estado de conservación dispar, y si bien hay zonas aceptablemente preservadas, otros tramos presentan un estado muy descuidado, habiendo perdido el empedrado primigenio. Esta obra civil data de muchos años atrás, cuando los gobernantes de Salmanasar y Marvalar aunaron esfuerzos para unir sus ciudades mediante esta calzada empedrada con el objetivo de mejorar el comercio.

EL VETUSTO

En todo Valion, los más sabios eruditos, magos, clérigos, maestros, reyes, príncipes y señores conocen el vetusto, la lengua de los antiguos. El vetusto es una vieja lengua simbólica conformada por signos y runas tan antiguas como los Luceros de Esmeril. Esta lengua tiene su origen en aquella que emplearan los titanes en el norte, mucho antes siquiera del despertar del hombre. Los elfos oscuros heredaron este saber y lo preservaron en el tiempo. Los primeros conjuros escritos por los arcanos de la Sombra usaban estos símbolos. Tras el cisma, los elfos de la luz, los renegados, llevaron consigo el vetusto a Esmeril y Valion. Hoy día sigue empleándose para escribir conjuros: es la lengua arcana mediante cual se canaliza la magia.

Aunque el vetusto está compuesto por un abecedario, también tiene runas, cada una de las cuales tiene un significado completo, que son reconocibles por unos pocos aventureros.

Como ya hemos apuntado, Valion es el mayor de los tres continentes presentes en el mundo y, si cabe, el más importante, cuna de la civilización y estandarte de la humanidad, asentada en

los poderosos estados de Reino Bosque (Marvolor en la lengua de los antiguos), Ungoloz, Visirtán y el reino de los elfos de Esmeril (la Casa de Florisel).

Los años en la Marca duran 336 días, y la Luna de Espectra aparece y desaparece en ciclos de 28 días, conformando un calendario lunar de 12 meses por el que se rigen los pueblos de Valion. Una vez cada 5 años un astro rojizo conocido como Silas se deja ver en el cielo estrellado durante las noches claras y despejadas. Cuando esto ocurre, se producen extraños acontecimientos en el mundo, y las fuerzas de la Sombra ganan en poder y osadía, aventurándose más allá de sus guaridas para hostigar a las gentes de la luz en la superficie y a los enanos bajo la montaña. Silas es considerado un dios en muchos lugares del mundo, el Señor del Caos, de lo voluble y cambiante, del tiempo irrecuperable, del equilibrio entre la maldad y la benignidad que anida en los corazones de todas las criaturas bajo el firmamento. Sin el concurso de Silas El Indiferente, el equilibrio de las fuerzas quedaría roto.

El año se divide en cuatro estaciones: Siembra (verano), Cosecha (otoño), Cazador (Invierno) y Recolector (primavera). Hay dos fiestas importantes al cabo del año, aparte de los ritos divinos propios del culto de cada deidad: el solsticio de verano y el solsticio de invierno. Cada 5 años, según la estela encarnada de sangre surca los cielos oscuros de Valion, se celebra el Solsticio de Silas, donde las fuerzas arcanas se desatan en todo su poder y los cultistas aprovechan para realizar sus rituales y llevar a cabo sus oscuros designios.

El clima de Valion es típicamente continental, con inviernos fríos y veranos cálidos y soleados, aunque incluso las noches de verano son frescas en la Marca. Más al norte, en la Marca de los Titanes o Marca del Norte (Nortaliôn en la lengua de Esmeril), el tiempo es desapacible todo el año, mucho más frío, con frecuentes ventiscas de hielo y nieve y violentas tormentas de rayos y truenos tan potentes como el rugido de un dragón enfurecido. Durante primavera y otoño las

lluvias son frecuentes e intensas, favoreciendo las cosechas y el pastoreo. Más allá de la Marca, según el viajero se acerca a Visirtán, antes de ver las doradas cúpulas de los derviches, descubrirá que el clima es ligeramente más seco, con menos precipitaciones anuales y una mayor cantidad de horas de sol, con la consiguiente subida en las temperaturas, mucho más moderadas y estables que en el interior del continente.

Ungoloz, custodiado y bien protegido por las montañas siempre nevadas del Liafdag, se caracteriza por un tiempo más cambiante y voluble, ligeramente más frío que en Reino Bosque, tormentoso, ventoso y desapacible, con un cielo siempre encapotado y gris. Las llanuras y páramos de Ungoloz aparecen cubiertos por una densa niebla que cubre la campiña como el sudario de un muerto.

La climatología en Cirinea y Ziyarid es más extrema, si bien en el norte de Cirinea el clima es seco, cálido y estable, con periodos invernales cortos y noches frescas, hacia el centro y el sur del continente, el tiempo varía considerablemente, tornándose más caluroso y lluvioso, de tipo tropical, con veranos largos e inviernos cortos, dominados por precipitaciones copiosas.

EL ORDEN DE LOS TRES

Independientemente de los dioses locales, presentes en los diversos panteones de las naciones más poderosas del mundo, los pueblos y las tribus dispersas por doquier; existen tres poderes celestiales que son considerados como fuerzas vivas, reconocidas de forma universal. Estas tres entidades representan diversos aspectos: Valion y su esposa Aneirin son uno y al mismo tiempo dos, él representa la Luz y todo lo bueno que es, ha sido y será; ella es un reflejo de su marido, la tenue luz de la luna que ilumina Penumbra. Penumbra encarna la Oscuridad y todo lo malvado que es ha sido y será. Y Silas, El Indiferente, el caos que subyace entre estos polos de

orden enfrentados. Entre el amanecer luminoso de Valion y el oscuro anochecer de Penumbra, se haya la luz crepuscular de Silas, de ahí que el encarnado sea su color.

Valion y Aneirin son el astro solar y la luna, la luz que alumbra el mundo. Penumbra, la oscuridad. Silas, la luna encarnada que surca el mundo cada lustro.

Un gesto común en todo el mundo, desde los puertos de Endo a los salones de Moru, es colocar tres dedos de la mano derecha sobre el corazón en señal de respeto a los tres dioses primigenios y saludo de cortesía, equilibrio y paz. Este gesto se respeta en todo Valion y Cirinea, salvo en el caso de los elfos oscuros, que lo consideran un grave insulto.

CRONOLOGÍA

El Calendario de Valion (C.V.) da comienzo cuando los elfos fundan el Reino de Esmeril en Elverion (Bosque Viejo).

1-100 AÑOS C.V.

Valion funda Esmeril en el Bosque Viejo. Muchos elfos que renegaron de la Sombra años atrás, y que andaban dispersos por todo Mundo, comienzan a emigrar a Esmeril, fortaleciendo el reino de los elfos.

Los milenarios pueblos hermanos de Losang (Cumbres Nevadas) y Nirmala (Luz de las Estrellas o Pueblo de las Estrellas) prosperan y se extienden desde las estribaciones de las eternas arenas de Eretria hasta las cordilleras heladas del Sungdare.

DRAGONES

Los dragones son, con toda seguridad, las criaturas más poderosas que jamás podrán encontrar nuestros aventureros en el mundo de la Marca. Bestias antiguas como los dioses, de naturaleza mágica, nacidos de hebras de poder indómito desgajadas de la mismísima esencia celestial de los Tres, durante la violenta génesis de los elementos: de la tierra y el mar, el fuego y el aire. Desde sus inmemoriales orígenes fueron pocos en número, y descansan alejados de los asuntos de los hombres, ocultos en sus guaridas, abitas de tesoros de antaño, reliquias y artefactos. Duermen durante miles de años y pobre de aquel que ose perturbar su descanso.

Existen muy pocos dragones en el mundo, todos ellos ancianos y de poder fabuloso. En el mundo de la Marca sólo hay dragones cromáticos: rojos, verdes, negros, azules y blancos. Todos ellos hablan vetusto y son capaces de lanzar cualquier conjuro, incluyendo los de clérigo, a nivel máximo. Los dragones no doblegan su voluntad ante nada ni nadie, no sirven a señor alguno, ni profesan culto, ni se relacionan entre ellos.

Tal vez puedan contarse con los dedos de las dos manos los dragones que aún duermen en el mundo, y nadie sabe dónde descansan. Se dice en la leyenda de los Señores del Este que cada cien ciclos de Silas una gran sierpe despierta en el mundo y surca los cielos sembrando de sombras la tierra al pasar, como si el sol de Valion se hubiera retirado de puro terror. Muerte desde el cielo, lo llaman... muerte desde el cielo.

NOTA: A efectos de juego, no deberían usarse estas criaturas alegremente, y sólo tendrían que aparecer en contadísimas ocasiones, en campañas de elevado nivel, por ejemplo, como el formidable oponente final. Aunque ésto es sólo nuestra recomendación...

Los hombres del país de Kang fundan Ming (Renacer) sobre unas antiguas ruinas.

Una de las civilizaciones más antiguas de Valion, la de los hombres lagarto, florece y se desarrolla en las selváticas marismas al norte de Pasorau-do, en el Gran Pantano.

Nefertem es nombrado hijo supremo de Ra, faraón de Neferu. La luz ilumina las pirámides de Semerkhet. Nefertem funda su ciudad a los pies de estas impresionantes y misteriosas construcciones. Ra llora sobre el desierto durante 100 días, creando el río Menes. A este acontecimiento se le conoce como las Lágrimas de Ra.

Los humanos asentados en la costa de Valion, entre el Draco y el Arroyosauce, construyen los primeros pasos sobre ambos ríos. Se suceden las luchas entre varios jefes tribales humanos de la zona y reyezuelos trasgos. Los elfos asisten a los humanos para expulsar a los orcos de los páramos, aunque momentáneamente.

Los hombres del norte comienzan a emigrar hacia el sur, desde las estepas del este y la Marca de los Titanes.

El primer Rey Mono de Barambali construye la ciudad colgante de Usumgali-gali.

100~200 AÑOS C.V.

Nefertem funda Utmose, y envía expediciones militares hacia el sur de Cirinea. Los ejércitos del faraón llegan a las selvas de Ofir y chocan con una vieja civilización de hombres serpiente. Estalla la guerra entre Ofir y Neferu que se prolongará por 100 años.

Exploradores de Neferu llegan a Barambali y entablan relaciones con los hombres que allí habitan.

El hombre se asienta definitivamente en la costa y funda Marvalar. Los hombres del norte llegan a Ungoloz y se instalan en la ribera del lago Cris-

talmir, donde encuentran restos de una civilización tan antigua como Valion.

Tribus nómadas de allende Eretria, alcanzan a ver el Mar del Dragón desde Montrasgo, expulsando hacia el norte a los gnolls.

Nace el gran Seif-Al-Din.

200~300 AÑOS C.V.

Grupos organizados de exploradores y aventureros provenientes de Marvalar llegan a los bosques de Poniente y fundan el puesto comercial de Salmanasar, que con el tiempo se convertirá en una de las urbes más importantes de todo Valion.

Seif-Al-Din reúne a las tribus nómadas, se nombra califa y funda Urusal-Din, capital del califato de Visirtán (Lugar de Arena).

Los hombres de Marvalar conquistan al trasgo y los salvajes todas las tierras hasta el margen occidental de Arroyosauce. Se funda la ciudad de Robleda en el año de la Luz de 210 C.V.

Las tribus de hombres lagarto se agitan en el Gran Pantano, hostigando los asentamientos humanos entre el Arroyosauce y el Draco. Robleda es arrasada en la segunda semana del Cazador; sólo el gran roble de la plaza central sobrevive al gran incendio provocado por el saqueo de los hombres lagarto.

Robleda es refundada en el año de la Luz de 222. Se construye la muralla sobre la colina que protege a la villa. Se crea el Consejo de Vecería de la villa de Robleda, levantándose la sede del mismo en la plaza central, muy cerca del Roble.

El duque de Marvalar, al mando del recién creado Ejército del Este, vence a los saurios en la Batalla de Pasorau-do. Es proclamado Rey el primer día de la estación del cazador. Se establece la corte en Marvalar y nace el Reino Bosque, cuyas fronteras se extienden hasta la ribera occidental de Arroyosauce, la vertiente meridional

de las Quebradas de la Ciénaga, el Bosque Viejo al noroeste y la costa al sur.

300-400 AÑOS C.V.

Comienza la construcción del Camino del Comercio entre Salmanasar y el Reino Bosque.

Piratas cirneos hostigan la costa de Marvalar y dominan el Mar del Dragón.

Las tribus de hombres del norte afincadas en el valle de Ungoloz fundan Augelmir y nombran rey a Uriens de Ungoloz. El lago Cristalmir pasa a llamarse Laguna Regia.

Comienza la construcción de la Puerta Negra, en el Taliesin. El monarca de Reino Bosque funda Alameda, Carda y Nidaros.

Seif-Al-Din IV funda Ûr-Gumla y los pasos de frontera.

Se descubren unas ruinas milenarias cerca de Nidaros, en un lugar que pasará a llamarse el Valle de los Templos.

Los hombres Ungoloz atacan Robleda y ocupan los Páramos del Pasto. El Ejército Negro de Ungoloz ataca Ûr-Gumla y los pasos de frontera visirtaní.

Los elfos oscuros atacan Marvalar la noche del Solsticio de Silas del año 391 C.V. Son rechazados con grandes pérdidas.

Aprovechando la debilidad de Marvalar, el consejo rector de Salmanasar declara el asentamiento ciudad libre y se constituye en República independiente.

400-527 AÑOS C.V.

Batalla del Río Sombrío, donde tropas de Salmanasar aliadas con las tribus de centauros oriundas de las praderas rechazan al Ejército del Oeste del Reino Bosque, que retira sus tropas a las

Fronteras de los Medianos, en la ribera oriental del Río Oxus.

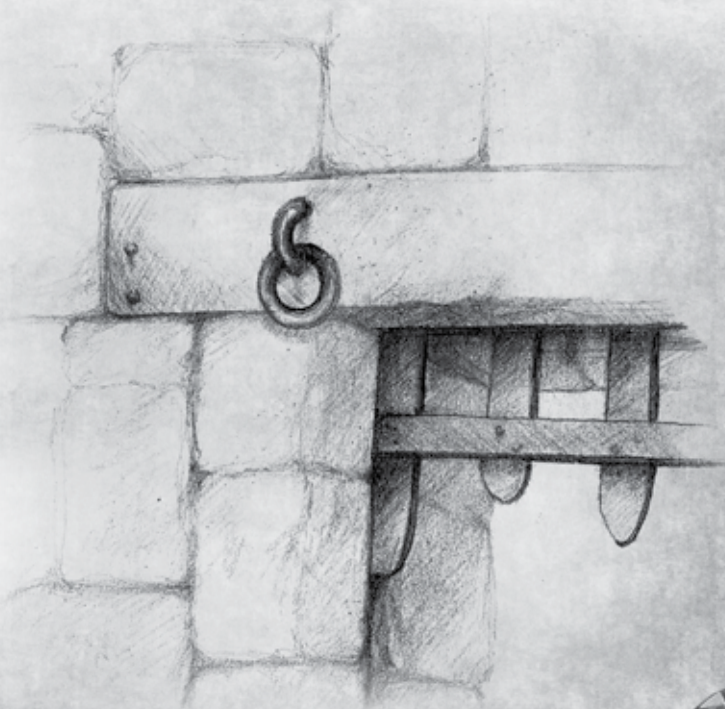
Batalla del Sagrario o Batalla de los Tres Ejércitos. El Ejército del Este aliado con tropas del califato Visirtaní derrotan al Ejército Negro de Ungoloz en las llanuras de Eltauro. Se cierra la Puerta Negra.

Libres del constante peligro de las razias de los hombres de Ungoloz, el comercio florece entre el califato, Reino Bosque y Esmeril. Los pueblos de Valion prosperan, crecen y se desarrollan.

Da inicio la Era de la Exploración (E.E.), donde los hombres libres del mundo, aventureros y mercenarios se lanzan a explorar el mundo, en busca de reliquias del pasado, tesoros ocultos y civilizaciones olvidadas.

PRIMEROS AÑOS DE LA E.E.

El momento actual. Las historias que se describen en Aventuras en la Marca del Este se sitúan tras la Batalla del Sagrario, pero te corresponde a ti, como Narrador, decidir en qué momento exacto quieres que sucedan. A partir de este momento, ¡tú y tus jugadores escribiréis la historia del mundo!





ARCA DE LOS TITANES

MAR DEL NORTE

SORCAS

GOLFO DE LOS GIGANTES

COSTA DE HIERRO

BOSQUE UMERO

CIVILISMO

AUGELMIR

UNGOLOZ

TUNDRA DE LOS ANCESTROS
(TERRITORIO RECLAMADO POR UNGOLOZ)

ROCA GUENURA

LAGO GUENDRA

LAS TIERRAS NÓMADAS

HANURA DE GENIGES

NIRMALA

ENDO

VISIRIÁN

LOSANG

SUNDAR

AVANINERA

WAKSIMBAIS

TAMIR

LOPAN

DESERTO DE TIERRA

URUSAL EN

RIO WING

AMING

RIU YANG

CONTRADICION

MAR DE OSIRIS

KANG

LAS TIERRAS NÓMADAS

VANKOR

MALGONG

GUNGARA

CAROVERIDE

MAR DE KONDO

LI-PENG

GOLFO DE VANKOR

CANAL D'ORDIN

KVANGA

NOBIT

BARAMBALI

MAR DEL CORAL

ZIYARID

MONTANAS ZUCABAR

NEZASTOORDIM

RIO BASHERA

SEIVA KAMUSI

REINO COBRA

LITORAL DE LOS HUESOS

NEA

OHIR

MURANAGARA

ADIS

TIROS

NITTE

OLVIRITHUM

VI

LEAPUS

ELVAH

AGRAINO

LOSCAZUL

HANSION

MONTRANGO

CONFORTUGA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ALAMIDA

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE

ESTE



CAPÍTULO 2:

VALION

REINO BOSQUE

Su majestad la Reina Vigdis II.

CAPITAL: Marvalar (población aproximada de 43.000 habitantes)

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Robleda, Puerto Oeste, Olmeda, Alameda, Nidaros, Carda, Castamir.

POBLACIÓN: 300.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Culto a Valion y otros dioses.

RAZAS: La población se distribuye en tres cuartas partes de humanos y un décimo de halflings, siendo el resto de los habitantes elfos y enanos.

RECURSOS: Madera, hierro, cereal, aceite, vino, ganado vacuno y ovino, caballos, pescado.



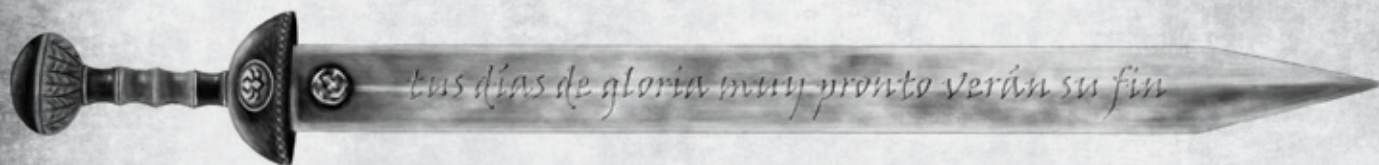
HISTORIA

En los albores de la civilización en Valion, diversas tribus humanas habitaron las costas entre el Arroyosauce y el Draco, y más allá, hasta las praderas herbosas de poniente, en las estribaciones meridionales de Elverion. Compartieron una misma cultura y desarrollaron un arte y costumbres propias. Dominaron el territorio, crecieron y progresaron tras aliarse con los elfos, y establecieron ciudades y poblados hasta convertirse en una de las naciones más poderosas del mundo.

CRONOLOGÍA DE LA ESTIRPE REAL DE REINO BOSQUE

El Gran Duque Sirión Tiberius Vangelos unifica el territorio, establece las Marcas y funda Marvalar, dando inicio a la estirpe del Gran Roble en Reino Bosque.

A la muerte de Sirión, su hijo primogénito Decurio Tiberius Vangelos accede al trono en Marvalar y extiende sus dominios hasta Eltauro y Calvera, más allá de los Páramos del Pasto. Decurio



FATANA

Las mejores espadas tienen nombre. Forjada por Sirius, en los albores de la Estirpe del Este, la espada Fatana ha acompañado a los señores y reyes de la Marca a lo largo de su historia. La espada ha sufrido varias transformaciones y mejoras desde que fuera forjada por primera vez. Su acero se ha quebrado en dos ocasiones, para volver a resurgir más fuerte y poderoso del fuego de la fragua, añadiéndosele en dichas reconstrucciones metal de armas arrebatadas a señores enemigos en el campo de batalla. Fatana significa destino en el idioma de Visirtán, pues dice la leyenda que el día que ésta se pierda o quiebre por tercera vez, la Estirpe del Este se perderá con ella...

*Las cualidades especiales de Fatana quedan a criterio del Narrador. No obstante, debe considerársela al menos como una espada +3 mágica. Algunas de sus características adicionales, podrían ser, por ejemplo, la capacidad de discernir el alineamiento, inspirar valor a su poseedor y las tropas bajo su mando o cosas por el estilo. Fatana es un artefacto único de poder, y su valor es incalculable. Como su nombre indica, su destino está ineludiblemente unido al de la Marca del Este (Reino Bosque). Una inscripción aparece cuando se aproximada la muerte del rey, con estas palabras: **Tus días de gloria muy pronto verán su fin.** Esta capacidad profética de la espada, que es capaz de anunciar la muerte de su poseedor, se hace presente en su hoja, con un brillo escarlata, un mes antes de la muerte del rey y su pronóstico es infalible e implacable. Se dice que esta presciencia del arma es otorgada por el mismísimo Valion.*

morirá en batalla contra las tribus del Visirtán. A su muerte, sin descendencia, el trono queda vacante y se abre un periodo de incertidumbre y de luchas intestinas en el que los nobles más reseñados pugnan por el control del Reino. Las familias Ermegar y Vangelos se enfrentarán por el dominio.

Finalmente, tras años de refriegas e inestabilidad, ante la amenaza del creciente poderío de Ungoloz, los Ermegar y Vangelos llegan a un acuerdo con la firma del Pacto de Hierro, accediendo al trono vacante el primo de Decurio, el entonces duque de Robleda, Marvolor Tiberius

Vangelos. Los Ermegar quedan a cargo del cuidado y custodia del Camino del Comercio, desde su atalaya del Castillo de Ermegar, la alcazaba donde Mordechai Scipio Ermegar domina los terrenos del norte, hasta las frondas de la araña y Esmeril.

En la Batalla de los Tres Ejércitos, las tropas de la alianza de Reino Bosque, Nirmala y Visirtán derrotan a los soldados de Ungoloz en las llanuras de Eltauro. Marvolor reinará durante 20 años más, hasta caer gravemente enfermo. Al morir, su única hija, Vigdis, subirá al trono con el nombre de Robleda Tiberias Vigdis I.



R

La reina Vigdis engrandece el Reino, que vive años de prosperidad y progreso, acometiéndose muchas obras de ingeniería civil y militar, fortaleciendo las fronteras del reino. Vigdis nombra duque de Robleda a su primo Reginbrad, señor de la Marca del Este y general Decurio del Ejército del Este. Lucius Scipio Ermegar, nuevo señor de Ermegar y el Camino del Comercio, Conde de las Mantícoras y Ermegar, es señor en su fortaleza y adjunto al mando del Ejército del Este a la vera de Reginbrad. Vigdis crea un tercer ducado en Olmeda, a cargo de Valarion Cayo Ostalio, Duque de la Marca del Oeste y general del Ejército del Oeste.

Al morir Vigdis, su hija Aura Valeria Vigdis II sube al trono de Marvalar.

LA REAL ORDEN DE CRONISTAS DE REINO BOSQUE

Érase una vez, hace mucho, mucho tiempo, en los albores del mundo y en una época dominada por la magia, un cronista llamado Virtus Galieno, que se dedicaba a recorrer los inhóspitos territorios del continente Valion para tratar de documentar la historia de los pueblos y la vida y costumbres de sus gentes, así como cualquier acontecimiento que tuviera lugar, desde batallas y gestas heroicas hasta el cotidiano devenir de colectivos como los comerciantes, los pescadores, los ganaderos... Todo quedaba recogido y anotado en sus gruesos cuadernos, siempre con una firme voluntad de veracidad en sus relatos.

Pronto Virtus se dio cuenta de que el mundo era demasiado grande, y él no tenía la capacidad de poder estar en todas partes para documentar cada suceso. Así que se fue rodeando de bardos, poetas y escribanos, a los que encomendó la tarea de recorrer diferentes territorios y detallar por escrito todo aquello que observaran y que les contaran sus habitantes.

TÍTULOS DE NOBLEZA

La siguiente lista presenta, en orden de importancia, los títulos nobiliarios que se aplican en Reino Bosque:

- Rey/Reina.
- Virrey.
- Príncipe, Princesa.
- Duque, Duquesa.
- Marqués, Marquesa.
- Conde, Condesa.
- Vizconde, Vizcondesa.
- Barón, Baronesa.
- Baronet.
- Burgomaestre.
- Caballero.
- Señor.

Cada cierto tiempo, tras las experiencias de sus respectivos viajes, todos se reunían para poner en común sus trabajos y encomendar luego a los calígrafos copistas la reproducción fiel de sus notas y dibujos en cuidados volúmenes, debidamente encuadrados, que después se vendían a sabios, eruditos y cultos miembros de la nobleza para engrosar sus bibliotecas. Con los beneficios de aquellas ventas, una vez pagados los salarios de los copistas y de los propios cronistas, Virtus pudo ahorrar lo suficiente para, tan sólo unos años más tarde, llegar a adquirir un pequeño edificio en Marvalar, que convirtió en biblioteca y sede de los cronistas.

Con el tiempo, aquel reducido grupo de historiadores y ensayistas fue creciendo hasta formar una gran institución de reconocido prestigio, dedicada a dejar constancia de todos los acontecimientos relevantes y los sucesos pasados para que no cayesen en el olvido en tiempos futuros.

Viendo la reputación, influencia y autoridad que tenía aquella sociedad de hombres ilustrados, la Corona no dudó en apoyarla económicamente, tratando así de ganarse su favor.

Poco después, algún valido de la Corte de Marvalar debió de recomendar al soberano que aco-

giera a los cronistas en su seno y los vinculara a su poder, para tenerlos de este modo bajo su control directo y lograr que sólo se difundieran las mayores glorias del reino y de la propia Casa Real; con el fin de comprar la lealtad de Galieno, le nombrarían Cronista Mayor del Reino, un título honorífico ligado a ciertas propiedades y privilegios. Pero Virtus Galieno, que había visto mucho mundo y conocía perfectamente los intereses de los gobernantes, aceptó con la condición de que el monarca firmase un decreto por el que se negara a todos los poderes fácticos, incluido el Estado, cualquier posibilidad de injerencia en su labor, con el fin de que la orden pudiera mantener por siempre su independencia y la veracidad escapase a las censuras. El Rey no pudo negarse pues, de lo contrario, habría descubierto que ésa era su auténtica intención. De manera que suscribió el decreto, constituyéndose así la Real Orden de Cronistas de Reino Bosque.

A partir de ese momento, los cronistas se integraron en los ejércitos y hasta viajaron con los

conquistadores y los colonizadores de nuevas tierras, para luego divulgar las proezas y hazañas de los soldados. Los relatos de las campañas militares se hicieron populares, como también lo fueron las crónicas sobre ataques piratas o las historias sobre dragones y demonios, resultando historias cargadas de terror, y aún así veraces.

La crónica social y política, más académica, quedó relegada a unos pocos intelectuales, pero la de tipo heroico fue aprovechada por bardos y juglares para sus cantares de gesta, difundiéndose así entre el pueblo llano.

La Real Orden de Cronistas de Reino Bosque jugó de este modo un papel fundamental en la documentación de la historia de todo el mundo conocido durante varios siglos. Y, a pesar de que la narración de los desmanes y abusos de poder de algunos nobles del reino hizo que en varias ocasiones se solicitase a la Casa Real la disolución de la institución, los privilegios que



le habían sido otorgados en el momento de su constitución permitieron su pervivencia en el tiempo.

Si bien en el presente ya no existe esta institución, muchos de los libros de crónicas que circulan por Reino Bosque o permanecen en las bibliotecas de nobles y monjes llevan su sello.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Las tropas del reino se organizan en dos grandes cuerpos de maniobra, el Ejército del Oeste (su símbolo es un Olmo negro sobre fondo blanco), con base en Olmeda y Puerto Oeste y el Ejército del Este (su símbolo es una calavera blanca sobre fondo negro), estacionado en Robleda y Marvalar.

Cada año, a inicios del tiempo de Recolector, cada noble y señor en posesión de tierras debe organizar una leva entre sus vasallos para engrosar las filas de los ejércitos de las Marcas. Normalmente, estos reclutamientos tienen un carácter rotatorio, pues cada temporada, la mitad de los vasallos en edad de reclutamiento, entre los 17 y 50 años, pueden ser seleccionados para el servicio militar mientras que la otra mitad queda al cargo de las tierras de labor y el ganado. Los individuos seleccionados mediante estas levas desempeñan funciones secundarias en el ejército, tales como exploradores, leñadores, recolectores, zapadores y demás, aunque en ocasiones pueden servir como hombres de armas, reserva, arqueros, etc.

No obstante, el núcleo más importante de los ejércitos de Reino Bosque lo conforman los soldados profesionales, a sueldo de la corona, especialmente entrenados, cuya vida está dedicada a la milicia, en defensa de su patria, con un marcado *esprit d'corps* y elevada moral (la capacidad de la milicia para perdurar en pos de un objetivo, de forma persistente y consistente), dirigidos por los nobles, que toman el mando de la tropa

como oficiales, según la jerarquía nobiliaria y el mandato de la corona.

Por lo tanto, los ejércitos de las Marcas están conformados por soldadesca de leva (cuerpo de obra) y soldados profesionales (cuerpo de maniobra). Cada uno de los dos ejércitos se compone de unos 4.000 soldados profesionales organizados en 8 batallones de 500 hombres. Cada uno de estos batallones se compone de 5 compañías de 100 hombres. En ocasiones, no es necesario movilizar el ejército en su totalidad, sólo algunos de sus batallones. Para estos casos, se movilizan 2 batallones en una unidad llamada Estandarte, o bien 4 batallones en una unidad conocida como Bandera.

El Ejército está dirigido por un noble de elevado linaje elegido por la corona como cónsul general. Éste elige otros nobles de rango inferior para comandar los batallones en calidad de tribunos. Soldados profesionales veteranos, de demostrada habilidad para la táctica, son elegidos como centuriones para mandar cada una de las cinco compañías de cada batallón. Todo centurión elige un lugarteniente, un portaestandarte, un mantubo (hombre encargado de transmitir señales con el instrumento musical homónimo, una especie de tubo metálico en forma de cuerno animal) y un sirviente de leva. Además, cada ejército cuenta con una unidad de caballería de 300 jinetes y 50 carros pesados bajo el mando directo del cónsul general, además de la soldadesca de leva, integrada por unos 2,000 individuos.

El armamento de los soldados profesionales del ejército consta de casco de bronce con cubrenucas y pestañas laterales, cota de mallas, armadura de bandas o placas articuladas engarzadas por correas o ganchos, escudo ovalado, espada corta o larga y dos lanzas, una jabalina ligera y otra más pesada. Los centuriones y nobles van equipados generalmente con corazas, petos, cascos con protección facial y cubrenucas para cubrir cuello y hombros.



Los jinetes de caballería están dotados de cotas de malla, cascos en punta con penachos de adorno, espadas largas, escudos redondos o en forma de lágrima y lanzas pesadas. Los carros están fabricados en bronce, encontrándose la caja protegida por paneles de cuero endurecido, donde viajan el tirador dotado de ballesta pesada y el conductor.



GEOGRAFÍA

Reino Bosque limita al norte con Esmeril y el Gran Pantano, al sur con el Mar del Dragón, al este con el califato de Visirtán y con el Reino de Ungoloz al nordeste. Hacia poniente las tierras del Reino se extienden hasta el Río Oxus y las Frondas de los Medianos. El reino organiza su defensa dividiendo su territorio en dos demarcaciones de frontera: este y oeste. Cada una de estas dos demarcaciones cuenta con un cuerpo de ejército encargado de su defensa: El Ejército del Oeste (su símbolo es un olmo en color blanco que generalmente se muestra sobre los escudos y armaduras), con base en Olmeda, y el Ejército del Este, acantonado en su mayor parte en Robleda.

El territorio se organiza en asentamientos de diferente tamaño e importancia. Las poblaciones más importantes cuentan con murallas, mientras los poblados menores pueden disponer de una empalizada defensiva. Los asentamientos desprovistos de defensas físicas son de menor tamaño y su importancia es determinada por las actividades productivas que llevan a cabo y la presencia de recursos naturales próximos. Generalmente, estos poblados dependen de los caudillos militares que habitan en las ciudades de mayor tamaño. Cerca de estos poblados, fuera de su núcleo urbano primigenio, existen haciendas o caseríos dependientes de éstos, normalmente en zonas agrarias.

Para defender la campiña se confía en torres de vigilancia construidas en madera, consistentes en un torreón cuadrangular y varios recintos empalizados. Los asentamientos más reseñados se emplazan generalmente en lugares elevados, como colinas, farallones, altiplanos o mesetas, para mejorar la visibilidad del entorno y prevenir amenazas. Su seguridad se garantiza con la construcción de empalizadas o murallas de mampostería, que bien cierran la plaza por completo o parcialmente. En ocasiones el poblado puede estar desprovisto de murallas pero puede

existir una fortaleza autónoma cercana, con la capacidad de acoger a los lugareños en su recinto interior en caso de que se produzca un ataque. Con el tiempo, la arquitectura militar del Reino Bosque fue mejorando su tecnología y diseño y, si bien en un principio los murallones eran tan simples como zócalos de piedra con añadidos de adobe en la parte superior, más adelante se añadieron baluartes, bastiones, almenas y torres circulares.

Por otra parte, la arquitectura doméstica típica en Reino Bosque consiste en casas de uno o dos pisos generalmente (aunque pueden encontrarse viviendas dotadas de tres o más pisos de forma excepcional) y planta cuadrada o rectangular. Las casas se construyen con piedra y madera, techumbres a dos aguas, abovedadas en ocasiones, ventanas en arco de medio punto, en cortina o conopial, según el gusto. Muchas veces las casas solariegas cuentan con patios interiores ajardinados y torres militares anexas a la estructura principal de la vivienda, como recurso defensivo.

La arquitectura pública, típica de templos, palacios, cuarteles y demás, se caracteriza por su majestuosidad, contruidos con piedra de cantera y dotados de particularidades arquitectónicas de difícil ejecución, como pórticos columnados, patios, mosaicos, esculturas, columnatas, portadas grandiosas, bajorrelieves y techumbres abovedadas, muy elevadas, con grandes ventanales, linternas y torreones.

La agricultura es la principal actividad económica de Reino Bosque, y es de lejos la fuente de sustento más importante para sus súbditos. El empleo de técnicas como el barbecho, la rotación e irrigación extensiva de superficies de cultivo garantizan un desarrollo sostenido de la actividad, aunque, según la climatología, pueden producirse periodos de carestía. Destaca la explotación de cereales (avena, trigo y cebada), los árboles frutales (albaricoqueros, manzanos, perales, higueras) junto a los olivos y almendros, y leguminosas, como judías, guisantes, lentejas, habas, lechugas, patatas y garbanzos. El cuidado

y trabajo en los extensos y frondosos bosques de robles, nogales, olmos, abetos, pinos y hayas es también muy importante, complementando la actividad agraria con la recolección de madera, bellotas, nueces y miel.

Asimismo, la ganadería es capital en el sustento del Reino, y Robleda es el centro ganadero más reseñado, con su Consejo de Vecería como órgano supremo de organización, reglado a partir de las disposiciones de sus responsables, reunidos en pleno en la salón de la Rosa de los Vientos. La actividad se basa en el pastoreo de rebaños comunales de ovejas, cabras, vacas y bueyes de tiro y carga, también de caballos. Los rebaños y cañadas de pastoreo son vigiladas estrechamente por la Guarda del Consejo de Vecería de Robleda, exploradores y guardabosques expertos luchadores fácilmente distinguibles por el fajín rojo que anudan en su cintura. La explotación del ganado proporciona carne, lana, leche, queso y piel para curtir, entre otros bienes. Los caballos son, sin lugar a dudas, los animales más apreciados, pues a su función utilitaria ha de añadirse su valor como elemento militar para la formación de unidades de caballería y exploración.

Cabe destacar de igual modo la caza y la pesca, que suponen una parte importante de las actividades productivas de la región. La caza está muy extendida, centrándose en piezas pequeñas y medianas, como ciervos, gamos y gansos salvajes. Ocasionalmente puede organizarse una partida de caza importante, con elementos del ejército, exploradores y aventureros mercenarios, con el objeto de batir una pieza mayor que amenaza un emplazamiento o asentamiento del reino, como es el caso de algún gran saurio (generalmente provenientes del Gran Pantano) o alguna criatura monstruosa. La pesca es copiosa en los arroyos y ríos de las comarcas de Reino Bosque, así como en la costa, practicándose con pequeños veleros o canoas dotadas de redes y cañas.

La cerámica y la industria textil son dos de las actividades artesanales que, junto a la agricultura



Marvalar



- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| 1. El Bardo | 11. Casa de Dorgomenta | 21. El Cuervo de La Marca | 31. El Arpón del Capitán |
| 2. Posada Marvalar | 12. El Faro del Este | 22. Labadía de Robleda | 32. El Fanal de Popa |
| 3. El Poste | 13. Dieta de Las Marcas | 23. La Alegre Canción | 33. La Armada de La Reina |
| 4. Casón del Cazador | 14. Coliseo | 24. El Oro de Valion | 34. El Fogar del Marino |
| 5. La Casa Perfumada | 15. Alcázar de La Calavera | 25. El Fogar de La Guardia | 35. El Garfio de Oro |
| 6. Las Barricas de Marvalar | 16. La Dama Escarlata | 26. El Faro de Ultrose | 36. Muelle Militar |
| 7. La Alegre Compañía | 17. El Castillo | 27. La Dama Azul | 37. El Pez Escarlata |
| 8. El Jardín de Elverion | 18. La Puerta del Agua | 28. Los Brazos de La Sirena | 38. El Tiburón Blanco |
| 9. La Taberna del Dragón | 19. El Honor del Caballero | 29. La Botella de Ron | |
| 10. El Draco y el Ojo del Muerto | 20. La Bota Negra | 30. El Camarote | |

y ganadería, suponen parte importante del desarrollo económico de Reino Bosque. El alfarero local se beneficia de la tecnología del torno y los hornos de doble cámara. En lo que a la actividad textil se refiere, el tejido manufacturado se confecciona con lana local, tintándose con anilinas naturales de origen vegetal. Para la confección de prendas se emplea el telar de bastidor.

La metalurgia está también muy avanzada, gracias al trasvase de conocimiento de los enanos artesanos herreros de Moru. Se emplean hornos de mampostería recia que son capaces de alcanzar elevadas temperaturas para fundir el metal. Fundamentalmente, se usa el hierro, aunque el bronce sigue empleándose para armaduras y armas. De igual modo, se trabaja en metales nobles, con técnicas como el repujado e inserción de materiales exóticos, o con poderes arcanos, para fabricar armas dotadas de facultades extraordinarias, aunque este tipo de armamento es escaso, cuando no único.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

MARVALAR

Marvalar es la capital del reino, corte de la reina Vigdis II y sede de la Dieta de las Marcas, órgano consultivo y legislativo supeditado a la autoridad del Trono de Roble. La ciudad dispone de un importante puerto militar y mercantil. En el mismo centro de la urbe se levanta la Ciudadela Alba, despuntando por encima de sus murallas dos torres majestuosas llamadas por los valares Calavera y Olmo, emplazadas a levante y poniente respectivamente. En la parte septentrional de la ciudadela se encuentra el Alcázar de la Calavera, morada del primer Duque de Marvalar, fundador del Reino, hoy palacio fortaleza sede de la casa real. Al sur, extramuros de la ciudadela, se puede contemplar en todo su esplendor el edificio de la Dieta de las Marcas, con sus fron-

tispicio columnado impresionante, rematado por un frontón triangular adornado con esculturas representando personajes, dioses y lugares propios de la tradición mítica del reino. En verdad, Marvalar es una urbe fabulosa, rebotante de vida que se desparrama siguiendo el caótico diseño radial de las avenidas, calles, bocacalles, callejuelas, callejones y pasajes. Doquiera uno mire, mil torres, templetos y alminares de inspiración visirtaní se yerguen enhiestos como alfileres en un acerico, de los que cuelgan estandartes, gallardetes y banderas arrebatadas a los enemigos del Reino, desde las dunas de Visirtán hasta el Liafdag, más allá de los páramos.

Marvalar vibra con el barullo de sus sórdidos arrabales y muelles, donde los marinos de la armada real pelean, juegan, beben y fornican en garitos y tabernas de mala muerte. Mientras, en los engalanados bulevares de los barrios acomodados, los soldados del Ejército del Este, comandados por centuriones de brillantes armaduras doradas que vociferan y gesticulan vivamente para disciplinar a la tropa, golpean al marchar el suelo empedrado con sus botas, emitiendo un seco sonido acompasado.

Marvalar es el centro del mundo.

La capital de las marcas está dividida en distritos o barrios:

DISTRITO DE LOS MUELLES O BARRIO MARÍTIMO:

La casi totalidad de las calles, callejones, callejuelas y calzadas de este viejo y hacendoso barrio están empedradas o adoquinadas, así como decentemente iluminadas a la noche por fanales de vidrio verdoso que cuelgan de muros y esquinas. Como cualquier viajero podrá observar, las calles de este distrito se disponen con cierto orden y parte en paralelo de sur a norte, desde el paseo de los muelles junto al mar. Entre estas calzadas más amplias, existe una intrincada red de callejuelas trasversales y perpendiculares que forma una laberíntica maraña en la que resulta fácil perderse. El barrio bulle de vida y sus callejones está atiborrados de gente noche y día,

en un caos de vida y trajín de marineros y pescadores.

En esta zona, todas las edificaciones, o la inmensa mayoría de ellas, muestran rasgos arquitectónicos similares: ventanas de arco de medio punto, enrejados de adornos marineros en los pisos inferiores, casas de madera con refuerzos de piedra sillar en las esquinas y planta baja. Las puertas de acceso son amplias, de doble hoja en muchos hogares y almacenes. No pocas casas disponen de cabrestantes en el piso superior, de forma que facilite así el almacenaje de pertrechos y mercaderías.

La zona de los muelles, donde atracan barcos de todos los lugares del mundo conocido, es enorme y está dividida en la zona civil, hacia el oeste, y la zona militar, hacia el este, donde descansan docenas de galeras de guerra de la marina de su majestad la reina Vigdis II. Esta parte de los muelles, segregada de la zona civil por un murallón, cuenta con barracones para la tropa y marinería, para oficiales, armadores y calafates militares. Dentro de este recinto militar, hay también un arsenal y diversos almacenes.

Posadas del puerto, o distrito de los muelles de Marvalar:

- *El Faro de Utmose*, más conocida como *el Faro*.
- *La Dama Azul*.
- *El Arpón del Capitán*.
- *El Garfio de Oro*.

Tabernas del puerto, en el barrio de los muelles de Marvalar:

- *Los Brazos de la Sirena*.
- *La Botella de Ron*.
- *El Camarote*.
- *El Fanal de Popa*.
- *La Armada de la Reina*.
- *El Hogar del Marino*.

- *El Pez Escarlata*.
- *El Tiburón Blanco*.

DISTRITO CENTRAL DE LA CIUDAD O BARRIO DEL ALCÁZAR: El barrio del alcázar recoge los principales edificios públicos de la capital, incluyendo el enorme Alcázar de la Calavera, palacio real donde reside la corte de la reina Vigdis, el acuartelamiento de la Guardia Real y el destacamento del Ejército del Este. Este barrio cuenta con cinco grandes arterias que reparten y dosifican el gentío que transita sus calles durante el día. Docenas de funcionarios, personal militar, delegaciones extranjeras, comerciantes, mercachifles, rufianes, guardias, marinos, aventureros y personas mil de todo pelaje y condición, desde nobles a pordioseros, pelean por un trozo de calzada por el que caminar en este hervidero de vida que es el centro de Marvalar durante el día. Estas cinco calles están bien dispuestas, excelentemente pavimentadas, cuidadas e iluminadas, así como inusualmente limpias. Numerosos edificios importantes tachonan el paisaje, destacando la imponente mole del Alcázar Real y sus torres, que se elevan desde la calle principal de la ciudad, la Calzada de los Reyes. Los nombres de las otras cuatro grandes avenidas representativas de esta parte de Marvalar son, de este a oeste: Avenida Nobilior, Vial de Robleda, Siriön Vangelos, Carril del Imbrex (Imbrex era el nombre que recibía el río Oplontis en la lengua de los elfos en tiempos remotos). En este distrito central también se encuentra el famoso Coliseo Real, donde tienen lugar las infames luchas de gladiadores, tan populares entre la plebe y los nobles.

Posadas en el centro de la ciudad:

- *El Faro del Este*.
- *La Puerta del Agua*.
- *El Honor del Caballero*.
- *La Bota Negra*.
- *La Alegre Canción*.



- *El Hogar de la Guardia.*

Tabernas en la zona centro de Marvalar:

- *La Dama Escarlata.*
- *El Castillo.*
- *El Cuervo de la Marca.*
- *Taberna de Labadía de Robleda.*
- *El Oro de Valion.*
- *El Coliseo.*

BARRIO NORTE O DISTRITO COMARCANA: Al norte de la ciudad se extiende el barrio más populoso de toda la ciudad, el distrito de Comarcana. En esta parte de la urbe vive casi la mitad de la población, encontrándose en sus calles muchos de los comercios, almacenes y tiendas varias de la capital. Sus calles vibran con el griterío de sus badulaques y puestos callejeros. En la parte central del mismo hay una gran foro comercial, en torno a una enorme plaza, conocida como el Foro de los Perfumes, por la cantidad de marchantes de sustancias olorosas y fragantes, flores y especias que se encuentra en sus puestos. Prácticamente se puede encontrar de todo en sus establecimientos, desde fragan-

cias orientales traídas de lugares tan remotos como Kang, pasando por lapislázuli de Losang o acero de Moru. Lociones, viandas diversas, cereales, mobiliario, mejunjes, ungüentos, bebidas espirituosas, vinos, espumosos bebestibles, cremas de sándalo, cientos de clases de incienso, componentes alquímicos, mirra y mineral, armas en panoplia, monturas y bichos, mascotas, esclavos, forjas y herramientas, equipo, pertrechos, vituallas, cachivaches y cosas inútiles, cacharros y ferralla... nada hay aquí que no se venda y se compre. Todo tiene un precio en el Foro de los Perfumes.

Posadas de la zona norte, distrito comercial:

- *El Bardo.*
- *Posada Marvalor.*
- *Casón del Cazador.*
- *El Jardín de Elverion.*
- *Casa de Sorgomenta.*



Tabernas de la zona norte, distrito comercial:

- *El Poste.*
- *La Casa Perfumada.*
- *Las Barricas de Marvalar.*
- *La Alegre Compañía.*
- *La Taberna del Dragón.*
- *El Draco y el Ojo del Muerto.*

La capital de las marcas cuenta con una nutrida guardia urbana, bien organizada, que consta de un buen número de soldados patrullando las calles y las cercanías de la ciudad constantemente. A esta tropa se la conoce como la Guardia Real y tiene su guarnición más importante en el propio Alcázar de la Calavera. Sus atribuciones más importantes pasan por mantener el orden en la ciudad y sus alrededores, patrullar caminos y veredas próximas a la urbe, perseguir el crimen, guardar la propiedad de la corona y a sus súbditos, ejercer como guardaespaldas de personajes importantes y servir las puertas de acceso a la ciudad. Los miembros de la guardia portan armaduras de escamas negras y van armados con espadas largas, lanzas, escudos y ballestas ligeras. La patrulla típica de la guardia consta de 12 miembros (guerreros de nivel 1-2) liderados por un oficial con el rango de capitán (guerrero de nivel 3-4). Ocasionalmente, un solo capitán puede comandar una unidad más numerosa, integrada por dos patrullas de 12 guardias para formar una brigada. Generalmente hay cuatro capitanes en servicio dentro de la Guardia Real. Este puesto goza de un gran prestigio, y desempeñarlo es un gran honor, sólo reservado para hijos de casas nobles o veteranos del ejército, que si bien no cuentan con el aval de un noble apellido, han servido con honor en batalla distinguiéndose por su valor y son recompensados con tan alta distinción, pasando a ser capitanes de la Guardia Real de Marvalar.

Algunos de los más famosos capitanes de la Guardia son:

• **Turinos Labadía:** De los Labadía de Robleda, sirvió a las ordenes de Reginbrad en el ejército del Este distinguiéndose por su coraje ante el enemigo en las campañas para expulsar a los orcos de Lasminas. Turinos presenta una complexión fuerte y un gesto duro, luce cabello azabache y ojos marrones, y podría ser un hombre atractivo de no ser por una gran cicatriz que recorre su cara desde el pómulo derecho hasta la oreja, una herida de guerra que recibió en el asalto de una posición orca en un desfladero minero al este de las Colinas Azules. Turinos habla con inusitada parsimonia, signo de su aplomo y confianza. El capitán de la guardia es un espadachín formidable, fuerte y ágil, que cuenta con la devoción de los guardias a su cargo, fruto de su carácter abierto y sus orígenes humildes.

• **Bradamón “El Lobo” Vatinio:** De aspecto saludable y atlético, contando 45 años, Bradamón es, si cabe, el capitán de la guardia más reconocible. Perteneciente a una familiar noble acomodada, los Vatinio, Bradamón se convirtió en capitán de la guardia cuando sólo contaba 17 años. Con el tiempo, su eficacia y dedicación, amén de su dilatada experiencia, le han granjeado una bien merecida fama de funcionario metódico y decidido. Destaca su tino y astucia que, junto a su gran inteligencia y disposición, hacen de él un investigador sagaz, prudente, temido por todo criminal y malhechor. Bradamón es el más respetado de los guardias y al que se le encomiendan las misiones más delicadas y la investigación de los más extraños y enrevesados misterios y crímenes.

• **Magnus Remesul:** El apellido Remesul es uno de los más conocidos de todo Reino Bosque, familia de rancio abolengo y gran fortuna, dueños de un imperio comercial e industrial extendido por todo Valion. Originarios de Robleda, una rama de los Remesul se trasladó a Marvalar muchos años atrás para continuar sus negocios y establecer contactos comerciales en la corte real. Magnus alcanzó su puesto como

capitán de la guardia gracias a la ascendencia política y comercial de su familia, conscientes de que colocar a un destacado miembro de la familia en tan importante puesto redundaría en pingües beneficios para la familia. Los Remensul controlan las rutas comerciales terrestres con Visirtán y Salmanasar, comerciando con tejidos, especies y artículos diversos. Aunque no son pocos los que se atreven a afirmar que la familia también mercadea con artículos prohibidos, tales como componentes alquímicos, armas y objetos robados. Nadie ha conseguido probar nunca este extremo, empero. Sea como fuere, Magnus Remesul es capitán de este prestigioso cuerpo, aunque es mal considerado por muchos de sus compañeros, debido a su carácter indolente y su malhumor. Es de aspecto bruto y desaliñado, grueso y aparentemente torpe, aunque es simple apariencia, ya que cuando se enfrenta al peligro puede llegar a ser un temible adversario, si bien Magnus aplicará su maliciosa astucia y retorcida inteligencia para conseguir sus fines antes que recurrir al enfrentamiento físico directo. Magnus luce un parche en su ojo derecho y varias cicatrices en su barbilla. Un ridículo bigote fino corona sus labios.

NOTA: En nuestra campaña, Magnus es una manzana podrida en el cesto de la ciudad de Marvalar, ya que está en tratos con gentes del hampa local, tanto de Marvalar como de Robleada, en especial la organización de Tiran Roblealbo. Magnus no dudará en usar su cargo en su propio beneficio, bordeando la ley cuando no ignorándola para alcanzar sus metas y beneficiarse a sí mismo y a su propia familia. Si bien es cierto que algunos compañeros sospechan de él, aún no han podido reunir pruebas suficientes para incriminarle.

- **Severo Nimfidius:** Hombre enjuto, espigado y alto, de movimientos gráciles y elegante en su hablar y en sus gestos. Hombre distinguido, honesto y honorable, miembro de una noble familia. Severo es un caballero agraciado, de pelo blanco y cuidada barba. Aunque su rasgo más característico es su penetrante mirada inquisitiva, con sus enormes ojos grises, que bri-

llan con un vivo destello de inteligencia. Severo es un hombre cultivado, de carácter reservado y taciturno. No es hombre hablador, pero es muy observador, práctico y resolutivo. Aunque de físico endeble, es ágil espadachín, rápido en la finta y astuto como un chacal, destacando en el manejo del sable ligero curvo de estilo visirtaní. Severo no porta nunca armadura y algunos de sus compañeros dicen que es ducho en las artes arcanas. En realidad, Severo es un mago de poder considerable (su nivel quedará a criterio del Narrador).

La Vigilia Serena: Aparte de la Guardia Real, existe una pequeña dotación de policía, denominada Vigilia Serena, integrada por unos 60 hombres comandados por 6 sargentos. A diferencia de la Guardia Real, estos hombres se encargan de resolver disputas menores, patrullar las calles y cementerios, mantener iluminadas las calles a la noche, hacer las veces de serenos, asistir a la guardia, procurar el mantenimiento de las puertas de la ciudad y demás mobiliario público. Estos hombres están equipados con armaduras de cuero ligeras de color verde oscuro y portan espadas cortas, hachas arrojadizas, lanzas cortas o dagas. La mayor parte de la Vigilia Serena patrulla las calles a la noche y no es difícil encontrarles en los lugares más recónditos de la ciudad, en sus callejones más oscuros y apartados. Nadie conoce la ciudad mejor que ellos.

Los Serenos, como son comúnmente conocidos, son generalmente guerreros de nivel 1-2. Los sargentos de la Vigilia Serena, denominados oficialmente Sargentos Serenos, son hombres especialmente escogidos por su valor y arrojo. Muchos de ellos son veteranos del ejército o de la Guardia Real. Solamente existen 6 sargentos en activo, cada uno de ellos con 10 hombres asignados a su mando y con la responsabilidad sobre un sector determinado de la ciudad. Los sargentos son guerreros de nivel 3-4.



Estos son los sargentos actualmente en activo al mando de la Vigilia Serena:

- **Alfenus de Robleda:** Nacido en la ciudad del Roble Blanco hace 26 años, Alfenus es un hombre amable, aunque algo displicente, siempre dispuesto para el trabajo y efectivo. De corta estatura, algo contrahecho y amplio de hombros. Alfenus muestra una melena corta castaña, de pelo aceitoso que centellea a la luz de las antorchas. Sus ojos son negros y pequeños, algo mequinos, con un brillo sutil de astucia en su mirada. No tiene barba ni bigote. Alfenus está armado con un par de dagas de plata y porta la típica coraza ligera de cuero verde de los Serenos.

- **Druso “el Negro”:** Druso es uno de los más eficientes y resolutivos sargentos de los serenos de Marvalar. Su mirada acerada, distante, en ocasiones ausente, se hace respetar entre sus hombres. Druso es algo altivo, de trato difícil y algo enigmático. Su rostro de rasgos afilados enmarca siniestramente unos ojos azules de color vivo intenso, que se asoman sobre una enorme nariz aguileña. Su pelo es corto, abundante y negro, de ahí su curioso sobrenombre de “el Negro”. Sus orejas son pequeñas y su mandíbula grande y poderosa, cubierta por una espesa barba zaina bien arreglada. Druso es natural de Olmeda, y sirvió 10 años en el Ejército del Oeste, protegiendo la frontera occidental del Reino. Está armado con una espada corta del ejército y una cota de malla de confección militar. A la noche, siempre porta un fanal de aceite con los vidrios tintados de un color verde característico.

- **Labeo Cedifor “el Viejo”:** Labeo es un hombre delgado, encorvado, cargado de hombros, de aspecto enfermizo y entrado en años. Labeo vive sus últimos días como sargento, ya que se rumorea que, debido a su avanzada edad, pronto será reemplazado en su puesto. A pesar de ello, y dada su dilatada experiencia, es uno de los sargentos más sabios y respetados por el populacho. Su cara es fiel reflejo de sus muchas y variadas vivencias, evidenciando el cansancio y hartazgo de una vida entera vigilando el sueño

de sus compatriotas durante las noches frías de invierno, ahítas de peligros, criminales y cosas aún más horribles. Nadie como Labeo conoce la ciudad y sus subterráneos. De igual modo, no hay nadie con más contactos en Marvalar que el viejo Labeo. No porta armadura, y se ayuda para caminar con una lanza corta del ejército.

- **Martialis:** Martialis es el más joven de los sargentos, hombre decidido, resuelto y valiente, que no parece amedrentarse ante nada, pero cuya experiencia, al contrario que su compañero Labeo, es casi inexistente. Martialis posee un gesto ceniciento, inocente aún, con una intensa mirada de ojos azules adornando unos rasgos agraciados y bien proporcionados. Martialis está equipado con la cota de cuero verde oficial de los Serenos, espada corta del ejército, daga y fanal de vidrio verde. También usa una honda de tanto en cuando. Es oriundo de Marvalar, protegido de Magnus Remesul, quien lo recomendó para ocupar este puesto en la Vigilia Serena. Martialis no está al tanto del carácter corrupto de Magnus, y éste espera en el futuro servirse de la candidez e inexperience de su protegido para mantenerse informado de lo que ocurre en el seno de esta organización. Corresponde al Narrador decidir cómo acabará esta relación...

- **Brentor del Vado:** Brentor es un hombre de mediana edad, silencioso y reservado, aunque en ocasiones puede mostrarse rudo y cortante en el trato. Brentor es un hombre corriente, de pelo castaño y ojos marrones, complexión fuerte y grandes manos. Pasó buena parte de su infancia y juventud trabajando en los campos de labranza del noroeste. Poco tiempo después ingresó en la Guardia Real, pero fue expulsado de la misma por un asunto turbio relacionado con unos sobornos que supuestamente aceptó de un gremio de ladrones local. Más tarde, exonerado por falta de pruebas, fue admitido en la Vigilia Serena, donde se ha ganado el respeto de sus compañeros tras varios años de servicio ejemplar. Brentor sirvió a las ordenes de Magnus en su paso por la Guardia Real. Siempre defendió su inocencia, aludiendo a una mano negra tras su acusación y posterior expulsión del cuerpo;

desde entonces, odia a muerte a Magnus Remesul.

- **Tertius:** Tertius es un hombre decidido, valiente y resuelto, de esos hombres que parecen no temer a nada ni nadie. Oriundo de Salmanasar, abandonó tiempo atrás su ciudad para establecerse en Marvalar. Nadie sabe a ciencia cierta cuáles fueron los motivos de su marcha. Tertius perteneció a la infantería de marina de Salmanasar, y con tan distinguido pasado, no tardó en ser admitido en la Vigilia Serena (aunque intentó ingresar en la Guardia Real, pero las leyes del reino prohíben el acceso a extranjeros no nacidos en las Marcas).

NOTA: En realidad, y este dato es desconocido por todos, Tertius es un espía de Salmanasar infiltrado en los serenos con el cometido de filtrar información y mantener al tanto de lo que ocurre en la ciudad a las autoridades de la república.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

LA MONTAÑA DEL CIRINEO: Hace muchos, muchos años, un poderoso hechicero cirineo huyó de Neferu perseguido por la cólera del faraón. Tras vagar años enteros por el desierto, consiguió cruzar el estrecho y poner su pie en Valion. Alimentado su odio por una incontenible sed de venganza, el cirineo buscó refugio en el interior de unas viejas cuevas a los pies de un volcán extinto cerca de la costa, llamado entonces Spatha. Durante lustros, gracias a sus poderes, se construyó todo un complejo subterráneo bajo la montaña, reclutando sirvientes, esclavos y criaturas horribles encadenadas a su voluntad, que trabajaron en sus minas y talleres, en experimentos horribles, alimentando la fragua, provocando que una perenne columna de humo emanase día y noche del cráter del volcán, como un siniestro penacho negruzco que adornase la cumbre nevada del lúgubre monte del cirineo. Años y años de investigación mágica

dieron su fruto, pues el cruel mago consiguió atesorar en los salones bajo la montaña una gran cantidad de reliquias y objetos de poder que le permitirían, llegado el caso, regresar a Neferu y destruir a sus enemigos, incluyendo al propio Faraón. Pero un buen día, sin que nadie supiera la razón, el cirineo desapareció sin dejar rastro, la fragua se apagó y el triste penacho negruzco que escapaba montaña arriba dejó de verse de una vez por todas. Desde entonces, nadie en su sano juicio se ha aventurado bajo la montaña, pues son muchos los que creen que un gran mal aún perdura allí, un mal que no debe ser molestado, por el bien de toda la Marca.

EL BARRO HIRVIENTE: Cerca de la Montaña del Cirineo (Spatha), existe un páramo estéril donde apenas crece nada. Allí pueden encontrarse charcas de barro hirviente y fumarolas que escupen de tanto en cuanto vaharadas de agua sulfurosa muy caliente. Es un lugar siniestro y apuesto, que toda criatura viviente evita en lo posible; un lugar que se dice maldito por los dioses y habitado por criaturas horribles y espectros de épocas pasadas. Algunos sabios afirman que en este desolado rincón de la Marca, ha tiempo que hubo una batalla entre dos poderosas entidades tan antiguas como las pirámides de Semerkhet. La lucha fue cruel, despiadada, desatándose fuerzas de un poder ignoto, que transformaron la tierra, tornándola en un lamedal baldío y ayuno de vida.

Ciertamente, es un inhóspito marjal pantanoso de aguas sulfurosas y hediondas donde la vida vegetal se reduce a unos cuantos matorrales raquíticos, de follaje ralo y tallos endebles y quebradizos. Apenas unos cuantos árboles subsisten en el pantano venenoso, hundiendo sus raíces, como garras de cuervo, en el escaso terreno firme que hay entre las charcas humeantes y los mangles de enredadera espinosa. La vida salvaje es, igualmente, muy escasa, pues pocas son las criaturas capaces de sobrevivir en un ambiente tan ponzoñoso. Ni tan siquiera las estirges o las chirriantes chotacabras vuelan por el marjal,

flotando un silencio espeso y burbujeante sobre el páramo lúgubre. Sólo algunos repugnantes insectos, fundamentalmente mosquitos de patas zancudas y grandes moscones pegajosos, molestan a los incautos visitantes, amén de escarabajos de fuego, gusanos que se alimentan del cieno y algún tipo de lagarto o tritón ponzoñoso que calienta su sangre en las hirvientes fosas de azufre.

Se dice que una horrible criatura de ultratumba reina sobre el humo amarillo y neblinoso del Barro Hirviente, pero, seguramente, esto no será más que otro de esos cuentos que se narran a la luz de la hoguera en las frías noches de invierno.

EL ZARZAL: Entre el Barro Hirviente y la Cuenca de los Trolls o Cuencatroll, existe un brazo de abrupto terreno cubierto por zarzales espinosos intrincados y espesos. Resulta complicado atravesar esta barrera natural, aunque no imposible. El viajero prudente preferirá rodear estos setos erizados de espinas para desviarse hacia el sur y avanzar cerca de la costa, donde el terreno es más amable para el peregrino, pues se dice que en lo más profundo de los zarzales, escondido entre las púas y la hojarasca, existe un extraño portal mágico, un círculo de piedra enhiesto, adornado por arcanas runas de poder que es capaz de transportar a todo aquel que ose traspasar su umbral a algún otro lugar lejano y misterioso, de donde nadie vuelve... o casi nadie.

VALLE OSCURO: Si hay un lugar que las gentes de la Marca evitan a toda costa, éste es sin duda Valle Oscuro. Esta depresión boscosa es un rincón neblinoso, aciago y tético, donde la luz apenas llega a tocar el suelo, ahogada por el denso ramaje que recoge y oprime el aire, dotando a la hondonada de una pesada y densa atmósfera decaída y preñada de tristeza y soledad perennes. Un silencio sobrecogedor reina imperturbable en el valle, silencio espeso, compacto casi. Pero todo cambia al anochecer, cuando el crepúsculo llega, entre luces mortecinas apenas filtradas por

el ramaje retorcido y quebradizo como cabellera de bruja. Rumores de ultratumba llenan el aire de ritmos y salmodias siniestras, acompasadas con el ulular de la brisa gélida de sepulcro. Hay aquí un gran secreto enterrado, una maldición más allá de este tiempo, que duerme un sueño eterno que no debe ser importunado. La pesadilla de criaturas más antiguas que la Luz y la Sombra, que el mundo y sus horas, emplazadas en el olvido y la congoja de lo que está por venir, millones de años después de que el último de los hombres muera solo, los dioses olvidados... únicamente los Antiguos restarán sobre la Tierra y bajo ella.

COMARCANA: Entre la Fortaleza del Vado y el Coto del Draco, encontramos un pequeño bosque lleno de vida regado por las aguas del Draco y su afluente, el Metauro. En estas frondas hay importantes explotaciones madereras. Aparte de ello, la caza es abundante aquí, principalmente cérvidos y cerdos salvajes. Hacia el sur de la Cormarcana se emplaza la villa de Castamir. Muchos de los habitantes de este pueblo trabajan en la industria de la madera y el cultivo de los campos, la caza y la apicultura.

BOSQUE REAL: Este esplendoroso bosque de coníferas y robles centenarios es un coto privado al que sólo pueden acceder los monarcas coronados de la corte de Marvalar, sus nobles, vasallos de alta alcurnia y guardias reales; no obstante, es normal que se expendan permisos o licencias para que algunos guardabosques, cazadores y leñadores, mantengan y cuiden estos bosques reales. Siendo un lugar de acceso restringido y limitado, ha sido poco explorado y se dice que en la espesura, en lo más profundo de Bosque Real, existen construcciones grandiosas de otras épocas que esconden misterios extraordinarios.

CASTAMIR: Castamir es un pequeño pueblo emplazado entre las Lomas Brunas y Bosque

Real, a los pies de las colinas. Las buenas gentes de la villa se dedican fundamentalmente a la agricultura y la minería. Destaca el monasterio de Rocagrís, emplazado en sus proximidades.

EL YERMO: Hacia el norte de la Fortaleza del Vado, ya cerca de las frondas de los elfos, existe un páramo desolado, estéril y huero donde nada crece. Sólo unos pocos árboles esqueléticos, de ramas largas y delgadas como dedos de esqueleto, se aferran testarudamente a la tierra desnuda, amarilla y reseca. El Yermo es realmente una angosta hondonada terrosa de barrancos, buzamientos y terraplenes de roca menuda, con numerosas cuevas y galerías que comunican con antiguas construcciones hipogeas que se hunden en las entrañas de la tierra. Hace muchos, muchos años, este angosto valle era una próspera explotación minera de plata y oro, rebosante de vida, donde los obreros trabajaban en los terraplenes y las minas todo el día, para volver a la noche a sus campamentos mineros. Todo fue bien hasta que algo despertó, muy abajo en la mina, en los túneles y entibados más profundos y recónditos del complejo. Algo maldito y horrible, que masacró a cientos de mineros y maldijo el lugar, tornándolo en un valle desangelado y solitario que nadie se atreve a pisar. Hay noticias de numerosos grupos de aventureros que, haciendo acopio de valor, se decidieron a internarse en la oscuridad de la mina... pero no se sabe de ninguna expedición que haya vuelto.

MANTOVERDE: Desde Marvalar a Las Barrancas, en la ribera occidental del Draco, hay una vasta extensión de campo herboso, una planicie verde donde pastan los rebaños y recuas de trajín que labran los campos que tachonan la llanura. Es común ver pequeños grupos de agricultores con sus aperos al hombro dirigiéndose a sus tierras de labor, así como pastores, acompañados por guardas de vecería, guiando a sus rebaños por el llano.

FUERTELOMA: Fuerteloma es una fortaleza de la Marca donde hay acantonado un destacamento de dos batallones del Ejército del Oeste que se encargan de garantizar la seguridad de los campos de labranza de Mantoverde. Se trata de un punto fortificado de mota empalizada y foso.



En el patio interior hay un edificio fortificado que hace las veces de cuartel para la tropa.

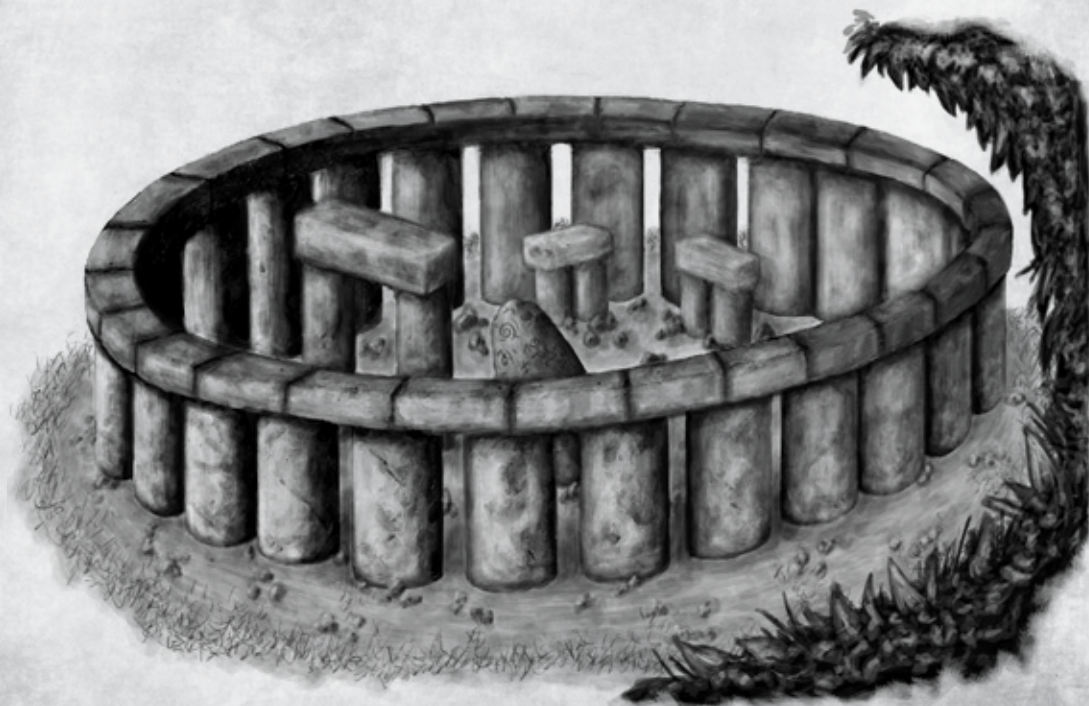
ROCAS DEL DRACO: A la vera del Camino Viejo de la Manticora (Camino Manticora) hay una extensa y frondosa arboleda que esconde una enigmática construcción de época remota. Se trata de un círculo de dólmenes megalíticos de piedra gris oscura, en torno a una losa central, circular, emplazada sobre cuatro grandes sillares a modo de altar ceremonial. Nadie sabe la utilidad de este lugar, pero se cree que bajo los bloques pétreos hay un templo subterráneo del que poco se sabe. No se conoce la forma de acceder al mismo, caso que exista en realidad.

Las doce rocas del Draco están ocultas en el extremo oeste de la Colinas Brunas, hacia el sudoeste del Coto del Draco en el Camino de la Manticora. Estas antiguas piedras graníticas sobresalen 3 metros del suelo y tienen 1 metro de grosor, formando en conjunto un círculo de unos 250 metros de diámetro. Piedras horizontales forman arcos trilitos gigantes sobre el par de piedras más al norte, más al oeste y más al este, y una cuarta piedra horizontal agrietada y rota en pedazos yace cerca del par de menhires más al sur. Un estanque de 10 metros de diá-

metro, alimentado por un arroyuelo, se encuentra cerca del corazón de las Rocas del Draco. Ninguna planta acuática crece en este estanque, dejando el fondo de rocas claramente visible a 2 metros bajo la superficie. En la cara interna de cada roca del Draco, bajo una gruesa capa de musgo y líquen, se encuentran antiguas runas grabadas. Ningún musgo ni líquen adorna la cara externa de las rocas, mostrando bajorrelieves de dragos horribles.

COTO DEL DRACO: El Coto es una famosa posada del Camino Manticora, un remanso de paz y seguridad en la peligrosa vía, muy próxima en esta zona a Valle Oscuro. Debido a su localización, cuenta con un retén de guardias fuertemente armados para su defensa.

El Coto se encuentra en la cima de una pequeña colina, y es el único asentamiento conocido que existe en la zona. Según asciende el sendero por la ladera de la colina, éste se ensancha y allana repentinamente, formando una pequeña vaguada abrigada y cubierta de pinos en la que se alza la empalizada. Cerca de la base de la colina fluye un arroyo pequeño, aunque en época de deshielo se transforma en una rambla muy caudalosa.



El establecimiento consta de tres edificios: lo establos, la casa de baños y la posada propiamente dicha. El primero está construido completamente en madera y sólo tiene un piso, en el que hay lugar para un máximo de 40 monturas. Normalmente, aparte de los animales de los clientes y viajeros, se encuentran aquí algunos mulos de los arrieros locales. La casa de baños también ha sido levantada en madera e incluye las letrinas. El tercer edificio, el de la posada, cuenta con dos pisos, además de sótano y una pequeña torre mirador que se eleva por encima de la empalizada, y desde la que puede divisarse toda la cuenca del Draco, así como buena parte de trecho del camino (un guardia siempre otea desde la atalaya).

La posada tiene un primer piso hecho de piedra, y en él se encuentran la cocina, el amplio salón principal, la despensa, un comedor privado más pequeño y elegante, una pequeña sala biblioteca y los aposentos del posadero (Labeo y su esposa Dolabella). Además hay unas escaleras que conectan con la segunda planta, así como otras para descender al sótano. El segundo piso es de madera, y en él se localizan las habitaciones para los huéspedes, 20 en total: Cuatro grandes (5-8 inquilinos), 6 medianas (4-5 inquilinos) y 10 pequeñas (1-3 inquilinos). Todas ellas son de una calidad más que aceptable, cuentan con estufa, ventanas al exterior, jergones de paja con mantas y una palangana con jofaina. El sótano es una gran sala subterránea que hace las veces de despensa y lagar.

LA MINA VIEJA: Muy al norte, más allá del Bosque de las Arañas, el terreno se hunde, formado una depresión natural que abarca hasta donde alcanza la vista. Aquí, muchos años atrás, hubo una gigantesca explotación minera que horadó la tierra, creando docenas de niveles subterráneos que forman una intrincada red laberíntica en el subsuelo. Los enanos de Moru trabajaron en este desolado terreno durante generaciones, al amparo de los tratados comerciales firmados con las gentes de las marcas y los elfos de Esme-

ril. No fue fácil trabajar en estos páramos, ya que el trasgo es fuerte al norte y otras muchas criaturas horribles tienen su hogar en estas tierras olvidadas.

Pero lo peor lo encontraron los enanos en el interior de la tierra, muy abajo. Nadie sabe qué, pero aquello que despertó en las profundidades acabó con los enanos. Nadie sobrevivió para contarlo. Se cuenta que una extraña plaga convirtió a los enanos en piedra, un poder dormido que fue molestado en su descanso y desató su cólera sobre los mineros. Ese poder aún aguarda en la Mina Vieja, esperando a alguien con suficiente poder para arrostrarlo... ¿serás tú ese alguien?

EL FARO: El Faro de la Marca era un viejo puesto de vigilancia adelantado, guarnecido por una tropa estable de soldados. La fortaleza fue construida aprovechando una vieja construcción enana en el interior de una loma solitaria en la vertiente más septentrional del Valle Angosto de la Linde Norte, cerca del Bosque de las Arañas. Este bastión fue arrasado por una enorme hueste orca hace mucho tiempo. Tras días de asedio, la guarnición sucumbió y la fortaleza fue tomada al asalto. Los escasos supervivientes fueron pasados a cuchillo por los horribles orcos. La partida de guerra que se envió desde Marvalar para asistir a la tropa asediada no llegó a tiempo, y tan sólo pudieron contentarse con dispersar a las huestes trasgoideas, ocupadas ya en saquear lo que quedaba de fortaleza. Después de aquello, se abandonó la vieja idea de pequeñas fortalezas de frontera aisladas para vigilar la Marca a favor de patrullas móviles de vigilancia y partidas de guerra con soldados fuertemente armados.

Aunque hay viejos caminos que conducen hasta las ruinas, estas sendas son peligrosas y solitarias. Uno debe andarse con sumo cuidado. Nunca se sabe que puede encontrarse en la siguiente colina... ni bajo ella.



CASTILLO DE ERMEGAR: Entre Robleda y el Coto del Draco, el viajero que se aventure por el peligroso Camino de la Manticora, encontrará un lugar seguro donde descansar y avituallarse en el castillo de Ermegar. La fortaleza pertenece desde tiempo inmemorial a la familia Ermegar, representada hoy por el conde de Ermegar, Lucius Scipio Ermegar, Guardián del Camino.

Desde hace muchos años, y por mandato real del trono de Marvalar, los condes de Ermegar tienen la misión de proteger a los viajeros que transitan el Camino del Comercio entre el Coto del Draco y Robleda. Para cumplir esta misión, el conde cuenta con tres compañías del Ejército del Este que patrullan constantemente el cami-



no, aparte de proteger la fortaleza de cualquier ataque.

El castillo propiamente dicho cuenta con numerosas habitaciones para acoger a los viajeros, incluyendo establos para las bestias, taberna con amplios comedores y barracones para la tropa, amén del edificio principal: el palacio fortificado de la familia Ermegar.

Aquí vivía Laurana Ermegar antes de su misteriosa desaparición, hija de Lucius y la princesa elfa Laurantia de Florisel, sobrina de Florisel, desposada con el poderoso conde para reforzar la alianza política y militar entre el reino de Esmeril y Reino Bosque. Aunque el enlace tuviera un componente estratégico y político nada desdeñable, entre el conde y la princesa surgió repentinamente el amor. Lucius adora a su mujer, de cuyo seno es fruto la hermosa Laurana, que ha heredado la belleza imperecedera de su madre y el ardor guerrero de su padre. Laurana es, por tanto, una semielfa, algo muy poco habitual en la Marca, ya que los elfos son seres esquivos, altivos y orgullosos, que no gustan de relacionarse con otras razas, especialmente los enanos. Sin embargo, hace un lustro, Laurana desapareció sin dejar rastro y no se ha vuelto a saber de ella. Desde entonces, su familia la busca sin descanso, seguros de que algo tenebroso y extraño se oculta tras este desgraciado acontecimiento.



MENHIR DE LOS ANCESTROS: Cerca de la alcaza de Ermegar existe un misterioso lugar donde puede encontrarse un monolito enorme de una sola pieza de roca oscura que se erige enhiesta en mitad de una planicie herbosa desprovista de arbolado. Nadie sabe muy bien quién o qué erigió aquí este menhir y por qué razón. La roca esta parcialmente pulida y muestra un rostro humano en su cara sur.



BOSQUE DE LAS ARAÑAS: Sin duda, uno de los lugares más peligrosos de la Marca. El Bosque de las Arañas es de una espesura casi sobrenatural, donde las copas de los árboles se entrelazan de manera caprichosa, enredándose en un intrincado diseño que apenas deja pasar la luz, convirtiendo el bosque en un lugar oscuro donde anidan las arañas, algunas de ellas enormes. Estos arácnidos tejen sus redes como gigantesas cúpulas de seda, que colgarán mágicamente de las bóvedas naturales que forma el ramaje al entrelazarse las copas. Penetrar por accidente o voluntariamente en una de estas cúpulas de araña es un acto descabellado, pues estas criaturas son muy agresivas y poseen una mordedura letal, gracias a su efectivo veneno.

Se dice que este lugar esconde numerosos secretos, ruinas tan antiguas y misteriosas como los templos perdidos de Nirmala. Hace años, un grupo de intrépidos aventureros regresó a Robleda relatando, después de años de ausencia, un extraño viaje que les llevó desde un misterioso portal mágico, en algún lugar de El Zarzal, hasta el interior de un zigurat (una pirámide truncada) en lo profundo del bosque, donde unos sectarios adoraban a un diosa horrible con forma de araña llamada Atlach-Nacha.

QUEBRADAS DE LA CIÉNEGA: Hacia el oeste del Gran Pantano, se alzan como dientes de saurio las míticas Quebradas de la Ciénaga, extendiéndose desde Pasoraudo al sur hasta casi alcanzar el punto donde el Arroyosauce se separa de su hermano mayor, el gran Draco, muy al norte, cerca de la Mina Vieja. Desde lo alto de las colinas se puede contemplar la extensión verde amarillenta del vasto Gran Pantano, que llega con lenguas de agua apestosa a lamer las faldas de las lomas quebradas, mientras que a espaldas del observador descansa, como dormido, el Bosque de las Arañas, como una tapiz verde oscuro que atrapa la luz mortecina del crepúsculo para no dejarla escapar.

La sierra es hogar de todo tipo de criaturas, incluyendo a los trasgos y grandes trasgos, que habitan en complejos subterráneos en el interior de las montañas de la ciénaga.

EL GRAN PANTANO: El Gran Pantano es un paraje mítico para todo habitante de la Marca, un lugar que ha desempeñado un importante papel en la historia de Robleda. Desde tiempo inmemorial, los primeros asentamientos humanos en la región se las tuvieron que ver con las belicosas tribus de hombres lagarto que habitan las oscuras marismas, y con cosas aún más horribles, engendradas en la oscuridad del mangle, entre nubes de mosquitos y el olor infecto del cieno. Todo lo que surge en esta ciénaga inmensa es



maligno per se, impelido por un oscuro impulso que yace en lo más profundo del Gran Pantano.

Hay varios poblados de hombres lagartos diseminados por el pantano, así como ruinas y vestigios tan antiguos como los luceros de Esmeril.

Hace siglos, el pantano se extendía más allá de Pasoraudo, hasta casi tocar las Colinas Azules. En aquellos tiempos, el hombre debía medir su espada contra el trasgo en los páramos cenagosos. Con todo, algunos valientes y arrojados colonos se asentaron a la vera del Arroyosauce para fundar Robleda, que prosperó y creció poco a poco, a pesar del hostigamiento de los hombres lagarto. El hombre plantó el roble, el gran roble albo, y las gentes prosperaron, y entonces los saurios lanzaron su ataque definitivo, destruyendo todo a su paso. Sólo el roble sobrevivió a la llama de los malditos, cuando la ciudad ardió a su alrededor. Años después, de las

cenizas surgieron murallas y torres, y la voluntad renacida del hombre de conservar la posesión de la llanura arrebatándola a las bestias de la ciénaga, hasta hoy...

Los hombres labraron la tierra, y ensancharon el curso del Arroyosauce para que las velas de la Reina llegaran hasta los muelles de la ciudad. Las murallas crecieron y se ensancharon, las torres despuntaron al cielo erizadas de gallardetes y banderolas y las almenaras de la Marca se encendieron por primera vez, orgullosas y brillantes, para que la gloria del Reino se vislumbrase más allá de las aguas turbulentas del estrecho, con más intensidad que las centellas sobre el Liafdag y los faros de Utmose. Era la luz de la Marca.

EL BOSQUE NEGRO: Al norte de Fonda, se extiende el viejo Bosque Negro, que sirve de barrera natural entre la llanura de Eltauro y los Páramos del Pasto, al sur del Camino del Comercio, vía natural de entrada a los vados del Arroyosauce, en Pasoraudo al norte y Robleda al sur. Su posición estratégica como llave al corazón de la Marca ha estado siempre muy presente en la mente de los señores del este, de ahí que sus lindes meridionales están guardadas por las patrullas de Ermegar, guardianes del camino. El bosque en sí es un lugar peligroso, infestado de alimañas y trasgos. En la espesura, existe una necrópolis antigua, construida otrora por los señores de los páramos venidos de Eretria, mucho antes de que el gran Seif al-Din unificara a las tribus, cuando los gnolls controlaban la llanura desde Calvera hasta las frondas de las arañas.

LA CHOZA DE LA BRUJA DE LOS PANTANOS: En los límites meridionales del Gran Pantano vive la bruja Zhora Ada (los ungolitas la conocen como Mama Yaga o Baba Yaga), una mujer tan anciana como el mundo que, según se dice, viaja de un lado a otro en su choza, que puede desplazar a voluntad con dos enormes patas de gallina que aparecen para levantar la choza y

desplazarla. Sólo aquellos más valientes buscan la choza de la bruja, pues es bien conocida su sabiduría y poder; pocos secretos hay en Valion que la bruja de pata de hueso no conozca. Pero la horrible bruja siempre pide algo a cambio de sus conocimientos, en ocasiones misiones y objetos, en ocasiones cosas terribles. Las tribus de los pantanos y los hombres lagarto respetan a la vieja y no se atreven a perturbar su hogar por miedo a sus poderes preternaturales.

En esta zona, al sur de los pantanos, se dice hay docenas de túmulos antiguos cubiertos por la espesa vegetación, el mangle y las fétidas aguas estancadas del pantano, infestadas de alimañas.

BRUJA

CA: 0

DG: 11

Movimiento: 18 metros

Ataque: 2 garras + 1 mordisco

Daño: 2d6/2d6 + 2d8

TS: Como un guerrero de nivel 13

Moral: 10

Alineamiento: Caótica

Px: 5.000

Muy pocas brujas queda en el mundo, afortunadamente, pues son seres malvados, retorcidos y poderosos. Se asemejan a ancianas humanas, pero de tamaño mayor, con cuerpos retorcidos y encorvados, de pelos encrespados, sucios y quebradizos como arbustos secos. Dotadas de manos poderosas que pareciesen garras bestiales, de dedos largos y uñas negras. Tienes los ojos grandes y negros como su alma, en sus caras llenas de pústulas y verrugas. Las brujas son parientes lejanas de ogros gigantes, y algunos sabios dicen que tienen algo de sangre de titán en sus venas. Su piel es tan dura como el acero y descollan en conocimientos alquímicos y arcanos, especialmente en la preparación de elixires, pociones y bebedizos diabólicos. Las brujas son inmunes a la ilusiones de índole mágico, y pueden cambiar su aspecto a voluntad. Pueden lanzar implacables maldiciones, así como elimi-

narlas de personas y objetos a voluntad. Las más poderosas brujas pueden lanzar una maldición mortal, como si se tratase de un conjuro, que si se falla la tirada de salvación de muerte provocarán el fallecimiento de la víctima en dos días. Las brujas pueden usar conjuros como si se tratasen de magos de 11 nivel, pero están limitadas a conjuros de nivel 4º como máximo.

LOMAS BRUNAS: Las gentes de Castamir, hace años, cuando aún era seguro caminar por los campos de la Marca sin celo y sin miedo, ascendían las Lomas Brunas para ver más allá, hacia oriente. Con buen tiempo, en mañanas frescas de cielo raso y horizonte despejado, podía verse el fulgor amarillo de la milenaria tierra de Neferu, allende las aguas del Dragón. Incluso, aguzando la vista, algunos embusteros creían ver las doradas cúpulas de Urusal-Din, cuando no los salones de Kang, más allá de donde la luna de Espectra descansa ya en tinieblas en los albores del día. Pero eso era antes, hoy día las Lomas Brunas son un lugar inhóspito, desierto y silencioso de muerte, donde alimañas y cosas aún más horribles deambulan y aguardan a la vera del camino y bajo las raíces de los árboles. Hay docenas de cuevas y cavernas tan profundas como los abismos de Leviatán, y túmulos funerarios de civilizaciones, pueblos y gentes perdidos en los anales de la historia.

LA CUENCA DEL TROLL: Si hay un lugar peligroso en la Marca, éste sin duda es Cuencatroll. Hasta donde alcanza la vista, al norte y al sur, al este y oeste, Cuencatroll es una llanura pedregosa, baldía, reseca y salvaje donde los trolls son amos y señores, ocultos durante el día en sus guaridas, para campar a sus anchas por la noche y sembrar el terror por doquiera paseen su desgarrada y monstruosa figura. En sus páramos pelados crece la ipecacuana de recios tallos sarmentosos, la manzanilla, las caléndulas y la flor del muerto, de color amarillo intenso manchado de púrpura fúnebre, muy apreciada por cléri-

gos y galenos por sus propiedades medicinales. Muchos viajeros imprudentes han encontrado la muerte en estos campos a manos de los trolls. Algunos exploradores que han conseguido atravesar la cuenca y vivir para contarlo, dicen haber visto una criatura enorme, como un troll pero cinco veces más grande, que arrastra pesadamente en una de sus manazas un enorme tronco de roble.

CAMPAMENTO DE PEGRIN: Dada la proximidad de Cuencatroll, el Duque de Robleda mandó una compañía de su ejército a este lugar para guardar los vados entre Llambria y el Carcavón de los Druidas y así evitar que los trolls llegaran hasta más allá de las Quebradas del Este. El campamento se llama Pegrin en honor a un centurión heroico que murió en la Batalla de los Tres Ejércitos, y consta de un recinto cuadrangular empalizado rodeado por un foso, con una torre central provista de dos balistas pesadas.

LA LLAMBRÍA: Este pequeño valle, ya cerca de Robleda, al sur de la fortaleza de Ermegar, se caracteriza por sus peñas y arboledas frondosas que rivalizan en altura, rodeando una pequeña laguna de aguas cristalinas conocida como El Llanto de las Ninfas. Es esta una zona apacible y tranquila, de una belleza natural indiscutible, con grandes peñascos de roca caliza prendidos de líquenes y musgo, resguardados por el bosque. Hay aquí una rica vida animal y algunos hablan de seres fabulosos, jóvenes hermosas que los druidas llaman nereidas, dríadas o ninfas.

En este lugar tiene su torre el gran mago Fistan.

FISTAN

CA: 6

DG: 7 (23 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Daga mágica 1d4+2

TS: Como un mago de nivel 7º

Moral: 9

Px: 1.250

Alineamiento: Legal

Fistan es un poderoso mago que vive aquí en su torre, protegido por innumerables custodias mágicas. Generalmente pasa aquí la mayor parte de su tiempo, estudiando sus numerosos tomos arcanos. Hace años compartió aventuras con su buen amigo Steinkel, pero se retiró a la tranquilidad de su torre después de que estuviera a punto de morir en unas olvidadas ruinas en el interior del Bosque de las Arañas. Fistan es conocedor de las más antiguas leyendas del mundo, así como experto en objetos mágicos, y puede identificar cualquier objeto o artefacto arcano por un módico precio.

Fistan es un ser astuto y muy inteligente, aunque algo egoísta y de impulsos violentos. En ocasiones está tentado de recuperar su vida de aventurero y tal vez, si alguien le ofreciera una misión acorde a su talento, se decidiría finalmente a volver a coger su equipo de campaña.

QUEBRADAS DEL ESTE: Desde lo alto de las murallas de Robleda, mirando hacia el suroeste, se puede ver la silueta recortada de las Quebradas, tachonada por árboles y riscos aguzados como escarpas. Al anochecer, según el sol se oculta tras los peñascos de la sierra, sus laderas se tiñen de un color rojo anaranjado que imprime un carácter lóbrego y fantasmagórico al horizonte, como se si tratase de la dentadura de un ciclópeo animal mitológico que arrancara bocados de la misma tierra que lo cobija.

En estas Quebradas hay docenas de oquedades, grietas y cuevas, misterios enterrados de eras





pretéritas y horribles criaturas que vigilan con ojos entornados y astutos los senderos y veredas que recortan las vaguadas y lechos resecos de riachuelos extenuados como arterias de cadáveres.

En las inmediaciones de las Quebradas, hacia el sur, existe un singular hito de piedra, un menhir pulido de roca negra llamada la Peña de la Mano Encarnada. Según se cuenta en tabernas de marinos, marca el lugar donde fue enterrado un tesoro legendario, pero nadie jamás ha conseguido dar con él, ni desvelar el secreto de la mano escarlata pintada en la cara sur de la roca.



CARCAVÓN DE LOS DRUIDAS: Estos barrancos cubiertos de una feraz vegetación, de color verde intenso, es un lugar sagrado para los druidas, pues se dice que el mismo Valion engendró aquí a su hijo Rivulus, señor del agua que corre bajo los puentes, soberano de la lluvia fresca y reparadora, que nutre y da esplendor, rey del rocío y la niebla, y monarca de las cosas que crecen y verdean, que florecen y echan raíz, que producen frutos dulces y amargos como la tuerca. Y lo cierto es que este lugar rinde honor a su bene-

factor, pues la naturaleza aquí es esplendorosa y ubérrima. Hay docenas de rocas talladas en honor a Rivulus, preñadas de símbolos arcanos y protecciones drúidicas de poder excepcional. En este lugar se reúnen a menudo muchos sirvientes de la naturaleza, para congregarse el poder de su señor Valion y su hijo Rivulus y convocar fuerzas que no son de este mundo ni viven bajo sus reglas.

PLAYAS SAHUAGIN: Esta costa de suaves y onduladas dunas arenosas, moteadas de rocas redondeadas y cañaverales, ofrece parajes idílicos empero peligrosos, pues es un lugar escogido con frecuencia por los sahuagin para tocar la costa y agredir la Marca con sus razias al comercio que nutre el Camino de la Costa entre los villorrios del estrecho y la capital, Marvalar. En ocasiones se han visto hombres cangrejo emerger del agua para llegar a la playa y otras cosas aún más extrañas y peligrosas, pues muchos son los misterios que ocultan las aguas abisales de Leviatán, Señor de los Océanos.

COLINAS AZULES: Hacia el sur de Robleda, hasta prácticamente tocar las murallas de la villa, se extiende una sierra de suaves lomas cubiertas de hierba que corren paralelas al cauce del Arroyo-sauce. Las cristalinas aguas de éste proyectan su reflejo azulado sobre sus laderas herbosas en días luminosos, dotándoles de una tonalidad azulina característica. En estos altozanos hay multitud de cuevas y grutas, que en tiempos remotos sirvieron de refugio para los primeros habitantes de la comarca. Hoy todavía se pueden encontrar muchos vestigios del pasado, incluyendo enterramientos, túmulos y complejos subterráneos que guardan secretos y reliquias ignotos.

CAÑADA SINIESTRA: El camino que discurre entre Robleda y el Villorrio del Estrecho atraviesa una hondonada oscura, donde crece una vegetación espesa de árboles viejos y nudosos



que abrazan al viajero con sus ramas peladas y retorcidas, alfombrando la vía con hojarasca y musgo esponjoso. Es este un lugar lúgubre, preñado de una quietud preternatural, lo que le ha valido su apelativo, pues son muchos los que creen esta vaguada maldita, un paso embrujado entre este mundo y el más allá.

EL LAZARETO: En el extremo meridional de la Cañada Siniestra, hay una vieja edificación construida con grandes pilares de sillería, de un color ocre oscuro, que ha tiempo era conocido como El Lazareto de Robleda. En este lugar se confinaba a los más peligrosos delincuentes, tarados y deformes, sometidos a estrecha vigilancia, para el resto de sus días. Cosas horribles se dicen de este lugar dejado de la mano de los dioses, donde la gente moría sin ver la luz de sol, encerrados en oscuras mazmorras y sometidos a la crueldad de los guardias y los clérigos paladines de Velez.

Un malhadado día, una violenta tormenta se desató azotando los muros del asilo con furiosas voleas de rayos y centellas que prendieron sus techumbres provocando un remolino de fuego que se tragó las almas de muchos guardias y presos, en una orgía de destrucción y muerte que maldijo la tierra. Algunos consiguieron escapar en la confusión, alcanzado los bosques para no volver a saberse de ellos, muchos eran desventurados, prófugos y criminales de perverso proceder. Sólo un puñado de guardias consiguió regresar a Robleda para contar la historia de la caída de la casa del Lazareto de Robleda.

En ocasiones, se usaban las instalaciones de este lazareto para ingresar a los enfermos de la peste u otras afecciones incurables. Generalmente, todos los internados morían allí y muy pocos lograron retornar a casa sanos y salvos.

EL VILLORRIO DEL ESTRECHO DE LAS TORMENTAS: Este villorrio es un pequeño asentamiento pesquero de temporada, que permanece cerrado durante las semanas tormentosas del cru-

do invierno, hasta la primavera, una vez que el tiempo se amansa y las bravías aguas del mar del Dragón se aquietan, permitiendo el inicio de las labores pesqueras en la rocosa costa robleña. Es entonces cuando algunas familias de tradición marinera se desplazan desde Robleda a sus cabañas del Villorrio, donde vivirán, compaginando su trabajo en el mar con otras actividades diversas, como el comercio y el cuidado de pequeñas salinas para la obtención de sal. El Villorrio cuenta con una docena escasa de toscas cabañas de madera dispuestas entorno a una plaza central embaldosada que, a la llegada de la temporada, se complementan con amplios pabellones de lona que se unen a la estructura de las construcciones de madera, solapándose. En la parte norte y sur de la aldea existen sendas torres de vigilancia con grandes pebeteros de hierro que por las noches se mantienen encendidos para iluminar los contornos.

Hacia el este, protegido por un enorme farallón rocoso, se abre al mar el pequeño embarcadero donde se guarecen los esquifes de pesca de los robleños. Aquí también se levanta una pequeña atalaya de madera que sirve para vigilar el mar, infestado de piratas cirneos y tiburones.

Una legua hacia el sur, se puede ver con claridad el escarpado islote de las Tormentas, donde aún se erigen los restos derruidos del viejo faro, destruido hace ya muchos años (según la leyenda que los pescadores cuentan por las noches en torno al fuego, por un gigantesco Kraken de ojos oscuros como la piel de un dragón negro).

Estas viejas leyendas tampoco sorprenden pues, a lo largo de las desoladas regiones de la costa del mar del Dragón, la gente siempre ha relatado extraños acontecimientos. Barcos fantasmas que aparecen y desaparecen o sanguinarios piratas que emergen desde la niebla para castigar a los desafortunados, sin mencionar las enormes bestias marinas que surgen desde las profundidades para engullir los más grandes navíos de una sola gargantada.



El responsable del Villorrio ante el Duque de Robleda y el alguacilazgo es Balazar Malaespina, que se encarga de la gestión y recolección de las alcabalas municipales que se precisan para poder comerciar y pescar en las aguas de Marvalar. Una vez cumplido dicho trámite, una banderín púrpura con el símbolo del roble es cedido a cada embarcación para mostrar así su afiliación a la flota de pesca de Reino Bosque, teniendo derecho, entonces, a la protección de la poderosa armada real. Aparte de esto, Balazar tiene potestad para arbitrar en los posibles conflictos que pudieran surgir entre las familias de pescadores en los caladeros o el puerto. Balazar también hace las veces de maestro mercader en la pequeña lonja de la aldea, donde se adjudica el pescado a los posibles compradores en subasta pública (aunque en la mayoría de las ocasiones es el propio Balazar quien compra todo el pescado para posteriormente venderlo en Robleda). Malaespina también administra la pequeña producción de sal en la salinera municipal de Robleda.

- **Balazar Malaespina:** Una mirada a Balazar basta para darse cuenta de que es en verdad un viejo lobo de mar que ha vivido innumerables aventuras a lo largo de su agitada vida. En sus tiempos mozos sirvió en un ballenero durante muchos años, enfrentándose como arponero de chalupa a estos leviatanes del mar, poderosos como pocas criaturas en los océanos. De hecho, su cuerpo recio y duro como el pedernal muestra mil y una cicatrices, medallas de honor obtenidas por sus titánicas luchas contra docenas de bestias marinas a lo largo y ancho del mundo. Si hay un hombre que conozca estas aguas bien, ése es sin duda Balazar, toda una leyenda en la región y un auténtico marinero, con muchas historias que contar.

Balazar luce una barba descuidada que esta empezando a adoptar el color de la sal marina, y cabellera negra, encrespada como el Mar de Osiris. Viste siempre un tres cuartos de cuero negro guarnecido en los hombros con tachones de metal y una pata de palo, recuerdo de un tiburón blanco enorme que le arrebató su

pierna en el mismo embarcadero del Villorrio un atardecer de un horrible día de tempestad en el estrecho. Balazar siempre va acompañado por su fiel sirviente **Darga**, que carga a todas horas, allá donde va, con una gruesa carpeta de tapas de piel ennegrecida llena de legajos y papelotes donde Balazar apunta la contaduría de la salinera, las alcabalas y las cuentas de las transacciones comerciales que se dan en la lonja.

Darga es un hombre alto y fuerte, de piel negra, como todos su congéneres del Barambali, vestido descuidadamente con una túnica larga de color marrón, raída por el uso. Su cabeza está tan libre de pelo como un proyectil de catapulta, y brilla bajo la luz del sol, perlada de gotas de sudor y aceite de pescado. Habla con un hilo de voz muy quedo, casi inaudible, arrastrando las últimas letras de cada palabra como si le costase acabar sus frases, con ese particular acento extranjero. Darga sirvió junto a Balazar en la flota ballenera del reino. Dicen que no hay nadie en la costa que maneje el arpón con tanta maestría.

Posada: En el villorrio existe una sola cabaña que ofrece habitaciones para alquilar -en realidad un cobertizo grande construido tras la cabaña y dividido, en su interior, en dos grandes alcobas con 6 incómodos camastros de paja cada una-. Este edificio también es una modesta tabernucha que sirve pintas de cerveza y comidas sencillas a base de pescado (sólo abierta en temporada de pesca). La tasca tiene el pomposo nombre de **Posada del Dragón Tortuga** (aunque todo el mundo la conoce como la Tortuga, a secas), y está regentada por Nomi Uñaslargas y servida por dos de sus hijos.

Aparte de la tasca y el pabellón que hace las veces de lonja -ubicado sobre la plazoleta central de la aldea- hay otra docena larga de cabañas para los pescadores, sin contar el modesto barracón para los soldados de la guardia y unos pocos fajines rojos del consejo de vecería.

En el puerto hay una veintena de esquifes pequeños de vela triangular cirinea para pesca de bajura y dos lanchas más grandes y de mayor

capacidad, dotadas de doble mástil de bolondo, que permiten adentrarse mar adentro -los nombres de las lanchas son: La Bendición de Leonora y La Intrépida (ambas pertenecen a Balazar).

GRAN TIBURÓN BLANCO

CA: 4

DG: 8

Movimiento: 60 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 2d10

TS: Como un guerrero de nivel 4

Moral: 7

PX: 650

Alineamiento: Neutral

En estas costas del Mar del Dragón habita el temido tiburón blanco, que puede llegar a alcanzar los 9 metros de largo.

LA PEÑA DE LA MANO ENCARNADA: Entre los campos de los cazadores y la vieja hacienda encantada, por el camino antiguo del Draco, hoy prácticamente desaparecido, unas pocas leguas desde la punta septentrional de la cañada del leñador, el caminante se tropieza con una peña solitaria que emerge, como el cascarón de un viejo navío cirineo por entre las encrespadas aguas del cabo del terror, de la tierra húmeda y gomosa, cubierta de fragante hierba verde oscura. La piedra solitaria reina sobre una planicie herbosa, parcialmente rodeada por un bosque incipiente que se hace más denso según se avanza hacia el norte, por el camino, hasta el lúgubre afloramiento de piedra caliza sobre el que, otrora, se levantó la hacienda vieja de los Ermegar.

La peña es de granito oscuro, de unos cuatro metros de altura y dos metros de diámetro, en forma de cono irregular. Alrededor de la base crecen hierbajos y algunos ramilletes de dientes de león, mientras que por la parte noroeste de

la piedra podéis apreciar unos grandes tachones de liquen verde oscuro. En la cara meridional de la peña, sobre una porción lisa de roca, alguien, hace mucho tiempo, grabó y pintó una mano en color encarnado. Hoy apenas quedan restos de la pintura roja, pero el bajorrelieve se distingue aún perfectamente.

LAS LLANURAS DE LOS CENTAUROS: Más allá de las Frondas de los Medianos, entre la vieja Salmanasar y Olmeda, se extienden campos herbosos de suaves lomas onduladas hasta donde alcanza la vista. Estas planicies son hogar de numerosas criaturas, que campan a sus anchas en las praderas y colinas boscosas que tachonan el hermoso paisaje. Destacan los búfalos y los berrendos de cola negra, así como los perros de las praderas y

las águilas imperiales que sobrevuelan el mar de hierba oteando el horizonte en busca de presas, vigiladas por los astutos coyotes, que se mueven con habilidad camuflados entre el matorral y la hierba.

En estas praderas infinitas crecen la correhuela de los centauros, una poderosa planta medicinal usada como vulneraria por clérigos y chamanes. La correhuela es una planta de tallos largos y rastreros que se enroscan con facilidad; sus flores acampanadas, blancas o rosadas, y raíz con jugo lechoso, contiene una sustancia fragante y ligeramente pegajosa que cuando se aplica sobre una herida o llaga abierta, es capaz de sanar 1d8 puntos de daño. La correhuela es un elemento fundamental en la elaboración de pociones curativas, aunque es complicado localizarla, ya



que crece en pequeños cúmulos en las vaguadas y valles más recónditos y apartados. Su precio, en bruto, puede alcanzar valores muy elevados (a discreción del Narrador).

Pero los auténticos señores de estas llanuras agrestes y salvajes son los centauros, que consideran estas planicies su hogar y las protegen contra toda perturbación. Con todo, se muestran amistosos con los visitantes, siempre que éstos sean respetuosos con todas las criaturas que habitan el mar verde de la Llanura de los Centauros. Estas hermosas criaturas conviven en pequeños grupos tribales que se mueven constantemente por la llanura, acampando en lugares estratégicos diseminados por toda la planicie con sus tiendas de forma cónica confeccionadas con pieles de castor y bisonte. Es difícil que algo ocurra en estas llanuras sin que ellos se aperciban de ello, antes o después. Para los centauros, los bisontes son sagrados, y nadie puede cazarlos sin su permiso. Los centauros son peligrosos guerreros, especialistas con el arco y la lanza, de rapidez y puntería letal.

CENTAURO

CA 5

DG 4 (G)

Movimiento: 80 metros

Ataque: 2 coces/ 1 arma

Daño: 1d6/1d6/según el arma equipada

Cantidad: 2-20 (2d10)

TS: como Guerrero de nivel 4º

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

PX: 75

Los centauros son fabulosas criaturas mitad humanas mitad caballos. Su torso es el de un hombre bien musculado, o de mujer en su caso, mientras que el cuerpo es el de un caballo o yegua según el sexo. En el caso de que una tribu es atacada, los guerreros varones defenderán con su vida a las crías y hembras, aunque éstas últimas son muy capaces de defenderse por sí solas, y en ocasiones engrosan las filas de la casta

guerrera de los centauros. Durante el combate, los centauros pueden golpear a sus adversarios con sus poderosas patas, coceándolos, o bien usar armas. Su armamento predilecto es el arco largo y la lanza, que pueden usar con maestría. Cuando usan una de estas dos armas, reciben un bonificador de +1 al impacto y al daño debido a su gran fortaleza y pericia guerrera.

PUERTOESTE: Puertoeste es la segunda ciudad más importante de la Marca del Oeste tras la noble Olmeda. La ciudad se encuentra emplazada en la costa y cuenta con uno de los puertos navales más importante del reino, sólo superado por los muelles y atarazanas reales de Marvalar, capital del Reino. En los muelles de Puertoeste recalaban naos, carabelas, galeras, galeazas, galeones, esquifes y barcasas de cabotaje comerciales de todo el mundo conocido, cargados de especias de oriente, esclavos de Neferu, armas del Visirtán, extrañas reliquias de Ziyarid y docenas de fardos, cargas, envíos, baúles, mercancías y mercaderías de diversa naturaleza, pelaje y condición. La ciudad es una efervescente caos rebozante de mercachifles, bergantes, marineros, fulanas, soldados de la marina real y buscavidas que luchan por sobrevivir en los pintorescos barrios marineros de la bulliciosa ciudad.

LA LLANURA DE ELTAURO: Entre el Liafdag y el Gran Pantano se extiende el mar de hierba de la llanura de Eltauro. Estas praderas sin fin están trufadas de ruinas del pasado y ha sido escenario de numerosas batallas y escaramuzas de naciones y pueblos desde los albores del tiempo. Podría decirse que sus campos están regados con la sangre de los soldados, siendo un enorme sacrario. Cientos de túmulos funerarios, fosas y tumbas se ocultan bajo la hierba, esperando ser descubiertas.

Hay un viejo fortín abandonado al noroeste del fuerte empalizado del Reino Bosque. Estas ruinas están allí mucho antes de que la Estirpe del Este ocupara el Trono de Roble, y nadie sabe

quién lo construyó. Algunos dicen que bajo él hay un profundo dungeon de muchos niveles que guarda tesoros sin paragón.

Muy al norte, siguiendo las sendas olvidadas de los antiguos, el viajero podría alcanzar las montañas sagradas de los orcos, en las Naciones Trasgo, donde habitan los terribles hobgoblins negros. Y más allá, más al norte, se extienden los hielos eternos de la Marca de los Titanes, donde reinan los gigantes y los gusanos de los hielos.

LA ROCA BLANCA: Al norte de la Laguna de Liafdag, besando su orilla, se eleva una cota abrupta sobre la que descansa una vieja fortaleza de los elfos, construida con la roca blanca más dura y pura extraída de los desfiladeros del río de Lágrimas, el Sirinsal. Levantada cuando Bosqueacebo era sólo una arboleda de la gran floresta padre de Elverion. Con el tiempo, hostigados por los hombres del norte durante las guerras del valle interior, cuando los primeros ungolitas llegaron desde las estepas heladas, los elfos abandonaron la fortaleza para retirarse al corazón de Esmeril.

Posteriormente, la fortaleza fue ocupada por varios nobles ungolitas, como base de operaciones para hostigar el Camino de la Manticora y los pasos de frontera del Visirtán. Más tarde, tras la Batalla de los Tres Ejércitos, los ungolitas abandonaron la fortaleza. Hoy no es más que una ruina, abandonada, que guarda aún muchos secretos. Monstruos y otras criaturas horribles, incluyendo trasgos, han ocupado sus salones y mazmorras.

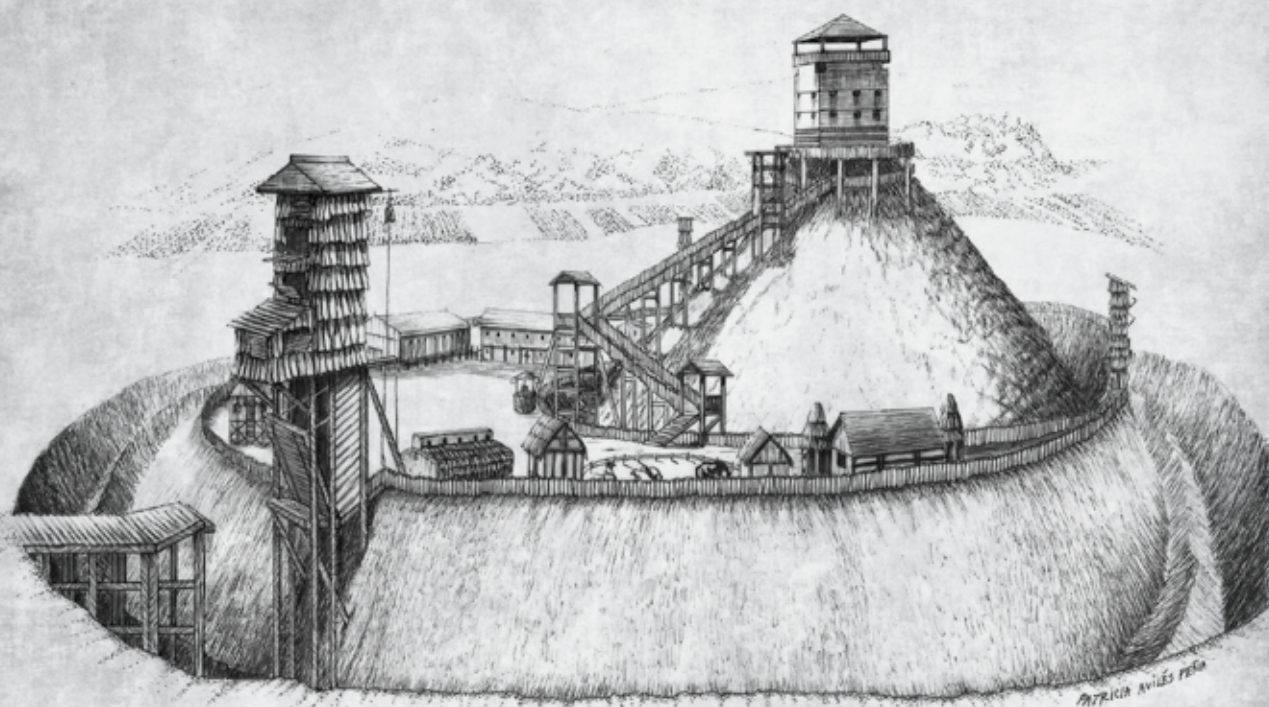
FONDA: La Fonda es una renombrada posada sita en un pequeño terreno acotado de algo más de media hectárea. Una alta empalizada de madera de abeto reforzada con piedra y argamasa rodea a la propiedad.

Varios edificios se distribuyen por el recinto empalizado. El más grande es una hacienda solariega de planta cuadrada, con techumbres

de pizarra a dos aguas y muros de mampostería, donde el viajero puede encontrar un gran comedor donde se sirven todas las comidas con dos grandes humeros que caldean la habitación en invierno; la cocina y un gran almacén se hayan anexos al salón, mientras en la pared más meridional del conjunto hay una serie de pequeñas estancias o reservados. Un segundo edificio rectangular de madera hace las veces de hospedería, con un total de 12 habitaciones dobles y una gran alcoba con capacidad para 12 personas distribuidas en camastros de paja en el suelo. Un tercer edificio más pequeño hace las veces de establo y caballerizas. Completa el conjunto una pequeña capilla de piedra consagrada a Valion.

EL FUERTE EMPALIZADO: El pequeño fuerte de Rocagarganta es un puesto avanzado de vigilancia en el límite meridional de la Sierra de Liafdag. Está emplazado en la extensa llanura entre el Bosque Negro hacia el oeste y la laguna Liafdag en el este, un lugar que ha servido de tradicional paso de infiltración en la Marca del Este de partidas de guerra trasgoides provenientes del norte de Eltauro. Hace años, la corte de Marvalar se decidió a establecer un pequeño puesto fortificado en la llanura para prevenir tales infiltraciones, desde entonces es uno de los destinos más peligrosos a los que un soldado de la Marca puede ser enviado. En ocasiones, acuden voluntariamente al fuerte personajes de lo más variopinto: paladines en busca de redención, clérigos de Vex, guerreros que aspiran a la gloria marcial o gentes de paso hacia lejanos y peligrosos lugares; todos ellos son admitidos de buen grado por la guarnición siempre que sean de ayuda y no supongan un estorbo para la pequeña tropa del fuerte.

Es necesario caminar durante todo un día para alcanzar el fuerte una vez se abandona el Camino de la Manticora. El camino discurre por entre las suaves lomas cubiertas de pasto fresco, dejando a la izquierda la mancha oscura del Bosque Negro que se adivina en el horizonte, hacia el oeste. Mientras, a la derecha, se alzan en la



lejanía las moles grises de los montes de Liafdag. La vereda pedregosa, flanqueada por los arbus-tos y malas hierbas que crecen en sus cunetas de arramblada, evoluciona sobre las colinas y por entre los valles horadados de árboles y matas de un color verde profundo. Los pájaros can-tan, piando y revoloteando entre los zarcillos de los bancales de la húmeda campiña. Al fondo, sobre una pequeña loma achatada, se alza una construcción pequeña de piedra rodeada de una alta y poderosa empalizada y un profundo foso.

El fuerte se encuentra emplazado sobre una colina achatada que domina todo el entorno de la llanura herbosa circundante. Una alta y refor-zada empalizada construida con recios troncos de roble anudados cierra el recinto por comple-to, y sólo se puede acceder mediante una única puerta de doble hoja en la cara sur de la empali-zada. La entrada es, en realidad, un puente leva-dizo que permite cruzar el profundo foso que rodea el fuerte. Sobre la entrada se ha elevado una torre de madera desde la que se controla la subida y bajada del puente levadizo. En el centro de la loma se ha construido una atalaya cuadra-da de sillares de piedra granítica con la planta superior almenada, en la cual se han emplazado dos balistas de guerra pesadas, cada una de ellas

encarada en dirección opuesta. Junto a estas armas enormes, ondean el pabellón de guerra de Reino Bosque sobre un mástil de madera oscura. Un pebetero ardiente se adivina junto a sendas balistas. La torre de defensa es un edifi-cio que consta de tres plantas superiores y un amplio subterráneo. En la planta baja se sitúan los barracones de la tropa, el comedor general y las cocinas, en la segunda planta se encuentran las habitaciones de la oficialidad y una pequeña sala de juntas; mientras que en la planta superior descubierta se han desplegado, como hemos visto, las balistas de defensa. En el subterráneo se encuentran los almacenes de víveres y pertre-chos del fuerte, amén de unas pequeñas mazmo-rras para mantener algunos pocos prisioneros y un arsenal de armas y munición para las balles-tas y balistas. También, en el sótano, existe un pequeño pozo que surte de agua a la guarnición.

En el interior de la empalizada hay repisas sus-pendidas sobre los várganos para los tiradores y defensores de la plaza, así como antorcheros fijos para iluminar el perímetro. En el recinto exterior, anexas a la estructura de la torre, hay dos pequeñas construcciones que hacen las veces de caballerizas y establos. Los alrededores de la empalizada han sido despejados de árboles

para crear un campo descubierto entorno a la posición. Sólo quedan algunos arbustos y zarzales, aparte de unos pocos riscos pedregosos que asoman por la planicie de pasto del páramo.

Normalmente, entre 200 y 300 soldados del ejército sirven en esta posición.

ALAMEDA: La villa de Alameda se encuentra en el límite del denso bosque de encinas, robles y acebos que rodea la laguna de Liafdag, llamado Bosqueacebo. Alameda es un pequeño asentamiento rural que subsiste gracias a la recolección de las setas y hongos que crecen en las arboledas fluviales y humedales en torno al lago, así como unas pocas hectáreas de trigo y cebada plantadas cerca de la villa. También es reseñable la pesca de la trucha de cabeza de jarrete en la laguna, que algunos habitantes de Alameda aprovechan para vender en la cercana Fonda del Camino del Comercio consiguiendo no pocos beneficios, ya que la trucha de Liafdag es muy apreciada.

El pueblo fue fundado por unos pocos hombres buenos de Robleda y algunos ciudadanos del vecino Visirtán hace ya muchos años. Lo que en principio fue un campamento de temporada para la pesca de la trucha, se convirtió con el paso de los años en un asentamiento estable que atrajo a no pocos aventureros y familias humildes que buscaban un sitio apacible donde ganarse la vida con el sudor de su frente.

El camino que conduce hasta la aldea de Alameda está bien cuidado y es amplio. El pueblo cuenta con algo menos de una docena de construcciones, todas ellas edificadas en madera de roble y con cimientos de roca caliza y mampostería. En algunas de las callejuelas laterales y pasajes se han colocado unas barricadas o barreras para entorpecer el paso hacia el camino principal que separa la villa en dos. Por encima de dichas barreras, más allá, puede verse el pequeño claro sembrado de grano y la densa y verde arboleda de la laguna de Liafdag. A la entrada del pueblo suele apostarse un hombre armado de guardia. Justo detrás, hay un pequeño molino de viento

y un silo de adobe para guardar el grano cosechado. En la parte frontal de la edificación, hay un hermoso parterre lleno de plantas ornamentales rodeado de una valla de madera pintada de blanco.

El Señor de los Caballos: Junto al camino principal, se encuentra la posada y única taberna de la aldea de Alameda, El Señor de los Caballos, un establecimiento rústico, pintoresco, acogedor, caliente y ruidoso, siempre lleno de parroquianos y viajeros venidos de allende la Marca. El establecimiento tiene renombre en toda la región desde que **Zenobia Husai** los construyó hace ya 13 años con el dinero que heredó de su difunto marido poco después de que éste falleciese. Aventurero profesional, Druso Delmar se vio obligado a retirarse cuando contrajo pulmón negro —enfermedad que acabaría matándole mientras exploraba unas viejas ruinas. Visirtaní de origen, nacida en Palmira aunque criada en Alameda, Zenobia había estado totalmente enamorada de los caballos desde que era apenas una niña, así que nadie se sorprendió cuando decidió abrir la parada en el pueblo.

La posada es un edificio de dos plantas en forma de “T” fabricado en madera de roble y cedro. Las ventanas están equipadas con cristal auténtico, una rareza en la mayoría de las regiones debido a su elevado precio. Colgando de la puerta delantera hay una gran tablilla que representa la cabeza estilizada de un caballo y un látigo enrollado. De noche, cuando las dos chimeneas arden brillantes en el salón, sus ventanas irradian una luz acogedora. El salón es bastante grande, con espacio suficiente como para atender fácilmente a treinta o cuarenta clientes. Los grandes hogares caldean suficientemente la sala y las grandes ollas de estofado se cocinan lentamente cerca de la lumbre. El hogar situado al este se abre también a la cocina. El salón comedor está lleno de sillas, taburetes y mesas redondas de madera gruesa.

La taberna sirve dos tipos de cerveza: Casco de Relámpago, una dorada y suave cerveza rubia;



y Corcel Negro del Páramo, una cerveza negra, fuerte, densa y muy oscura con un ligero toque de canela. Además, hay disponible también otras bebidas como suero de leche de yegua, vino de saúco, acebocaliente —fabricado con bayas de acebo fermentadas— e infusiones variadas de frutos del bosque.

Garalón del Bosqueacebo es el sanador residente en el local y auténtica mano derecha de Zenobia. Garalón prefiere trabajar cuidando de los caballos y otros animales en la parada, cosa inusual en un druida, cuya vida se desenvuelve, de común, entre las frondas y junglas de las forestas. El sanador lleva sus largos cabellos morenos recogidos en una cola de caballo. Tiene una desagradable e irregular cicatriz en el lado izquierdo de la cara, producido por el ataque de aguijón de un draco del vado.

En la cocina de la taberna trabaja el halfling **Durfo**, un regordete y bonachón personaje con una debilidad por la pastelería. Esta zona es el reino privado de Durfo, completamente atiborrado de mesas, armarios, ollas, cacerolas, ganchos, asas, alimentos secos, carne, verduras frescas, especias, mermeladas, jaleas, natillas y cualquier otra cosa que un maestro cocinero precise para preparar sus platos. Tres enormes barriles de cerveza y otros muchos más pequeños llenos de otras bebidas ocupan su lugar junto a la pared este.

En la taberna también ayudan en lo que buenamente pueden los dos vástagos de Zenobia, **Eleal** y **Druso**.

El Señor de los Caballos no es sólo una posada-taberna al uso, ya que su propietaria también se dedica a la cría y comercio de equinos que se han hecho famosos en toda la Marca, y más allá, por su doma y buenas condiciones físicas. Ciertamente, los caballos de Alameda destacan por su fortaleza y bravura. Tratantes de caballos de todas las tierras circundantes se desplazan, en alguna ocasión, hasta la pequeña villa para comprar algún buen ejemplar que echar a sus yeguas. Por ello, no es de extrañar que el local posea una larga fila de cuadras que se extiende al

norte y sur del edificio principal (posada). Todas ellas tienen techos provistos de tejas de barro, mientras que las paredes y suelos han sido contruidos empleando gruesos tablones de roble oscuro. En los establos hay una buena cantidad de heno depositado. Cada una de las dos filas de establos pueda albergar unos 40 caballos. A causa de la gran cantidad de caballos que guardan, y los que están de paso, hay un característico olor a establo en los alrededores de la parada, cosa que ha causado algún problema con los vecinos en no pocas ocasiones.

En el centro del recinto hay un enorme corral común que puede llegar a albergar más de 300 animales. Hay varios grandes abrevaderos situados a lo largo y ancho del vallado. Hay un pequeño corral más pequeño al otro lado de las cuadras, un tanto alejado, donde recogen las yeguas en celo.

Existe, cerca del vallado del corral mayor, un pozo de mampostería que se hunde 60 pies en el subsuelo, hasta alcanzar una pequeño nacimiento de agua dulce. En los últimos meses, el agua que se sube del pozo tiene un desagradable sabor metálico, aunque los caballos no se han visto, hasta ahora, afectados por ningún mal.

NOTA: Nadie lo sabe aún, pero en la pequeña cueva subterránea vive un monstruo corrosivo que se está alimentado de las monedas que la gente tira al pozo.

MENÚ DE LA TABERNA

Bebidas:

Casco de Relámpago 1 pc.
Corcel Negro del Páramo 2 pc.
Leche de vaca 1 pc.
Vino de saúco 7 pc.
Acebocaliente 1 pp.

Comidas:

Filete con patatas 1 pp.
Guiso de verduras 2 pc.
Tarta de frutas 4 pc.
Pan de ayer 1 pc.

Pan fresco 4 pc.
 Pastel de carne picada 5 pc.
 Pasteles de avena 1 pc.
 Pasteles de semilla 3 pc..

Servicios:

Baño en el abrevadero 1 pc por persona.
 Colada 1 pp.
 Corral 2 pp por caballo y noche.
 Corral 2 po por cada cinco caballos durante una semana.
 Corral privado 5 pp por caballo y noche.
 Cuadras 5 pp por caballo y noche.
 Cuadras 10 po por cada cinco caballos durante una semana.
 Habitaciones buenas 5 pp.
 Habitaciones comunales 2 pc.
 Herrado caballo 4 pc.
 Reparación de montura y silla a precio variable.
 Servicios drúidicos para animales a precio variable.

TORREGNOLL: Al sur de Alameda, siguiendo el camino hacia el Valle Sagrado y Nidaros, existe una vieja torre de vigilancia que aún se mantiene en activo. El Ejército del Este la emplea para vigilar la frontera de la Marca con el reino de Visirtán. Hace muchos siglos, esta zona estaba infestada de gnolls, pues numerosas tribus de estas hostiles criaturas habitaban las tierras entre el Valle Sagrado y las quebradas de Cerrognoll al oeste de Calvera. De hecho, aún hoy quedan algunas pequeña bandas gnolls en las montañas. De ahí que la torre reciba el curioso nombre de Torregnoll. Generalmente, una guarnición de 20 soldados se turnan cada mes para vigilar la frontera desde la torre.

NIDAROS: Más allá de los Páramos del Pasto, ya muy cerca del Valle Sagrado, el viajero podrá encontrar la vieja aldea de Nidaros. El pueblo apenas es un conjunto de casas, haciendas rurales y granjas agrícolas, dedicadas al cultivo del cereal y los frutales. La villa cuenta con un pequeño destacamento de 10 soldados del Ejército

del Este para proteger a sus gentes. Estos soldados dependen de un sargento destacado que, junto al burgomaestre de Nidaros, Regis Litius, administran la aldea.

LACARDA O CARDA: Pequeña aldea al suroeste de Nidaros, hoy apenas habitada por unas pocas familias que aún pastorean con sus recuas la zona. Sólo los Guardas de Vecería y alguna patrulla ocasional del ejército vigilan la zona. La cercanía del siniestro Valle Sagrado tal vez sea el motivo de que las gentes de la Carda hayan, con el tiempo, abandonado la zona. No obstante, una famosa compañía de aventureros, conocida como Lentulus Nobilior, se ha asentado en el pueblo, adquiriendo una casa como base de operaciones para lanzar misiones exploratorias en la zona del Valle Sagrado. Se dice que Steinkel, un conocido clérigo mercenario, cazatesoros sin escrúpulos y peligroso contrincante, está con ellos. Lentulus Nobilior es una de las compañías de aventureros más conocidas de Reino Bosque, peligrosos guerreros, avezados y astutos luchadores con mucha experiencia.

STEINKEL

CA: 5 (cota de mallas)
DG: 9 (45 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Espada larga mágica 1d8+2
TS: como un clérigo de nivel 9º
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Px: 2,300

Steinkel es un famoso mercenario de la zona, un clérigo experto en batalla, gran conocedor de la historia del Reino y aventurero profesional desde su adolescencia. Criado en Robleda, su padres murieron siendo él muy joven, y quedó al cuidado de los clérigos de Valion, que lo



Raque Cernego

recogieron en su orfanato. Pasó su juventud en el templo del dios de la Luz, donde aprendió con los monjes y clérigos los rituales de invocación, plegarias y ritos clericales. Al cumplir los 14 años tomó los hábitos de Valion y fue investido clérigo. Dos años después abandonó el templo y se enroló con su amigo Fistan en una compañía de aventureros, dispuesto a conocer el mundo. Desde entonces, ha vivido innumerables aventuras, a lo largo y ancho de Valion y Cirinea, incluyendo dos años de servicio con el Ejército del Este.

Steinkel normalmente vive en Lacarda, en una pequeña torre a las afueras del pueblo. Sin embargo, en los últimos meses, Steinkel ha sufrido una transformación, abandonando el culto de Valion. Ahora mismo nadie sabe a qué dios sirve, pero parece como si su poder se hubiera incrementado. La última vez que se le vio, fue cerca del Valle Sagrado.

EL VALLE SAGRADO: Al este de Lasminas, cerca de Carda y Nidaros, el terreno se hunde formando un valle boscoso siempre cubierto por una extraña neblina húmeda que se pega al suelo y zigzaguea entre los troncos de los viejos robles y olmos en la espesura. Al este, unas colinas quebradas, tortuosas, se alzan sobre las copas de los árboles. En el centro de los valles hay una pequeña laguna de aguas negras y en su orilla se pueden observar tres viejas edificaciones en ruinas, como templete, aunque poco queda de ellos. En las quebradas al este, hay cientos de cuevas y cavernas, que nadie se atreve a explorar, pues se creen llenas de monstruos y malditas por los dioses. Algo siniestro flota en el aire del valle. Por las noches, el bosque queda sumido en un silencio sepulcral, como si la vida quedara suspendida, regida por un poder malévolo oculto en las grutas.

En las leyendas se dice que este valle era un lugar sagrado para un pueblo hoy desaparecido, con dioses terribles y malévo-

los. Sus gentes vivían en las colinas, y alrededor de la laguna negra. Todavía se pueden encontrar muchas ruinas y restos de estos asentamientos de antaño en el bosque. En el interior de las quebradas hay multitud de grutas excavadas, profundas, de diseño complejo, que se hunde muy profundo en la tierra.

Desconocido para casi todos, en el interior de las quebradas existe una portal de los elfos de la sombra, que comunica directamente con la ciudad de Xorandor, en Ziyarid. De hecho, es uno de los portales más usados por los elfos oscuros, ya que les permite acceder al mismo corazón de la Marca del Este para llevar a cabo sus malévolos planes.

MANSIÓN MONTRASGO: Al sur de El Valle Sagrado, se puede encontrar la mansión fortificada del Conde Montrasgo, cuya familia vive



aquí desde hace varias generaciones. El Conde Diadematus Lentulo Montrasgo es adelantado de Marvalar y Guardián de la Costa de las Tortugas. En realidad, la Mansión Montrasgo es una castillo fortaleza, dispuesto con foso y recinto amurallado, en el interior del cual se encuentra la mansión de la familia y un acuartelamiento del Ejército del Este, contando una compañía de 100 hombres y oficiales. Los viajeros pueden pedir alojamiento para pasar la noche o buscar refugio en el castillo, y generalmente son bien recibidos.

El hito de Monstrasgo, un monolito de mampostería, marca la frontera de los dominios de la familia y de Reino Bosque al este. Se encuentra a una legua de la mansión.

ARENA Y BOSCAZUL: El Conde de Montrasgo es también señor de Arena, un pequeño pueblecito de pescadores en Costortuga. Arena es apenas un conjunto de cabañas sencillas construida sobre una zona de dunas conocida como las Dunas Piratas, pues antaño era un lugar elegido por los bucaneros del estrecho para desembarcar y descansar. Al este se extiende una pequeña floresta conocida como Boscazul, donde crecen palmeras y palmitos junto a limoneros y naranjos, formando un bosque fragante, inundado por el olor del azahar y la brisa marina fresca y salina del profundo azul (para los lugareños de Arena, el Mar del Dragón es conocido como El Profundo, o el Profundo Azul, de ahí el nombre de Boscazul, dada la proximidad del mar) que azota los acantilados de la Costa de la Tortuga.

LASMINAS: Al otro lado del Arroyosauce, se levantan las colinas de Lasminas, una sierra minera que ha sido explotada desde hace siglos, aunque en los últimos años ha sido abandonada. Algunos grupos de trasgos han ocupado las viejas galerías de las explotaciones mineras. Se sabe que se pueden encontrar aboleths, malévolas criaturas acuáticas, en el gran lago subterráneo

que existe en la mayor de las minas abandonadas.

OLMEDA: Olmeda (Ulmus en la lengua ancestral de Elverion) es capital de la Marca del Oeste y base del Ejército del Oeste, cuyo símbolo es un viejo olmo de color negro sobre fondo blanco. Los hombres de la villa son recios, escuetos como el paisaje que se extiende más allá de sus murallas, de ondulados páramos y colinas cubiertas de diente de león y jara. La villa es un lugar tranquilo, de gentes sosegadas y entregadas a sus labores que se ufanan abnegadas desde el gallo de la aurora hasta el ladrido crepuscular, para marchar a sus hogares de recia piedra gris, pues ésta es la carne de las casas, y las casas, la otra piel del hombre.

Como hemos apuntado, en Olmeda se encuentra estacionado gran parte del Ejército del Oeste, en el enorme cuartel conocido como El Trasíbulo.

PASORAUDO: Pasoraudo es el vado más importante sobre el Arroyosauce en el Camino del Comercio o de la Manticora. Fue el primer puente construido sobre el río en tiempo remoto, desde entonces ha jugado un papel crucial en la historia del Reino: por él han cruzado ejércitos, reyes y reinas, aventureros, viajeros y cientos, sino miles, de caravanas comerciales. Normalmente hay una guardia fija de soldados del Ejército del Este acantonados en su ribera occidental. Con el paso de los años, algunos habitantes de la marca han establecido sus hogares y negocios cerca del vado. Es un lugar peligroso, atacado frecuentemente por bandidos y malhechores.

Robleda es una ciudad pequeña, recogida y acogedora. Se encuentra situada sobre una colina que domina los campos circundantes. Alrededor de la ciudad se ha construido una gran muralla de color rojizo sobre un terraplén. Este muro exterior cuenta con torres de vigía, construidas con ladrillo y reforzadas con piedra.

Las calles de la ciudad son estrechas y empedradas, manteniéndose limpias y cuidadas. Las casas son bajas, de una planta, aunque existen algunas más altas, incluso de dos o tres pisos. Las viviendas están construidas con fuerte y nudosa madera de roble, reforzada con piedra de canto en sus esquinas y planta baja. Las techumbres son a dos aguas, de pizarra negra en algunas casas (aquellas de las familias más acomodadas) y de pajizo de cáñamo anudado en las haciendas menos favorecidas. Unos pocos caserones grandes y solariegos, están levantados íntegramente en piedra oscura y gris, con techos y artesonados de madera.

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, donde se levanta la casona del Consistorio del Burgomaestre. Muy cerca de ella se alza la Casa de la Mañana, consagrada a Valion. La Casa de la Mañana es un templo construido en granito ocre, algo verdoso debido al musgo que crece en sus arrugas y grietas.

A un lado del Consistorio se encuentra el Alguacilazgo de la Guarda de Robleda y la pequeña prisión anexa. También cerca del Consistorio, pero en el lado opuesto al casón del alguacil, podemos encontrar la oficina del Licurgo de Aduanas, que realiza a su vez funciones de almotacén, recaudador de impuestos e intendente de Marvalar. La casa siempre está guardada por dos soldados apostados en garitas de pie y armados con grandes alabardas.

Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada hecha en madera de roble y techada de pizarra

Aquellos de vosotros más familiarizados con los productos y aventuras aparecidas para el juego, recordaréis La Orden del Libro, sita en la ciudad de Robleda, que apareció por primera vez en la aventura El Enclave. Pues bien, como podrán observar, no hemos incluido esta localización en Robleda en sitio alguno, así que eres libre de emplazarla donde se te antoje, si es que crees necesario usar esta organización en tus aventuras en la Marca del Este. Nosotros hemos preferido no incluirla, pero insertarla en el esquema político de la ciudad no cambiará sustancialmente el tono general. Como ya hemos dicho, éste es tu escenario de campaña, siéntete libre de cambiar lo que se te antoje. Todo lo que bagas estará bien.

marrón claro, se reúne el influyente Consejo de Vecería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén, en la parte trasera de la casona del Consejo, contiene los aperos y armas de los Guardas de Vecería, que cuidan de los campos y colinas, manteniendo a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Modo Damodar es el Consejero Mayor del Consejo de Vecería. El Consejo está formado por una docena de miembros, todos ellos renombrados e importantes ganaderos y arrieros de recuas de trajín. La silla de consejo es hereditaria y vitalicia. Existe una jerarquía muy fuerte dentro de las sillas de horca del consejo. Los cuatro miembros más viejo reciben la silla Norte, Este, Oeste y Sur, respectivamente, aquellos más recientes y, por ende, menos importantes, ocupan las sillas, nordeste, noroeste, sudeste y sudoeste. Las cuatro sillas restantes son puramente consultivas, y se colocan aparte, sobre una tarima de madera, alejada tres metros de la gran Brújula del Consejo de Vecería -que así se llama la Mesa del Consejo de Vecería de la Noble Villa de Robleda-. Las cuatro sillas son, como he dicho, represen-

Robleda



1. Casa molino de Tiran Roblealbo
2. Puerta del Vado
3. La Sirena Alegre
4. Alguacilazgo de Robleda
5. Licurgo de Aduanas
6. La Flecha Mortal
7. Casa de la Mañana

8. Los Camos
9. Casona del Burgomaestre
10. Arsenal de Barren
11. La Parada
12. Consejo de Vecería
13. Útiles Provisiones de Quil
14. Cementerio

15. Cemas de Muñecaniebla
16. Fortaleza del Duque Reginbrad
17. Establos de Marcablanca
18. Anfiteatro de Robleda
19. La Ciudadela
20. Puerta de Las Colinas
21. Tenería de Gorm

tativas y tiene un carácter puramente protocolario. La Silla Mayor de Consulta estaría ocupada por el Corregidor Adelantado de Robleda, y las otras tres, de rango inferior, estarían reservadas para el Jefe de la Guarda de Vecería, otra para el Licurgo y la última para el Alguacil de la Villa. Muy pocas veces son llamados a consulta en tarima los miembros citados, aunque todas las resoluciones del Consejo deben proveerse con la firma del Corregidor, el Duque de Robleda. Los legajos son remitidos en mano por el secretario del Consejo para que sean firmados por el Duque.

Modo es un hombre de edad avanzada (andaré cerca de los 60 años), de aspecto huraño y mezquino. Es bajo (1,57 metros), rechoncho, calvo y con orejas pequeñas que contrastan con su gran nariz aguileña. Sus ojos son pequeños, de un color marrón oscuro. Modo camina con una leve cojera en su pierna izquierda, ligeramente encorvado hacia delante. El ladino viejo masajea sus curtidas y ajadas manos constantemente, amarillentas y con las uñas largas y descuidadas. Viste una pesada túnica color granate, con adornos de oro en forma de filigrana en florilegio. Sobre su pecho pende una pesada cadena de oro con el emblema del Consejo -una brújula dorada, marcada en su centro con una vara larga de

pastoreo que se cruza con una espada desenvainada.

En las proximidades de la plaza principal del burgo, La Plaza del Roble, existen dos posadas de parada y fonda: Los Gamos de la Marca del Este (Los Gamos) y Parada de Robleda (La Parada).

Los Gamos de la Marca del Este (Los Gamos): Los Gamos es una edificación de tamaño considerable. La posada está limpia, bien cuidada y el precio es razonable. Marcus Delagua, el propietario, es un hombre simpático, calvo, con cara mofletuda y una barriga enorme. Empieza a tener arrugas en las mejillas y alrededor de sus ojos pequeños y de color marrón oscuro. Una prominente barriga le cuelga por encima del cinturón. Marcus es muy cordial con los viajeros y les indicará con gusto la manera de llegar a cualquier lugar de la villa. La posada tiene 25 habitaciones, una cifra nada desdeñable, pero, como se sabe, Robleda es una parada asidua de muchos de los viajeros de la atestada Ruta del Comercio o Camino de la Manticora. Aunque limpia y segura, la posada y las habitaciones están casi completamente desprovistas de decoración, dando la sensación de monotonía y sencillez. La posada no tiene establos, pero los Establos de Marcablanca del otro lado de la calle son bastantes grandes y bien dotados.

Parada de Robleda (La Parada): La Parada tiene bien merecida fama por su excelente servicio de comidas, sus delicados vinos y su incluso mejor brandy. Aunque los precios son más o menos el doble de lo normal, todo lo que hay aquí es de la mejor calidad. Además de la comida, Jasmine Wel actúa aquí todas las noches, lo que atrae a grandes multitudes ansiosas por disfrutar de los bailes exóticos de esta maravillosa artista de origen visirtaní. El lugar está dirigido por un mediano llamado Loran, quien contrata a una serie de chicas como camareras para responder a las demandas de la gente. La esposa

BAINIS DE ROBLEDA

Bainis es aparentemente un niño normal, aunque su vida no lo es tanto. A pesar de su corta edad, ha vivido muchas aventuras. Criado por un enano llamado Talfin en el lejano reino de Moru, Bainis retornó a Robleda hace unos meses, tras un viaje extraordinario rebotante de peripecias y desventuras, provisto de un poder especial y único que le proporciona una extraordinaria resistencia a los efectos de la magia. Bainis aparece por primera vez en el mundo de la Marca en el relato La Primera Aventura de Bainis, aparecida en el primer volumen de Crónicas de la Marca del Este. Dejamos en vuestras manos decidir el futuro de Bainis en la Marca...

de Loran, Mirabella, hace toda la comida, con la ayuda de sus tres hijas Laura, Riana y Betania. La Parada es un lugar muy bueno para conocer a la gente de la ciudad de Robleda y oír los diferentes rumores y noticias que circulan por las calles.

Como hemos visto, ambos son lugares acogedores y cálidos, de buen comer y mejor beber. Sus parroquianos son tranquilos y afables, aunque, de vez en cuando, tengan algo más que palabras por algún asunto sin importancia, generalmente problemas menores concernientes a lindes o pastos.

Ambas posadas están construidas como edificios de doble planta. La planta baja hecha en mampostería sólida, de muros gruesos. Sobre estos se alzan los estantes de madera de la planta superior, que acoge a los aposentos de los huéspedes. Aparte de estos dos establecimientos existen dos pequeñas tabernas de bodega en la villa. Una de ellas a las afueras, extramuros, muy frecuentada por labriegos y hombres del agro, se llama **La Escudilla**. La otra taberna, llamada **El Farallón**, está situada en un callejón lateral, muy próximo a la Plaza Grande. Es un pequeño cuartucho en un sótano húmedo y oscuro, donde suelen juntarse a beber y bravuconear alguaciles, Guardas de Vecería y algún que otro Dragón Púrpura, entre otros hombres rudos.

La Jarra de Oro: La Jarra de Oro es un edificio de una sola planta con un pequeño sótano privado regentado por Laurus Cortezaverde, un hombre que ya cumplió los cuarenta aunque su altura y complexión fuerte le hacen parecer más joven. Laurus lleva casi toda su vida dedicado al noble arte de la restauración aunque no fue hasta hace diez años que consiguió ahorrar lo suficiente para comprar este edificio cerca de la Puerta del Vado, en mitad del Paso de Elverion, y convertirlo en su propia taberna. Algunos hablan de un Laurus viajero y aventurero en sus años mozos pero él siempre lo ha desmentido.

De lo que sí presume es de tener la mejor bodega de Robleda, si no la más cuantiosa, la más selecta y cuidada. Ciertamente es que apenas tiene

oportunidad de servir sus buenos caldos a los viajeros ya que el oro que pide está por encima de las posibilidades de su clientela habitual, pero aquellos viajeros acomodados que lleguen a Robleda por el Camino Mantícora y quieran refugiarse en su acogedora sala bien harían en dejar que Laurus les sugiera un vino con el que acompañar el estofado de buey del que está enormemente orgulloso.

No dispone de una carta estable de precios pero una buena aproximación podría ser:

Cerveza – 1 mp
 Vino de la casa – 5 mp
 Vino reserva bodega Rojosauce – 5mo
 Vino reserva bodega Rojosauce año 485 – 12 mo
 Vino reserva bodega Rojosauce año 485, Lote rojo – preguntar
 Sopa de cebolla – 1 mp
 Sopa de pollo – 3 mp
 Estofado de pollo – 6 mp
 Estofado de ternera – 13 mp
 Estofado de buey – 19 mp
 Chuletas de cabrito – 18 mp

Aparte, en Robleda existen otros establecimientos y comercios que merece la pena enumerar:

Los Establos Marcablanca: Martín Marcablanca dirige los establos más grandes de la zona. Este edificio tiene fácilmente tres veces el tamaño de cualquier otro establo, con una gran zona tras los establos para almacenar carros y animales adicionales si es necesario. Hay más de 100 cuadras individuales en el enorme edificio, y cada uno posee ganchos y perchas para colgar sillas de montar, riendas y otro equipo personal si la gente confía lo suficiente para dejarlo allí.

El robo de caballos en Robleda es considerado delito capital y está perseguido por la guarnición de Dragones de la villa. Los guardias, de hecho, verifican los establos cada dos horas. Martín tiene ocho trabajadores a sueldo y cobra tarifas fijas por albergar animales.

Las Útiles Provisiones de Quil: Brando Quil, hermano de Loran, dirige esta tienda engañosamente pequeña. Aunque no hay muchos artículos expuestos, una trampilla oculta en el suelo descende hacia un enorme almacén subterráneo con una gran variedad de provisiones y pertrechos.

Brando actúa como perista del pueblo. Está dispuesto a comprar objetos de valor pero sólo al 1/3 de su precio normal.

El Arsenal de Baren: Un extremo de este largo edificio ha sido asignado como vivienda, mientras que el resto está ocupado por una enorme herrería, perfectamente equipada y dotada de un buen surtido de herramientas del oficio. Cerca de la propia forja se alinean toneles con aceite, agua salada y mineral. En las diferentes tolvas y recipientes, se han amontonado trozos de mena de metal y carbón para la caldera.

Baren vende armaduras y armas de buena calidad, y también acepta encargos. Baren tiene un ayudante enano llamado **Higran**.

La Casa de Tiran Roblealbo: **Tiran** regenta, en su propio domicilio, una herboristería, donde vende una amplia variedad de plantas medicinales, amén de ungüentos y bálsamos que el mismo elabora para curar o mitigar todo tipo de dolencias y reumatismos.

Tiran es un hombre de avanzada edad, que muestra en su rostro un sempiterno gesto hosco y concentrado. Tiran lleva elegantes faldones de seda, con pantalones oscuros cortados a la última moda. Las chaquetillas y

camisas a rayas granates y verdes que lleva realzan el color avellana de sus ojos y su piel curtida.

La Tienda de Cuero de Gorm: La Tienda de Cuero de **Gorm**, situada a las afueras de la ciudad, debido a que el terrible hedor del proceso de curtir las pieles tiende a convertir a los buenos vecinos en enemigos, elabora y vende excelentes objetos de cuero. El edificio posee dos habitaciones, una dedicada a la fabricación y la otra dedicada a manufacturar los objetos y despacharlos a la clientela. La ribera de curtido está completamente atestada de barriles y tinajas llenas de pestilentes recurtientes y extractos vegetales. De sus paredes cuelgan los cueros húmedos para que, poco a poco, escurran el exceso de agua. Gorm se encuentra aquí la mayor parte del tiempo, junto a sus dos aprendices, **Jano** y



Juno, dos hermanos gemelos de la estirpe de los Labadía.

Gorm vende ropas, bolsas, botas, guantes, mochilas y armaduras de gran calidad. Gorm marca todos sus objetos de cuero con motivos de pájaros, generalmente águilas o halcones.

La Flecha Mortal: Lluviamadera mantiene su almacén y taller impecables y organizados. Las herramientas para trabajar la madera se alinean en las paredes según el tamaño, la forma y la utilidad. La madera y huesos especiales que utiliza están apilados en lugares propios. Los arcos, ballestas y las flechas de Jacob son de excelente calidad, lo que le permite aplicar un recargo en los precios. Jacob trabaja solo aquí. Desde la muerte de su esposa, no sale en absoluto. Se le puede encontrar aquí casi a cualquier hora.

Las Gemas de Muñecaniebla: Famoso por las gemas que corta y su habilidad para hacer joyas, **Sal Muñecaniebla**, el gnomo, vive y trabaja en su pequeña y recia casa.

NOTA: Sal guarda sus joyas y gemas en una cámara acorazada en el sótano de su casa, la caja fuerte tiene 10 pulgadas de grosor, dureza 10, 150 puntos de golpe, CD Romper 30 y CD Abrir Cerradura 35. Tesoro: gemas y oro por un valor de 8.500 monedas de oro.

La Casa Grande y La Plaza Grande: No deberíamos olvidarnos de la Casa Grande, así llamada la mansión del Duque de Robleda, Corregidor de Marvalar, destinado en las tierras de frontera de la vieja Robleda. El Duque es Preboste Adelantado del Camino del Comercio. Su casón es grande y hermoso. Levantado con la piedra de la garganta fría, dura como el hierro de Ungoloz, allende el Liafdag. Sendos torreones se levantan en su fachada, enmarcando la planta cuadrada de la edificación señorial. Una patrulla de seis soldados vigila, día y noche, el exterior de la casa.

Toda la Plaza Grande de Robleda está embalsada. Hay una bonita jardinera en su centro donde vive, desde tiempos inmemoriales, un hermoso roble. A su alrededor crecen multicolores ciclámenes robleños, apretujados en alegres ramilletes. Los fines de semana, alrededor del vetusto y achaparrado árbol, se concentran los mercaderes. Vienen de muchos lugares, incluso más allá de la Marca del Este. Allí trafican con sus mercancías y chismes, siempre dispuestos al negocio y al trueque. Algunos de los personajes más conocidos de la zona son:

- **Usamigaras, el adivinador:** En la Esquina de la Marca, en una callejuela accesoria a la Vuelta de Acebeda, radica el curioso establecimiento de Usamigaras, El Pensadero de Robleda. Usamigaras es un hombre de aspecto siniestro que se dice posee dotes adivinatorias. El Pensadero de Robleda está situado en un destartado edificio de madera oscura y fachada tan estrecha como las saeteras de Puerta Umbría. La planta de abajo contiene una pequeña cocina y un diminuto salón de estar, mientras el piso superior aloja un único dormitorio. Según parece, la sala destinada a las adivinaciones está localizada en el húmedo sótano de la propiedad, donde, murmullan los vecinos, Usamigaras guarda su fabulosa bola mágica de ver el futuro.

- **Galeon Remesul:** Galeon Remesul es la cabeza visible de una de las familias más pudientes y ricas de toda la Marca, los Remesul. Dueños de varios talleres y telares especializados en el trabajo de la lana y el lino, son además propietarios de grandes extensiones de terreno cultivado, así como comerciantes de ganado y pastores. Desde tiempo inmemorial, han mantenido una relación muy tirante, cuando no abiertamente enfrentada, con los Basa, situación hoy mitigada gracias a la eventual y misteriosa retirada de estos últimos de la vida pública. Sin embargo, la tranquilidad de los Remesul se ha visto nuevamente alterada por la desaparición de Albion Remesul, hijo de Galeon.

El símbolo de la familia Galeon es una cabeza de carnero sobre fondo verde oscuro y reborde plateado.

• **Denter Basa:** El jefe de la casa Basa, enfrentada a los Remesul en los negocios, es Denter Basa, apodado el zorro. La casa Basa controla el comercio marítimo de Robleda, poseyendo numerosos almacenes en muchas de las ciudades más importantes del mundo, desde los que importan objetos, especias y otras mercaderías que venden a precios elevados en Reino Bosque y las Frondas. Últimamente los Basa se han retirado de la vida pública, y no se dejan ver en las calles, encerrados en su mansión del centro de la ciudad. Un magister de confianza de Denter sigue controlando los negocios de la familia. Nadie conoce los motivos de esta extraña ausencia de vida pública de los poderosos Basa.

El símbolo de los Basa es un kraken con una B incrustada en su cabeza sobre fondo azul marino y reborde dorado.

RELIGIÓN

El dios más importante del panteón de Reino Bosque es **Valion**, dios del bien, de la luz, de las mañanas, de los bosques, de los campos de labranza, colinas y páramos. **Valion** es el dios redentor, beatífico, que todo lo puede, el dios que otorga la muerte que permite descansar a los justos. Junto a él se encuentra **Aneirin**, su esposa. En ocasiones se les adora como a una única entidad, ya que ambos representan la luz.

Valion es un dios de origen élfico también venerado en *Esmeril*.

Rivulus es el señor de los ríos, torrentes, cascadas, riachuelos y arroyos, señor del agua que corre bajo los puentes, señor de lagos y lagunas, señor del rocío y la lluvia.

Velex es el dios de la guerra, del conflicto, de la fuerza, la violencia, la rectitud, el deber. Señor de los soldados y los hombres en armas.

Taranis el amo del trueno y la tormenta, de los elementos desatados, de la furia indómita de la naturaleza, de las montañas nevadas y cumbres borrascosas.

Orión es el señor de los cielos, del viento, del firmamento y los astros que lo surcan.

Nébula es la diosa de la magia, la alquimia, lo arcano, lo misterioso y enigmático, lo inaprensible al ser humano.

Penumbra es el dios de la oscuridad, de la noche, del engaño y la mentira, de la soledad, de lo malvado que aguarda oculto en las tinieblas, de la suboscuridad, de los monstruos y criaturas horribles que habitan agazapados en la sombra.

Leviatán es el señor de los mares y las simas abisales, de las tormentas, de las olas, de las profundidades pelágicas y todas las criaturas que habitan bajo las aguas.

Orcus es dios de los muertos vivientes, de la no-muerte, del mal, la traición, la malevolencia, la nigromancia.

Legis es el señor del comercio, la justicia, la administración, la burocracia, los negocios, la riqueza, la ciencia y el conocimiento.



VISIRTÁN

Califa Bashir Din'Vaziri

CAPITAL: Urusal-Din (población aproximada de 95.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Ôsman, Palmira, Ûr-Gumla

POBLACIÓN: 260.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Califato.

RELIGIÓN: Isthar.

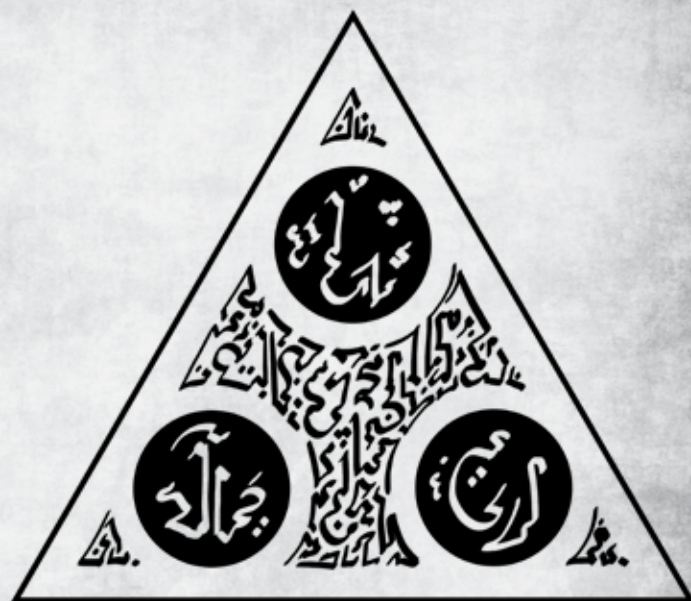
RAZAS: Casi toda la población es humana, con minúsculas comunidades de enanos y halflings. Uno de cada seis habitantes son beduinos del desierto.

RECURSOS: Lino, algodón, orfebrería, cerámica, metales, sal, oro, plata, armas, armaduras, caballos, ganadería, cuero.

HISTORIA

Desde antiguo, el desierto de Eretria y sus alrededores estuvieron poblados por incontables tribus beduinas (nómadas del desierto) que se enfrentaban entre sí en un conflicto interminable. Las luchas hacían imposible el comercio y los asentamientos tribales eran destruidos antes de que pudieran convertirse en ciudades. Para colmo de males, el caos reinante era aprovechado con frecuencia por los guerreros de Ungoloz, que hostigaban a las tribus nómadas a placer.

Pero en el año 211 C.V., después de que una hueste ungolita destruyera varios asentamientos tribales en el norte de Eretria, Seif-Al-Din (Espada de la fe), jefe de la cabila de los urusales, la más antigua y respetada, reunió a todos los pueblos al sur de los picos de Malamir, en el extremo oriental del desierto de Eretria; aquel encuentro sería conocido como el Concilio de



Calvera. Tras varios días de negociaciones, el resto de caudillos tribales nombraron a Seif-Al-Din califa, sucesor en la tierra de Ishtar, y decidieron llamar a su territorio Visirtán (mar de arena), para fundar poco después Urusal-Din (Templo de la fe) como capital del reino. Como califa, Seif-Al-Din, pasó a convertirse en líder espiritual y político de la umma, es decir, la comunidad de las cabilas de Eretria unificadas en torno al gran califa designado por todos los jeques tribales en asamblea de notables.

Durante los siguientes 200 años, el califato de Visirtán presentó un frente común contra los asaltantes extranjeros y fue prosperando, lo que se tradujo en la aparición de varios asentamientos de importancia que rodeaban el desierto, lo que a su vez facilitaba la defensa del país. De este modo, en el año 312 C.V., Seif-Al-Din IV fundó Ôsman y los pasos de frontera, asentamientos que fueron prosperando y acabaron convirtiéndose en importantes enclaves visirtaníes.

Visirtán participó en el 527 C.V. en la célebre Batalla del Sagrario o de los Tres Ejércitos que se libró en los páramos al oeste del Liafdag (hoy conocidos como Eltauro), aliado junto al Ejército del Este (Reino Bosque), y que resultó en la derrota de las tropas de Ungoloz. A partir de ese momento, los visirtaníes se liberaron de las constantes razias ungolitas y comenzaron a

prosperar rápidamente, estableciendo rutas de comercio con los pueblos vecinos y fortaleciendo Visirtán en todos sus ámbitos: política, económica y religiosamente, hasta convertirse en una de las naciones más prósperas y poderosas del mundo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El gobierno en Visirtán mezcla lo político con lo religioso, el Califa (jefe político) es también el Gran Imán (jefe religioso) y se supone en contacto directo con Istar, principal deidad de Visirtán. El Califa delega parte de sus funciones políticas en el Malik (el que gobierna), quien dirige a los jeques tribales o jefes de los diferentes pasos de frontera y pueblos nómadas del desierto, además de ser el protector delegado del pueblo, siervo del Califa.

El resto de la estructura político-religiosa de Visirtán esta compuesto por las siguientes figuras:

- *Shah*: Príncipe heredero del Califa.
- *Malik o Visir*: Gobernador.
- *Emir*: Jefes militares con mando en plaza.
- *Amil*: Casta funcionarial que administra el reino, bajo mandato directo del Malik.
- *Cadi*: Juez investido con la autoridad para impartir justicia según las leyes del reino.
- *Imanes*: Jefes religiosos locales que deben obediencia sólo al Califa, como su único jefe religioso.
- *Jeques*: Jefes tribales.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El ejército de Visirtán se organiza en partidas de guerra, generalmente formadas por un nutrido grupo de caballería, integrado por jinetes a caballo y camello. Una de estas partidas, llamadas taifas por los visirtaníes, está compuesta por entre 500 y 1000 jinetes al mando de un emir. Las tropas del califato, debido al peso de la caballería, gozan de enorme movilidad y capacidad de maniobra. Ocasionalmente, cuando la situación lo requiere, una taifa puede contar con una unidad de infantería de apoyo, pero, por regla general, la infantería sólo se emplea para defender posiciones estáticas, como wadis, pasos de frontera, ciudades, alcazabas, fortalezas, oasis o pozos de agua.

La infantería del califato porta armaduras ligeras que facilitan la movilidad, normalmente cotas de malla o cuero, y marcha a la guerra armada con lanzas, arcos cortos y alfanjes o cimitarras. La caballería está igualmente dotada de cotas de malla, escudos, lanzas, cimitarras y arcos cortos.

ISHAR

También conocida como Lucero de Oriente, es la más brillante estrella en la bóveda celeste. Al contrario que el resto de astros, Ishtar no cambia de posición durante la noche, cuando es visible, señalando constantemente el este con su característico brillo verde oscuro. Desde tiempo inmemorial, los nómadas del desierto usaron el fulgor verde del Lucero de Oriente para guiarse en sus travesías nocturnas por las arenas de Eretria. Con el paso de los siglos, la estrella verde pasó a convertirse en la diosa de los pueblos de las arenas, su guía y única señora.



GEOGRAFÍA

Visirtán tiene unas dimensiones aproximadas de 5.000 km², de los que 3.500 km² son desierto. Además, al sur, posee una extensa costa de 700 km. Visirtán limita a occidente con la Marca del Este, con Ungoloz al noroeste y con Nirmala y el Imperio Kang a oriente.

Existen cuatro ciudades que sirven como pasos de frontera, conectadas entre sí por la carretera principal de Visirtán, la llamada Senda Nómada, que rodea el desierto de Eretria. Estos pasos de frontera conectados son Ôsman (de unos 25.000 habitantes), Palmira (con aproximadamente 10.000 habitantes), Urusal-Din (con algo más de 50.000 habitantes) y Ûr-Gumla (casi 5.000 habitantes, la mayoría de ellos personal militar). El resto de la población es nómada o vive en pequeñas aldeas.

Sus principales accidentes geográficos son:

- Desierto de Eretria, de 3.500 km², que ocupa todo la parte central del califato.
- Los picos de Malamir, al sureste de Urusal-Din, que penetran en el desierto de Eretria y llegan hasta Nirmala.
- El río Al-Hayat (Vida), que nace en la sierra de Malamir hasta desembocar en el Mar de Osiris, seco durante nueve meses al año, pues sólo lleva agua durante el deshielo en primavera.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

URUSAL-DIN

Urusal-Din es la capital del Visirtán, fundada poco después del Concilio de Calvera, por el cual los jefes tribales nombraron delegado de Ishtar en el mundo a su fiel servidor Seif-Al-Din, hijo



de Tanrir-Al-Din el Grande, el más noble de los guerreros emires, señor de los Leones Urusales. Nombrado Califa, Seif-Al-Din, ordenó construir una ciudad y levantar un gran templo en honor a Ishtar donde años atrás se levantara el viejo tabernáculo que adoraran los fieles cuando el mundo era tan joven que los bosques de Elverion ocupaban todo Valion, desde la Marca de los Titanes al norte hasta la Sombra en Poniente y las estepas infinitas a oriente. Sobre aquel tabernáculo se levantaron columnas de fuste retorcido rematadas con capitales hermosamente esculpidos imitando formas de la naturaleza: la flor de loto de Nirmala y la correhuela, palmeras preñadas de frutos y la Rosa Blanca del Liafdag. Y en torno a estas bellas formas enhiestas en su torturado recorrido, crecieron cientos de hermanas esbeltas y sin adornos, y sobre ellas miles de arcos en punta que sustentaban las techumbres y andamios de las torres. Alminares que se enroscaban, día a día, entre los aparejos de las grúas y los pescantes, luchando por ganar metros al cielo y crecer hasta tocar las

nubes con su chapiteles dorados rematados con ahusadas lanzas de platino apuntando al cielo, donde revuelan gallardetes de color esmeralda, pues verde es la estrella más brillante en el firmamento, verde es el color de Visirtán y verde es el color de Ishtar. Cuando la construcción del templo concluyó, muchas lunas después, sus salones y capillas se cubrieron de bellos azulejos coloridos y suelos pulidos de mármol y terracota, cuarzo y lapislázuli. Hoy, sus largos pasillos de piedra están cubiertos por cientos de hermosas alfombras y tapices tejidos a mano. Al poco de concluir los trabajos en el edificio principal, Seif-Al-Din mandó construir un pequeño anexo, tan humilde como la jaima de un cabrero, desde donde reinaría con sabiduría su reino, engendrando una estirpe que aún lleva su nombre con orgullo. Según cuentan las crónicas, sólo cuando Seif-Al-Din descansó por dos lunas en su jaima, vinieron los Urusales, y los Sattam, y los Haddadim y otros muchos pueblos de Eretria para estar cerca de su señor. Y con ellos vinieron sus familias, niños y mujeres, y todos los ancianos

Urusal-Din



1. Palacio de Ishtar
2. Posada La Caravana
3. Taberna DelSheik
4. Puerto Fluvial
5. Casa del Placer de Yasmine
6. Zoco

7. Los Camellos
8. El Bazar de Rais Ur-Din
9. Cuartel Militar
10. Taberna Arenas de Eretria
11. La Vieja Ibnaz
12. El Escarabajo de Oro

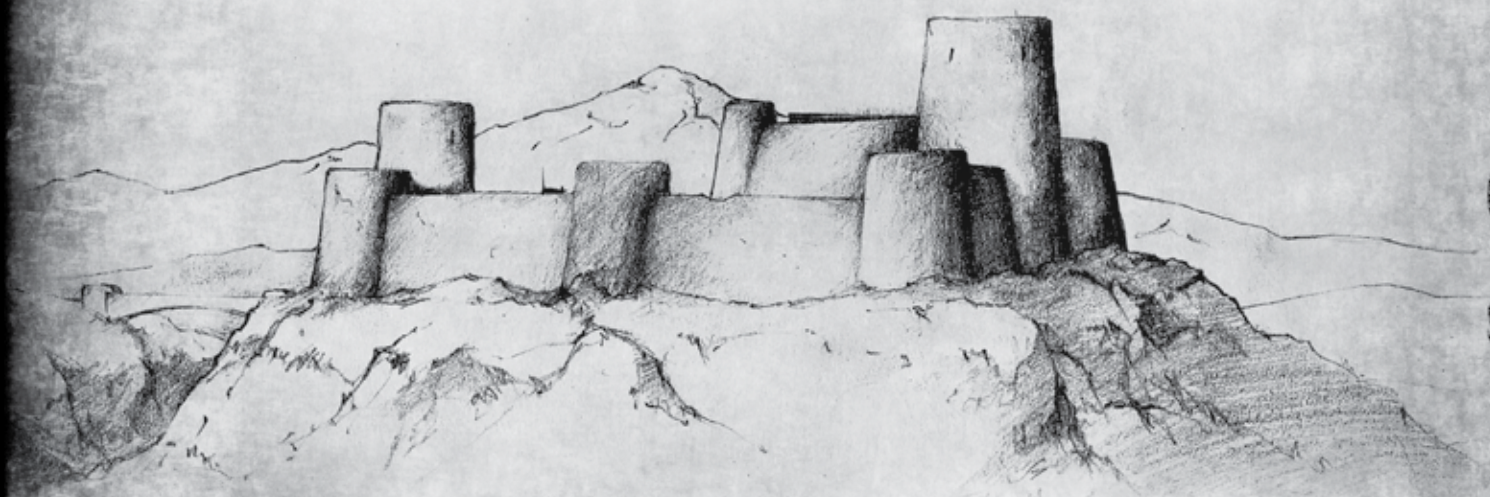
que no murieron en el camino, o aquellos que prefirieron quedar donde estaban para vivir su vida como lo hicieron sus antepasados, de un wadi a otro, en el Mar de Huesos de Eretria, y a las sombras de la vieja Ibnaz.

Y con los años y la gracia de Ishtar, la ciudad fue creciendo. Se construyeron enormes templos, y casas solariegas, y almacenes para el comercio, y tiendas y tabernas, y posadas para el viajero, e industria, y un gran zoco, el más grande de mundo, que ocupa buena parte del centro de la ciudad, y hasta un puerto fluvial. Hoy la ciudad crece en torno al Templo de Ishtar, que es también donde reside el califa y su corte. Alrededor de esta gran construcción, en completo desorden, se amontonan las casas y comercios de las gentes de la ciudad, otros templos y capillas diversas y el Gran Zoco de Urusal. Cerca del Zoco se levantan el acuartelamiento del ejército y la guardia de la ciudad. Las calles de la ciudad no tienen nombre, las gentes las conocen simplemente por las familias o comercios que se pueden encontrar en ellas.

PALMIRA: Tras Urusal-Din, ninguna otra ciudad puede rivalizar en esplendor con Palmira. Importante punto comercial en el Camino de la Mantícora, Palmira es la perla de oriente, una urbe de belleza excepcional enclavada en un inmenso palmeral regado por el agua de varios manantiales subterráneos que forman un enorme oasis

llamado Siwa por los beduinos. La ciudad no dispone de murallas, pues confía su defensa en su emplazamiento aislado en los límites septentrionales de Eretria, disponiéndose sus casas y jaimas, los palacios y templos, de forma desordenadamente bella por entre el palmeral y los frutales. La ciudad cuenta con una alcazaba fortificada donde reside el emir Taimun Al-Shakur y 3.000 soldados del ejército. Palmira dispone de un enorme zoco con forma de elipsoide provisto de soportales, templos y capillas consagradas a Ishtar y otros dioses, como Kali. Dada su proximidad a Nírmala, Palmira cuenta con una nutrida comunidad de esta nación oriental. En Palmira se crían algunos de los mejores caballos del mundo, posiblemente los más rápidos y bellos.

ÔSMAN: Ôsman es la tercera ciudad en importancia de Visirtán, sólo por detrás de Palmira y Urusal-Din. Quitando la alcazaba de Ûr-Gumla, que no puede considerarse una ciudad propiamente dicha, Ôsman es el asentamiento visirtaní más occidental y el más expuesto a los peligros, dada su proximidad a Ungoloz. De ahí que la ciudad esté fuertemente defendida, provista de una sólida muralla almenada y erizada de torres. Ôsman es un puesto comercial muy importante, ya que es parada importante en el Camino de la Mantícora. A la sazón, la ciudad dispone de un importante zoco comercial donde llegan mercaderías de todo oriente. El emir Hisham al-



Din, general del ejército con mando en plaza, es la autoridad civil y militar más importante del enclave.

ÛR-GUMLA: Ûr-Gumla no es una ciudad propiamente dicha, más bien una pequeña población murada dentro de la cual encontramos un recinto fortificado donde se acantonan 4.000 soldados del ejército del Califa. Se trataría, pues, de una fortaleza militar cuya misión es velar por la integridad de la frontera occidental del reino, así como de asegurar la inviolabilidad de la llanura sagrada de Calvera. De igual modo, la guarnición de Ûr-Gumla puede acudir en ayuda de Ôsman. Con todo, dentro de las murallas del enclave, que se encuentran abiertas durante el día, el viajero puede encontrar refugio en sus tabernas y posadas, así como adquirir algunos pertrechos básicos para proseguir su viaje.

Solamente hay dos posadas y dos tabernas en la ciudad: **Posada de Firuz**, **Los Camellos de Tarafa** (posada provista de establos y especializada en la venta de caballos y camellos), **Sharizad** (donde se pueden encontrar bailarinas exóticas expertas en la danza del vientre beduina, además de prostitutas, efebos de compañía, bebidas y comidas), **Casa Muzzafar** (tranquila y acogedora taberna y casa de comidas). También existen herrerías y una almacén con pertrechos y armas para aventureros, regentada por **Mahasin el-Muti**.

En la población hay un cadí y un imán como figura clave en el ámbito religioso. La máxima autoridad militar y civil es el **emir Munsif Azim "El León de Eretria"**, uno de los más temibles y fieros caudillos militares del Visirtán.

ECONOMÍA

La economía en Visirtán se basa principalmente en el comercio con sus vecinos del norte. Los visirtaníes exportan lino, algodón, azúcar, sal, orfebrería, cuero repujado y cerámica; además son grandes ganaderos, existiendo gran cantidad de cabras, camellos y caballos en Visirtán. Sin duda los caballos del desierto son su bien máspreciado y son famosos en todo el continente.

ARQUITECTURA DE LAS CIUDADES

Las ciudades fueron primero asentamientos militares, en los que una vez construida la mezquita, se organizaba el zoco y la ciudad comenzaba a prosperar, están fuertemente militarizadas y controladas por la guardia.

CULTURA

Los visirtaníes son grandes matemáticos, astrónomos y médicos, aunque sin duda destacan por su conocimiento de la alquimia.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Visirtán se emplaza en el desierto de Eretria. Éste abarca una superficie muy extensa, con una climatología extrema durante todo el año dada la escasez de precipitaciones. Debido a la sequedad y a su elevada concentración salina en estas zonas se pueden encontrar fósiles muy antiguos de seres vivos existentes y otros ya extintos. La mayor concentración de vida se encuentra

próxima al cauce de los ríos, aunque estos permanezcan secos la mayoría del año (estos cauces resecos son conocidos como wadis). Hay poca vegetación, como es natural, pero destacan las palmeras, cactus y rosales de espino. En lo que a fauna se refiere, podemos encontrar muchos reptiles, lagartos y varias clases de serpientes venenosas, como áspides y la víboras cornudas. También algunas aves hacen de este inhóspito lugar su hogar, como oropéndolas doradas, abubillas, milanos y gavilanes. Las aves de presa también están presentes representadas mayoritariamente por halcones y águilas. El número de insectos es descomunal: mosquitos, pulgas y moscas junto a escolopendras gigantes que pueden transmitir infinidad de enfermedades a todo ser vivo que se aventure en este infierno de arena.

El clima en Visirtán es muy duro, con una gran variación de temperaturas entre el día y la noche, pasando de un calor extremo, que puede llegar a los 60°C a mediodía a -15°C que se pueden alcanzar en la madrugada. Este contraste de temperaturas se suaviza cuanto más nos alejamos del centro del desierto.

Podemos dividir el año en dos partes, la estación seca que comprende siembra y cosecha y la estación húmeda que comprende cazador y recolector, siendo esta última estación donde se produce el deshielo de los picos Uhub produciendo el desborde del río Al-Hayat, momento en el que los lugareños aprovechan para sembrar la ribera, o wadis, con trigo y otros cereales.

Rodeadas de unas pocas plantas que soportan los largos periodos de sequía, palmeras, cactus y rosales de espino adornan los pocos asentamientos humanos que existen en los límites del desierto. Durante las primeras horas del día, con temperaturas muy elevadas, pocos animales se pueden ver en los alrededores. Cuando cae la noche, las temperaturas empiezan a descender y se inicia una actividad frenética donde búhos y coyotes merodean en busca del escaso alimento. Las nubes de mosquitos impiden ver Espectra

y se abalanzan hambrientos sobre cualquier ser vivo de sangre caliente para saciar su sed.

Situados en depresiones del terreno, podemos encontrar varios oasis donde enormes palmeras obtienen su alimento de acuíferos subterráneos, convirtiéndose en lugares privilegiados donde el viajero del desierto puede encontrar algo de sombra bajo los palmerales. En algunos de estos oasis se han practicado pozos para extraer el agua de los acuíferos subterráneos. Pequeños matorrales situados en las bases de los troncos logran sobrevivir con el rocío matinal. Es fácil encontrar madrigueras de áspid o escorpiones en estos arbustos, así que hay que andar con mucho cuidado.

Las dunas adornan el paisaje y sirven de cobijo a arañas sicario y escorpiones negros, insectos extremadamente venenosos que no dudan en defender su guarida contra el ataque de cualquier ser vivo. Se pueden encontrar caravanas de camellos cruzando las dunas con suma dificultad y siempre por la tarde mientras la condiciones climáticas lo permitan.

Los fuertes vientos arrastran rosas del desierto y matorrales hacia el horizonte y borran las pisadas de cualquier ser vivo que merodee por la zona. La continua erosión provoca que la arena sea muy fina y de coloración que va del ocre al negro. Éstas últimas, llamadas tierras negras, son especialmente inhóspitas, ya que debido a la mayor absorción de la luz pueden superar los 60°C durante el día.

RELIGIÓN

La principal deidad de Visirtán es Ishtar. A pesar de su carácter monoteísta, la sociedad visirtaní es tolerante con otros cultos, y no se persigue, ni tan siquiera se ve con malos ojos, que cualquier ciudadano o extranjero observe los preceptos religiosos de otra deidad. No obstante, un impropio, insulto o afirmación herética

concerniente a la naturaleza divina de Ishtar se paga con la muerte, incluyendo su representación humanizada. El único símbolo válido para su uso en representación de la diosa Ishtar es una estrella o astro refulgente. El color verde es sagrado en Visirtán, y se considera una gran ofensa emplear este color en ropas de uso común.

A pesar de la prohibición de dotar a la diosa de apariencia humana, sí que existe una única representación humanizada de la misma, situada en el Gran Templo de Ishtar, si bien muy pocos han podido verla. Se trata de una escultura de tres metros de altura fabricada en jade de color verde intenso que representa a un mujer de belleza sin igual que cruza sus brazos sobre el pecho, con la cabeza inclinada hacia delante y un gesto triste, melancólico, en su mirada. La escultura desprender calor y una luz mortecina aparenta provenir de su interior, como si se tratase de la llama de una vela solitaria atrapada en el jade cristalino. A esta estatua se la conoce como El-Eidolon, y se dice es una aparición terrenal, de naturaleza preternatural, de la diosa, cuya misión es comunicar su deseo y doctrina a su legado elegido, el Califa y sus imanes. Sólo el Califa puede entrar en la sala de El-Eidolon para recibir sus mensajes. Se dice que El-Eidolon es capaz de predecir el futuro, declamar visiones proféticas y prevenir el fin de los días y el retorno de los titanes. Sea como fuere, nadie más que el Califa vive para dar fe de la veracidad de estos asertos...

El-Eidolon fue hallada semienterrada en la arena hace miles de años por un pastor urusal en la llanura de Calvera. Este nómada era un antiguo antepasado de Seif-Al-Din y su nombre era Dalair-Al-Shakur. Desde entonces, la llanura de Calvera es un lugar santo, prohibido a todo aquel extranjero que no profese culto a Ishtar, prohibición que ha traído muchos problemas, pues este lugar es también santo para los elfos y los gnolls. Se dice, de hecho, que esta planicie baldía, excepcionalmente plana, es el cráneo de uno de los primeros titanes que trajeron la luz al mundo y que fue exactamente en este punto donde el carro ígneo tomo tierra, extinguiendo

las tinieblas. Por eso nada ha sido capaz de crecer en este yermo desde entonces. Para los elfos, este es el límite oriental del antiguo bosque de Elverion, lugar donde se levantaba la mítica ciudad de Calvera, antes de ser destruida en Las Guerras Trasgo. Más tarde, la raza de Florisel consagró la llanura a Valion, Señor de los Luceiros, y aquí enterraron a sus más valientes guerreros durante generaciones, en la tierra regada por la luz de los titanes y calcinada por fuego del trasgo. Sea como fuere, Calvera es un lugar enigmático, lleno de ruinas, túmulos y enterramientos de antaño, un lugar repleto de magia, misterio, horror y reliquias de otro tiempo.

Algunos sabios sospechan que El-Eidolon de Ishtar es en realidad una representación de una antigua divinidad de los elfos, aunque esto nadie ha podido probarlo. Sugerir tal posibilidad en Visirtán es poco menos que anatema, y cualquiera que sostenga públicamente este atrevido aserto será condenado a una muerte lenta y dolorosa.

UNGOLAZ

Rey Uriens V Odinkar.

CAPITAL: Augelmir (población aproximada de 110.000 habitantes)

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Augelmir, Cricava, Puerta Umbría y Marjala.

POBLACIÓN: 450.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Soltar, Zamordax y Zelmarine.

RAZAS: Nueve de cada diez habitantes son humanos, dividiéndose el resto de la población entre halflings, elfos y enanos.

RECURSOS: madera, hierro, oro, plata, cereal, ganadería, esclavos, caballos, carbón, armas y armaduras.





HISTORIA

Tan antiguo como Reino Bosque, Ungoloz es el resultado de cientos de años de migraciones de pueblos bárbaros provenientes de las heladas estepas orientales y la Marca del Norte. Los primeros grupos en asentarse en la altiplanicie interior, resguardada por la cordillera del Liafdag, provenían de los fríos páramos del este, formados por tribus nómadas de aguerridos luchadores que viajaban con sus familiares, saqueando y destruyendo todo lo que encontraban a su paso. Muchos de estos grupos se asentaron en el valle interior, llamado Ungoloz, destacando la Tribu de Uriens, que fundó Augelmir a orillas del lago Cristalmir. Otros grupos tribales independientes fueron penetrando en el valle, ocupando otras zonas y fundando pequeños asentamientos rurales, en muchas ocasiones asimilando a las tribus indígenas (generalmente integradas por humanos militarmente poco organizados), cuando no destruyéndolas. Otros grupos pequeños de población local, como comunidades de elfos o trasgos, fueron diezmadas o desplazadas hasta su práctica desaparición del territorio. Con el tiempo, la tribu de Uriens fue creciendo en poder, para comenzar una agresiva expansión

por el valle interior, conquistando y dominando el territorio hasta formar una entidad política y militar cohesionada, extendida por todo el valle de Ungoloz y con capital en Augelmir. Este naciente estado se llamó Ungoloz (Tierra tras la Montaña en el viejo idioma de las estepas del este) y no pasó mucho tiempo para que este nombre fuera temido y odiado en todo Valion. Desde entonces, un descendiente del linaje de Uriens ha ocupado el Trono de Hierro en Augelmir, liderando el Ejército Negro de Ungoloz.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Ungoloz es una monarquía de corte autoritario, cuando no tiránico. El rey Uriens V Odinkar es señor absoluto y rige el destino de su pueblo con mano de hierro. De hecho, el poder en Ungoloz ha estado bajo control de la familia Uriens desde tiempo inmemorial, cuando los primeros grupos de bárbaros de la estepa penetraron en el valle interior a través de los pasos del altiplano. Uriens V tiene su corte en Augelmir, en la Ciudadela de Hierro. El resto del territorio se organiza en baronías, dominadas por familias de estirpe noble. Los barones son vasallos del rey y le rinden tributo, impuestos y hombres cuando el rey ordena la formación del Ejército Negro para marchar a la guerra. Dentro de sus baronías, los señores disfrutaban de cierta autonomía y poder, que emplean sin temor para aplastar cualquier atisbo de desobediencia, desorden o indisciplina.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Los ungolitas son aguerridos luchadores y grandes jinetes dotados para la guerra. De entre todos sus guerreros, destacan sus temibles arqueros a caballo. Las caballería, por tanto, es el elemento

más importante en los ejércitos del reino, cumpliendo la infantería una función de apoyo.

La caballería se equipa con armaduras de escamas ligeras o corseletes de hierro, yelmos cerrados o abiertos, adornados con plumas o trenzadas de pelo animal (habitualmente colas de caballo). De forma general, las tropas montadas están armadas con arcos cortos, jabalinas, hachas y espadas. Los nobles ungolitas lideran las unidades de caballería, poseyendo armaduras de placas con diseños más elaborados, así como escudos con dibujos mostrando rostros monstruosos y bardas de escamas para los caballos.

La infantería es equipada con petos de cuero endurecido y tachonado, corseletes de bronce o escamas de hierro y cotas de malla, amén de escudos redondos de madera reforzados con bandas de metal, yelmos abiertos de forma cónica, adornados ocasionalmente con cuernos, cabello de animal o plumas. Sus armas más

habituales son las lanzas, jabalinas, arcos cortos, espadas largas o cortas y hachas ligeras.

Los ejércitos de Ungoloz actúan imprimiendo a sus acciones una enorme violencia y rapidez, confiando en la capacidad de sus tropas para maniobrar con eficacia y celeridad, golpeando al enemigo con potentes cargas de caballería apoyadas por sus arqueros montados. Posteriormente, la infantería asegura el terreno y consolida las posiciones.

Los ungolitas rara vez toman prisioneros, ejecutando a todo aquel que caiga en sus manos. Los prisioneros son degollados o decapitados, para luego ser despedazados o empalados cerca de los pueblos o caminos como advertencia. Cuando un ungolita mata a su primer enemigo en combate, debe beber su sangre. En muchas ocasiones, las tropas de Ungoloz toman trofeos a sus enemigos derrotados, como sus cabezas cercenadas, cabelleras, orejas o manos que clavan en sus escudos. También gustan de conser-



var las calaveras de sus enemigos para, una vez preparadas, usarlas como vasos en sus celebraciones.

GEOGRAFÍA

Ungoloz se agazapa como una bestia a punto de saltar sobre su presa tras la cordillera de Liafdag, cuya forma de herradura recoge el enorme valle interior. Sólo unos pocos pasos de montaña y el altiplano septentrional sirven como puntos de acceso y salida al interior del país. La capital del reino, Augelmir, nace a los pies del lago Cristalmir, la Laguna Regia de Ungoloz, al noroeste, que se mantiene helada buena parte del año. La ciudad de las mil torres, como también se conoce a Augelmir, se encuentra casi siempre cubierta por la densa niebla helada que desciende desde las cumbres nevadas del Liafdag para cubrir los campos con un sudario invernal perenne. Según se desciende hacia la porción meridional del valle interior, los campos ganan en verdor, con numerosos campos de cultivo en parcelas divididas por enormes setos espinosos y muros de mampostería que se multiplican a la vera de los caminos y senderos que serpentean entre

lomas y colinas cubiertas por árboles y arbustos de acebo.

Por el sur, la cordillera del Liafdag se cierra y curva como una vara de fresno, erigiéndose en una ciclópea frontera pétrea que congela el corazón del espectador por su majestuosidad. Los picos y farallones lloran la poca nieve que se agarra en sus escolleras y vertientes, que desembocan, precipitadas, en el valle de Corvix y el Sirinsal, que corre por los desfiladeros para llegar ya remansado a la Laguna de Liafdag, cerca de la Roca Blanca, bastión de nobles señores de antaño, estirpe de caballeros perdida en el fragor de los siglos.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

LA PUERTA NEGRA: El único acceso al valle interior de Ungoloz, a través de la sierra del Liafdag, se encuentra al suroeste de la cordillera helada, y es conocida como la Puerta Negra por las gentes de Valion. Pero ése no es su verdadero nombre, los propios ungolitas no emplean dicho apelativo para referirse a este paso fortificado. Para





ellos la puerta es conocida como 'Taliesin (Desfiladero), el nombre que los elfos dieron al paso de montaña original muchos siglos atrás. Hoy la garganta está protegida por una inexpugnable muralla con una única puerta, enorme, de doble hoja. Una guarnición de 500 hombres vigila día y noche 'Taliesin, sin descanso. La puerta permanece abierta durante las mañanas, y el tránsito está permitido para caravanas comerciales. Generalmente, no se permite el acceso a grupos armados o compañías de aventureros, aunque hay muchos pasos secretos en las montañas, conocidos por traficantes y contrabandistas, que permitirán el acceso al interior del país sin llamar la atención.

AUGELMIR

La ciudad de las mil torres, como también es conocida Augelmir, es la capital de Ungoloz, corte del Trono de Uriens, actualmente ocupado por el rey Uriens V Odinkar, que gobierna Ungoloz con mano de hierro (en Ungoloz, el nombre familiar antecede al nombre de pila). La ciudad se emplaza a orillas de la Laguna Regia, conocida como Reginleif, en la lengua ungolita.

Augelmir es una ciudad fortificada, rodeada de una muralla de piedra negra erizada de torres puntiagudas desde donde cientos de guardias escrutan los campos circundantes día y noche, sin descanso. Junto a la orilla del lago, existe una gran plaza abierta en cuyo centro se levanta un monumento al dios Soltar, señor de la guerra. En este lugar se emplaza el mercado una vez a la semana, donde mercaderes de todo el reino, incluso más allá del Liafdag, llegan a esta planicie para colocar sus puestos y mercadear con sus pertrechos, vituallas y equipo. Cerca, ya en la orilla, quedan los muelles para los pescadores que faenan en el lago Reginleif, guiados por el faro que marca la entrada a la pequeña ensenada del puerto.

El gran palacio real, llamado Eiron (ciudadela de hierro en ungolita), domina la capital, enclavado en su corazón. La ciudadela de Eiron cuenta con su propia muralla, tan alta, sino más, que la de la ciudad. Eiron es una formidable fortaleza, donde reside el rey y su Guardia Negra, soldados especialmente escogidos entre los más fuertes guerreros de Ungoloz, que descollan por su coraje, lealtad y pericia marcial.

Cerca de los muros de la ciudadela, se emplazan los templos a Soltar, Zamordax y Zelmarine. Rodeando la ciudadela, hay miles de casas



Augelmir



1. Templo de Zamordax
2. Templo de Soltar
3. Ciudadela de Eiron
4. Templo de Zelmairine
5. Puerta de Tangustel

6. Barracones
7. Monumento a Soltar
8. Mercado de Augelmir
9. Muelles
10. Faro

de una sola planta, con techumbres de paja y pizarra donde viven sus habitantes. Las casas están dispuestas de manera caótica. Ocasionalmente pueden encontrarse construcciones de dos o más plantas, levantadas en piedra negra con techumbres de paja y pizarra oscura, pero no es la norma general. Junto a la única puerta que da acceso a la ciudad (llamada Puerta de Tangustel), en el extremo oriental de la misma, existe un recinto amurado que alberga los barracones de las tropas del ejército de Ungoloz.

CRICAVA: El asentamiento ungolita más cercano a Taliesin es conocido también por su apelativo en la lengua de Elverion, Cricava (la vaguada). En realidad los ungolitas llaman Curtifer al pueblo, aunque muchos de ellos usan el apelativo élfico indistintamente. Cricava es una ciudad pequeña, rural y ganadera, con enormes extensiones cultivadas de cereal y frutales, emplazada a caballo entre el Bosque Cerrado al oeste y las Colinas del Trueno al este. Las frescas aguas del Sirinsal (nombre élfico que viene a significar lágrimas de niño) discurren muy cerca del pueblo. Generalmente, los guardias de permiso destinados a Taliesin, acuden a Curtifer para descansar y beber en sus tabernas. Muchos guardias y montaraces del ejército en Taliesin proceden de Cricava. Los hombres del valle, con la sangre norteña corriendo con fuerza en sus arterias, son fieros guerreros, agresivos, taciturnos y arrojados.

Leyendas de antaño hablan de ruinas élficas, tan antiguas como los luceros de Esmeril, que guardan secretos y reliquias de terrible poder en lo más profundo del bosque. El Bosque Cerrado (Cairon Tor) es, en verdad, de una espesura tenebrosa, de vegetación frondosa e intrincada, donde apenas penetra el sol. Una floresta vetusta como las estrellas, que muy pocos se atreven a explorar.



Al este, en la orilla opuesta del Sirinsal, las Colinas del Trueno son un lugar igualmente misterioso, repletas de túneles, minas abandonadas, túmulos funerarios de pueblos olvidados y criaturas monstruosas que salen de sus oscuros agujeros en la montaña, en noche cerrada, para cazar.

PUERTA UMBRÍA: Valan Ustor, en la lengua del norte, se enclava en el centro del valle. Valan Ustor es una ciudad importante, donde se encuentra un enorme acuartelamiento del ejército negro, en la fortaleza amurada de Bolgodar. A su alrededor crece la ciudad, extramuros. Debido a la actividad militar en la región, esta urbe cuenta con muchas herrerías y talleres donde se fabrican armas y armaduras de excelente calidad. También hay fábricas de curtidos, establos y establecimientos dedicados a la cría y doma de caballos ungolitas, famosos por su resistencia, duro pelaje para resistir el invierno y cascos durísimos, de cabeza grande, cola enorme y espesa, cuerpo compacto y musculado, con

extremidades cortas pero sumamente fuertes. Generalmente de color negro, tordo o gris.

CRISTALMIR: En la orilla opuesta de la capital, Augelmir, se encuentra Cristalmir, un pequeño pueblo pesquero, próspero y tranquilo. En la lengua del norte se conoce a Cristalmir como Cirilar. Se dice que cerca del pueblo, en las montañas, hay pasos secretos que permiten acceder al valle desde las llanuras de Eltauro. Muchos contrabandistas usarían estos desfiladeros secretos para llegar hasta Cirilar y, una vez allí, emplear barcos de pesca locales para cruzar la laguna y llegar a Augelmir con sus cargamentos de estraperlo.

MARJALA: Marjala o Mormindar en el idioma negro de Ungoloz, la antigua voz de los hombres del norte, es el enclave ungolita más oriental, situada en los pasos del norte. Mormindar es una ciudad fortificada, con doble muralla y foso exterior, muy protegida, pues defiende los pasos de las incursiones de las tribus salvajes del norte, los orcos y los jinetes de la estepa.

BOSQUE UMBRÍO: Al este de Augelmir, se extiende como una enorme mancha verde oscuro el Bosque Umbrío (Cairon Ustor). La floresta es tan antigua como su hermano, el Bosque Cerrado, más al sur. Originalmente, todo el valle interior estaba cubierto por la espesura virgen, sólo los elfos caminaban sus sendas ocultas y conocían sus muchos misterios. Tras la invasión de los hombres del norte y la colonización del territorio, las frondas fueron explotadas y perdieron buena parte de su extensión. Los elfos abandonaron el valle y se llevaron consigo su sabiduría. Se dice en las crónicas de Esmeril, que una civilización más antigua incluso que los hijos de Elverion prosperó en el valle cerrado muchos años antes de que las pirámides de Neferu despuntaran al alba en Cirinea. Hoy sólo quedan ruinas, ocultas en las colinas y los bosques de

aquel esplendor que cuentan las leyendas de los elfos.

ASESINOS NEGROS DE UNGOLOZ

CA: Varía según armadura y habilidades

DG: 5

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Según el arma, generalmente espadas largas, espadas cortas y puñales

TS: como un ladrón de nivel 9

Moral: 8

Alineamiento: caótico

Los Asesinos Negros de Ungoloz forman una hermandad castrense al servicio de los reyes de Augelmir y sus ejércitos. Generalmente forman pequeños grupos de exploradores que avanzan por delante del ejército ungolita, reconociendo el terreno y realizando misiones de espionaje, sabotaje y asesinato selectivo. Normalmente portan armaduras ligeras y capas élficas que les sirven para camuflarse con el terreno. Tienen la habilidad de apuñalar por la espalda con un 45% de posibilidades, causando, si tienen éxito en el ataque, el triple de daño. También es habitual que emponzoñen sus armas con potentes venenos, o envenenen la comida o bebida de sus víctimas.

RELIGIÓN

Los dioses de Ungoloz son divinidades violentas, guerreras y crueles, destacando al poderoso Soltar, señor de la guerra. Soltar es un dios tenebroso y salvaje, oscuro, taciturno, colérico y sangriento, cuya furia sólo es aplacada por la sangre de sus enemigos muertos y el llanto desconsolado de sus viudas. Soltar es representado generalmente como la silueta negra de un guerrero armado cuya cabeza está cubierta con un

horrible yelmo que imita la cabeza de un perro infernal.

Las gentes del reino también adoran a la diosa Zamordax, señora de la venganza, de la noche, de las tinieblas y la desesperanza, del miedo y la magia. Algunos sabios creen que Zamordax es un mero avatar de Penumbra. Sea como fuere, su culto está muy extendido en Ungoloz.

Aunque Ungoloz no tiene salida al mar, los ungolitas también rinden culto a Zelmarine, señor de los océanos, de las aguas turbulentas, del rayo y la tormenta, de la lluvia, los arroyos, las lagunas y los ríos. Zelmarine es tan poderoso como Soltar y se dice que es hermano de Zamordax.

Aparte de estos dioses, muchos ciudadanos también adoran a otras divinidades, como Orcus, Penumbra y Leviatán.

NIRMALA

Rajá Visan Sailesh Sahen.

CAPITAL: Sundar (población aproximada de 45.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Avanindra, Warasimbad y Rangaraján.

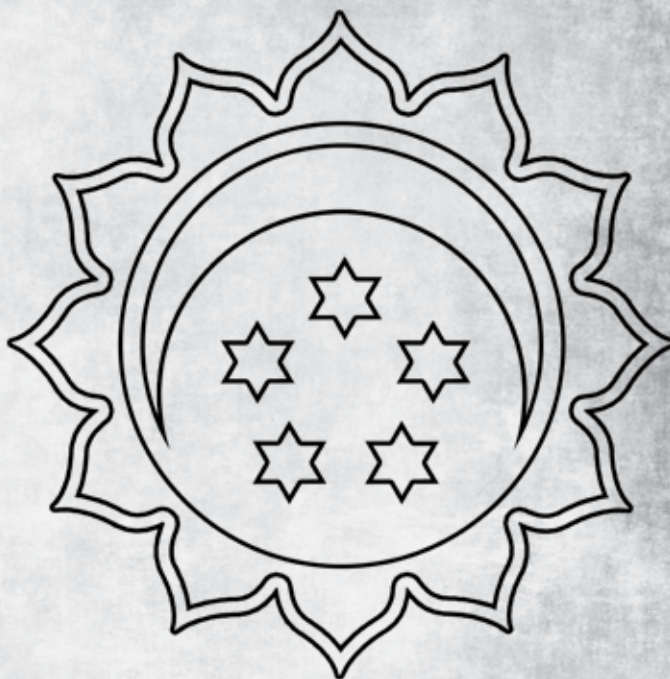
POBLACIÓN: 385.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Rajá.

RELIGIÓN: Kali.

RAZAS: Mayormente humanos, aunque se calcula que aproximadamente una vigésima parte de la población son halflings.

RECURSOS: Arroz, cereales, vacuno, lino y seda.



HISTORIA

La orgullosa nación de Nirmala (Pueblo de las Estrellas) es uno de los más antiguos reinos humanos de Valion. En la primera década del calendario de Valion, el mítico maharajá Gurudas (de la casta de los Kunderan del valle de Nirmala) reunió a los clanes de los llanos, fundando la ciudad estado de Sundar. Tiempo después, otros señores del sur prosperaron y medraron, y construyeron grandes palacios y baluartes, y las gentes acudieron a la vera de sus fortalezas y suntuosas haciendas buscando la protección y la ley de los maharajás. Así fue como la casta de los Ashavari creció en Avanindra y el maharajá Vandan en la ciudad de jade del Warasimbad. Y hubo un tiempo en que estos señores bajo las estrellas combatían entre sí, por el control de las marcas y la riqueza de la tierra y los ríos. Y a este tiempo oscuro, de guerra y destrucción, le llamaron La Guerra de las Castas. Muchos años duró esta era trágica de muerte.

Pero cuando las huestes de Ungoloz arrasaron el norte de Visirtán, continuaron por los pasos de montaña hacia el este, castigando duramente los asentamientos nirmalíes de las marcas occiden-

tales del territorio de los maharajás. A partir de aquel momento, muchas cosas cambiaron bajo las estrellas. Este hecho motivó que en el año 231 C.V., y por disposición del maharajá Sudaman II El Suri (el sabio) de los antiguos kunderan del valle, se celebrara en los pasos del norte, entonces conocidos como Narasimban (tierra norteña), el primer Consejo del País de Nirmala, una reunión de jefes de aldea de cada casta, desde las vegas del Warasimbad hasta las lindes septentrionales de Sundar, todos ellos vasallos de los tres grandes maharajás. En este gran concilio se acordaron las bases para la creación de la nación que es hoy Nirmala. Y en aquel terreno donde las castas y sus señores se reunieron con sus tropas en armas se fundó Rangaraján, antes Narasimban, en el norte del país, la ciudad de los ejércitos. En el consejo también se acordó una estructura política, judicial y económica para el país y se nombró un Rajá, o Rey bajo las Estrellas, que aunara a las castas, unificara las leyes y las levas en armas de los maharajás para formar un solo ejército que defendiera el territorio de las huestes invasoras de Ungoloz. Se acordó, de igual manera, que éste quedara acantonado en el paso de Rangaraján, la marca norte de Nirmala. Y Sudaman El Suri fue nombrado Rajá. Y bajo el mando del gran primer Rajá bajo las estrellas se derrotó a los ungolitas en los pasos del Rangaraján aquella infausta primavera. Pero la guerra entre castas se reanudó a la muerte de El Suri, poco después de su victoria en el norte. Hubo largos años de intrigas, escaramuzas y batallas por el control país. Finalmente el gran Shiras Vasan de los Kunderan, nieto de El Suri, derrotó a sus rivales unidos en la batalla de Kusandra. Desde entonces, un kunderan es Rajá en Sundar y controla todo el país desde el Palacio de Sangabar, la Corona de Estrellas.

A partir de ese momento Nirmala comenzó a prosperar rápidamente y estrechó lazos con sus vecinos de Visirtán y Losang, con los que comercia habitualmente y mantiene alianzas para la defensa de sus fronteras. Nirmala participó como aliado de los pueblos del Este en la Batalla del Sagrario o de los Tres Ejércitos del

año 527 C.V., que acabó con las incursiones de ungolitas en oriente.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El gobierno en Nirmala tiene a la cabeza al Rajá, título equivalente al de monarca, que pasa de padres a hijos, sin que las princesas tengan derechos sucesorios. El consejo real del Rajá lo integran los maharajás y algunos rahman (alcaldes, antiguos jefes de concejo y aldea), que son designados entre las familias nobles de cada asentamiento. El cargo de rahman se ocupa durante nueve años y no es hereditario. Los maharajás de Avanindra, Warasimbad y Rangaraján, junto a seis rahmans, forman el Rajábushan (Consejo de los Nueve) que se reúne dos veces al año para legislar y tratar los asuntos de estado.

El resto de la estructura político-religiosa de Nirmala está compuesto por los siguientes cargos:

- *Ranga*: jefe militar.
- *Suri*: escribas funcionarios (los sabios).
- *Srivas*: jueces.
- *Subram*: jefes religiosos.

GEOGRAFÍA

Nirmala tiene unas dimensiones aproximadas 3.000 km². El país guarda frontera con Visirtán al oeste, con las estepas al norte, con el Reino Kang al sureste y con Losang al este. El país es llano, sin apenas accidentes geográficos, con una tierra rica para las grandes plantaciones agrícolas y grandes extensiones de pasto para el vacuno. Destacan la gran cordillera de Vandan al sur, que separa Nirmala del reino Kang y de Losang,



Maasano

y el gran lago de Gajendra que hay al norte, el mar interior del pueblo bajo las estrellas.

La capital es Sundar, que está conectada mediante caminos con las otras tres grandes ciudades de la nación: Avanindra, Warasimbad y Rangaraján. El resto de la población vive en pequeñas aldeas agrícolas.

ECONOMÍA

La economía de Nirmala se fundamenta en la agricultura y la ganadería. La moneda oficial es el nirmal (1 mo), pero en muchas de las pobla-

ciones rurales funciona el trueque con bastante frecuencia. Nirmala es un país rico, aunque las comunicaciones son malas y limitan las posibilidades comerciales, que se reducen a la exportación agrícola y ganadera a Visirtan y Losang, y la importación de productos manufacturados, armas, orfebrería, cerámica, etc. Reseñable es el cultivo de la planta del ajo, una de las especias más singulares del mundo, y que sólo ha logrado florecer en unas pocas zonas aisladas de Reino Bosque y en las húmedas vaguadas de Nirmala. El ajo nirmalí es especialmente codiciado, ya que se dice que potencia los brebajes, es un fabuloso condimento culinario y posee extraordinarias facultades, incluyendo el poder para repeler a los señores de la progenie oscura, los temidos vampiros, entre otros.



ARQUITECTURA DE LAS CIUDADES

Las cuatro principales ciudades del país muestran la arquitectura típica de Nirmala, con amplias avenidas y división por barrios en función de la clase social de los habitantes. Únicamente Sundar y Rangaraján se encuentran fortificadas, bien protegidas por altas murallas y recios torreones. En el resto del país abundan las pequeñas aldeas y granjas, construidas principalmente en madera y bambú, con alguna rara excepción en piedra o ladrillo de argamasa.

Sundar es sin duda una de las ciudades más bellas de mundo. Emplazada en una llanura herbosa, sus espigadas murallas erigidas en roca ebúrnea pulida destellan con fuerza inusitada cuando el sol está alto en el cielo. Por encima del murallón

aparece la enorme estatua de Kali, que domina la plaza centra de la capital, conocida como Saranpagani (la plaza de la victoria). Frente a ésta se halla la ciudadela palaciega de Sangabar, residencia y fortaleza del Gran Rajá de Nirmala. Tras la ciudadela, se extiende el barrio de los dioses (Virendra), donde se levantan docenas de templos erigidos en honor de Kali y otros dioses menores, incluyendo la Casa de Ishtar que, amén de capilla a la diosa del Visirtán, sirve de embajada del califa en Nirmala.

CULTURA

Los nirmalíes son un pueblo especialmente supersticioso, con variadas tradiciones populares que hunden sus raíces en la cultura ancestral de las castas. Para los habitantes del país bajo



la estrellas, los tigres son sagrados y no se les puede cazar.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

El clima es Nirmala es continental, aunque con la particularidad de tener una Siembra (verano) muy caluroso por su cercanía al desierto de Eretria en Visirtán que trae durante la canícula vientos cálidos procedentes del mar de arena del oeste.

RELIGIÓN

El pueblo de Nirmala venera a la diosa Kali, cuyo nombre completo es Kalima Santinê (La Destructora Negra), la diosa madre, señora de la vida y de la muerte. La vieja Kali destruye para crear nueva vida. Aunque de aspecto grotesco, muchas veces representada como una figura femenina dotada de varios brazos y cabeza horrible mostrando rasgos cadavéricos, su fe no es intrínsecamente malvada, sino que se basa en el equilibrio necesario en el universo para que la vida prospere en armonía. Así, pues es precisa la muerte para crear vida, pues no podrían existir la una sin la otra, como no habría luz sin oscuridad. No obstante, existe una secta malévola, los Molaram, que pervirtiendo las enseñanzas de los sabios subrams de Kali, los clérigos de la diosa negra, abogan por

la disolución de este eterno equilibrio en pos de la supremacía de la oscuridad y lo malévolo, creyendo que Kali no es más que una representación antigua de Penumbra.

Aunque la diosa Kali es la principal deidad de Nirmala, otros dioses menores, incluso extranjeros como Ishtar, gozan de popularidad. Destacan la diosa Kalamali, hermana de Kali, entidad divina protectora, especialmente de los niños y todas las cosas menudas; o el gran Gaurang, el dios tigre, señor de la guerra, la política, el valor y el honor, Guardián del Rajá.



RAKASTA**CA:** 6**DG:** 10**Movimiento:** 10 metros**Ataque:** 2 garras/ 1 mordisco**Daño:** 1d6 + 1d8**TS:** como un elfo de nivel 7º**Moral:** 10**Alineamiento:** Caótico

Los rakastas son seres extraordinarios, que aparentan ser una hibridación entre el hombre y el tigre, de ahí que muchos los consideren avatares del propio Gaurang. En realidad, son seres creados por la Sombra muchos años atrás, malvados, astutos y muy peligrosos. Seres de gran inteligencia, generalmente se encuentra ocultos en las grandes ciudades, controlando organizaciones criminales y gremios de ladrones y asesinos desde sus secretas guaridas, en recónditos complejos subterráneos. Los rakastas tienen la habilidad de adoptar forma humana a voluntad. De igual modo, puede lanzar conjuros como si fueran magos de nivel 7º. El rakasta es incluso capaz de leer los pensamientos de aquellos que se atreven a enfrentarse a él. Afortunadamente para el resto de mundo, sólo pueden encontrarse estas abominaciones en Nirmala, y suelen estar ocupados en cruentas guerras entre organizaciones criminales enfrentadas, dirigidas por rakastas rivales.

**ESMERIL****REY:** Florisel de Valion, Señor de Elverion y los Pueblos Perdidos.**CAPITAL:** Esmeril (población aproximada de 10.000 habitantes).**POBLACIÓN:** 15.000 habitantes aproximadamente.**GOBIERNO:** Monarquía.**RELIGIÓN:** Valion y Aneirin.**RAZAS:** Casi toda la población son elfos, aunque pueden encontrarse otras razas.**RECURSOS:** Madera, oro, platino y plata.



HISTORIA

Esmeril es el reino más antiguo del viejo continente, formado en tiempo inmemorial por la estirpe de Valion en el bosque sagrado de Elverion (Hogar de los Elfos), más conocido por los humanos como Bosque Viejo. Originalmente, esta floresta ocupaba gran parte del continente, desde las llanuras de los centauros más allá del Oxus hasta las estribaciones arenosas de Eretria, en lo que hoy es Visirtán. Un gran camino, Sendaelfo, cruzaba el bosque en diagonal, uniendo las dos ciudades más importantes, Florisel y Calvera. Durante muchos años, los elfos vivieron en paz en el bosque, y prosperaron en sus ciudades. No obstante, al cabo de los siglos, espoleados por la maldad de Penumbra, los trasgos se agitaron en el norte helado de la Marca de los Titanes descendiendo por Eltauro para asentarse en las estribaciones septentrionales de Elverion. Desde allí, sirviéndose del fuego negro de la Sombra, penetraron en la espesura sagrada, arrasando grandes extensiones, quemando y destruyendo los venerables árboles. Luego acudieron los gnolls de las estepas, los lobos que caminan erguidos, para ayudar a sus hermanos orcos, y con ellos vinieron los ogros y los trolls, los pequeños kobolds, y otras criaturas

sinistras que se arrastran y aúllan. Las gentes de Esmeril defendieron su tierra con furia, pero no fue suficiente. Calvera resultó destruida por completo en las Guerras Trasco, arrasada por el fuego negro de la Sombra: donde antes se erigía la más bella ciudad del mundo, sólo quedó un erial calcinado.

Desesperados, los elfos acudieron a los humanos, que vivían más allá de las frondas en paz, para pedirles su ayuda en la lucha contra las bestias de Penumbra, y estos accedieron, pues vieron la amenaza de la Sombra cerca de sus hogares. Juntos, humanos y elfos vencieron a los trasgos y apagaron los fuegos negros que consumían Elverion. Los elfos, agradecidos, consintieron que humanos y halflings se asentaran en los vados del Arroyosauce, en la costa, hasta las Frondas de los Medianos y las montañas del Liafdag y los pasos de Eretria. Desde entonces, humanos y elfos viven en paz.





Tras de la caída de Calvera, y tras la derrota de los trasgos, los hombres se establecieron en la costa y a lo largo del Draco y el Arroyosauce. Comenzaron a labrar la tierra, explotar los bosques y pescar en los ríos y mares. Se multiplicaron las recuas de trajín en los campos de labor, y el ganado en los páramos herbosos donde antes había bosques tan frondosos como las junglas del Barambali. Los hombres hubieron de soportar, empero, los repetidos ataques de las bandas de trasgos que se ocultaban en las colinas y las llanuras de Eltauro. Más tarde, se estableció la Marca del Este del Reino Bosque, con su capital en Marvalar (Marvolor en el idioma de Elverion), y se fundó Robleda. La ciudad no tardó en ser atacada por los hombres lagartos del Gran Pantano, que veían con temor la expansión del hombre en los vados. Los saurios de la ciénaga estaban en paz con los elfos desde tiempo inmemorial, pero el hombre era una bestia mucho más peligrosa y ambiciosa que los señores de los árboles. Con todo, la Marca resistió, y aunque la ciudad fue destruida, se reconstruyó poco tiempo después, en el año 222. Tras la refundación de Robleda, se firmó la alianza de hombres y elfos, La Alianza del Roble, por la cual se reco-

nocían los límites de los respectivos reinos. Las tierras de los elfos quedaron circunscritas a la gran extensión del Bosque Viejo de Esmeril o Elverion, el Bosque de las Arañas y el Bosque Negro, pues estas florestas eran todas una con Elverion en tiempos pasados. Así, elfos y humanos se reforzaban mutuamente, guardando sus fronteras contra los trasgos y saurios del Gran Pantano. Por este tratado, los elfos son libres de viajar por Reino Bosque sin ser importunados, mientras que ningún humano penetrará en los bosques de los elfos sin razón de peso.

Tras la alianza firmada con Reino Bosque, se inició un largo periodo de prosperidad para elfos y humanos. La ciudad de Florisel se convirtió en el más bello enclave del Mundo, desterrando al olvido el aciago recuerdo de la perdida de Calvera. Los elfos reforzaron sus fronteras y entrenaron a sus fuerzas para patrullar más allá de los bosques, en los pantanos y las llanuras cercanas.

La Luz de los Luceros de Esmeril brilla hoy con más fuerza, a la vera del trono de Florisel, del linaje de Valion el Magno, dios del bosque y de los elfos, aquel que escapó de la sombra a la luz de la Llama de los titanes. Florisel es el rey de



Esmeril, del Bosque de las Arañas y el Bosque Negro, y los Pueblos Perdidos, es decir, todos los elfos que son más allá del reino, diseminados por todo el Mundo, desde Salmanasar hasta Endo.

POLÍTICA

Esmeril es una monarquía de corte absolutista, pues el rey dispone de un poder casi omnímodo, asistido por un consejo aristocrático de notables. De manera similar, el rey es la cabeza del concilio militar que se reúne cada luna para tratar asuntos relativos a la integridad y seguridad del reino. Este concilio militar cambia su carácter eventual por el de permanente cuando el reino entra en guerra, cosa que no pasa desde hace muchos años.

Florisel es el rey de Esmeril, descendiente de la estirpe de Valion e hijo de Melangel y Elliehanne, nieto de Tangustel el Grande y Meriawan, señores de Elverion, de la sangre de El Primero

en la Luz, hijos de Avaon Angharad y la bella Innogen de Calvera.

Idris Pendaran es reina consorte de Florisel, la Señora Blanca del Camino de los Elfos y el Taliesin, y primogenita de la casa Pendaran, senescales de antaño, Guardianes del Valle y los Pasos, del Raudo y Einion (La Costa del Sur).

GEOGRAFÍA

Esmeril linda al sur con Reino Bosque y las Frondas, al oeste con el Lamedal y al este con el Gran Pantano y las quebradas. Al norte, las densas florestas de Elverion coronan los desfiladeros y acantilados de Edenewen, desde donde, en días despejados, se puede ver con nitidez la sombra de Dormunder a oriente, flotando en las brumas marinas del Mar de Esmeril, Arianwen.

Con el paso de los siglos y debido a las continuas luchas, guerras y conflictos acaecidos, el gran bosque de Elverion es sólo una sombra de lo que fue en tiempo de Valion, aunque el cora-



zón del mismo se mantiene incólume, acogiendo en su seno la capital de los elfos, Florisel.

Florisel es una ciudad hermosa, construida sobre los árboles milenarios en el corazón del Bosque Viejo. Hay palacios y mansiones erigidas en el interior de los enormes troncos, y casas colgadas de las frondosas enramadas cargadas de flores azules, rojas y amarillas. La hermosa hierba dorada tapiza el suelo y la corteza de los robles es lisa y gris, suave como el ámbar pulido, que refleja la pálida luz del crepúsculo arrojando destellos azulados sobre los brotes frescos que verdean doquiera uno fije su mirada. El agua corre en libertad entre la hierba, en pequeños cursos áureos que alimentan la tierra como un manojó de arterias ruidosas y efervescentes, y el leve perfume de flores y árboles rebosa en los jardines de Florisel, los más bellos sobre la tierra.

Muy pocos hombres han visto con sus ojos este enclave privilegiado, pues llegar hasta él sin el permiso de los elfos es poco menos que imposible. Desde los límites del bosque hacia el interior, nada se mueve sin ser detectado por los elfos, que tienen desplegados numerosos grupos de vigilancia en la espesura. Las típicas patrullas de montaraces y guardabosques elfos se componen de unos 50-100 individuos, fuertemente armados con arcos largos compuestos, espadas largas, sables curvos, dagas y jabalinas ligeras, cotas de malla livianas, petos de cuero o simplemente capas élficas. Aparte de las patrullas, el bosque está habitado por muchas criaturas salvajes, muy peligrosas, que no atacarán a los elfos pero no dudarán en asaltar a cualquier intruso descuidado que penetre la espesura.

El Bosque Viejo es un lugar misterioso, antiguo y prácticamente virgen, que pocos se han atrevido a explorar. Se dice que numerosas ruinas antiguas, reliquias de otro tiempo y criatu-



ras fabulosas pueblan la espesura. A la noche, la espesura se torna un lugar terrible, oscuro y siniestro patrullado por las almas en pena de los elfos que sucumbieron en la tristeza de un muerte indigna, la traición y la desesperanza. Son los caminantes aullantes, espectros níveos, de luz espectral y llanto mortal... las *bashees*.

BANSHEES

CA: 0

DG: 7

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: 1d8 + 1d4 por toque gélido

TS: como un elfo de nivel 7º

Moral: 13

Alineamiento: Caótico



Las bashees son los espíritus errantes de las elfas caídas en desgracia, aquellas que abandonaron la luz lunar de Aneirin para volver a los brazos de la Sombra o el caos de Silas. Seres condenados a vagar por siempre, custodiando a la noche las frondas y los fríos páramos, las criptas y bóvedas en el túmulo. Estas criaturas no pueden ser expulsadas o destruidas por clérigo alguno, pero un conjuro de Disipar el Mal destruirá a la criatura si falla su tirada de salvación contra conjuros.

El mero toque de este abominación espectral causa un dolor insoportable, debido al frío helador que trasmite. Adicionalmente, la criatura puede emitir un lamento horrible una vez al día que matará a todo aquel que falle su tirada de salvación contra muerte mágica en un radio de 150 metros.

Hoy quedan muy pocas banshees sobre la tierra, pero aquellos lo suficientemente desafortunados para trocar sus pasos con una de ellas, harían bien en correr tan rápido como pudieran.

Una banshee no atacará a alguien de corazón puro que haya contemplado la luz del Nanoc.

RELIGIÓN

Los elfos adoran a Valion, señor del Bosque y los Árboles, del Roble y la Hierba, de todas las criaturas que habitan las frondas, de los elfos y la luz. Valion, el primero de los primeros que abandonaron la Sombra para prender los luceros de Esmeril con la luz de los Titanes. En ocasiones se representa a Valion como un sol fulgurante despuntando en el horizonte.

Aneirin es la esposa de Valion, señora del rocío de la mañana y la cálida brisa del atardecer. Aneirin es la luz crepuscular y el brillo de la luna llena derramándose sobre el mundo. Aneirin es la magia de las pequeñas cosas que pasan des-

atendidas a ojos de Valion. Su símbolo es aquel que muestra la luna menguando sobre la colina.

La más importante reliquia custodiada en el mundo se encuentra en la sala del trono de Florisel, el Salón de los Siglos, donde brilla la Luz de los Titanes en el Nanoc sagrado de los elfos, la Urna de Luz, un artefacto de poder ignoto.

Nota para el Narrador: Si bien muchos de los poderes de la Urna de Luz quedan a criterio del Narrador, su poder debe quedar patente, y al menos debería poseer alguna de estas facultades: disipar el mal de forma constante, proyectar luz en un área de 200 metros de intensidad y con efectos iguales a la luz solar, discernir el alineamiento de aquellos presentes en un área de 30 metros a su alrededor, expulsar a todo muerto viviente en un área de 200 metros sin posibilidad de salvación contra dicho efecto. De igual manera, el Rey puede interpelar a los poderes de la Urna una vez al mes y discernir el futuro. Sería también probable que pudiera convocarse a algún tipo de avatar de Valion para proteger la Urna en caso de peligro. Esta defensor tendría que poseer extraordinarias características y poder formidable.

La Urna es una especie de arca transportable mediante dos varas paralelas o andas, de forma rectangular, en cuyo interior hay un pebetero donde llamea el fuego primigenio, con una tonalidad verde azulada. Los paneles laterales del arca son de cristal de roca grabado con escenas mitológicas, mientras que el resto de la estructura está construida con oro, platino y Mitril. Sobre la Urna descansa la regalía del Rey: la Corona de Elverion (Auryn), la Espada de las Florestas (Cedifor) y el Arco del Mediodía (Garanhir).

SALMANASAR

CAPITAL: Salmanasar (población aproximada de 50.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Agresta.

POBLACIÓN: 75.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Senado de la República Independiente de Salmanasar.

RELIGIÓN: Sargón y Merinde, junto a otros dioses extranjeros.

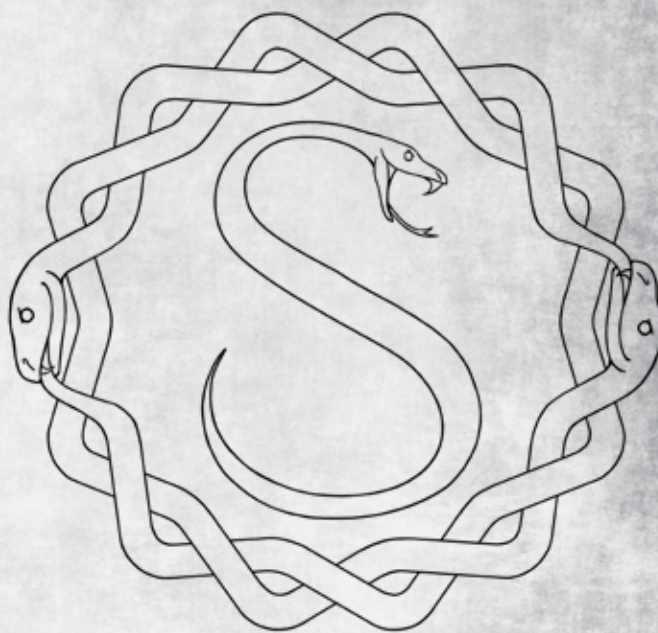
RAZAS: Cuatro quintas partes de la población son humanos, una décima parte halflings, y en menor proporción enanos. También existe una pequeña comunidad elfa.

RECURSOS: Madera, hierro, oro, cobre, cereal, ganado vacuno y ovino, caballos, pescado.

HISTORIA

Alrededor del año 200 C.V., grupos organizados de exploradores y aventureros provenientes de Marvalar llegaron hasta los confines occidentales de Valion y fundaron un puesto comercial con el nombre de Salmanasar (Monte de Sal), en la desembocadura de un caudaloso río que llamaron Oplontis. En la ribera oeste del Oplontis se extiende una enorme masa forestal hasta muy al norte conocida como Sombra de Poniente, acariciando las faldas de las montañas nevadas de Moru, hogar de los enanos.

Salmanasar creció muy rápidamente, gracias en parte a la riqueza mineral de sus tierras y la abundancia de caza y pescado. En estos años de bonanza comenzó la construcción del Camino del Comercio, que uniría Salmanasar con Marvalar, y más tarde con Robleda, Visirtán y Nirmala. Pero la prosperidad económica de la ciudad espoleó las ansias de autonomía y libertad



de la misma, que no tardó en proclamar su independencia de la corte de Marvalar, instaurándose en república en el año 393 C.V. Por supuesto, esta decisión provocó una reacción inmediata de Reino Bosque, que mandó tropas para aplastar la revuelta.

Aliados con las tribus de centauros de las praderas, las tropas de Salmanasar derrotaron al Ejército del Oeste de Reino Bosque en la batalla del Río Sombrío (401 C.V). Los soldados de la Marca se retiraron a las Frondas de los Medianos, en la ribera oriental del Río Oxus, estableciéndose como la frontera occidental del Reino Bosque, límite de la Marca del Oeste.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Salmanasar se rige por un senado republicano que se reúne mensualmente en el Palacio Senex. Los senadores son cabezas de las familias nobles y casas comerciales más representativas, amén de los ciudadanos de renombre que han ejercido puestos importantes en la magistratura y administración de justicia de la ciudad. El senado ostenta el poder legislativo y ejecutivo,



promulgando leyes y velando por el buen funcionamiento de la administración y el comercio. El senado se reserva el derecho a nombrar un dictador, en caso de necesidad, emergencia o guerra, con plenos poderes y carácter transitorio. No obstante, lo habitual es que sea el propio senado quien controle al ejército y dirija la política exterior de la república.

La Marina Republicana y sus infantes de marina son la fuerza de defensa principal de la ciudad, bajo mando consensuado del senado y su comité militar, integrado por senadores que en su juventud sirvieron en la marina, con experiencia en el arte de la guerra. En ocasiones de necesidad, se pueden hacer levás entre el populacho para levantar en armas una milicia republicana, con funciones de defensa de los campos de labranza y las vaguadas de pastoreo.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Salmanasar cuenta con la marina de guerra más poderosa y numerosa del mundo, la Marina Republicana. Esta fabulosa fuerza de combate naval se compone de varias docenas de grandes galeras de guerra y diez galeazas pesadas fuertemente armadas con balistas de largo alcance,

balistas de abordaje, dos arietes de embestida, catapultas y tres hileras de remeros, amén de dos palos de velas cirineas (velas triangulares).

Las típicas galeras republicanas poseen una hilera de remeros a estribor y babor, ambas separadas por la cubierta o crujía, sobre la que se colocan los palos de velamen, el armamento y el nostromo (suboficial encargado de marcar el ritmo de boga y vigilar a los galeotes), los oficiales e infantes de marina. Las galeras están dotadas de un espolón a proa fabricado en bronce o de madera reforzado con zunchos de hierro y colocado muy bajo, casi en la línea de flotación, a fin de desfondar el barco enemigo embestido. Muchas de ellas cuentan con uno o dos palos de velas cuadradas, y varias balistas pesadas.

La fuerza militar embarcada se compone de la famosa infantería de marina republicana. Los soldados de la marina están fuertemente armados, siendo su arma predilecta oficial el tridente. Sus armaduras, por regla general, se componen de cotas de escamas y cascos del tipo oleaje, de cara abierta y ala metálica ancha, con un diseño muy característico y reconocible.

La infantería de marina republicana se organiza en escuadras de 25 hombres (guerreros de nivel 1-2), al mando de un sargento (guerrero nivel 3-4). Dos escuadras forman una sección,

bajo mando directo de un sargento primero o un teniente (guerrero nivel 4-5); y dos secciones forman una compañía, mandada por un capitán de navío (guerrero nivel 5-4). Cuatro compañías hacen un batallón y dos batallones una brigada de infantería de marina, bajo mando directo de un almirante republicano. La marina de Salmanasar cuenta actualmente con cuatro brigadas operativas de infantería de marina, embarcadas y con funciones de guardia en tierra, para su disposición en las murallas, en las atarazanas y muelles y de patrulla por los campos aledaños. Cada una de las cuatro brigadas recibe un nombre y capa característicos y son: Brigada

Tiburón (capa azul), Brigada Barracuda (capa verde), Brigada Medusa (capa roja) y Brigada Kraken (capa negra). Ésta última brigada es la más temida, pues sus infantes son especialmente elegidos entre los más arrojados, fieros y fuertes soldados republicanos. Reciben mejor equipo y su entrenamiento es más duro. Se distinguen de sus compañeros por un medallón que cuelga sobre su peto de cota de escamas mostrando un horrible kraken.

Normalmente, una galera contará con una escuadra de infantería de marina embarcada. Las enormes galeazas pueden embarcar hasta una compañía completa, incluyendo personal de apoyo, suboficiales y oficiales, con todo su equipo e impedimenta. Normalmente la brigada Kraken es embarcada en las galeazas, como punta de lanza de ataque.

La flota combinada de la Marina Republicana de Salmanasar es, sin lugar a dudas, la más potente en los mares del mundo.

GEOGRAFÍA

Salmanasar es una ciudad costera, emplazada sobre una ensenada natural del Mar del Dragón, que penetra en la tierra formando un amplio arco por el cual se desparrraman las calles de la ciudad como una maraña caótica bullente de vida. Un escarpado acantilado se alza orgulloso en el extremo oriental de la bahía a cuyas rocas encrespadas se agarran los enormes paños de muralla oscura de la fortaleza republicana del Senex Samsat (Anciana Roca Negra), sede del gobierno senatorial de la noble y vieja ciudad estado de Salmanasar.



En la ciudad de Salmanasar puede encontrarse -siempre que ella quiera que alguien la encuentre- a la poderosa hechicera Nébula Darlan. Aunque este dato no es conocido por muchos (se diría en propiedad que sobrarían dedos de una mano para contar las personas que están al tanto de esta eventualidad), Nébula es la más poderosa maga en todo el mundo de la Marca. En realidad es una criatura tan vieja que su nacimiento se remonta a la época del gran Valion en Esmeril. Nadie sabe su origen o la historia detrás de su persona, pero ha conseguido vivir todo este tiempo acumulando un gran poder que, casi virtualmente, ha preservado su belleza, como si vivir eternamente estuviera al alcance de su mano. Realmente muchas cosas resultan insólitas de Nébula y un halo de misterio envuelve su figura.

Nébula va de un sitio para otro, aparece y desaparece, cambiando de forma a voluntad, aunque prefiere presentarse como una bella mujer, de voluptuosas curvas y fuerte carácter. Nadie en su sano juicio debería desafiar a esta criatura, sea lo que sea en realidad.



LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

LA SOMBRA DE PONIENTE: Al noroeste de la ciudad se extiende la enorme floresta de Poniente, bosques inmensos de espesura tal que el sol apenas se filtra entre la maraña del ramaje. La Sombra de Poniente es en verdad un lugar misterioso, envuelto en un halo legendario, pues se dice que cosas terribles habitan en lo más profundo, y que todo aquel que toma sus sendas no vuelve a contemplar la luz de Valion. Poniente, si cabe, es tan viejo o más que el propio Elverion, un lugar vetusto y anciano como el sol, que ningún elfo habitó en el pasado. El Wendigo gime en sus vaguadas boscosas al ocaso y la araña teje su red pegajosa sobre las hojas negras de los robles marchitos. Nadie hoy tiene a gala mostrar el coraje de los antiguos y las sendas a la Sombra de Poniente, a sus secretos y reliquias de otrora, continúan cerradas, a salvo del hombre y su codicia... pero no por mucho tiempo.

Nota para el Narrador: Un portal de los elfos de la Sombra, comunica unas ruinas en el interior del bosque con la ciudad de Xorandor.

LA COSTA DEL TIBURÓN: Si el viajero decide continuar el camino de la costa hacia oriente, al sur de las quebradas, por los angostos desfiladeros, los arenales y las salinas, caminará la costa que llaman del Tiburón. En verdad son playas y barrancos, acantilados y escolleras traicioneras, repletas de grutas de agua manantial donde los contrabandistas disponen sus guaridas, y los piratas de las islas, y otras cosas malditas que emergen a la noche de las aguas oscuras, caminan a tropicónes al amparo de la Sombra.

Hay en esta tortuosa línea de costa un farallón negro que penetra el mar como si se tratase de la lanzada de un soldado. La roca se eleva sobre las aguas encrespadas, que baten contra ella furiosas, colándose entre las grietas para escapar por doquier produciendo un gemido fúnebre, como

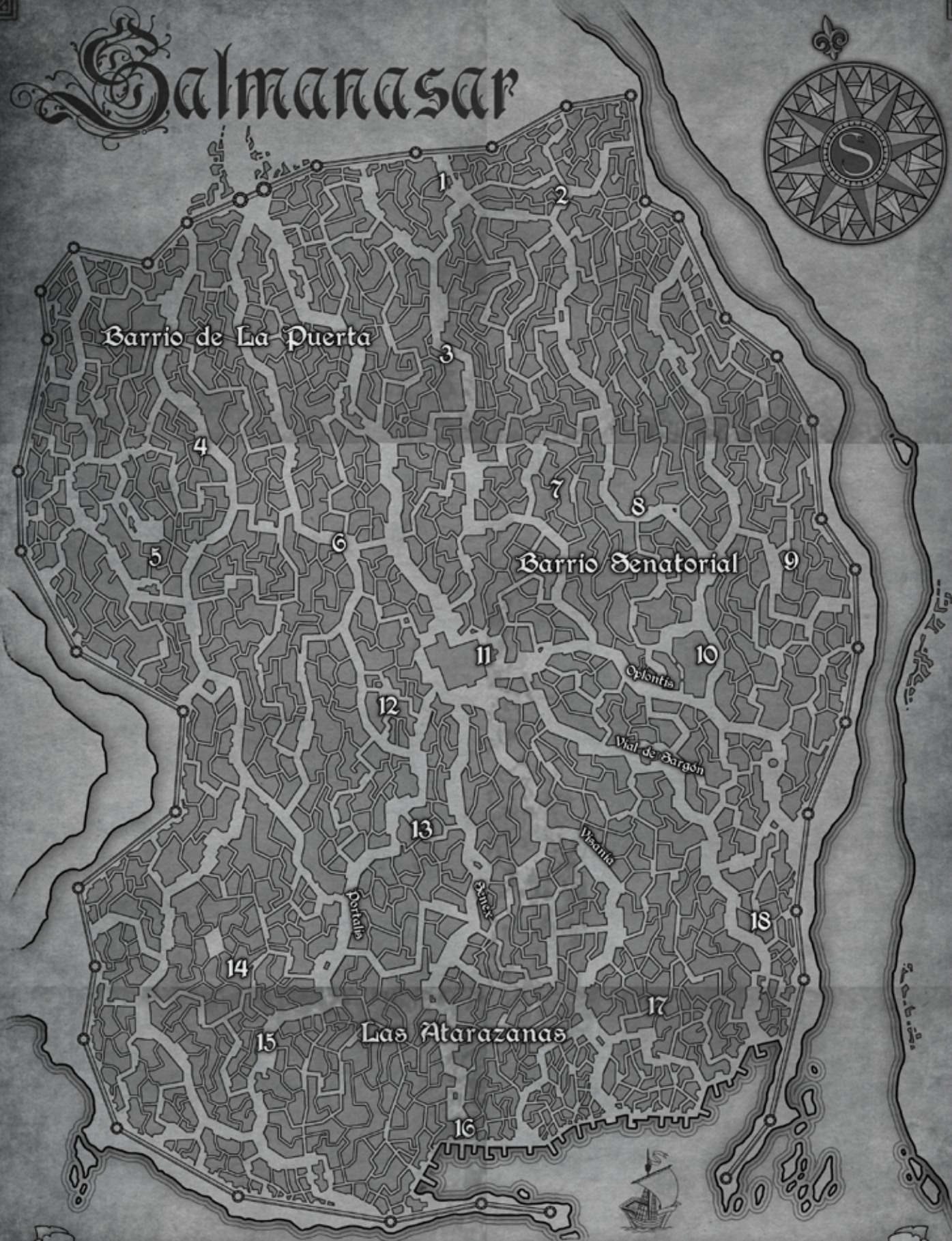
el tañido de la campana al ocaso. Bajo el farallón, dicen los ancianos, se reúnen extrañas criaturas del mar, que danzan bajo las olas y burbujan azoradas, clamando a dioses más viejos que el dragón. Quiera Valion que éstos no despierten nunca de su sopor.

SALMANASAR

De todo Valion, desde la Sombra de Poniente a los puertos de Endo, no hay ciudad sobre la tierra más populosa, grande y cosmopolita que Salmanasar. La ciudad-estado es un bullicioso caos de razas y nacionalidades diversas, que comercian en sus callejuelas y trapichean en sus muelles y almacenes. No hay nada que no pueda encontrarse en la ciudad, todo parece estar a la venta en esta urbe abierta. Las autoridades son laxas en el control de la actividad comercial, así que no es imposible asistir en sus badulaques clandestinos a la venta y compra de esclavos, aunque las leyes locales lo prohíben expresamente. De igual modo, hay una pujante industria de venta y compra de componentes alquímicos, así como objetos mágicos, reliquias y artefactos maravillosos. Muchos magos y clérigos de todo Valion, incluso de allende los mares, viajan a Salmanasar para adquirir o comerciar con objetos mágicos. Al contrario del resto de bienes, el comercio de magia está muy vigilado por la autoridad, y se pagan elevadas tasas por el mismo, aunque no es difícil encontrar establecimientos secretos que venden y compran objetos arcanos a salvo de la fiscalización de la hacienda senatorial.

Otra de las industrias capitales de la ciudad son sus atarazanas y astilleros, donde se construyen algunos de los barcos más hermosos y veloces que hayan surcado los mares del mundo. Tal es la importancia de esta actividad que la ciudad se distribuye de forma radial alrededor de su zona portuaria, que se extiende casi dos kilómetros de este a oeste en la costa, cerca de la desembocadura del Oplontis, que desagua fragoroso en el Mar del Dragón. Cinco grandes avenidas surgen de este barrio marino hacia el norte,

Salmanasar



1. Artefactos de Usarmir
2. Posada del Mendigo
3. La Rata
4. La Escudilla
5. Casa de Citas de Zenobia
6. Posada del Tridente

7. El Oplontis Fragoroso
8. Tenería de Tintagel
9. Los Rosales de Esmeril
10. Marina Republicana
11. Palacio Senex
12. Templo de Bargon

13. Almacén de Provisiones de Oriens
14. Mesón del Puerto
15. Los Bajelos del Dragón
16. Embarcaciones del Argo
17. La Panoplia
18. Taberna del Pirata Gerome

para desembocar en la zona central de la ciudad, donde se concentran los edificios administrativos, incluyendo el palacio senatorial (Palacio Senex). Salmanasar, por tanto, se divide en tres barrios: Las Atarazanas (barrio de los muelles), Barrio Senatorial (que incluye edificios oficiales, grandes casas nobles, comercios importantes y viviendas de familias acomodadas) y el Barrio Norte o de la Puerta, donde se apiña la mayoría de la población, en un caos de calles, callejuelas y callejones oscuros como boca de lobo. Las cinco avenidas que parten desde el puerto hasta el distrito administrativo reciben estos nombres, de oeste a este: Portalis, Senex, Visania, Vial de Sargón y Oplontis. La ciudad está protegida por una gruesa muralla, con una sola puerta de acceso, en el norte, llamada Portalis. Junto al Palacio Senex, hay gran cantidad de edificios señoriales, templos y mansiones, destacando el Templo de Sargón y el palacio de la Marina Republicana de Salmanasar, junto al acuartelamiento de la infantería de marina de la ciudad.

Tabernas y posadas en el distrito administrativo central:

- *Posada del Tridente.*
- *El Oplontis Fragoroso.*
- *Los Rosales de Esmeril.*

Tabernas y posadas en el distrito norte:

- *Posada del Mendigo.*
- *La Rata.*
- *La Escudilla.*
- *Casa de Citas de Zenobia.*

Tabernas y posadas del distrito de los muelles, más conocido como Las Atarazanas:

- *Mesón del Puerto.*
- *Los Bajelos del Dragón.*
- *Taberna del Pirata Gerome.*

Y algunos establecimientos variados:

Artefactos de Usarmir: La tienda de Usarmir es uno de los establecimientos más famosos de todo Valion. Cualquier componente mágico, arcano o alquímico que pueda imaginarse está a la venta aquí. También se venden objetos mágicos de todo tipo. Esta tienda cuenta con formidables defensas mágicas. De hecho, su ubicación es secreta, y sólo los magos más reputados conocen su paradero. La tienda está sita en algún lugar cerca del centro de la ciudad, en una nave abovedada situada en el subsuelo de difícil acceso.

Tenería de Tintagel: Tintagel fabrica algunos de los artículos artesanos en cuero de mayor calidad del mundo. Su valía como artesano no conoce límites, y han llegado a pagarse verdaderas fortunas por alguno de sus trabajos, especialmente sillas de montar para caballos y otras bestias, como camellos del Visirtán. Aparte de ello, sus aprendices y obreros manufacturan una gran cantidad de artículos en cuero a precios más razonables, tales como: atalajes, carteras, armaduras, vestimentas, correaes, cinturones, vainas, mobiliario y docenas de cosas más.

La Panoplia: La Panoplia, regentada por Abisail el cirineo, fabrica y almacena una gran cantidad y variedad de armas, destacando el tridente, arma predilecta en Salmanasar. También fabrican armaduras a medida, para personas de todas las razas y bestias de carga y monta.

Embarcaciones del'Argo: Esta casa está especializada en la construcción y venta de todo tipo de embarcaciones, desde galeazas de guerra hasta barquichuelas y chalupas de pesca para los más humildes.

Almacén de Provisiones de Oriens: este es uno de los almacenes de pertrechos varios más grandes del mundo conocido. Prácticamente nada que se pueda imaginar, en lo que toca a



equipo convencional... y no tanto, puede encontrarse en sus anaqueles y estanterías.

RELIGIÓN

Los salmanitas adoran a muchos y diversos dioses, en ocasiones incluso divinidades propias de panteones extranjeros, como es el caso de Valion (dios élfico de la naturaleza, de los bosques y sus criaturas), Rivulus (dios de los ríos adorado en Reino Bosque) o Leviatán, un dios visirtaní de los mares y profundidades abisales que no solamente es adorado en el califato, sino que su culto se ha extendido por todo Valion en los últimos años. Pero Salmanasar también cuenta con un dios propio, muy popular entre las gentes humildes, conocido como Sargón,

señor de las olas, las mareas, de la pesca, de la sal, de las criaturas ictíneas que viven en las aguas del mar, de la niebla y brisa marinas, del sol reflejado sobre las límpidas aguas estivales, de los arenales, albuferas, cañizos y palmerales de las dunas y playazos. Sin duda, Sargón es un dios muy importante en Salmanasar, junto a la diosa Merinde, su hermana, que es adorada como monarca celestial del comercio, la política, el dinero, la república, el viento que sopla de tierra hacia el mar y el destino. Sargón y Merinde forman pues un binomio divino fundamental en la ciudad, pues casi virtualmente todos sus habitantes adoran a una u otra deidad.

CRIATURAS RELEVANTES

EL WENDIGO

CA: 0

DG: 8

Movimiento: 10 metros

Ataques: 2 garras, 1 mordisco

Daño: 1d6/1d6/2d8

TS: como un guerrero de nivel 13º

Moral: 12

Alineamiento: Caótico



El Wendigo es una criatura mítica, propia de las praderas de los centauros y la Sombra de Poniente. No se conoce su existencia más allá de estas dos localizaciones. Los clérigos ancianos argumentan que estas criaturas son la encarnación maléfica de los cuerpos corruptos de aquellos desdichados que se alimentaron de la carne de los de su propia raza. Condenados por los dioses, al morir, son maldecidos con una furia indómita que les confiere vida ultraterrena, forzándoles a seguir matando para saciar un apetito eterno, vagando los páramos en invierno, los

bosques sombríos y las vaguadas solitarias, convertidas en horribles bestias de aspecto grotesco.

Estas criaturas sólo pueden ser heridas por armas mágicas. A pesar de su tamaño, se mueven con inusitada habilidad (pueden levitar a voluntad), en silencio y con letal precisión. Son inmunes a los hechizos de sueño y frío. Los wendigos no son muertos vivientes. El Wendigo es una criatura extraordinariamente rara, así que encontrarse con él es muy improbable, pero mortal. Se sabe que una de estas criaturas habita en la Sombra de Poniente, pero hace siglos que no se la ve.

LAS FRONDAS DE LOS MEDIANOS

CAPITAL: Carece.

POBLACIÓN: 8.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: La Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas.

RELIGIÓN: Valion y otros cultos a la naturaleza menores.

RAZAS: Nueve de cada diez habitantes son halflings (medianos), siendo el resto de los pobladores humanos, con la excepción de una pequeña comunidad de elfos.

RECURSOS: Madera, ganado, artesanía variada.

HISTORIA

La historia de las Frondas es la propia de los medianos, y no se puede entender la una sin la otra. De hecho, este pintoresco y agradable paisaje ha sido hogar de los halflings desde tiempo inmemorial, cuando todo el lugar era un enorme tachón boscoso que perteneciera al gran bosque

de Elverion. Los medianos vivían aquí bajo protección de los elfos, señores de las frondas de antaño, pero con el tiempo, a medida que el bosque fue retrocediendo, el hombre fue apareciendo con sus granjas y caserones, ciudades, pueblos y carreteras. Empero, los medianos conservaron sus sotos y arboledas cerca del río y la albufera, y vivieron en paz junto a los hombres, que no se inmiscuyeron en sus asuntos, ni perturbaron sus fronteras, tierras y haciendas. Incluso, cuando aparecieron amenazas y peligros como los orcos y goblins del lamedal, los trolls de las llanuras y cosas más horribles que andan a trompicones en la oscuridad con los ojos encendidos de malicia, los humanos siempre han acudido en ayuda de sus pequeños parientes.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Puesto que Frondas son una región agreste, carecen de ciudades y capital. No obstante, sí conocen un gobierno en la forma de un consejo de ancianos conocido como la Asamblea de los Sabios de la Comarca de las Frondas. Generalmente, estos halflings ancianos son también poseedores de grandes haciendas, fincas de labor en herencia o de estirpe familiar dilatada. En las Frondas no hay una ciudad capital, ni tampoco pueblos o villorrios, pues los habitantes se dispersan por el territorio de manera un tanto caótica, siguiendo el contorno de las lomas y colinas que conforman el paisaje y los sotos y arboledas que rellenan las vaguadas.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Las Frondas de los Medianos no disponen de ejército alguno, pero a todos los efectos, el Ejército del Oeste del reino Bosque patrulla el país y se encarga de proteger a los medianos ante cualquier peligro. No obstante, existe una





pequeña milicia local, integrada por voluntariosos medianos jóvenes que patrullan los campos al caer la noche. Esta milicia es conocida como La Guarda de las Arboledas, y generalmente está compuesta por una docena de medianos armados con espadas cortas, dagas, horcas, jabalinas, hondas y cotas de cuero o simples gabanes pesados de lino.

lomas, en cuyo interior los halflings construyen sus cómodas y acogedoras casas cueva. Junto a los campos, entre setos y valladares, se abren frescos sotos cubiertos de hierba de elefante y diente de león. Los cañizos crecen, espigados, cerca de las acequias y riachuelos naturales que irrigan las fértiles tierras de labranza donde laborean los industriosos medianos.

GEOGRAFÍA

Las Frondas de los Medianos es un paraje bucólico, de encanto y belleza natural sublimes, conformado por suaves colinas herbosas cubiertas de cúmulos de flores salvajes con vivos y alegres colores. Hacia el oeste, las floridas lomas alcanzan la ribera del Oxus y desde lo alto de las quebradas se puede observar, a lo lejos, la sombra oscura de la ciénaga y la gran mancha esmeralda de las praderas de los centauros. Hacia el este, el terreno ondulado se desparrama entre bosquecillos y arboledas frondosas de un color verde tan intenso como la hoja del nenúfar. Entre los cerros discurren caminos de gravilla junto a las lindes de las granjas y viñas de los medianos, que se desperdigán por los campos, junto a las

LUGARES DE INTERÉS

EL GOBLIN DE ALABASTRO: Uno de los lugares más reseñables de las Frondas es, sin duda, su mundialmente conocida taberna posada de El Goblin de Alabastro, enclavada en el corazón de la comarca y al que acuden gentes de todo Valion al calor de su hogar y la calidad de su cocina y bodega. Este establecimiento es lugar de reunión de los medianos, incluso el consejo de la Asamblea de los Sabios se reúne en El Goblin para debatir y decidir en asamblea sobre los asuntos de importancia.

El local ocupa un edificio de tres plantas que se levantan en la falda de una ladera cubierta por hierba fresca y robles vetustos de troncos nudo-

sos y retorcidos. De hecho, parte de la taberna se introduce en el interior de la colina, que es conocida por los parroquianos como la Loma del Goblin. La parte baja del edificio se levanta con grandes piedras sillares de color ocre sobre el que se asientan pilares de madera oscura que forman el entramado de la estructura. Entre los pilares de madera y sobre los sillares se levantan las paredes de ladrillo rojo tosco y piedra. El edificio dispone de sólido tejado a dos aguas de pizarra negra que se incrusta en la parte alta de la loma, como si formara parte de la misma, de hecho, la hierba de la cima se extiende por el techo, avanzando con los años. Cuatro enormes chimeneas de ladrillo, siempre humeantes, despuntan por encima de las lajas de pizarra negra, tiznadas de hollín. La puerta de acceso es gruesa y pesada, disponiendo de una gran argolla a media altura. La entrada está flanqueada por dos ventanales rectangulares de gran tamaño, decoradas con celosías verdes y rojas. Una vez dentro, llama la atención la enorme estancia bien caldeada que da la bienvenida al visitante. Un gran fuego arde en cada extremo de la sala, creando un ambiente acogedor. Docenas de mesas redondas de madera, taburetes, bancos y mecedoras se reparten por el salón. Frente a la puerta, al otro lado de la sala, hay una larga barra donde trabajan afanosamente varios camareros, que atienden las mesas y la barra. Tras la barra hay tres puertas que comunican con la gran cocina, almacén, bodega y otras dependencias privadas del servicio. En las dos plantas superiores hay

docenas de habitaciones para los clientes, bien dispuestas, cómodas, calientes en invierno y frescas en verano, muy acogedoras.

Otrom Roble de Invierno es el dueño del Goblin, un industrioso hostelero halfling, simpático, de trato agradable, generoso y bonachón. Su mujer, Arisa La Blanca, le ayuda en sus tareas de gestión, junto a un equipo de no menos de 12 empleados, entre camareros, cocineros, bodegueros, y guardas de establos.

Muchos personajes variopintos se pueden encontrar en el Goblin cada día, pero entre todos ellos destaca Olofín, el juglar de Ôsman, un artista visirtaní que atrapado por la belleza de las Frondas, se quedó a vivir junto a los medianos muchos años atrás. Olofín es un pozo de sabiduría, pues en sus años de correrías, ha viajado por todo el mundo, visitado cientos de pueblos y lugares, y vivido docenas de aventuras y peripecias que relata en sus crónicas y canciones para entretener a la parroquia del Goblin. Olofín conoce muchas viejas leyendas, historias de antaño, lenguas y dialectos, misterios y mitos de muchos rincones del mundo. Mucha gente acude al Goblin para escuchar las historias de Olofín. El visirtaní es el hijo menor del jeque Zelmazar al'Din, familia lejana del Califa y miembro de su misma tribu. Olofín es un hombre de edad avanzada, de piel oscura tostada, pelo y barba rizados, teñidos de blanco tordo, y ojos negros como el tizón. El viejo juglar va ves-



tido con lujoso ropajes en seda bordada de estilo oriental, siempre cargado de collares, pendientes y anillos de oro y plata. Toca el laúd del Visirtán, llamado barbat por sus gentes, y la flauta doble mijwiz.

RELIGIÓN

Los medianos adoran a Valion por regla general, y otras divinidades de la naturaleza, aunque el culto al dios del sol y de la luz es el más extendido.

MORU

Barundar de Myrthis, Señor del Baluarte Iluminado y Rey del Trono de Mitral.

CAPITAL: Moru (población aproximada de 12.000 habitantes).

POBLACIÓN: 15.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

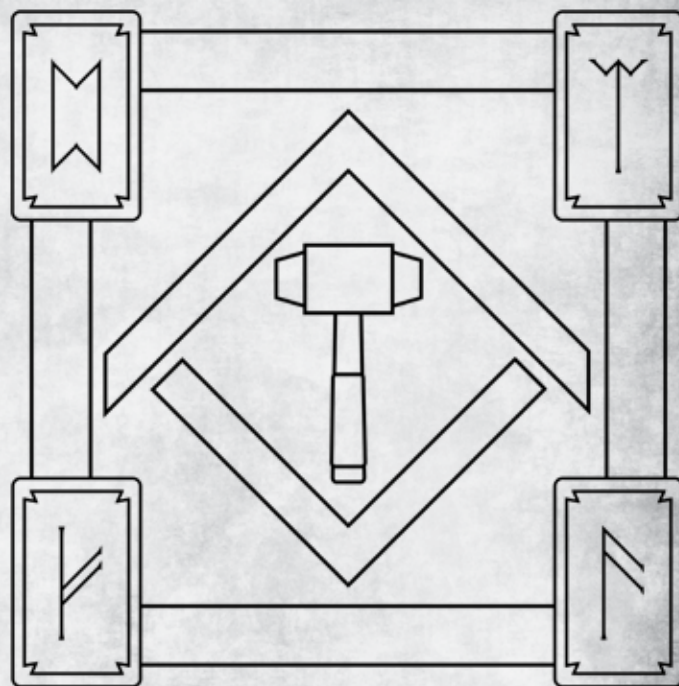
RELIGIÓN: Marvol Moru.

RAZAS: Casi toda la población es enana, una vigésima parte de la población está constituida por halflings.

ECONOMÍA: Orfebrería, piedras preciosas, minerales.

HISTORIA

Siempre ha habido un enano sentado en el Trono de Mitral de Moru. Desde que se tomó conciencia de las riquezas que ofrecían las entrañas de la montaña, siempre hubo un enano en el corazón de las montañas, excavando la tierra.



Fue Thordis el Encarnado, Señor del Farallón, Destructor de Gelgeis, Señor de los Clanes del Norte, con sus mil enanos del clan Ulfrún, quien primero exploró las grutas. Se dice que venía de batallar en las lejanas tierras de la Marca de los Titanes, donde él y sus hombres habían participado en la gran guerra del Farallón de los Gigantes que, durante largos años, los enfrentó a los terribles titanes del Kolgrima. Los últimos titanes al sur del monte Kolgrima, pretendían expandir sus dominios más allá de los pasos de los gigantes, que llamaban el Farallón. Tan antiguos y orgullosos como los elfos, los clanes de enanos se aliaron en un gran ejército para defender el desfiladero de hielo. Se cuenta que Thordis mató al gran comandante, un gigantesco titán ancestral de nombre Sigrun, valiéndose para ello de un hacha labrada con los hielos perpetuos del norte, el Hacha de Hielo Rojo llamada Iceberg, o el Daño de Sigrun. El hielo penetró en la carne del titán como un látigo que restallara en el agua y dividió la carne de la bestia en dos mitades grises. Aún habrían de pasar muchos años antes de que la alianza redujera a escombros la inexpugnable fortaleza de los titanes del Kolgrima, Gelgeis, haciéndolos marchar más al norte. Pero los enanos sufrieron enormes pérdidas, muchos soldados murieron en los



pasos y el glaciár, familias enteras diezmadas, y sus minas y fortalezas destruidas por años de guerra sin fin. Los enanos, hastiados, decidieron dejar sus hogares, que los vieron nacer siglos antes de que Valion encendiera los Luceros en Esmeril.

Envejecido y hastiado por los duros años de guerras, Thordis comenzó su largo peregrinaje en compañía de sus leales enanos hasta asentarse en las montañas grises de Moru. Incluso en esta ocasión no pudo encontrar la paz que tanto anhelaba, pues se cuenta que cuando Thordis se maravilló por las enormes riquezas que ofrecía la montaña, él y su compañía de enanos fueron asaltados por un terror que habitaba en el interior de aquella oscuridad perpetua. Muchos enanos sucumbieron ante la enorme bestia antes de acabar con ella. Pero al fin, una vez encontrada la paz, Thordis se sentó en el Trono de Mitral, donde ya siempre habría un enano.

Las generaciones pasaron y cada una fue encontrando su propio espacio dentro de la enorme cavidad de las montañas. Cada vez penetraban

más adentro, más profundo cavaban los enanos en la roca. Y cada nueva generación se maravillaba aún más con nuevos descubrimientos de gemas y piedras preciosas que labraban con cariño y con las que luego comerciaban.

Pero aunque vivían en relativa paz, en ocasiones era inevitable que surgieran los conflictos. Los largos pasillos que unían las distintas comunidades de enanos eran cada vez más largos. Hasta tal punto que era imposible conocer el alcance real de las minas. Los clanes se distanciaban cada vez más y formaban poblados únicos y aislados unos de otros. Los vecinos no se conocían y era difícil establecer un orden jerárquico. A fin de dirimir estas disputas, se fundó el primer consejo de enanos, que estaba compuesto por venerables ancianos de más de cien años que se sentaban en círculo alrededor de los querellantes y escuchaban atentos sus demandas hasta que tomaban una decisión inapelable. De esta forma se evitaron muchos derramamientos de sangre innecesarios entre enanos por disputas de canteras o filones.



La comunidad siguió creciendo. Incluso hubo un grupo de enanos que decidió establecer su colonia en el exterior de la montaña, pues anhelaban la claridad de los días y la brisa del aire frío del norte. Bautizaron esta nueva ciudad como Myrthis, la iluminada. Precisamente fueron éstos quienes primero tomaron conciencia del peligro que suponían sus belicosos vecinos del gran pantano que separaba su hogar del reino de Esmeril, pues entre ambas tierras se extendía un gran lamedal habitado por millares de trasgos que ansiaban las posesiones que ofrecía la tierra de los enanos.

Cuando los trasgos vieron salir a los enanos, pensaron que ya habían agotado sus riquezas y que escondían éstas en el interior de la montaña. Así que organizaron sus ejércitos y cargaron contra los enanos del exterior, quienes en una heroica resistencia, contuvieron a los millares de trasgos hasta que llegaron los refuerzos del interior de las montañas. Los trasgos vieron con horror como del interior de la tierra surgían como una oleada enano tras enano que cargaban con furia contra ellos. Muchas batallas dignas de figurar en las crónicas del valor se presenciaron esos días, hasta que por fin los trasgos fueron derrotados y huyeron por millares de vuelta al lamedal, su hogar.

El Mitral (Refulgente en la lengua de Esmeril) es el más valioso de los metales, y el más escaso, dada la dificultad para extraerlo de las entrañas de la tierra. De hecho, las vetas de mitral se encuentran por regla general emplazadas a muy considerable profundidad, en las minas más oscuras y peligrosas. El mitral es, igualmente, el más resistente y duro de los metales. De aspecto parecido al de la plata, después de su pulido destella con más fuerza que el platino, y no se oxida ni ennegrece jamás. Las más grandes espadas y armaduras fabricadas lo han sido empleando este metal fabuloso. Los enanos son los artesanos que con más pericia trabajan este noble material.

Desde aquel día, se nombró a Myrthis como ciudad defensiva y fue fortificada con una gran muralla que rodea su perímetro hasta las entrañas de la tierra, de forma que quien aspire a penetrar en el reino de los enanos, debe traspasar primero las murallas de Myrthis, el baluarte de los señores bajo la montaña.

ESTRUCTURA POLÍTICA

En Moru, el poder regente del reino descansa sobre la figura de un soberano que gobierna con poder absoluto sobre sus súbditos. A la muerte de éste, el reinado pasa a manos del más apto para ocupar el cargo, normalmente uno de sus hijos, que ha sido entrenado en cuestiones políticas a tal efecto, pero puedo darse el caso de que finalmente el honor de ocupar el trono de piedra recaiga sobre algún otro enano que haya demostrado su valía ante su pueblo, como fue el caso de Barundar, que dirigió con maestría la resistencia de Myrthis durante el asedio de los trasgos con apenas un puñado de enanos. A la muerte del monarca, se le concedió el honor de ocupar su cargo, descartando a los hijos legítimos del rey, más empeñados en dirimir sus diferencias personales que en administrar el reino. Así fue como se interrumpió la línea sucesoria real desde los tiempos antiguos. Por lo tanto, hoy día el Rey del Trono de Mitral es Barundar de Myrthis, Señor del Baluarte Iluminado, del Clan de los Dunabar.

Al monarca lo acompaña el consejo de los sabios. Un grupo de ancianos venerables que aconsejan al monarca sobre todos los asuntos del reino. Además de oficiar como jueces y, en ocasiones, como sacerdotes y clérigos de Marvol. El designio de los sabios se realiza en función de su edad. Todos aquellos ancianos que superen los cien años de edad pueden formar parte de este consejo a voluntad propia.

Es imposible dilucidar las dimensiones exactas que tienen en la actualidad las profundas minas excavadas por los enanos. La larga cadena montañosa que conforma Moru se extiende en el vértice occidental de Valion. Su interior es una sucesión interminable de minas y pasillos excavados que sigue creciendo, en diferentes niveles, que alcanzan tal profundidad que diríase pudieran atravesar la tierra y caer al vacío.

La capital de este reino interno recibe el mismo nombre que la nación, Moru, y es donde se reúne el consejo de ancianos junto al Trono de Mitral que tallara el mismo Thordis cuando se estableció en la profunda paz de la montaña.

Los principales accidentes geográficos de esta región son:

- Las grandes montañas grises, que albergan el Reino de Moru y que se extienden en una larga cadena montañosa que bordea la costa del Mar de los Elfos. Hogar de los enanos.
- El ancho Río Umbrío, el cual nace en las entrañas mismas de las montañas y desciende después en un gran torrente que se aleja hacia las tierras de Valion. El agua cristalina de este río es venerada por los enanos, que se abastecen de él por medio de un ingenioso sistema de irrigación que transporta agua por las diferentes galerías subterráneas.
- La gran caverna de las estacas, un accidente geográfico natural descubierto por unos enanos exploradores que, un día, buscando un filón, descubrieron por casualidad esta enorme sala, la más grande que se conoce en la actualidad, tan grande que podría albergar a toda su comunidad de enanos. De hecho, esta inmensa caverna posee su propio microclima y por su amplio techo flotan nubes de color ceniza que descargan ocasionales tormentas. Su nombre viene dado

por la longitud de su infinidad de estalactitas y estalagmitas que crecen en sus paredes rocosas.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Moru se compone de un laberíntico complejo de galerías, minas y pasadizos, que conectan diversas localizaciones del reino. Sólo los exploradores más experimentados son capaces de orientarse con eficacia por esta enmarañada red. No obstante, existen algunos núcleos de población de importancia, bien comunicados entre sí, y a los que se puede acceder con relativa facilidad, incluso para el forastero.

Entre los más destacados, podemos señalar los siguientes emplazamientos:

LA CIUDAD DE MORU: Fue la primera localización habitada del reino de los enanos, donde primero se asentó Thordis a su llegada a las montañas grises. Hoy es considerada la capital de este reino subterráneo y, entre sus populosas calles, destaca el fastuoso Palacio de los Regentes, que alberga tanto a la familia real, como al consejo de ancianos. De hecho, aquí pueden venir a retirarse en paz sus últimos años todos aquellos ciudadanos que hayan conseguido la categoría de venerables, una vez alcanzados los cien años de existencia, con independencia de que pertenezcan al consejo. Es en el centro de esta construcción donde se asienta el Trono de la Roca del Rey, más comúnmente conocido como La Roca, al final de un fastuoso salón, donde el rey recibe las visitas y dirige los asuntos de estado.

LA CIUDADELA DE KONDOR: Muy en el interior de las montañas, bajo una gran bóveda, descubierta casi por azar, se erige la ciudadela de Kondor, la cual fue ideada, en un principio, como templo para Marvol. Más tarde, su uso inicial fue sustituido paulatinamente para albergar pequeños asentamientos de enanos hasta convertirse en una gran ciudad. En la actualidad, la



urbe es admirada por sus impresionantes templos conmemorativos a este dios, pues a medida que crecía la ciudad, lo hacían también sus templos de manera exponencial.

VILLA DE MYRTHIS: No todas las colonias de los enanos se hayan bajo la tierra. A la sombra de las montañas grises habita una comunidad de enanos que prefieren la claridad de los días soleados y las grandes extensiones de la tierra. La villa se llama Myrthis, una localidad fortificada tras un antiguo asedio de ejércitos trasgos, y que sirve como puesto fronterizo para quienes desean penetrar en las montañas de los enanos.

ECONOMÍA

Los laboriosos enanos extraen de la tierra grandes cantidades de minerales y piedras preciosas con las que comercian con sus vecinos, organizando para ello grandes caravanas que recorren las principales naciones. Los trabajos en piedra

y tallas de los enanos son muy preciados por los nobles de las casas imperiales y no hay damas en palacio que no luzcan en sus cuellos algunas de estas joyas únicas. Se cree que en el interior de las montañas se almacenan enormes salas abarrotadas de joyas y piedras preciosas que los enanos guardan con celo, arrobados por el fulgor de sus preciados minerales. Leyenda o no, la verdad es que es raro encontrar algún enano que no sienta debilidad por las gemas y los objetos brillantes.

CULTURA

A pesar de su aspecto hosco, los enanos poseen una gran habilidad para fabricar y manufacturar todo tipo de objetos, especialmente maquinaria y trabajos de ingeniería. Como hemos mencionado, sienten debilidad por las tallas ornamentales y existen individuos capaces de dotar a las frías piedras de una belleza única. Un arte apreciado tanto por el valor de las joyas en sí, como por la maestría empleada en su elaboración. Tal

es así, que incluso existen escuelas dedicadas a la enseñanza de este oficio, con reputados enanos que instruyen en este minucioso trabajo artesanal del tallado de la piedra

Los enanos son una raza antigua, tanto si cabe como los elfos, orgullosa y altiva. Aunque toleran todas las razas de mundo, excepto a los titanes, gigantes y trasgos, que detestan profundamente, recelan de elfos y humanos. Los enanos son poderosos guerreros, temibles y fieros como dragones, aunque honorables.

RELIGIÓN

Como en todas las naciones enanas, en este reino de las montañas se adora a Marvol Moru (Dios Bajo la Montaña), dios supremo de los enanos que todo lo ve y todo lo sabe. Su culto es profesado por los clérigos que erigen diferentes templos a lo largo de las minas, para que todos los enanos tengan ocasión de hacer ofrendas a Marvol Moru. Muchas veces pueden verse representaciones de este dios en algunas profundas minas, que los trabajadores llevan consigo para que les dé suerte en la extracción de los minerales más preciosos. Para ello, se hacen levantar pequeños altares a los pies de la mina donde depositan figuritas representando al Dios Bajo la Montaña. Generalmente se representa a Marvol como un enano armado con un gran martillo y protegido por una poderosa armadura completa, fabricada con Mitril. En su cota pectoral muestra el bajorrelieve de un monte coronado de nubes tormentosas que descargan centellas sobre la cima.

PERSONAJES RELEVANTES

DAÔN

CA: 2

DG: 6 (88 puntos de golpe)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Hacha de combate; daño 1d8+1

TS: como enano de nivel 6º

Moral: 11

Alineamiento: Legal

Px: 600

Daôn es una rara excepción dentro del mundo de los enanos. Posee un espíritu inquieto que comenzó a manifestarse desde muy joven, cuando decidió abandonar su patria y dirigirse, tras una larga travesía, hasta las tierras de los elfos, más allá del Bosque Viejo, donde según se cuenta, aprendió mucho de estos seres. Incluso los ayudó en algunas de sus contiendas con los orcos. En gratitud, esta ancestral raza le concedió el título de amigo de los elfos, obsequiándolo con un hacha labrada con extraños símbolos por los elfos que Daôn siempre lleva consigo.

MELIEL

CA: 4

DG: 4 (45 puntos de golpe)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Hacha 1d6+1, Arco largo 1d8

TS: como enano de nivel 4

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Px: 500

Meliel nunca se ha resignado al papel que tienen reservadas las mujeres dentro de la sociedad enana, netamente patriarcal. En su lugar, siempre ha manifestado poseer un carácter fuerte que la ha llevado a hacerse pasar por hombre,

dejándose crecer la barba y luciendo una armadura que disimulara su naturaleza femenina. Durante su vida ha dado grandes muestras de su valor enfrentándose a numerosos peligros que la han llevado al borde la muerte. Secretamente admira a Daôn, hacia quien siente una especial atracción, pero teme revelar sus sentimientos por miedo a ser descubierta o a perder su propia identidad.

LA MEDAL DEL TRASGO

Caudillo Cubrucol El Negro.

CAPITAL: Kuruz (población aproximada de 10.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Kuruz

POBLACIÓN: 12.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Caudillaje.

RELIGIÓN: Culto a Grogog.

RAZAS: Nueve décimas partes de la población está compuesta por trasgos, siendo el resto orcos en mayor medida, aunque la región también está poblada por otras horrendas criaturas menos numerosas.

ECONOMÍA: De subsistencia.

HISTORIA

El lamedal del trasgo es una yerma planicie de tierra pantanosa que se extiende desde el reino de los enanos hasta las fronteras de Esmeril. Un inmenso lodazal infranqueable que es refugio y hogar de seres indeseables, quienes encuentran en sus marismas y ciénagas un refugio perfecto. Pero lo que hoy es un lamedal infecto, anta-

ño fue un enorme lago de aguas cristalinas que caían desde las montañas grises hacia el este y, en menor medida, los grandes picos que rodean Esmeril por su lado oeste. Ambos ríos irrigaban esta zona. Cuando Thordis el rojo pasó por allí con sus mil enanos, aún era un lugar privilegiado que ofrecía descanso al viajero.

Pero el mundo cambió con el devenir de los siglos. Los enanos se asentaron en las montañas grises y su número creció tanto que para abastecer a su comunidad y servir la industria minera bajo la montaña, cambiaron el curso del río. De pronto, el agua que alimentaba el lago, comenzó a correr negra hasta inundar todo a su paso, ahíta de la lacustre escoria de las fraguas del enano, hasta que finalmente sólo quedaron pequeños hilachos de agua putrefacta corrompiendo constantemente las aguas, antaño límpidas. El lago se convirtió en charca, y la charca en un inmenso lodazal empantanado de aguas malolientes.

Cabe decir que, en ese tiempo, se produjo un gran enfrentamiento en lo que hoy se conoce como Bosque Viejo, cuando los elfos desocuparon por las armas a un ejército formado por trasgos y hobgoblins negros que se habían aventurado más allá de los límites del bosque. La contienda duró meses hasta que por fin, tras mucho batallar, las ignominiosas criaturas fueron derrotadas en una acción fortuita que acabó con la vida de su líder. Ante estos hechos, los restos del ejército de trasgos huyeron en desbandada liberando por fin el Bosque Viejo de su presencia.

Los restos de la horda trasgo se asentaron en un principio en las grandes montañas de Esmeril, donde se retiraron por muchos años tratando de sobreponerse a esta derrota. Pero más tarde, fue en el gran lamedal de aguas encharcadas donde por fin encontraron un lugar apartado donde recomponerse. Aquí se asentaron, y habrían de pasar aún muchos años antes de que renovaran su poder militar, pues la derrota ante los elfos diezmó de tal manera su población, que tuvieron que transcurrir aún varios siglos antes de formar algo semejante a una unidad militar. Y

lo lograron, pues el lamedal ofrecía un cobijo seguro para los trasgos, pues no era un lugar de tránsito, ni un sitio apreciable para ninguna de las naciones que, simplemente, obviaron su existencia.

El pantano se convirtió también en un floreciente emplazamiento que los trasgos fortificaron con murallas de cañas y juncos hasta convertirse en una auténtica villa de casas de madera que crece de manera exponencial al abrigo del pantano. La vida de la comunidad transcurrió en relativa tranquilidad durante mucho tiempo, hasta que los trasgos se sintieron de nuevo fuertes para acometer nuevas acciones que fortalecieran su presencia en la zona. Y no tuvieron que ir muy lejos, pues sabían ya de tiempo, que los enanos extraían de las montañas ricos minerales y piedras preciosas que ambicionaban.

El ejército trasgo emergió una mañana del lamedal y sorprendió con un rápido ataque al emplazamiento de los enanos de Myrthis, que contempló con horror como millares de trasgos arremetían contra la villa. Fue una lucha desigual, pero los enanos demostraron poseer un coraje formidable al aguantar con firmeza el empuje de los miles de trasgos que literalmente inundaban la villa. La batalla fue terrible, pero los enanos aguantaron el tiempo suficiente como para recibir los refuerzos del interior de las montañas que desalojaron definitivamente a los trasgos y los hicieron huir de nuevo hacia el pantano. Pocos fueron los trasgos que cruzaron con vida el lamedal de vuelta, pues los enanos los persiguieron hasta las fronteras mismas de su reino y les dieron muerte. Aunque ningún enano quiso perseguir más allá de estas tierras a los trasgos que huían. Pocos de estas criaturas regresaron con vida a su hogar y, quienes lo hicieron, no podrían olvidar jamás que los enanos prometieron algún día barrer su estirpe de este pantano.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La jerarquía política del lamedal responde a una estructura muy básica característica de las sociedades salvajes. El poder absoluto recae sobre un caudillo que ostenta el cargo en virtud a su fuerza física. Cuando éste envejece, o muere durante alguna refriega, el cargo pasa a ser ocupado por el siguiente trasgo más fuerte de la comunidad. De este modo, las disputas entre estas criaturas por ostentar el poder son constantes, pues todos se consideran más fuertes que sus compañeros y no son extraños los “accidentes” que suelen sufrir los caudillos trasgos.

Todos los trasgos varones están obligados a servir como guerreros que nutran el ejército. Apenas unos pocos, que hayan destacado por su inteligencia, tienen el extraño privilegio de ser admitidos en una pequeña congregación de chamanes para que adquieran los conocimientos relacionados con las fuerzas arcanas y servir en el ejército. Apenas son unos pocos, pues la mayoría de los trasgos no se distinguen precisamente por sus dotes intelectuales y, quienes los hacen, apenas son capaces de alcanzar el nivel suficiente para lanzar conjuros más allá del nivel tres o cuatro. Sólo los que viven el tiempo suficiente son capaces de alcanzar niveles superiores.

GEOGRAFÍA

El lamedal del trasgo es una vasta extensión de tierra encharcada que ocupa la totalidad de los pasos fronterizos entre el reino de los enanos y Esmeril. Esta zona pantanosa es infranqueable, y las expediciones entre los dos reinos deben dar inmensos rodeos para evitar adentrarse en este territorio. Escasos son los caminos que penetran en este lodazal, aunque los trasgos supieron encontrarlos y convertirlos en su hogar.



Apenas existen unos pocos accidentes geográficos que rompan la monotonía de la región. Sólo se pueden destacar los siguientes:

- El Lamedal del Trasco, que es el pantano que ocupa la práctica totalidad de la región. Su origen, como señalamos, derivó de la contaminación de los afluentes que lo alimentaban cuando los enanos desviaron los cursos de los ríos principales. Internarse en estas aguas pantanosas equivale a perderse en un mar de juncos y aguas putrefactas insalubres que ocasionarían la muerte a quien osara beber.
- El Pozo Oscuro, llamado así por los trasgos que fueron quienes lo descubrieron. Se trata de un vórtice de energía oscura de un radio considerable que se encuentra excavado en el centro del lamedal. Para los trasgos no es más que un lugar del que es mejor mantenerse alejado, pues una vez se arroja algo a su interior, desaparece para siempre. Desconocen que en realidad se trata de una puerta dimensional olvidada que comunica directamente con la ciudad de los elfos oscuros de Xorandor, a millares de kilómetros de allí. Cerca de este lugar hay un nido de dracos, que crían y se alimentan en la zona y más allá del lamedal.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Los trasgos del lamedal forman una comunidad única, indisoluble tanto por razones geográficas, pues es muy difícil encontrar lugares habitables dentro del pantano, como por razones prácticas, pues la fortaleza de los trasgos reside precisamente en su gran número, ya que no destacan precisamente por su inteligencia, ni por su dotes como guerreros, se amparan en el hecho de ser millares que actúan en conjunto. Esa es su virtud y, por eso, no hay más localizaciones en el lamedal que el poblado que ellos llaman en su lengua Kuruz.

Este importante asentamiento se encuentra ubicado en el centro mismo del pantano, en una elevación de tierra sobre las aguas negras que rodean todo su perímetro. Los trasgos lo encontraron casi por casualidad y pronto comprendieron que era el lugar perfecto para esconderse, pues todo el islote está rodeado por las aguas negras del lodazal. Construyeron unos ingeniosos puentes levadizos de madera y fortificaron el poblado. Llegar hasta la villa es una temeridad, pues las aguas del pantano son traicioneras y están habitadas por extrañas criaturas marinas, además de no existir una senda clara que guíe al viajero hasta la ciudad de los trasgos. Desde aquí organizan sus ejércitos, que son los únicos capaces de entrar y salir del lamedal por caminos secretos.

ECONOMÍA

La vida en el pantano es dura. Y más cuando no existe un comercio exterior con las naciones vecinas, las cuales aniquilarían a los comerciantes trasgos nada más verlos. Eso reduce las posibilidades de subsistencia al crudo alimento que pueda ofrecer un lodazal de aguas turbias. Por suerte, los trasgos no necesitan mucho para alimentarse, pues sus pequeños cuerpos se sacian con los insectos que son capaces de cazar, pequeños reptiles y aves del humedal. También suelen tentar la suerte con la pesca, pero los peces que merodean las aguas del pantano no son comestibles, cuando no tan venenosos que puedan matar a una vaca en un segundo. Aún así, existen muchos trasgos que se dedican a pescar y luego mercadear con sus capturas en el poblado.

RELIGIÓN

Al igual que la mayoría de las criaturas salvajes, los trasgos del pantano adoran a Grogog, señor supremo de la guerra que algún día conducirá a los ejércitos trasgos a una victoria sobre sus enemigos que les llevará a conquistar todo el mundo conocido. Es el único culto al que profesan devoción, y muchos de sus estandartes bélicos lucen los símbolos característicos de este dios. Aunque hay clérigos en la comunidad encargados de la liturgia a este dios, no existen templos como tal, y los rituales se ofician en presencia del caudillo, alrededor de grandes hogueras. El culto a Penumbra, la Sombra de antaño, está igualmente extendido entre los trasgos, pues tienen a la Sombra como su creadora, y la temen por encima de cualquier otra cosa. Los chamanes trasgos veneran a Orcus también.

CRATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

ZIKZUR

CA: 6
DG: 7 (51 puntos de golpe)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1
Daño: Cimitarra; daño 1d8+1
TS: Como clérigo de nivel 7º
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Px: 700

Zikzur es un anciano trasgo que ha vivido lo suficiente para alcanzar cierto nivel de sabiduría como clérigo. Los largos años lo tienen prácticamente postrado, pero su sabiduría se mantiene intacta. Tanto que en las últimas décadas se ha dedicado a transmitir sus conocimientos a un

grupo selecto de trasgos que ya son capaces de lanzar poderosos conjuros. Juntos han formado una peligrosa unidad dentro del ejército que es temida tanto dentro como fuera de la comunidad de los trasgos.

KURNAG

CA: 4
DG: 4 (58 puntos de golpe)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1
Daño: Cimitarra 1d8+1
TS: Como guerrero de nivel 4º
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Px: 400

Kurnag es un joven trasgo que un día, mientras hacía una guardia por el pantano, se acercó demasiado al pozo negro. Su curiosidad lo llevó a caer por el oscuro agujero y perderse en un mar de oscuridad que lo envolvió. Cuando ya pensaba que seguiría cayendo por aquella negrura durante la eternidad, de pronto su cuerpo dio contra el suelo y apareció en un misterioso lugar que lo horrorizó por completo. Se encontraba al final de una especie de cueva por la pudo vislumbrar una impresionante ciudad negra habitada por miles de elfos oscuros. El joven Kurnag tuvo tanto miedo que salió corriendo en dirección opuesta y, cuando se quiso dar cuenta había vuelto de nuevo a su hogar, a los pies del pozo negro. Asustado por su descubrimiento, el joven trasgo pasea inquieto por los alrededores del pozo elucubrando si debe compartir su secreto con los sabios. Aunque él no lo sabe, Kurnag descubrió uno de los muchos portales mágicos que conducen a la ciudad subterránea de Xorandor, habitada por los peligrosos elfos oscuros, a mucha distancia de allí.



LA GRAN MADRE SERPIENTE DEL LAMEDAL

CA: 6

DG: 40

Movimiento: 10 metros

Ataque: Mordisco/Apresamiento

Daño: 4d8/3d12

TS: Como un guerrero de nivel 20

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Px: 1.500

En los más profundo del Lamedal vive un enorme monstruo de otro tiempo, el único en su especie que queda de la era de los titanes. La Gran Madre Serpiente es un ofidio de dimensiones colosales parecida a una pitón que permanece dormida durante grandes temporadas para despertar hambrienta y cazar durante semanas para volver a caer en un sopor que puede durar años. La serpiente se alimenta de trasgos, dragones, sapos gigantes y cualquier cosa mayor que un gato que tenga la mala suerte de cruzarse en su camino.

ISLAS PIRATAS

CAPITAL: Isla Tortuga.

POBLACIÓN: 24.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Anarquía.

RELIGIÓN: No existe ninguna religión oficial.

RAZAS: Unas tres quintas partes de la población son humanos, una sexta parte enanos, otro sexto lo constituyen elfos y halflings, y el resto está compuesto por diversas criaturas.

RECURSOS: Mercenarios, contrabando, esclavos.

HISTORIA

En el despertar de los siglos, cuando los dioses aún hollaban la tierra y el mundo era un único bloque de terreno fértil, Cirinea y Valion eran un todo, hasta que un gran cataclismo separó ambos mundos. En su deriva, Cirinea fue desgarrándose, dejando por el camino una sucesión de pequeñas islas y archipiélagos que quedaron como estelas en el mar. A estas tierras intermedias se las denomina hoy las Islas Piratas, y son refugio de los más arteros y ladinos filibusteros, que encuentran en sus costas abruptas cobijo y seguridad.

Pero no siempre fue así. Cuando en el mundo aún no existía la vileza, y la traición era una palabra por inventar, las Islas Piratas eran puente de comunicación entre dos mundos separados por las aguas. Sus costas eran puertos seguros para los primeros marinos que se hicieron a la mar en precarias embarcaciones y buscaban descanso en estas tierras fértiles, donde podían reparar los daños de sus embarcaciones y recoger provisiones para continuar su singladura por las peligrosas aguas del Mar del Dragón.

Pero al convertirse en un lugar de paso ineludible, las islas despertaron la ambición de los lugareños, que comenzaron a cobrar tasas elevadas a quienes, por obligación, debían recalar en sus costas. A partir de este punto, comenzó la lenta decadencia de una tierra que fue corrompiéndose con el transcurrir de los siglos. Muchos gobiernos trataron de poner orden en estas islas, complicadas de administrar por lo accidentado de su topografía y la pasión de sus gentes. Salmanasar, Reino Bosque y Neferu mandaron delegaciones y tomaron islotes donde erigieron grandes faros de piedra que debían guiar sus naves cuando navegaran estas peligrosas aguas, tachonadas de arrecifes, bajíos y arenales. Pero ni las más altas construcciones, ni los más grandes imperios, pueden nada contra la desmesurada ambición de los hombres. Una y otra vez, los belicosos lugareños atacaban estos empla-



En la actualidad, las Islas Piratas se consideran un lugar ferozmente independiente, refugio de corsarios y contrabandistas disolutos donde reina la anarquía. Ninguna gran nación se quiere responsabilizar de estos territorios, aunque sus cancilleres se muestran suspicaces cuando los espías informan de que embarcaciones de otras naciones recalcan en sus costas. En realidad, la existencia de este territorio es un mal consentido por todo el mundo, pues es una manera discreta al alcance de los gobiernos de dirimir asuntos turbios que, de otra manera, resultarían incómodos. Por ejemplo, es de sobra conocido que Neferu utiliza estas costas para traficar con esclavos, y que Salmanasar contrata los servicios de mercenarios asentados en estas islas para asuntos de estado secretos.

zamientos para desorientar a los barcos y que éstos tuvieran que recalcar en sus muelles y así seguir cobrando las onerosas tasas de tránsito.

Así pues, frustrados los intentos de las grandes potencias de traer algo de gobierno a estas tierras, las Islas Piratas, como comenzaron entonces a ser conocidas, se convirtieron en refugio de contrabandistas y armadores sin escrúpulos que podían realizar sus operaciones ilegales sin temor a que ninguna autoridad pusiese coto a sus fechorías. Hoy, esta tierra infame es conocida por sus casas de lenocinio, el tráfico de esclavos y el contrabando.

ESTRUCTURA POLÍTICA

No existe en este archipiélago ningún gobierno constituido que administre el territorio y sus aguas. Cada isla y aún, cada individuo, es dueño de su destino y de sus acciones, por lo que la zona está inmersa en un estado de anarquía sostenida en el que sólo los más fuertes son capaces de sobrevivir.

La tasa de criminalidad es elevada, pero nadie pregunta y nadie responde cuando aparece un cadáver en la calle. Cada uno debe cuidar de sí mismo, y los clanes son lo más parecido a una estructura política a pequeña escala. Si uno quiere sobrevivir, lo mejor que puede hacer es unirse a una de estas familias para que lo protejan, aunque eso implica adquirir ciertos compromisos con estos grupos. Por otra parte, las guerras entre clanes por el comercio marítimo desangran las islas, pues las disputas son constantes.

Si uno no sabe hacerse respetar, sus días en las Islas Piratas están contados.

GEOGRAFÍA

Las Islas Piratas son una larga sucesión de islas e islotes. En total se cuentan diez islas principales y docenas de arrecifes e islotes, muchos de los cuales son tan pequeños que apenas son salientes rocosos en el mar. Este singular relieve es lo que hace que la aproximación de cualquier embarcación a sus costas no esté exenta de peligros, pues es fácil encallar en cualquiera de sus puntiagudos salientes antes incluso de aproximarse a sus islas principales. Sólo los más atrevidos y astutos capitanes son capaces de orientarse con maestría en estas traicioneras costas.

Aparte de la singularidad propia de las islas, a las que ya hemos hecho mención, estas tierras no poseen grandes accidentes geográficos dignos de referencia, exceptuando un gran volcán que emerge en el centro de Isla Esqueleto, al que los lugareños llaman Eritrema y cuya actividad sísmica se repite cíclicamente cada varios centenares de años, ocasionando grandes pérdidas en vidas y territorios. Según se cuenta, el volcán ya estaba ahí incluso antes de que emergieran las Islas Piratas y es muy extendida la idea de que, en realidad, el gran volcán de Isla Esqueleto fue el que dio origen al resto de islas.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Sería largo referirse a todas y cada una de las islas e islotes que componen este territorio hostil, más aún si tenemos en cuenta que muchas de ellas están salpicadas de recovecos que sirven como guaridas secretas a clanes y grupos que se ocultan en las infranqueables costas de estos territorios formando auténticas fortificaciones. Así que nos referiremos a las más importantes de ellas.

ISLA TORTUGA: es una de los principales emplazamientos de esta región marítima y ejerce como una especie de capital. En ella se encuentran los núcleos habitados más importantes, como la Villa Coronis, construida en honor a un famoso pirata que siglos atrás eligió este lugar para ocultar su tesoro. Aún hoy es una leyenda famosa y nadie ha sido capaz de encontrarlo. También existen puertos importantes que son antro de perfidias y refugio de corsarios.

ISLA ESQUELETO: En la costa más austral, se encuentra la isla más grande de todas, conocida como Isla Esqueleto. En realidad es un territorio aciago debido a la actividad del gran volcán que se alza en el centro de la isla y que ha traído, a lo largo de su historia, desolación y muerte. Pocos son los que se atreven a habitar esta gran extensión de tierra y, quienes así lo hacen, se ven enfrentados a menudo a las constantes sacudidas sísmicas que provienen del volcán. Precisamente por esta causa, el lugar es el escondite predilecto de quienes quieren desaparecer durante un tiempo.

ISLA REUNIÓN: La isla más inexpugnable de todas se encuentra situada en el centro de este territorio. Se trata de la Isla Reunión, un lugar protegido por las grandes islas Tortuga y Esqueleto y por una infinidad de pequeños islotes que obligan, a quienes quieren recalar en sus costas, a permanecer muy atentos a los traicioneros salientes que pueden hacer naufragar sus embarcaciones. Acercarse a la Isla Reunión es



una temeridad sólo permitida a los lobos de mar más experimentados. En su especial orografía se encuentra la gran Caverna de Dilma, una profunda repisa que penetra desde la costa hacia el interior de las montañas por la que pueden navegar fácilmente un gran número de embarcaciones. Este refugio natural sirve de base secreta para los grandes barcos piratas que se camuflan en su interior sin que puedan ser localizados con facilidad. Asimismo, su nombre hace referencia a las reuniones periódicas, o de carácter extraordinario, que tienen lugar entre las distintas facciones en este lugar.

ISLA METIADUSA: La isla más septentrional de todas es conocida como Isla Metiadusa, en honor a una antigua dama de la nobleza que abandonó su acomodada posición para convertirse en una de las piratas más temidas de su época. En esta isla tenía su base y, aún hoy, sus herederos siguen habitando estas costas. Muchos marinos hoy conocen a esta isla como Isla Medusa, acortando en nombre original.

OTRAS ISLAS DE MENOR IMPORTANCIA: La Isla Tiburón, donde aún pueden encontrarse las ruinas de los antiguos faros de Salmanasar; Isla

de los Muertos, llamada así por una gran batalla que se produjo en este pequeño territorio y que dejó el suelo sembrado de cadáveres; Isla Negra, que dada su proximidad a Isla Esqueleto, su superficie muestra una tonalidad negruzca, debido a las cenizas procedentes del volcán. El resto de islas menores son: Isla Brisa (conocida también como Briseis), Isla Seca, Cayo Azul e Isla del Coral.

ECONOMÍA

Las Islas Piratas funcionan como un gran mercado negro donde es posible encontrar cualquier cosa siempre y cuando pueda pagarse un precio conveniente. Todo está a la venta, desde mercenarios dispuestos a alquilar sus armas hasta meretrices que ofrecen su cuerpo al mejor postor. Algunas naciones tienen fuertes intereses en estas islas, como le sucede a Neferu con el tráfico de esclavos, del que se nutren sus naves tras las incursiones piratas. También aquí deben acudir quienes deseen adquirir objetos de dudo-



sa procedencia o extraños amuletos mágicos de reinos olvidados.

RELIGIÓN

Hace muchos siglos que los habitantes de estas islas dieron la espalda a cualquier tipo de religión organizada que entorpeciera sus asuntos moralmente discutibles. Ninguna orden religiosa ni culto tienen aquí representación alguna. Apenas quedan los restos de antiguos templos en ruinas perdidos en las montañas que sirven de improvisado refugio para los enfermos desahuciados. En las calles tampoco es difícil encontrarse con algunos supuestos visionarios que promulgan a gritos la ira de los dioses, pero nadie les presta atención y suelen ser objeto de burla. De todos modos, en su fuero interno, muchos habitantes de estas islas veneran a dioses, algunos de los más populares, como Valión, Leviatán, Sargón o Rivulus.

PERSONAJES RELEVANTES

CAPITÁN ABE PACER

CA: 2
DG: 12 (98 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Espada 1d8+1
TS: Como guerrero de nivel 12º
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Px: 1.200

Abe Pacer es un viejo pirata temido por su osadía y su carácter temperamental. Su título de capitán le viene de sus días en la armada de Reino Bosque, de la cual desertó en compañía de

sus hombres llevándose un preciado buque. En su juventud, combatió junto a Coronis, el más famoso de los piratas que habitó las islas y de quien aprendió sus técnicas de combate. En la actualidad, el capitán Abe posee una flotilla de quince barcos y más de doscientos marinos a sus órdenes, y tiene una base oculta en algún rincón recóndito de Isla Reunión.

PRAGON

Halfling de nivel 6º.

CA: 8

DG: 6 (35 puntos de golpe)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Daga 1d4

TS: Como halfling de nivel 6º

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Px: 600

El Gordo Pragon, como es conocido en todas las Islas Piratas, es un reputado comerciante capaz de conseguir cualquier artículo por extraño o mágico que sea. Gracias a sus buenas relaciones con todos los piratas de las islas, es capaz de negociar con éstos los mejores precios por las capturas más insólitas. En su cueva se almacenan infinidad de objetos y artículos traídos de las más lejanas tierras. Algunos, tan extraños e insólitos que harían temblar los cimientos de la humanidad si se descubrieran sus auténticos poderes.

LOSANG

Tenzen Shire.

CAPITAL: Pamir (población aproximada de 15.000 habitantes).

POBLACIÓN: 27.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: El Lasha Gedang de Pamir.

RELIGIÓN: Shambhala.

RAZAS: Algo menos de tres cuartos de la población son humanos, una cuarta parte la componen enanos, y el resto son pequeñas comunidades de halflings y elfos.

ECONOMÍA: Ganado, cuero, artesanía, gemas, oro, hierro y plata.

HISTORIA

Desde tiempo inmemorial, los hombres han vivido a los pies de las montañas del Losang-Ranpa, la Gran Cordillera sagrada, representación terrenal de los dioses de antaño y hogar último de sus antepasados fallecidos. Protegidos por las montañas, los losongs prosperaron en los valles neblinosos, en las cuencas, cerca de los cauces del deshielo que discurren valle abajo acunando el agua gélida en sus lechos graníticos.

Los losongs son un pueblo nómada, que reparte su existencia entre la región del Shongsten en los meses más crudos de invierno, descendiendo a las llanuras donde el tiempo es menos inclemente, y Shangri en verano, en el corazón de los valles de montaña, en lo más profundo del país. En su peregrinaje de temporada, acarrear todos sus enseres y pertenencias terrenales, junto al ganado, fundamentalmente yaks lanudos, ponis y ovejas de montaña. Los losongs acampan en el llano, levantando grandes tiendas circulares confeccionadas con piel de yak engrasada

para impermeabilizarlas. Enormes mantas de pelo de yak y lana cubren las paredes interiores y el suelo, excepto un hogar en la parte central, donde se asienta una estufa para calentar alimentos. Pero no todos los losongs abandonan Shangri en invierno, pues los hay que se internan en la montaña para pasar los rigores invernales junto a los enanos, en sus enormes y bien provistas cavernas. De hecho, si existe un lugar en el mundo donde enanos y humanos viven en total armonía, ése es sin duda Losang. La relación entre ambos pueblos ha sido cordial desde tiempos remotos, pues se sirven el uno del otro para perseverar en tan inhóspita y agreste tierra. De un lado los humanos consiguen refugio en invierno, al menos todos aquellos que no desean abandonar Shangri durante esta estación, o durante las tormentas de hielo, granizadas y copiosas nevadas. Y de la otra, los enanos consiguen carne, leche, queso y otros alimentos y enseres, incluyendo la lana y la piel de yak o poni, comerciando con sus hermanos humanos.

Los enanos losong llegaron a estas regiones muchos, muchos años atrás, siglos antes de que el primer hombre hollara esta tierra helada. Los primeros clanes en asentarse en las montañas procedían de la Marca de los Titanes, exiliados tras la Guerra del Farallón de los Gigantes, que decidieron marchar al este en lugar de seguir a Los Cien de Thordis en su camino a poniente.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Los losongs se rigen por leyes ancestrales, transmitidas de generación en generación por los monjes shambhala. De hecho, esta casta de hombres santos, eruditos, sabios y bienhechores ha dirigido los destinos del pueblo losong desde tiempo inmemorial. El cabeza de la secta más importante del shambhala, la gedang, es conocido como el Lhasa Gedang, y es venerado como un dios viviente en Losang. Realmente, el Lhasa Gedang es la autoridad política más relevante en el país, y sus designios son palabra de ley en el



territorio. El Lasha Gedang habita el palacio de Xiganzen en la capital, Pamir (El Reino Oculto), emplazada en el corazón de las montañas.

En cada uno de los pequeños asentamientos rurales dispersos por el país existe un monasterio shambhala cuyos monjes, a la cabeza de los cuales existe un rimpoché (monje prior), controlan todas las decisiones administrativas, comerciales y militares del poblado.

El ejército losong consiste en levas de campesinos comandadas por monjes shambhala guerreros, especialmente entrenados a tal efecto y conocidos como monjes león, kunlun en el idioma losong.

GEOGRAFÍA

Losang es una misteriosa tierra de altas cumbres nevadas que encierran valles abruptos, cuencas y vaguadas brumosas habitadas por tribus autóctonas de rudos pobladores dedicados a pastorear y recolectar en las llanuras aluviales de las encrespadas cordilleras que abrazan este inhóspito rincón del mundo. El valle interior descende progresivamente de oeste a este, para desembocar en las gran llanura de Sichuan en Kang, al sureste, y las estepas y tundras al norte y al nordeste. Losang se divide en dos provincias: la comarca oriental o Shongsten y la occidental Shangri, en el idioma de los losongs, que es como se conoce a los habitantes de este viejo y hermoso país.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

PAMIR (EL REINO OCULTO): En el corazón del país, enclavada en las mismas laderas heladas de las montañas, se encuentra la mítica ciudad de Pamir, El Reino Oculto de los losong, donde se

levanta el palacio de Xiganzen, una enorme fortaleza que domina el paisaje y rivaliza en majestuosidad con la misma montaña. Alrededor de Xiganzen hay construidos docenas de templos, templete y criptas que honran a los difuntos y donde los monjes rezan y realizan sus labores y quehaceres diarios. La ciudad se desperdiga en un caos sin orden ladera abajo, hasta el valle, tachonado de casas rurales, establos y haciendas ganaderas, donde se cría el yak y los resistentes ponies de montaña de los losong. Pamir es una ciudad llena de vida, una urbe populosa, aunque anclada en el pasado, donde las tradiciones ancestrales se mantienen tan vivas como siglos atrás. La Guardia Reencarnada patrulla día y noche la ciudad y los páramos circundantes, así como los pasos de montaña. Según la tradición, los monjes eligen personalmente a cada uno de los miembros de la Guardia Reencarnada, pues creen ver en el alma de los aspirantes a aquellos mejor dotados, cuya última reencarnación los ha preparado para servir como soldados en defensa de las tradiciones Losong. En verdad, son luchadores formidables, expertos en artes marciales y de disciplina férrea, imbuidos de una fe poderosa capaz de mover montañas.

LA GUARDIA REENCARNADA

A efectos de juego, los soldados de la Guardia Reencarnada deberían ser considerados como guerreros de nivel 2-4, a discreción del narrador, y de moral superior a la media. Pueden luchar sin armas con habilidad formidable, y producir con el puño desnudo 1d6 puntos de daño gracias a su entrenamiento en las antiquísimas artes marciales losong. Cuando están de patrulla, van armados con espadas de hoja curva, arcos cortos, cuchillos y armaduras de anillas, amén de grandes capas y pellizas de piel de yak, y gorros puntiagudos también confeccionados con piel de animal. En ocasiones, cuando tienen que patrullar los pasos, cabalgan a lomos de sus duros caballos de montaña. Son excelentes jinetes, y pueden usar sus arcos mientras montan con precisión inusitada. En verdad, son adversarios temibles, aunque su número es reducido.

RELIGIÓN

El culto shambhala está tan imbricado en el sentir del pueblo losong que no se comprende lo uno sin lo otro. El shambhala es una forma particular de entender la existencia, por la cual todos actos que el individuo realice en esta vida se verán reflejados, a su muerte, en la posterior reencarnación. Es decir, la persona se reencarna indefinidamente, hasta alcanzar el estado de perfección absoluta, momento en el cual se alcanza el shambhala, un reino mítico, fantástico, lleno de lugares asombrosos, criaturas celestiales y todos los ancestros que, por la virtud de sus actos, buena fe y voluntad, alcanzaron un estado de equilibrio espiritual, de comunión con la naturaleza, que les hizo merecedores de vivir en el shambhala. Para alcanzar tal grado de perfección, el losong debe hacer el bien, meditar, ser comedido, frugal, trabajador, amable, honesto, a la par que valiente y entregado en la defensa del territorio, su familia y tradiciones y, por encima de todo, respetar y obedecer a los monjes shambhala, como mentores, guías espirituales, cuya máxima autoridad, llave última del Reino Oculto, es el gran Lasha Gendang.

ECONOMÍA

La economía losong se basa fundamentalmente en el pastoreo del yak, un gran bóvido autóctono de los yermos y llanuras heladas de Losang. Son animales gregarios de pelo largo denso y color marrón intenso que cuelga a ambos lados del cuerpo y las extremidades, con una joroba sobre los hombros y cuernos largos de un metro de longitud que surgen a ambos lados de amplio cráneo, casi horizontalmente, para acodarse hacia arriba en sus extremos. La cola es peluda, rematada con un gran mechón. Los machos, que son más grandes que las hembras, pueden llegar a los 2 metros de altura y pesar hasta 1000

kilos. Las pezuñas son duras y resistentes con una amplia superficie de apoyo. En Losang se emplea a los yak prácticamente para todo, se podría decir que las gentes locales subsisten en este inhóspito entorno gracias a estos duros animales. Se les emplea para llevar cargas, pudiendo llegar a portar cargamentos de hasta 140 kilos por senderos agrestes y muy empinados, incluso con grandes cantidades de nieve acumulada, también se le utiliza para montarlo y arar la tierra helada. También se crían por su carne, apropiada para el consumo humano. Este animal produce una leche muy grasa con la que se elaboran quesos y mantequilla de buena calidad. Al yak se le esquila una vez al año, siendo la lana de los animales adultos adecuada para elaborar mantas, cuerdas y otros objetos. Los excrementos ressecados son utilizados como combustible.

De igual modo, la minería es muy importante en el país, si bien la mayor parte de las explotaciones se llevan a cabo en asentamientos enanos en lo más profundo de las montañas. La relación entre los losongs y los enanos de Losang es muy buena, y no es extraño encontrar humanos trabajando en la mina mano a mano con los enanos. Losang cuenta con las mejores minas del mundo de lapislázuli, esmeraldas, rubíes, ágatas, oro y platino.

Hay algunos cultivos estacionales, y árboles frutales, como el peral de las montañas, que produce frutos dulcísimos en las cortas primaveras del país. La fruta de este árbol se dice capaz de reconstituir la salud del enfermo, restañar heridas y curar la ceguera. Este peral crece en lugares de difícil acceso y su fruta es muy cotizada.



ENDO

Genshin Mushasi (Clan Genshin) y Shingen Saburo (Clan Shingen).

CAPITAL: Tenbin (Genshin) y Sokenji (Shingen), ciudadelas de los dos shogunatos.

POBLACIÓN: 89.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Shogunato.

RELIGIÓN: Kami.

RAZAS: La mayor parte de la población es humana, a excepción de algunos elfos, enanos y, en menor medida, halflings.

ECONOMÍA: Acero, armas, pescado, artesanía, navíos.

HISTORIA

De todos los pueblos que hay sobre el mundo, Endo es sin duda el más orgulloso y honorable. El endonés es un pueblo de nobles guerreros, abnegados y laboriosos hombres y mujeres con una dilatada historia que hunde sus raíces muchos siglos atrás. Los primeros habitantes de la tierra de Kondo llegaron desde las llanuras de Kang en tiempos de la Sombra, navegando a través del estrecho brazo de mar que separa el archipiélago del continente. Con el tiempo, estos primeros pobladores se fueron asentando en las islas creando sus propias tradiciones y costumbres que, con el paso de los siglos, conformarían la idiosincrasia de los endoneses.



ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Las gentes de Endo se organizan en clanes guerreros que se reparten el territorio y suelen convivir pacíficamente, aunque las escaramuzas y conflictos por la posesión de la tierra, recursos o intrigas políticas no son extraños.

Todos estos clanes rinden tributo a un gran señor que domina enormes extensiones del país, llamado shogun. Los daimyo (señores) de cada clan, caudillos militares samurai, sirven a su shogun con lealtad y obediencia ciega. Dos poderosos shogunatos se reparten el poder en Endo, uno instalado en la isla de Ayakashi, controlado por Genshin Mushasi (del Clan Genshin) y el otro en Mori, cuyo shogun es Shingen Saburo (del Clan Shingen). Ambos shogunatos mantienen una relativa paz, pero de tanto en cuanto surgen fricciones entre ambos que desembocan en guerras abiertas que pueden durar años.



ORGANIZACIÓN MILITAR

La espina dorsal de los clanes familiares es el samurai, el guerrero endonés temido en el mundo entero por su pericia marcial, habilidad como jinete y estricto código de honor recogido en el canon del bushido (el camino del guerrero), un conjunto de normas éticas, morales y militares que obligan al bushi (guerrero) o samurai a conducirse en la vida con honor, valentía y coraje más allá del deber, obligado por la nobleza de su linaje y un destino cierto: la muerte, que deben recoger en su alma y corazón con la seguridad de lo inevitable, no temiéndola, sino aceptándola como la última muestra de fidelidad para con su señor. Nobleza obliga.

El samurai endonés es un enemigo temible, de habilidades guerreras excepcionales, dotado de un corazón de hierro y una voluntad inexorable, todo ello coronado por un sentido del honor indestructible. Pero, además, los samurai, como

aristocracia dirigente, son hombres cultivados, con enormes conocimientos en variadas materias, desde la ingeniería militar, navegación, agricultura, historia, literatura, a la religión. Ningún otro guerrero en el mundo supera en habilidad con la espada al samurai, que consagra su vida al entrenamiento con su daisho tradicional, la katana y el wakizashi, exclusivas de los samurai, y que pasan de padres a hijos, como legado de sus antepasados en el seno familiar.

NOTA: La katana endonesa, a efectos del juego, dada la extrema calidad de sus componentes y lo elaborado de su proceso de creación, debe ser considerada siempre, por defecto, como armas mágicas +1 o superior.

Endo es un país avanzado, civilizado y culto, de agricultura desarrollada e industria pesquera potente. No hay ciudades grandes, más bien pequeños asentamientos rurales de clanes familiares que crecen en torno a enormes castillos fortaleza donde residen los jefes de familia, los daimyo locales. Destacan las ciudadelas shogun,



sede política y militar de los shogunatos: Tenbin (Genshin) y Sokenji (Shingen).

Los ejércitos del shogunato se componen de la caballería samurai, fuerza de choque principal, asistida por tropa de leva, integrada mayoritariamente por arqueros y lanceros, amén de zapadores que realizan tareas de fortificación de enclaves, campamentos provisionales, equipamiento y maquinaria de asedio y demás infraestructura militar y civil precisa para sostener las maniobras del ejército en campaña, su intendencia y logística. Sin lugar a dudas, el mejor ejército del mundo -aunque no el más numeroso- es el endonés, dada la pericia marcial y disciplina del samurai y los soldados de leva, amén de la buena factura de su armamento y equipamiento.

GEOGRAFÍA

Endo esta formado por dos islas principales, Mori y Ayakashi, y varias más pequeñas, que forman un archipiélago conocido por los endoneses como Kondo. El país es una sucesión de hermosos valles herbosos rodeados de colinas cubiertas de bosques de coníferas y cerezos. Sólo unas pocas montañas de altura reseñable descollan en el horizonte, destacando especialmente el monte Nitaka, en la cordillera Shokaku, al norte de Ayakashi, que realmente es un volcán apagado, como un dragón dormido que aguarda pacientemente su momento para resurgir con furia desatada.

Los mares que rodean las islas son riquísimos en pesca, de aguas bravas que golpean con furia los acantilados de Kondo y las playas de arena negra volcánica que festonean la costa delineando su torturada geografía con un hilo color carbón característico. En sus profundidades abisales, dicen las leyendas, se esconde una ciudad sumergida, de tamaño ciclópeo, donde habitan seres horribles, mitad peces mitad hombres.

RELIGIÓN

Los endoneses veneran a sus antepasados como auténticos dioses. Realmente no personifican la entidad divina en un individuo determinado, sino en el concepto general de los espíritus de su estirpe familiar que, reunidos en el reino celestial, junto a los kami (espíritus de la naturaleza), protegen a sus descendientes y velan para que el orden y el bien predominen sobre el mal y el caos. Los kami son entes preternaturales, de naturaleza cuasi divina, que representan la fuerza de la naturaleza, los ciclos vitales estacionales, los frutos de la tierra y el mar y los poderes elementales. Ocasionalmente, algunos de estos kami se pervierten, por influjo de la Sombra, convirtiéndose en demonios (oni), fantasmas dañinos y peligrosos.

CRATURAS RELEVANTES

AVE FÉNIX

CA: -3

DG: 9

Movimiento: 100 metros volando

Ataque: 2

Daño: Garras 1d8+ 1d6 por fuego/1d8+ 1d6 por fuego

TS: Como un clérigo de nivel 17

Moral: 12

Alineamiento: Legal

PX: 1.700

El Ave Fénix es una criatura fabulosa que normalmente sólo se puede encontrar en Endo, de hecho, es el símbolo de los endoneses. Similar a un enorme halcón, aunque de plumaje anaranjado o rojo intenso (las leyendas locales hablan de un fénix negro de poder sin igual, único entre su especie). La criatura es inmune al calor o al

frío, así como a la enfermedad o el veneno, a conjuros de ilusión, sueño, miedo o que afecten a la mente, incluyendo los conjuros de polimorfar. Sólo pueden ser dañados con armas mágicas +2 o superior. Los fénix son criaturas beatíficas, que no dudarán en asistir al necesitado. De hecho, es famosa su capacidad para curar con un leve toque (como el conjuro de Sanar), eliminar cualquier enfermedad o veneno. Se dice incluso que el ave fénix puede resucitar a un muerto, recién fallecido, pero que sólo hacen esto con los seres más honorables y buenos de entre los mortales. Estas criaturas extraordinarias son realmente inmortales, pues al morir explotan en una bola de fuego (causa 5d10 puntos de daño en una radio de 5 metros alrededor) para resucitar de sus cenizas y completar otro ciclo natural de vida de al menos 1.000 años.

SOMBRA

CA: 3

DG: 2

Movimiento: 10

Ataque: 1 ataque

Daño: Golpetazo 1d10

TS: Como un guerrero de nivel 4

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

PX: 150

Las sombras son muertos vivientes que odian la luz y toda vida. Aparecen como una negra niebla que avanzara con celeridad y presteza heladoras. Dada sus características, es muy complicado detectarlas en la oscuridad o penumbra. Si logran impactar en su tirada de ataque, aparte del daño, causan 1d6 puntos de daño a la fuerza (FUE) si la víctima falla una tirada de salvación contra sortilegios. Un aventurero que pierda todos sus puntos de fuerza (FUE) o que muera por el ataque de una sombra, volverá de la tumba convertido en una sombra en 48 horas.

DORMUNDER

Reina Meredith.

CAPITAL: Caradoc (población aproximada de 55.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Galion, Thagir y Hert.

POBLACIÓN: 111.500 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Tigernán y Muiren.

RAZAS: Su población se compone de cuatro quintas partes de humanos, casi una décima parte de elfos, una vigésima parte de halflings y algunos enanos.

ECONOMÍA: Madera, hierro, oro, plata, plantas medicinales y ganado ovino.

HISTORIA

Cuando el mundo no era más que un territorio que sólo se extendía hasta donde una persona era capaz de caminar, la existencia de la isla de Dormunder pasó por fuerza desapercibida durante siglos. Ajena a las conspiraciones de las grandes naciones que comenzaban su andadura en la historia en Valion y Cirinea, la isla continuó siendo un enorme vergel aislado en mitad del océano, cuya existencia no interesaba a nadie.

Sólo con el devenir de los siglos, cuando los hombres comenzaron a dominar el arte de la navegación, fue posible poner un pie en la gran isla. Por entonces un territorio inexplorado, inhóspito y abierto a nuevas posibilidades para quienes fueran capaces de adaptarse a las duras condiciones climáticas y sus agrestes páramos. Nadie sabe quiénes fueron los pioneros en este nuevo territorio sin explorar, aunque muy pro-

bablemente se tratara de tribus indígenas del norte, que habitaran en las inmediaciones de la Marca de los Titanes, conocidos como glasones. Los primeros asentamientos surgieron en el sur de la isla y, lentamente, la pulsión humana por explorar y dominar el entorno fue ganando terreno a los tupidos bosques y las extrañas criaturas que los habitaban. Las comunidades se fueron extendiendo por el resto del territorio. Ninguna bandera unía a estos pueblos primitivos que básicamente consistían en pequeños clanes aislados sin mayores pretensiones que cultivar la tierra y sobrevivir a al duro invierno.

No fue hasta bien avanzada la historia, cuando las grandes potencias se lanzaron a una vertiginosa carrera por expandir sus territorios, como si de pronto hubieran sucumbido a un afán de poseer más que su vecino, llegando incluso a disputarse en cruentas guerras territorios carentes de valor, que varias potencias se fijaron en ese pedazo de tierra que flotaba cerca de sus costas. Fue entonces cuando el antiguo reino de Esmeril por el sur, y los glasones por el norte, comenzaron a colonizar la isla a un tiempo. Durante muchos años ambos pueblos pugnaron por el control de la isla. Con el tiempo, se estableció una especie de frontera oficiosa, que pasó a conocerse como Límite de Galion. Allí los glasones fundaron una ciudad con el mismo nombre, Galion, casi en el centro de la isla.

Ninguno de los dos países quiso ceder parte de su territorio y, durante siglos, hubo pequeñas escaramuzas y enfrentamientos entre ambos pueblos. En ningún caso puede hablarse de guerra abierta, pues nunca hubo grandes ejércitos presentando batalla. Sin embargo, el recelo y la desconfianza dividían estos dos territorios de manera irreconciliable.

Aún pasaron muchos años sin que la situación cambiara, hasta que se produjo un acontecimiento definitivo que decantó la balanza en favor de los glasones. La intervención de la República de Salmanasar, con su potente armada e infantería de marina, en apoyo de los glasones, resultó crucial. Esta alianza militar produjo

efectos inmediatos en el campo de batalla. Con la ayuda de la poderosa infantería de marina republicana, el ejército glasón derrotó los bastiones de frontera élficos en el Límite de Galion, penetrando en territorio enemigo y poniendo en fuga al enemigo que, acosado y en desventaja, se rindió en dos semanas. Al año siguiente se firmó un acuerdo de paz definitivo entre ambas naciones y se declaró la independencia de la isla. De esta manera se fundó oficialmente la nación de Dormunder, que aún habría de conocer muchos años de gloria. Pero esta victoria no habría sido posible sin el concurso de las tropas de la república, y en honor a los pactos firmados, la marina de guerra de Salmanasar se reservó el derecho para operar desde los puertos y ensenadas de la isla con total libertad. Las relaciones diplomáticas y comerciales entre Dormunder y Salmanasar son excelentes, y aún perdura la vieja alianza entre ambos pueblos por la cual, ante cualquier amenaza común, cada una de las dos partes acudiría en auxilio de su aliado.

Tras la guerra, se reconstruyó la ciudad de Caradoc, capital del nuevo estado, a la que también se llamó la ciudad de las siete torres. En cada una de estas torres se conmemoran a los caídos, y almacenan los recuerdos de las gestas que se vivieron en los años de guerra, incluyendo las armas, gallardetes, blasones y escudos arrebatados a los elfos en batalla. Diseminadas por la ciudadela, las siete torres son visibles desde cientos de kilómetros y sirven de faro a las naves que se aproximan a las costas de Dormunder. También se consagraron templos y monumentos en Galion, la ciudad que durante muchos lustros dividió a los pobladores de la isla.

En la actualidad, con los siglos transcurridos, el reino de Dormunder es un aliado privilegiado de la República de Salmanasar, con quienes mantiene un idílico trato de favor. Por otra parte, las heridas de Esmeril siguen abiertas y no se olvida la afrenta contra el pueblo de los elfos.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La actual regente de este estado soberano es la Reina Meredith, descendiente directa de una larga estirpe familiar que se remonta a los tiempos de la gran guerra. El derecho al trono es hereditario y pasa de padres a hijos en función de los honores que éstos demuestran tener en su etapa como príncipes, delegando entonces el soberano en aquel de sus vástagos que presenta mejores actitudes, al contrario que en otras muchas monarquías, cuyo trono lo hereda el primogénito, con independencia de sus cualidades como futuro regente.

El resto de la estructura política recae sobre los consejeros y un grupo de sabios que asesoran al monarca sobre los asuntos del estado. Un orden jerárquico determina las funciones de cada uno de ellos, de forma que cada consejero se encarga de un único ámbito de trabajo. De esta forma se evita crear suspicacias ni guerras de poder entre los súbditos de palacio.

GEOGRAFÍA

Dormunder es un inmenso archipiélago cercano al gran continente de Valion. Su costa es abrupta en su vertiente septentrional y más suave a medida que se descende hacia el sur. Su flota pesquera es una de las más importantes del mundo, solo por detrás de la salmanarita.

La capital de este reino es Caradoc, situada en la costa occidental de la isla. Compite en esplendor con la antigua ciudad de Galion, que en su tiempo fue una villa fronteriza entre los dos reinos. Galion es paso obligado de todas las rutas comerciales en el interior de la isla, una encrucijada fundamental para el trasvase de mercaderías.

Los principales accidentes geográficos de Dormunder son:

- **Mael Morda (Gran Campiña):** un inmenso vergel que se extiende de norte a sur del territorio, gracias a su clima húmedo.
- **La Antigua Calzada de Muirecan:** Un largo y sinuoso camino empedrado que recorre buena parte de la costa oriental de la isla, y que los aliados construyeron durante la guerra para comunicar de manera fluida las villas y trasladar tropas con eficacia, elemento clave en la victoria final de los aliados. Aún se conserva buena parte de esta antigua calzada.
- **La cadena montañosa de Muirgel:** Al norte de la isla, muy cerca de su abrupta costa septentrional. La única región de montaña auténtica que posee el reino, de la cual se sienten orgullosos por su imponente altura y por ser una fuente de vida sin la cual no podrían subsistir, pues de estas montañas descende el río de mismo nombre que recorre el archipiélago y cuyos afluentes abastecen de vida al resto de la isla.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Además de las ciudades principales aquí reseñadas, la costa de Dormunder presenta una gran densidad de pequeñas comunidades que se asientan a orillas del gran mar desde tiempo inmemorial, pues la vida en Dormunder está fuertemente vinculada a su costa.

CARADOC: Es la capital de este reino isla. También se la conoce como la ciudad de las siete torres, por los siete capiteles que se erigen majestuosos en el interior de esta ciudad amurallada y que son un recuerdo del largo conflicto que vivió la isla hasta conseguir su independencia. Situada en la costa occidental del archipiélago, Caradoc es la ciudad de mayor densidad pobla-



cional del reino y el mayor puerto comercial que posee la nación.

THAGIR: En la costa septentrional, al abrigo de la única cadena montañosa que posee el archipiélago, se encuentra la ciudad de Thagir, que a pesar de ser una villa costera, no posee una flota importante más allá de las labores pesqueras de sus habitantes. De hecho, se considera más un pueblo montañoso que mantiene sus propias tradiciones al margen de los designios del estado. Thagir cuenta, sin embargo, con uno de los

mayores yacimientos minerales del reino y sus recursos son valorados incluso más allá de sus fronteras.

HERT: Al sur de la isla resiste esta antigua colonia de Esmeril, que es considerada como el primer asentamiento estable que se produjo en el archipiélago. De hecho, sus habitantes se reconocen como pioneros en la fundación del nuevo estado y se sienten orgullosos de ello. La ciudad de Hert es una villa portuaria que alberga la mayor flota militar del reino.

GALION: Es la segunda ciudad en importancia y tamaño, y se haya ubicada en la parte central de la isla, lo que la convierte en punto estratégico en el tránsito de las caravanas y el comercio interior dentro del territorio. Galion fue durante siglos el punto fronterizo que dividía los antiguos reinos en liza, por lo que fue saqueada y destruida en varias ocasiones y reconstruida en otras tantas. De este lugar estratégico dentro de la isla, nacen los grandes caminos que conectan las ciudades de Dormunder entre sí, por lo que es paso obligado para todo viajante de la gran isla.

ECONOMÍA

La extensa campiña del territorio de Dormunder nutre a sus habitantes de todo aquello que precisan, por lo que el comercio se realiza más a nivel local que externo. Aún así, la situación costera de sus ciudades favorece un intercambio comercial con las naciones vecinas. Apreciada es la madera de los bosques de Dormunder, así como sus hierbas que suelen ser empleadas para muy diversos cometidos: desde excelente tabaco para pipa, a bálsamos y ungüentos para sanar todo tipo de males. También se consideran de una pureza inusual los minerales que los can-

teros extraen de las montañas de Muirgel. Los minerales, especialmente el platino, son buscados y apreciados por los artesanos de otras naciones que los demandan como materia prima exquisita para sus creaciones.

CULTURA

Muchas son las fiestas y motivos por los que los habitantes de Dormunder salen a la calle. Las principales celebraciones se corresponden con la conmemoración de su victoria sobre los elfos y su posterior independencia. Una fecha clave en su calendario, que suele ser celebrada en todo el territorio. Otra fecha señalada es el inicio del solsticio de verano, que renueva la floresta de la campiña de la isla. Una fiesta en la que se danza y se visten con ropas ligeras, donde las doncellas se adornan con guirnaldas de colores enlazadas en sus cabellos.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

La situación geográfica de la isla, al norte del gran continente de Valion, le procura un clima húmedo y frío que preserva la gran campiña que se extiende por su territorio. Estas duras condiciones climáticas no son, sin embargo, un obstáculo para sus habitantes, que ven en la humedad una bendición de los dioses, pues adoran el cultivo de la tierra. En Dormunder abundan las hierbas medicinales.

RELIGIÓN

Los glasones adoran al dios Tigernán, señor del sol y las nubes, de los prados, las montañas, los ríos, el viento en las vaguadas y el rocío de las

mañanas. Tigernán protege al pueblo glasón junto a su esposa Muiren, protectora de los niños, las mujeres, las cosas que crecen en los campos y todas las criaturas que son. Tigernán y Muiren tienen dos hijos varones: Moran, señor del trueno y la tempestad, y Baetán, señor del mar, de los peces y la sal. Además, no pocos glasones veneran a la Sombra en secreto, pues Penumbra es enemiga mortal de los elfos de luz y así, el enemigo de tu enemigo se troca en tu amigo. Gracias a las buenas relaciones de Salmanasar y Dormunder, hay muchos pequeños templos consagrados a Sargón y Merinde repartidos por su territorio, especialmente en los puertos de mar donde suelen recalar los soldados y comerciantes de la república.

CRIATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

REINA MEREDITH

CA: 8

DG: 4 (36 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros.

Ataque: 1

Daño: Arco largo 1d8

TS: Como paladín de nivel 4º

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Px: 1.000

La actual reina Meredith ascendió al trono tras una inesperada decisión de su progenitor, quien tenía pocas esperanzas depositadas en sus dos hijos varones, oficiales de las fronteras del reino que se disputaban entre ellos la corona. Sin embargo, su designación como futura soberana sorprendió a todos, incluida a ella misma, que nunca tuvo interés ni opciones de suceder al gran rey que era su padre. De la noche a la mañana, la joven Meredith, que había pasado gran parte de su infancia al servicio de la her-



mandad de la luz, una orden de origen clerical, se vio alzada a un trono que no tuvo opción de rechazar, pues la decisión de su padre era inapelable. En realidad, el monarca nunca confió en ninguno de sus belicosos vástagos y decidió que Meredith sería la más indicada para mantener la paz duradera que tanto esfuerzo le había costado conquistar durante su mandato. Esta inesperada decisión trajo tanto asombro entre los súbditos como entre los hermanos de la futura monarca, quienes se vieron humillados con esta afrenta por considerarse ambos legítimos herederos del trono de Dormunder. Sin embargo, el tiempo demostró que la arriesgada decisión del viejo monarca fue acertada pues nunca como en el mandato de la reina Meredith se había conseguido una época de mayor bonanza y esplendor en el reino isla. Desde entonces, nadie conoce el paradero de los hermanos de la reina, quienes desaparecieron misteriosamente tras la coronación y se les considera prófugos y conspiradores contra el reino.

ARATHDEN

CA: 2

DG: 9 (75 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros.

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1, Arco largo 1d8

TS: Como explorador de nivel 9.

Moral: 11

Alineamiento: Legal

Px: 900

Arathden es un solitario explorador que mantiene una constante guerra contra las criaturas malignas que perturban la paz del reino de Dormunder. Pocos habitantes se cuestionan la ausencia de ataques o la aparición de monstruos que asalten los caminos, como suele suceder en otros territorios, pero pocos saben que es gracias a Arathden y sus compañeros, quienes se encargan de dar caza a los monstruos antes de que éstos ataquen o se concentren en las monta-

ñas. Es un trabajo peligroso y poco agradecido, sin embargo, Arathden guarda un secreto aún mayor. Muchas noches solitarias es visitado en su campamento por una misteriosa dama encauchada que pocos reconocerían como la reina Meredith, pues ambos mantienen un idilio que perturbaría sus dos mundos si llegara a hacerse público.

LEPRECHAUN

CA: 7

DG: 2

Movimiento: 10 metros

Ataque: 4

Daño: 1d4

TS: Como un elfo de nivel 10

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Px: 500

Los leprechauns son unas curiosas criaturas de la naturaleza, emparentadas con los elfos. Son humanoides pequeños, parecidos a los gnomos, aunque de rasgos algo más refinados. No está comprobado fehacientemente, pero se cree que sólo se les puede encontrar en la tierra de Dormunder, ocultos en sus bosques. Estos hombresillos, que visten de verde y portan curiosos tocados sobre sus cabezas, poseen un poder extraordinario, impropio de su tamaño, pues la leyenda dice que aquel capaz de atrapar un leprechaun será recompensado con un deseo, otorgado por esta formidable criatura (los leprechaun pueden conceder tres deseos al año). Eso sí, su innata destreza e inherente habilidad para volverse invisible y cambiar de dimensión a voluntad, convierten la tarea de atraparlos en toda una aventura...

IMPERIO KANG

Emperador Zheng Yuan.

CAPITAL: Ming (población aproximada de 23.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Pu-Yang, Li-Peng y Lopan.

POBLACIÓN: 160.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Politeísmo.

RAZAS: La población es humana en sus tres cuartas partes, enana en una sexta parte, elfa en casi una décima parte y halfling en casi una vigésima parte.

ECONOMÍA: Pasta de trigo, arroz, caballos.

HISTORIA

La dinastía soberana del Imperio Kang es, con toda probabilidad, una de las líneas sucesorias más antiguas de Valion. El territorio que gobiernan los regentes de este imperio es de una enormidad tal que no tiene parangón en el mundo. Las inhóspitas llanuras que, al abrigo de las grandes montañas, separan el reino de las naciones vecinas, le ha permitido vivir en relativa seguridad, no exenta de avatares y leyendas dignas de relatarse aquí.

Sobre cómo llegaron a establecerse los primeros asentamientos de pastores para convertirse con el tiempo en el reino más estable del mundo conocido, es algo que muy pocas crónicas pueden esclarecer. Se sabe, no obstante, de la figura de un campesino que en las postrimerías de las primeras edades del hombre, reunió bajo su mandato a los grupos dispersos de pastores y pequeñas comunidades. Apenas ha trascendi-

do el nombre de este primer soberano, al que las referencias citan como Kang, o Kiyang, y cuya iniciativa la historia ha premiado con el reino que lleva su nombre.

Destacable fue el gobierno de Kang Zhin, cuya leyenda trasciende el paso de los años y aún se relata a los niños en las noches lluviosas como ejemplo de valor. Cuenta la historia que, siendo un niño de pocos años, el séquito real de la familia Zhin fue asaltado por unos bandidos cuando regresaban de los templos tras una ceremonia religiosa. El largo camino que descendía de las montañas era un recorrido peligroso, plagado de bandidos y seres monstruosos que ocasionaban problemas a los confiados peregrinos. Justo antes del anochecer, unos troncos arrojados intencionadamente sobre el sendero impedían el tránsito del carro real. Su padre, hombre fuerte y de carácter, tuvo que ayudar a los soldados a despejar el camino, cuando se vieron asaltados por un grupo de bandidos que emergieron de las sombras. El padre de Kang Zhin luchó con honor, una palabra que desconocían los bandidos, pues fue traicionado por un ladino ballestero que lo asaltó por la espalda. En su agonía, el padre de Kang Zhin aún tuvo el arrojo de un último acto heroico. Se abalanzó maltrecho sobre el carro y escondió el cuerpo de su pequeño hijo bajo su cuerpo moribundo, de forma que al morir, su cuerpo ocultara a quien debía ser su digno sucesor.

Muchas horas debió pasar el pequeño regente bajo el peso del cuerpo protector de su padre. Cuando a duras penas pudo verse libre, el pequeño Kang Zhin emergió bajo el escudo humano en que se había convertido su padre, y contempló con horror la destrucción de su familia y todo cuanto apreciaba. Perdido en las montañas, el joven príncipe se ocultó en las cuevas a la espera de un rescate que nunca llegó. Desconocía que en la nación se lloraba la muerte de la dinastía al completo. Quiso su espíritu sobrevivir a esta experiencia y Kang Zhin, que a pesar de su juventud demostraba poseer el carácter valeroso de su padre, se adentró en las profundidades de la montaña hasta que llegó a una inmensa



galería, en cuyo interior descubrió una escena que petrificaría al más fiero de los guerreros del reino: un gigantesco dragón rojo yacía allí. Sin embargo, Kang Zhin percibió algo más: el dragón se moría. Tal vez por una comprensión que sólo está al alcance de quienes viven una experiencia similar, el pequeño príncipe se aproximó hacia el dragón, que lejos de defenderse, debió observar algo en el niño y le permitió acercarse. El joven príncipe vio dolor en el dragón y trató, en su inocencia infantil, de consolarlo. Dice la leyenda que la sierpe anciana, emocionada por tan extraordinaria muestra de valor, concedió un último deseo al joven príncipe, transportándolo de vuelta a palacio, a salvo. De esta forma, la estirpe real no se perdió, y con el retorno del joven rey, pasó a ser conocido como el Emperador Dragón. Desde entonces se conoció a este territorio como el reino de los dragones y pocas naciones se han atrevido a traspasar las fronteras de este extraño y enigmático reino, temerosos del niño rey, amigo del dragón.

Siglos después, el Imperio Kang, como es conocido, ha crecido de manera progresiva hasta configurar un gran reino dinástico alejado de los trasuntos de otras naciones, amparados por las infranqueables montañas que bordean sus fronteras y las infinitas estepas. Nadie los molesta y contadas son las ocasiones en que sus ejércitos han tenido que repeler una agresión extranjera. Este aislamiento la convierte en una de las naciones más enigmáticas de los reinos, cuyas maravillas sorprenden a los visitantes y delegaciones que tienen ocasión de contemplar sus increíbles templos y la disciplina de sus ejércitos, los soldados del dragón.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La casa reinante del Imperio Kang es, sin duda, la línea sucesoria real más antigua de los reinos conocidos. A lo largo de generaciones, el trono imperial ha ido pasando de padres a hijos de manera permanente, sin que nada interrumpa la

línea sucesoria, probablemente debido a la política aislacionista de la nación. Eso no significa que no haya habido intentos de sublevación, guerras fratricidas o incluso renunciadas al cargo, pero la mayoría de las crisis se resolvieron de manera favorable para la casa real de Zhin.

El poder que ejerce la dinastía abarca prácticamente todos los estamentos del estado, desde un control militar absoluto, hasta la administración de justicia, incluyendo el ámbito religioso, pues durante generaciones se ha considerado a la figura del emperador poco menos que un elegido de los dioses, cuando no un mismo dios. Probablemente esta creencia popular fue decisiva a la hora de sofocar revueltas populares entre la población.

Al emperador reinante, Zheng Yuan, le siguen en importancia sus ministros y consejeros, los cuales son cargos consanguíneos, de forma que los consejeros del monarca suelen ser elegidos de entre los miembros de su misma familia, generalmente primos y hermanos, amigos de juegos en la infancia del monarca, que fueron criados a la par que éste para ostentar dichos cargos y que, por lo tanto, gozan de la confianza del emperador.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El emperador es el máximo responsable de los ejércitos del Imperio Kang. A él le siguen en importancia los generales y asesores que, al igual que sucede en las instituciones políticas, suelen ser miembros de su familia y amigos de la infancia del propio emperador, educados desde pequeños en el uso de la estrategia y el combate.

La toma de las armas no es de obligada imposición en el Reino de Kang, aunque sí asegura un fructífero porvenir para quienes sirvan en las filas del emperador. No faltan candidatos que quieran formar parte de tan noble profesión, ya sea por tradición familiar, o por admiración

hacia la figura divina del emperador. Formar parte del ejército del dragón, como es llamado habitualmente, es ascender un escalafón en la jerarquía social, pues desde el general más laureado hasta el soldado más humilde, la condición de luchador al servicio del emperador es respetada como un acto de nobleza.

El grueso de la fuerza imperial está compuesto por infantería ligera, que utiliza ostentosas armaduras de cuero y grandes alabardas decorativas. Los desfiles en los que toman parte este cuerpo, suelen ser un espectáculo de sincronía y disciplina marcial.

Casi tan numerosa como la infantería, se encuentra la caballería real, compuesta por miles de jinetes que cabalgan a lomos de briosas monturas. Es tradición entre las fuerzas armadas que los aspirantes a formar parte de este cuerpo deban cazar y domar a su propia montura entre los muchos caballos salvajes que habitan los páramos salvajes más allá de sus fronteras.

Destaca también la armada imperial. Los grandes puertos de Pu-Yang, Li-Peng e incluso la misma capital Ming, reúnen una impresionante concentración de naves militares que sirven, la mayoría de las veces, para defender su extensa línea costera frente a los piratas y corsarios que pueblan el Mar de Osiris. No se conocen intervenciones militares destacables de este cuerpo, pues su sola presencia, con grandes navíos que recuerdan a dragones que surcan el mar, intimida a cualquier nación que se atreve a enfrentarse a tan terribles adversarios.

GEOGRAFÍA

El Imperio Kang es un inmenso territorio de tierra fértil recogido por el gran macizo montañoso losong al norte. Al sur se extiende una larga y tortuosa costa, abrupta y accidentada; mientras al nordeste se extiende la llanura de los

nómadas, ambas fronteras seguras que han permitido que el reino prospere.

La capital de Kang es conocida como Ming, la ciudad navegable, pues a pesar de estar en el interior de este vasto territorio, los navíos pueden recalar en sus muelles, incluso aquellas naves de mayor calado, gracias al caudaloso río que desciende de las montañas del norte. De hecho, se considera a Ming como un importante emplazamiento portuario y, posiblemente, sea uno de los pocos puertos fluviales del mundo que se encuentra tan tierra adentro.

Los principales accidentes geográficos del Imperio Kang son:

- La gran cordillera montañosa que delimita las fronteras de este reino en su vertiente septentrional. Esta helada región recibe muchos nombres, aunque se suele emplear la denominación global de montañas losong. Incluso se considera que el punto más alto del mundo se erige imponente en las estribaciones de estas montañas, a los pies de Losang, donde los templos hacen referencia a los dioses que habitan allá donde las nubes transportan magníficos palacios celestiales.
- De los muchos ríos que se precipitan por las laderas de las montañas de la luna en dirección al valle, pocos pueden compararse con la magnificencia del Río Ming, que recibe el mismo nombre de la capital que besa sus márgenes.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Muchas son las villas y comunidades que se asientan en este enclave, aunque la mayoría no dejan de ser pequeñas aldeas de agricultores o puertos pesqueros que mantienen las tradiciones y modos de vida de sus ancestros. De hecho, es posible que haya más población diseminada a lo largo de estas pequeñas comunidades que



grupos poblaciones importantes habitando las grandes villas.

MING: La capital de este imperio se denomina Ming, al igual que el río que cruza por sus fronteras y desciende de las grandes montañas de losong. Como capital, Ming es la mayor ciudad del reino y alberga el fastuoso palacio imperial, una especie de pequeña ciudad amurallada, donde reside el emperador, junto a toda su familia, de acceso restringido para todo el mundo.

PU-YANG: A Ming, la ciudad navegable, sólo se puede acceder por mar desde la ciudad portuaria de Pu-Yang, el puerto de mayor importancia para el imperio y donde se concentra gran parte de la flota marítima imperial. Desde aquí se controla gran parte del comercio exterior del reino, que básicamente es marítimo, pues las fronteras del Imperio Kang son demasiado agrestes para

las relaciones comerciales y las grandes caravanas, por lo que el puerto de Pu-Yang desempeña una doble función: militar y comercial.

LI-PENG: Muy al sur del reino, a los pies de otro macizo montañoso que delimita su frontera meridional, se enclava la ciudad de Li-Peng, también conocida por ser el lugar que salvaguarda las fronteras meridionales del emperador en esta inhóspita región del país.

LOPAN: Otra importante localización es Lopan. Hacia este lugar santo se dirigen en peregrinación quienes desean solicitar la ayuda de los monjes para que intercedan ante los dioses por ellos. Este lugar sagrado se levanta a los pies de las montañas más agrestes y frías conocidas por el hombre y muchos se preguntan cómo es posible que puedan sobrevivir allí estos monjes que visten túnicas ligeras y poco apropiadas para las

inclemencias del clima. Incluso el mismo emperador visita ocasionalmente este enclave místico para interceder ante los dioses a la hora de tomar decisiones importantes o firmar acuerdos.

ECONOMÍA

El extenso territorio del Imperio Kang genera en sus fértiles campos de cultivo prácticamente todo aquello que necesita la población para su sustento, así como una fructífera industria pesquera y ganadera. Por lo demás, la complicada situación geográfica de la nación dificulta mucho el comercio de interior con las naciones vecinas. Ocasionalmente se organizan grandes caravanas que atraviesan los puertos de montaña una o dos veces por año para tratar de conseguir exóticas especias y otros ungüentos de más allá de las montañas. En ocasiones también se comercia con los nómadas de los páramos, adquiriendo caballos y cabezas de ganado. Así pues, el principal lazo comercial del Imperio Kang con otras naciones se realiza por mar.

CULTURA

Muchos son los festejos que celebran los habitantes del Imperio Kang, aunque la mayoría se realizan a nivel local, como las festividades que homenajean a antiguos emperadores. Las fiestas a nivel nacional se consagran a los dioses o incluso a los cambios estacionales, en el solsticio de verano e invierno. Aunque la mayor fiesta es la que rinde culto a la casa imperial. Una vez al año, se permite a los habitantes del reino traspasar las fronteras del palacio y contemplar a su emperador que dirige una solemne oración a su pueblo como representante de los dioses. Sólo entonces es visible la figura de su emperador y esta fugaz visión acrecienta su fama de divinidad.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Un territorio tan vasto como este imperio atraviesa una serie de procesos climáticos que van desde los fríos inviernos de las montañas, donde poco o nada sobrevive a la extrema climatología, hasta las altas temperaturas de los páramos del sur. Sin embargo, en general, las tierras que conforman la mayor parte del territorio son grandes humedales que favorecen la agricultura y la ganadería. Dos meses al año, prácticamente todo el territorio se ve sacudido por la época monzónica, que inunda los campos. El fin de este periodo de lluvias torrenciales suele ser celebrado en todo el reino, aunque sus aguas favorecen los grandes humedales de los agricultores de bambú y arroz.

RELIGIÓN

En el Imperio Kang se venera al emperador como una especie de representante divino sobre la tierra, cuando no un dios directamente. Se considera que sus decisiones son inspiraciones divinas y, por tanto, no discutibles entre el pueblo, lo que ha evitado durante generaciones muchas revueltas y sublevaciones de la población. Además de esta devoción por su regente, en el Imperio Kang existen multitud de templos y efigies que representan a una heterogénea variedad de dioses. Destacable entre todos es el templo excavado en piedra de Lopan, lugar de peregrinación y santuario principal del reino donde se encuentra el enorme esqueleto de la gran serpiente roja que salvara al joven príncipe Kang. Una vez coronado rey, Kang Zhin mandó cubrir de oro los huesos del gran dragón, colocando dos enorme rubíes en las cuencas vacías de la gran calavera. No hay en el mundo dos rubíes de semejante tamaño, de hecho, cada uno de ellos tiene un nombre, el derecho es conocido como Bai Sung y el izquierdo como Bai

Pang. Se dice que si alguien osara robar uno de ellos, el dragón volvería del más allá para matar a los ladrones. Una poderosa guardia de soldados dragones vigilan esta reliquia de poder, única en el mundo, que es lugar de peregrinación al que acuden devotos y curiosos de todo Valion e incluso Cirinea.

PERSONAJES RELEVANTES

ZHENG YUAN

CA: 2
DG: 18 (120 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Maza 1d8
TS: Como paladín de nivel 18º
Moral: 9
Alineamiento: Legal
Px: 2.000

Yuan Da'Zhin es el actual emperador del Imperio Kang, un anciano que lleva rigiendo los designios de la dinastía desde hace más de 50 años. Ahora se sabe a las postrimerías de la muerte y debe ceder su legado a su único hijo varón. El problema es que el joven príncipe no parece un candidato propicio para el cargo y el regente trata por todos los medios de enmendar su conducta amenazándolo con depositar el reinado sobre un supuesto vástago de origen humilde, Zheng Yuan. Esta revelación, lejos de amedrentar al joven, ha insuflado su ira y la búsqueda desesperada del supuesto vástago para darle muerte. Mientras esto sucede, en el templo de Lopan se petrifican en piedra al cuerpo de guerreros y carros que habrán de acompañar a su señor en su viaje al más allá. El ejército de piedra compuesto por cientos de soldados ya aguarda en las criptas del monasterio de las montañas.

SHAGLAN

CA: 2
DG: 9 (75 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Espada larga 1d8+1, Arco largo 1d8
TS: Como explorador de nivel 9º
Moral: 10
Alineamiento: Legal
Px: 900

Entre las grandes montañas habita este pastor de yaks que soporta en soledad las inclemencias climatológicas de los fríos inviernos en las montañas. Acostumbrado a sufrir estas temperaturas, Shaglan pasea su ganado por las montañas desafiando al duro invierno. Un día, mientras perseguía una pieza de caza entre la nieve, se extravió y tuvo que pasar la noche a la intemperie. Los días siguientes caminó desorientado en medio de una terrible ventisca de nieve y viento hasta que sus pasos lo condujeron hacia lo que parecía una misteriosa ciudad de cristal. Sin otro cobijo, Shaglan se aproximó hasta la extraña visión y descubrió que las proporciones del lugar eran grotescamente grandes para su tamaño. Por un momento creyó confirmadas las teorías de que los dioses habitaban en las cimas de las montañas. Sin embargo, descubrió con terror a unas extrañas figuras mortecinas que se desplazaban por el lugar y presintió el mal habitando el lugar. Huyó lejos adentrándose de nuevo en la nieve, pues prefería el abrazo de los fríos glaciares a caer en manos de aquellos siniestros seres. Ahora vive con miedo a sus visiones y sabe que algún día, los olvidados descenderán de las montañas.

LAS TIERRAS NÓMADAS

CAPITAL: Ninguna.

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Barulas y Soqor Ongur.

POBLACIÓN: 4.500

GOBIERNO: Tribalismo.

RELIGIÓN: Politeísmo.

RAZAS: El territorio está poblado en cuatro quintas partes por humanos, dividiéndose el quinto de población restante en diversas razas, teniendo especial incidencia los enanos.

RECURSOS: Ganado y piedras preciosas.

HISTORIA

Muchos nombres ha recibido esta enorme porción de territorio que se extiende a lo largo de la costa de levante de los reinos del este, aunque en la actualidad, la mayoría de las naciones vecinas la denominan el hogar de las tribus nómadas, o el páramo infinito, para nombrar a su vez la llanura eterna y a sus extraños habitantes. Pocas son las localizaciones importantes o lugares de interés en este enorme manto de tierra herbosa que, como el mar, apenas se ve alterado por pequeños promontorios, pues sólo la línea recta del horizonte enmarca el paisaje de quienes se adentran en este territorio monótono y hostil.

Pero no siempre fue así. Se recuerda un tiempo lejano cuando existían caminos de piedra en las estepas, que unían asentamientos de cierta relevancia. En ese tiempo no había necesidad de ir a buscar alimento ni agua de un lado para otro, como hacen los nómadas actuales. Al contrario, la fertilidad del terreno les brindaba todo aquello cuanto pudieran necesitar. Aunque no eran

una nación definida, los habitantes de este antiguo territorio, tenían buenas relaciones con sus vecinos y favorecían el comercio construyendo largos caminos de piedra por donde podían circular sus caravanas. Incluso las crónicas relatan cierta capacidad militar, aunque nunca llegó a ser un ejército consolidado más allá de frágiles alianzas puntuales entre vecinos para hacer frente a enemigos comunes.

Pero de la noche a la mañana, lo que iba camino de convertirse en un país consolidado en el mundo, cambió dramáticamente. No existen fechas concretas ni datos fiables que corroboren la magnitud del desastre. Sólo se sabe que algo debieron hacer los primitivos habitantes de estas tierras para enfurecer a los dioses y que éstos los castigaran arrojando sobre sus campos miles de toneladas de ceniza y fuego. Un infierno que se desató en pocas horas, cuando el suelo comenzó a temblar y se oscureció el sol bajo un manto de nubes negras. Y entonces vino el fuego, que emergía a borbotones de las simas abiertas en el páramo, como ciclópeas cicatrices que escupiera sangre incandescente. Ríos de fuego que arrasaban todo a su paso: villas, caminos, cultivos.... todo. Muchos debieron huir, y otros muchos perecieron incapaces de escapar a la furia de los dioses.

Sin embargo, lo peor estaba por llegar. Durante semanas enteras el fuego arrasaba todo a su paso y el suelo no dejaba de temblar, hasta que de golpe cesó toda actividad hostil, como si los dioses hubieran templado su ánimo. Nada más lejos de la realidad. Sobre la tierra, y a cientos de kilómetros alrededor, se precipitó todo el humo y las cenizas que suspendidas en el aire amenazaban con liquidar lo poco que quedaba. Y así ocurrió. Días enteros estuvo cayendo la ceniza caliente que quemaba todo cuanto tocaba. Los campos, incluso los que se encontraban a cientos de kilómetros de distancia de la boca del volcán, fueron enterrados bajo la calima ardiente que les llovía del cielo, hasta que los cultivos no fueron más que un recuerdo. El territorio al completo sufrió los estragos de esta hecatombe que habría de cambiar el devenir de los escasos habitantes

que sobrevivieron a tales calamidades. Incluso en la actualidad se siguen sufriendo los efectos de aquellos acontecimientos, pues los pobladores de este territorio infausto se ven obligados a peregrinar por él en busca de alimentos y pastos para sus reses.

Los guerreros de este pueblo nómada son temibles adversarios, endurecidos luchadores y excelentes jinetes capaces de aguantar estoicamente las más duras condiciones y persistir hasta

la muerte. Estos soldados de la estepa montan pequeños y veloces caballos y son capaces de abatir a cualquier enemigo disparando sus arcos cortos con inusitada presteza y precisión desde su montura, a galope tendido. Una vez llegados al cuerpo a cuerpo, combaten con salvaje fuerza, empleando lanzas cortas, espadas curvas y cuchillos. Generalmente van provistos de escudos pequeños de cuero, cotas de malla o cuero tachonado, cascos puntiagudos y gruesas pellizas de piel de yak. Los hombres dejan crecer su



pelo negro que recogen en una larga coleta, y de igual manera suelen mostrar bigotes y barbas recortadas.

Muy al norte de la estepa, cerca de la costa polar, cuentan la leyendas que habitan gigantes y otras criaturas horribles. Hay quien dice haber visto a los gigantes montar enormes elefantes lanudos, mamuts, como si de caballos se tratara.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Dada la condición nómada de la región, el control de los diferentes clanes nómadas recae sobre caudillos guerreros que se encargan de guiar a sus propias gentes por la llanura y la estepa. Aparte de eso, no hay un organigrama estatal que aglutine a estas tribus nómadas de manera oficial, ni representante que hable por ellas. De las antiguas banderas y estandartes que un día lucían sus olvidadas villas, hoy no queda siquiera el recuerdo de lo que un día fueron.

GEOGRAFÍA

Prácticamente todo el territorio de esta demarcación es una gran extensión de arena negra y piedras que encierra, sin embargo, bajo esta ceniza perenne los grandes vergeles que un día tuvo. Este hecho singular se da principalmente en el norte y centro del país, no así tanto en las zonas meridionales, donde se concentran la mayor parte de las pocas tierras cultivables de la región. Aunque, en los últimos años, la actividad volcánica ha disminuido mucho, casi hasta desaparecer, y el verde de la hierba fresca ha comenzado a brotar de la piedra negra, cubriendo gran parte del país. Al norte, de igual modo, la tundra de líquenes, hongos y pequeño matorral del sotobosque ha coronado las colinas y cubierto los valles, donde vuelven a pastar renos del norte, el yak de Losang y los glotones.

Los principales accidentes geográficos de este lugar son:

- Los páramos sombríos, la llanura de Geniges, como denominan a la enorme extensión de territorio quemado que configura la mayor parte de la nación. Nada hay aquí más que grandes llanuras negras como si de un desierto se tratara. Esta porción de tierra se va suavizando a medida que se desciende hacia el sur, donde comienzan a florecer algunos vergeles y las montañas son barrera natural contra los desiertos de cenizas. Como hemos dicho, la hierba está volviendo a reinar en estos páramos, y ya grandes extensiones de la misma tapizan el paisaje. En poco tiempo, estos páramos negros serán llanuras tapizadas de hierba y arbustos, donde proliferará la vida y prosperarán sus gentes.

- El mar de Barulas, o lago de la esperanza, como se suele denominar entre los habitantes de este lugar, pues al igual que sucede con las naciones vecinas, como Losang o el Imperio Kang, sus barreras naturales lo protegieron del desastre y sus habitantes sobrevivieron sin apenas recibir daños. En este lago se conserva probablemente uno de los pocos asentamientos estables de la nación, el pequeño pueblo de Barulas, cuyo nombre completo es Arulat Gengis Barulas.

- La gran costa que circunda la mayor parte de sus fronteras es, sin duda, una de las mejores bazas que tienen los pobladores nómadas de este lugar para asentarse, pues sus costas gozan de una extensión casi tan grande como la de los páramos y aún están por explotar. Probablemente, la carencia de bosques con los que construir naves, sea el motivo de lo escasamente poblada que se encuentra su costa, así como de la ausencia de una flota pesquera reseñable.



LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Muy pocos son los lugares habitables en este páramo de cenizas y por lo tanto no existen muchos asentamientos que valga la pena citar. Sin embargo, la tenacidad de sus habitantes, ha propiciado cierta infraestructura urbana primitiva:

LA VILLA DE BARULAS: Probablemente sea el mejor ejemplo de esta recuperación. Asentada a orillas del gran lago homónimo, la aldea es uno de los pocos lugares estables dentro de la vida nómada del país. Las aguas del lago propician una creciente actividad agrícola con pequeños campos de cultivo que crecen en sus orillas.

LA POBLACIÓN DE SOQOR ONGUR: Muy al sur se encuentra esta población que, al igual que sucede con Barulas, es uno de los pocos asentamientos estables de la región. Aquí, el espacio es mayor y tiene capacidad para dar cobijo a buena parte de la población, sin embargo, los muchos siglos de actitud nómada de sus habitantes los han habituado tanto a su condición errante que pocos son los que cambian su estilo de vida por las comodidades de Ongur, por lo que la villa se mantiene poco poblada. Pese a esto, una cada vez más incipiente actividad agrícola y ganadera proporciona una seguridad que atrae a los más jóvenes.

ACCESO A XORANDOR: Uno de los secretos que se ocultan en las tundras heladas del norte del territorio es una de las entradas primigenias al reino de Xorandor, el nefasto país de los elfos oscuros. No es que este hecho tenga relación con los cataclismos que asolaron el territorio, sino más bien es consecuencia de aquél, ya que a estas taimadas criaturas les atrae la destrucción y es posible que sea por esta razón, o puede que por lo discreto del lugar, que eligieran este som-

brío emplazamiento para comunicar su oscura ciudad con el exterior. El portal se encuentra en los más profundo de un antiquísimo túmulo funerario cuya historia se perdió con el devenir de los siglos.

ECONOMÍA

A falta de una moneda oficial, los pueblos nómadas de los páramos promueven un primitivo sistema económico basado en el trueque de artículos por bienes. Conocidas son las caravanas de comerciantes de Nirmala y Visirtán que llegan a estas tierras para comerciar con los nómadas. Cada vez hay más cabezas de ganado en las recuas de los nómadas, fundamentalmente yaks en el sur y renos en el norte. También son muy apreciados sus caballos, pequeños pero resistentes como un draco. En las cuencas y vaguadas abiertas por la lava, hoy cubiertas por la hierba, es fácil encontrar diamantes y otras piedras preciosas surgidas de las entrañas de la tierra durante el cataclismo que destruyó el país.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Al igual que sucede con las poblaciones vecinas, la latitud a la que se encuentra este inmenso territorio favorece una alternancia climática que va desde los periodos secos y muy fríos inviernos, hasta cortos intervalos de intensas lluvias, las cuales, en ocasiones, son tan persistentes que detienen toda la actividad nómada de la región. El temible terrarón es el señor indiscutible de la estepa, mientras que en sus cielos cubiertos de nubes tormentosas vuelan águilas tan grandes como un caballo.

RELIGIÓN

No se conocen templos ni se profesa ninguna religión más allá de las creencias particulares de cada clan o grupo nómada. Lo único que les une en este sentido es el temor a los dioses que ellos suponen habitan las montañas y las hacen escupir fuego sobre sus tierras. De ahí que los habitantes de este territorio sean proclives a las supersticiones y la superchería. De hecho, lo primero que sorprende a los visitantes de estos nómadas es la cantidad de rituales y oraciones que practican regularmente con devoción y temor.

CRATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

HUNAN

CA: 3
DG: 7 (78 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Espada larga 1d8+1, Arco largo 1d8
TS: Como guerrero de nivel 7º
Moral: 10
Alineamiento: Legal
Px: 700

Hunan es un joven soñador que gracias a su carismática voluntad está tratando de unificar a todas las tribus nómadas del país bajo una misma enseña. Tarea complicada donde las haya, pues cada clan vela por sus propios intereses y parecen poco dispuestos a ceder parte de sus beneficios en nombre de la nación ilusoria que promete Hunan. Aún así, el joven idealista no cede en su empeño de conseguir construir una nación estado y ya cuenta con avales suficientes de las villas de Barulas y Ongur para conse-

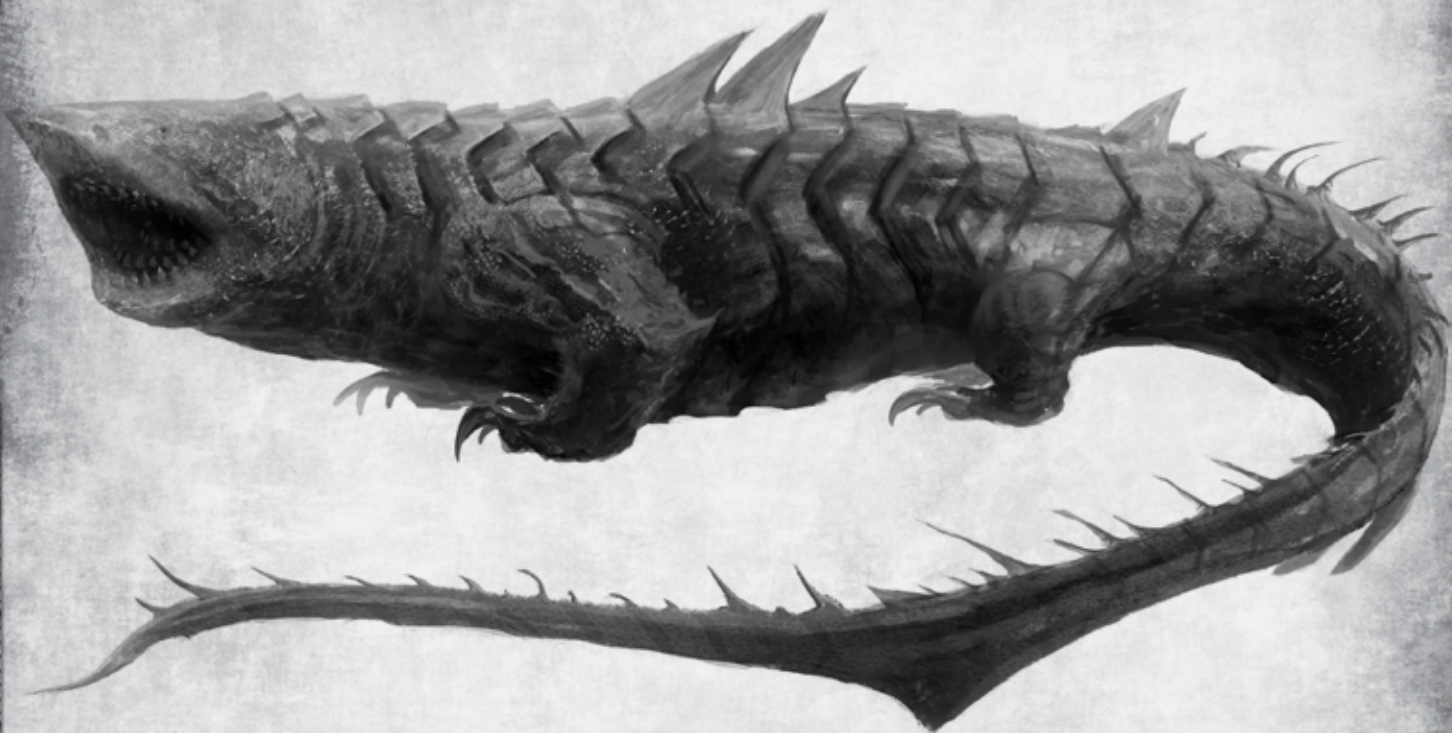
guir su objetivo. Desconoce que está a punto de convertirse en el que posiblemente sea el primer regente de la nación desde los tiempos antiguos, el primer Khan tras cataclismo.

TEMUDER UNGGUR, LICHE

CA: 0
DG: 21 (132 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Toque 1d10+parálisis
TS: Como mago de nivel 21º
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Px: 2.000

En los últimos tiempos, algunas caravanas aseguran haberse tropezado con una extraña torre en mitad de la llanura, sobre la que parece ceñirse la negra oscuridad del mal. Incluso muchas expediciones que han circundado la zona han desaparecido misteriosamente, como tragadas por el desierto. Desde entonces, pocos son los nómadas que atraviesan este siniestro territorio en el que la presencia del mal es palpable. Desconocen que el interior de esta sombría torre está habitado por un tétrico personaje que ha conseguido burlar a la muerte e instalarse en estas inhóspitas tierras en busca de la sabiduría total en sus estudios de la magia negra. La torre que habita el liche es como un dedo cadavérico que se alza negro en mitad de la estepa y encierra a su guardia negra personal. Aproximarse a este lugar significa morir, o lo que es aún peor: terminar formando parte de su siniestro ejército de no muertos.





TERRARÓN

CA: -2

DG: 10

Movimiento: 30 metros

Ataque: 2 garras/ 1 mordisco

Daño: 2d8/1d12

TS: Como un guerrero de nivel 5°

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Px: 500

Esta horrible criatura es un engendro maldito de tiempos remotos, una reliquia de la Sombra que aún persiste en el mundo, dispuesta a devorar todo a su paso. Es ya muy complicado toparse con uno de estos míticos monstruos, pero un encuentro con uno de estos tiburones de tierra es por lo general mortal. Esta criatura es parecida a un gran escualo al que en lugar de aletas le hubieran crecido unas poderosas zarpas que le sirvieran para excavar la tierra con una celeridad inusitada. El terrarón posee unos sentidos muy desarrollados, y es capaz de sentir la más

breve vibración de suelo a kilómetros de distancia, emergiendo sorpresivamente de la nada para engullir a sus presas.

VANKOR

CAPITAL: Maegong (población aproximada de 6.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Gungara.

POBLACIÓN: 22.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Consejo racial.

RELIGIÓN: En función de la raza.

RAZAS: Cuatro décimas partes de la población son humanos, una cuarta parte está compuesta por elfos, y el resto son halflings y enanos.

RECURSOS: Frutales.

A diferencia de otros pueblos, Vankor no está dominado por una raza, sino que realmente son muchos pueblos que conviven en esta tierra que los avatares de la historia y los rigores de la selva han unido bajo una misma enseña.

En tiempos remotos, exploradores cirineos arribaron a esta región con el firme propósito de establecer colonias en la costa que sirvieran de puestos comerciales para traficar con esclavos y mercaderías con las naciones orientales de Valion. Los exploradores cirineos se adentraron en la selva, donde sólo existían pequeñas aldeas dispersas dedicadas al cultivo de caña de azúcar y la caza. Más tarde llegarían más compatriotas de Neferu, encargados de la construcción de los puestos avanzados en la costa. Los hijos de Ra erigieron estatuas y pequeños templos para adorar a sus muchos dioses. Con los constructores llegaron soldados, y colonos, mientras los exploradores penetraban más y más en el interior del país, atacando los poblados, raptando a mujeres, niños, y hombres fuertes como esclavos.

Fueron los pueblos del norte del país quienes primero se opusieron a servir a sus nuevos patrones. A ellos se les unieron otras comunidades del centro, más tarde, también los sureños se rebelaron después de que sus gentes se vieran obligadas a trabajar en las grandes construcciones de piedra que los nuevos amos erigían para honrar a dioses que les eran ajenos, muy cerca de la costa. Cada primera noche de luna llena, representantes de cada tribu celebraban reuniones clandestinas en lo que hoy se conoce como Maegong, o lugar de encuentro, y allí se forjó la alianza que habría de liberar a la selva de los invasores extranjeros.

Muchos años duró la rebelión para expulsar a los cirineos del país de Vankor. No fue una campaña corta, ni exenta de sufrimiento. El enemigo parecía no querer renunciar a una tierra rica que ofrecía tan magníficos frutos. Pero la

oposición feroz de sus habitantes se acrecentaba con el tiempo y continuaba llegando naves cargadas de pertrechos y soldados, atravesando los mares de Osiris y del Coral, a medida que se recrudecía la guerra. Hasta que por fin, casi de la noche a la mañana, el enemigo cirineo renunció a sus propósitos, incapaz de aguantar la sangría de víctimas y desapareció de la selva para volver a Neferu. Sus naves partieron de este lugar maldito y atrás quedaron sus extraños monumentos y templos

En el lugar donde se fraguó la rebelión, el Maegong, se construyó un templo que recordara por siempre la alianza de los pueblos y se mantuvo la tradición de realizar reuniones periódicas para tratar los asuntos que afectaran a los habitantes de la jungla. Si algo habían aprendido de esta experiencia era que no podían vivir de espaldas unos a otros. Más tarde, en ese punto se fundaría la ciudad de Maegong, que se consideraría capital del recién creado estado de Vankor y las viejas alianzas se consolidarían definitivamente en un consejo estable que regiría los designios de los pueblos de la selva.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Vankor se rige por una especie de consejo civil. No existe un regente único con autoridad suficiente para dirigir la nación, sino que en su lugar hay un consejo de representantes de las diferentes tribus que habitan la nación selvática, y que se reúnen para debatir en Maegong como ya lo hicieran sus antepasados. Dada la heterogeneidad de sus habitantes, siempre hay un miembro de cada clan especialmente designado para el cargo por su edad o buen juicio, cuyas decisiones se deciden por acuerdo mutuo. Esta política de consenso ha evitado conflictos en un territorio duro para la vida y que necesita más de la unión que del recelo, permitiendo una cierta armonía entre las diferentes tribus difícil de encontrar fuera de la selva de Vankor.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Dada la separación geográfica de los diferentes grupos poblacionales que existen en Vankor, y cuya relación militar entre ellas es poco menos que testimonial, no existe un ejército cohesionado y único que actúe como un todo. En su lugar, cada comunidad defiende su territorio en beneficio propio y colateralmente ayuda a la nación entera. Esto no significa que no haya cierta comunicación y orden en esta aparente desorganización, pues muchas han sido las solicitudes de ayuda mutua entre los territorios frente a amenazas puntuales, como ya ocurriera en el pasado.

Así, por ejemplo, la comunidad de Nongdor defiende con su tropel de fieros guerreros las montañas que bordean la selva septentrional, y que son frontera con el Imperio Kang, cerca de la ciudad de Li-Peng, pues en las montañas que comparten ambos reinos habitan taimadas criaturas que frecuentemente cruzan el río y ocasionan problemas en la jungla.

Hacia el este del territorio, ocultos en la selva, se encuentran los principales asentamientos del pueblo de Gorakor. Amparados por los grandes árboles que son su hogar, los gorakor controlan esta gran extensión de la selva cazando en las sombras a los molestos merodeadores que se adentran en su territorio. Aunque en secreto, también suelen vigilar las fronteras de las demás pueblos, no confiando del todo en sus vecinos, pues los gorakor se consideran a sí mismos custodios de la gran selva.

En el centro de la nación se oculta la capital, Maegong, habitada principalmente por los hombres de la tribu Simbali, con sus poderosos elefantes de guerra. El formidable espectáculo de los elefantes cargando desde la espesura es un hecho tan prodigioso y espantoso que pondría en fugaz a los ejércitos más templados.

Al sur, las tribus de la costa pescan y vigilan las aguas siempre alerta ante cualquier amenaza. En el litoral de Vankor se pueden encontrar asentamientos de pueblos de los Wangar y los Varuni.

GEOGRAFÍA

Vankor no es una nación que vive en el interior de la selva: Vankor es la selva. A ella se deben sus habitantes y de ella se sirven para continuar su modo de vida. La selva los protege de las amenazas externas y les da cobijo. De hecho, consideran que su país termina donde acaban los árboles. Más allá de su vergel sólo habitan las sombras y no lo consideran como parte de su nación.

Los principales accidentes geográficos de Vankor son:

- El extenso río que delimita su frontera norte. A este increíble caudal de agua lo suelen llamar Sedryn-Gor, o el agua que extingue los fuegos en su antiguo idioma, probablemente en referencia a la frontera que delimita las tierras quemadas de los nómadas. Aunque no falta quien afirma que en realidad se refiere a la frontera que separa su país de la nación de los jinetes dragón.
- La gran selva, que se podría considerar casi una entidad en sí misma. La totalidad del territorio de Vankor es selva, dado que sus habitantes consideran sagrados a los árboles, pues de ellos obtienen todos los recursos que puedan precisar e incluso los han protegido de invasiones extranjeras en el pasado, así que los reverencian casi como deidades. Esto ha evitado una política de tierra quemada, como sucede en otras naciones, permitiendo que la selva haya conservado su esplendor desde tiempo inmemorial.



LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

La selva es un lugar salvaje que da cobijo y protección a quienes sepan adaptarse a ella. Sin embargo, también es restrictiva a la hora de poder consolidar grandes núcleos poblacionales y, quienes así lo intentan, deben luchar constantemente contra el verde selvático que siempre reclama su territorio.

Las principales localizaciones de Vankor son:

MAEGONG: Capital de esta atípica nación. Oculta en mitad de la selva, la historia de este lugar es la historia de Vankor, pues aquí se erigía el antiguo templo que utilizaban los rebeldes como punto de encuentro neutral a la hora de dirimir cuestiones importantes cara a derrotar a los invasores cirneos. En la actualidad Maegong es una gran villa cercada por grandes muros de piedra en constante liza contra la tupida selva, donde se reúne el consejo de las pueblos de la jungla de Vankor.

GUNGARA: Muy alejados, hacia el este, se oculta la ciudad de Gungara, donde las gentes de Gorakor construyen sus casas suspendiéndolas de los grandes árboles, ocultándolas así de la vista. Estas notables casas colgantes de la selva no carecen de comodidades, pues algunas se consideran magníficos palacios que incluso llegan a ocupar grandes extensiones de bosque sosteniéndose en varios árboles a un tiempo. Las comunidades gorakies son muy respetuosas con su intimidad e impiden el paso a lo que consideran su territorio, siendo muy restrictivos en este sentido. Ni siquiera los habitantes de Vankor tienen permiso para adentrarse en su región a menos que cuenten con la simpatía o la amistad de los gorakies.

ECONOMÍA

En este lugar, más que en ningún otro, se fomenta una economía interna de intercambio, pues las diferentes tribus que pueblan este territorio ofrecen y demandan sus productos de manera independiente. Conocidas son especialmente las caravanas varuni que atraviesan ocasionalmente la selva vendiendo las exóticas mercancías llegadas de ultramar, incluyendo pescado fresco, marisco y sal. También tienen especialmente relevancia los cultivos de frutales simbalies, pues suelen hallarse en el único lugar que permite cierta agricultura dentro de la selva, en los claros cercanos al Maegong.

CULTURA

No existe en Vankor una unidad cultural, ni ceremonial que se considera aglutinadora ni representativa de todas las tribus que lo componen. En su lugar, cada poblado y territorio posee su propia idiosincrasia en este sentido. Una de las pocas festividades comunes es la celebración de su independencia coincidiendo con el día que las fuerzas invasoras de Neferu zarparon alejándose de sus tierras. También es conocida la festividad que despide al monzón, la cual reúne en torno a una antigua pirámide cercana a Maegong a muchos de los habitantes de la nación. Desde esta vieja construcción, el consejo da por concluida la época de lluvia alabando los beneficios que conlleva esta estación húmeda para los habitantes de la selva.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

El verde selvático es el color predominante en este territorio que alterna los periodos de lluvias torrenciales con periodos secos. Sin embargo, la humedad produce en el explorador que atraviesa la selva una sensación de ahogo y sofoco que pocos son capaces de soportar. Acaso los habitantes de estos parajes sean los únicos habituados a vivir en los humedales tupidos de la selva y no enloquecer. Este ambiente húmedo es el clima perfecto para que surjan colonias de indeseables vecinos, como los hombres lagarto, grandes saurios y felinos hambrientos. Especial cuidado se debe tener con las pozas de agua y las arenas movedizas, pues muchas de ellas son el hábitat de especies tan peligrosas como hongos y el temido lodo verde.

RELIGIÓN

En la maraña selvática de Vankor aún son apreciables los restos piramidales de influencia extranjera que honraban a antiguos dioses paganos cirineos. Probablemente estas estructuras se erigieron como consecuencia de los primeros choques culturales de los primitivos habitantes de estas tierras con los exploradores llegados de Neferu. El tiempo y el olvido los han relegado a morir en el olvido, devorados lentamente por la tupida selva, y cuyos restos no son hoy más que el refugio de criaturas que se esconden del sol.

En la actualidad, cada comunidad honra a sus propios dioses y erige sus templos con total independencia, por lo que no se considera a Vankor como un estado de religión única ni oficial.

PERSONAJES RELEVANTES

MANALAGENO EL MEDIANO

CA: 7

DG: 8 (34 puntos de golpe)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Bastón 1d8

TS: Como mago de nivel 8º

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Px: 800

Manalagena es un mediano atípico. Su afán de aventura no conoce parangón, y ya desde pequeño abandonó su rutinaria vida en las lejanas Frondas para desplazarse a oriente, donde la promesa de aventuras y aprendizaje le llevaron a convertirse en mago. Tras un largo viaje, no exento de peligros, aventuras y desventuras sin parangón, el valiente halfling llegó a Maegong. No es que Manalagena sea un mago destacable. Todo lo que sabe es lo habitual en un mago, pero siente una enorme inquietud por cuanto le rodea. Una de sus obsesiones se centra en dilucidar las intenciones de los constructores de pirámides, por lo que pasa mucho tiempo a solas en la selva investigando la dura piedra de estas misteriosas edificaciones. Hasta tal punto ha llegado su obsesión, que cree haber descubierto la finalidad de una de las estructuras. Un día mientras se encaramaba entre las piedras, sufrió una caída que lo condujo por el interior de una cámara secreta hasta que desembocó en una extraña nave cuadrangular, en cuyo interior se ocultaba lo que parece un portal a otra dimensión. En ese momento no se atrevió a traspasar el portal, pero ya prepara en secreto una expedición de reconocimiento al otro lado de lo que quiera que allí se oculte.



SUBUL SIMBAL

CA: 1**DG:** 14 (105)**Movimiento:** 10 metros**Ataque:** 1**Daño:** Espada larga 1d8+1, Arco largo 1d8**TS:** Como explorador de nivel 14º**Moral:** 10**Alineamiento:** Legal**Px:** 1.400

Este explorador simbali es probablemente el mejor conocedor de la selva y de los muchos peligros que encierra. No obstante, su trabajo consiste en recorrerla continuamente como mensajero y mediador entre los diferentes asentamientos que cohabitan en la densa jungla. No parece poseer un hogar propio, y suele pasar largas temporadas viviendo allá donde se dirijan sus pasos. A su diestra espada se encomienda en las largas travesías que se ve obligado a emprender, trayendo o llevando mensajes. Otras veces ejerce como guía para comerciantes, o se le encomiendan empresas de búsqueda y localización de desaparecidos a los que la densa selva parece haber engullido. Gracias a su talento natural para desenvolverse en la espesura, ha evitado que indeseables criaturas perturbaran la paz de quienes la habitan, aunque para ello haya tenido que seguir sus rastros durante días e incluso enfrentarse en solitario a monstruosas criaturas.

LA MARCA DE LOS TITANES

Al norte, muy al norte de los territorios conocidos, se extienden los hielos perpetuos que conforman el territorio denominado La Marca de los Titanes. En realidad nadie puede precisar el tamaño de esta región inhóspita sin explorar, pues pocos de los que se han atrevido a cruzar los glaciares de la tundra helada han regresado para contarlo. Y quienes han tenido la osadía de traspasar estas fronteras heladas y volver, lo han hecho en un estado mental tan calamitoso que son considerados dementes.

A pesar de todo, se sabe que en estas lejanas tierras habitan los señores del hielo, unos seres gigantescos de aspecto humanoide cuya estatura sobrepasa fácilmente los 10 metros de altura. Probablemente sean las únicas formas de vida adaptadas al medio helado y nadie, o muy pocos, saben en qué asuntos andan ocupados estos gigantes. Se conoce, sin embargo, pues así lo han relatado varios testigos, que hay ciudades de cristal y hielo erigidas en mitad de la estepa helada donde habitan los titanes, y que allí construyen sus gigantescos palacios, tan altos que hacen palidecer a las cimas más elevadas de las montañas. Puede que sólo se trate de leyendas, o de fabulaciones de perturbados, pero son muchas las historias que así lo atestiguan.

TITÁN ADULTO

CA: -4**DG:** 10 en adelante**Movimiento:** 15 metros**Ataque:** 1 ataque con un arma**Daño:** 2d12+5**TS:** Como un guerrero de nivel 18º**Moral:** 11**Alineamiento:** Legal**Px:** 6.000



TITÁN ANCIANO

CA: -6

DG: 2-4

Movimiento: 9 metros

Ataque: Dos ataques con una o dos armas

Daño: 4d12+10

TS: Como un guerrero de nivel 30°

Moral: 12

Alineamiento: Legal

Px: 12.000

Los titanes son, si cabe, las criaturas más extraordinarias presentes en el mundo de la Marca, sólo igualados en poder por los ancianos dragones. Hoy, sólo quedan un puñado de titanes en el mundo, reliquias de otrora, cuando sus pasos en la tierra resonaban más allá de las montañas heladas, el mar y los cielos. De naturaleza cuasi divina, los titanes, tal como los dragones, son parte intrínseca de la propia naturaleza primigenia del mundo, seres desgajados de los mismísimos poderes que moldearon los elementos. Como tal, estas criaturas son inmortales y continúan creciendo durante toda su vida hasta que resultan muertos en combate, acontecimiento que rara vez se produce y que, de hacerlo, vie-

ne dado por un enfrentamiento entre iguales o con criaturas de poder similar, como dragones y cosas más terribles y antiguas, como los Arcaicos (caso de que el Narrador haya decidido implementar a estas entidades en su campaña).

Por regla general, un titan adulto es tan grande como un gigante, mientras que los titanes más ancianos pueden incluso duplicar este tamaño. Los titanes pueden comunicarse telepáticamente entre ellos, y son capaces de discernir el alineamiento de sus contrincantes, a la par que detectar magia, ver lo invisible, levitar y poliformarse en cualquier criatura dos veces al día. Estos seres extraordinarios sólo pueden ser dañados por armas mágicas +3 o superiores. Además pueden lanzar conjuros de clérigo a voluntad.

Los titanes suelen vestir resistentes armaduras de roca pulida o Mitral, y portan armas mágicas de poder sin par. Generalmente son seres pacíficos, que se recrean en sus vidas contemplativas, inhibidos de los problemas mundanos. Pasan mucho tiempo viajando entre planos, ya que pueden cruzar cualesquiera frontera dimensional a voluntad, incluyendo el mundo de los sueños y el plano astral.





NOTA: En caso de que el Narrador decidiera emplear a los arcaicos en su campaña, cabría añadir que estos son enemigos mortales de los titanes, y viceversa. De cualquier manera, el Narrador no debería abundar en el uso de los titanes cara a preparar sus aventuras y campaña, pues son seres únicos, extraordinarios, que

muy pocos han visto. Sólo deberían aparecer en campañas de alto nivel y de manera excepcional. Ahora bien, éste es ahora tu mundo... así que haz lo que se te antoje. Lo que decidas... estará bien.

GUSANO DE LOS HIELOS (REMORHAZ)**CA:** 0**DG:** 14**Movimiento:** 20 metros**Ataque:** 1 mordisco**Daño:** 6d6**TS:** Como un guerrero de nivel 7**Moral:** 10**Alineamiento:** Neutral**Px:** 1.000

Los gusanos de los hielos son enormes y temibles criaturas que habitan muy al norte, en páramos helados de climatología ártica. Son monstruos horribles parecidos a gusanos de cuerpo segmentado y acorazado provisto de muchas patas quitinosas y enormes mandíbulas. Atacan cualquier cosa que se pueda comer y ose internarse en sus dominios. Con un 20 natural en el dado de ataque, engullen completamente a sus empresas, que mueren automáticamente debido a los poderosos y calientes -casi hirvientes- fluidos naturales y ácidos digestivos.

NACIONES ORCAS

Al norte de Eltauro, el terreno se eleva sobre la planicie, como si la tierra se encrespara tal como el agua del mar azotada por la ventisca. Grandes quebradas y desfiladeros dominan el paisaje, agreste y escarpado. Al fondo, una gran sierra nevada, de roca oscura, se recorta contra el horizonte. En las escolleras y desfiladeros de montaña, en las vaguadas oscuras y los valles cubiertos de bruma fría como el corazón del vampiro, habitan los trasgos, por miles. Estas criaturas se agrupan en clanes que compiten entre sí por los escasos recursos de esta tierra montañosa. Ocasionalmente surge un caudillo o gran líder que reúne bajo su estandarte a varios de estos clanes

y, con la promesa de oro y grandes riquezas, atacan y saquean a las poblaciones cercanas.

De entre todos los trasgos en esta región, son los hobgoblins negros los más peligrosos.

HOBGOBLINS NEGROS (MOGOR KURUZ)**CA:** 4 o 3 con escudo**DG:** 2-4**Movimiento:** 9 metros**Ataque:** 1 arma**Daño:** 1d8+2 / 1d10+2**TS:** Como un guerrero de nivel 2-4**Moral:** 10**Alineamiento:** Caótico**Px:** 250

Los hobgoblins negros, o Mogor Kuruz en la lengua vetusta, son los más poderosos trasgos en el mundo de la Marca. Generalmente son más fuertes, corpulentos, altos y musculosos que sus parientes trasgoides. De igual modo, suelen portar armaduras y armas de mejor calidad, inclinándose por espadas y hachas enormes que manejan con dos manos. Muchos de ellos también portan escudos. Los grandes trasgos negros suelen ser algo más inteligentes que sus hermanos de raza, con un sentido de la táctica militar más desarrollado y letal.





CAPÍTULO 3:

CIRINEA

Hubo un tiempo, en los albores de la civilización, en que el gran continente que hoy conocemos como Cirinea se encontraba unido a Valion. Sólo un pequeño cañón, surcado por un caudaloso río, separaba las dos tierras y, los entonces primeros habitantes, aún podían cruzar de uno a otro lado sin problemas. Pero siglos de continuos enfrentamientos fueron distanciando a las gentes de ambos márgenes. El gran río, como si escuchara el lamento de sus pobladores, creció y fue aumentando su caudal hasta que las tierras de Cirinea se resquebrajaron, comenzando una lenta deriva que duro miles de años.

En la actualidad, sólo los dioses recuerdan estos hechos y ni siquiera las leyendas más ancestrales hacen mención a ellos. Pero algo en esta separación quedó reflejado en el carácter de las generaciones que habrían de habitar Cirinea, pues sus gentes y moradores siempre se han distanciado en cierta manera de los usos y costumbres de las demás tierras de Valion.

NEFERU

Faraón Nitocris IV

CAPITAL: Semerkhet (población aproximada de 75.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Utmose y Nubt.

POBLACIÓN: 185.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Teocracia.

RELIGIÓN: Ra.

RAZAS: Sus habitantes son mayormente humanos, aunque hay una pequeña población enana, un minúscula comunidad halfling y unos cuantos cientos de elfos.

RECURSOS: Algodón, orfebrería, especias, sal y esclavos.

Hubo un tiempo en el que los habitantes de Neferu vivían prósperamente a orillas del Gran Lago Menes, un enclave privilegiado circundado por el río de mismo nombre, que descendía desde las montañas del Reino Cobra y atravesaba todo el valle. Los humanos comenzaron a habitar junto a su curso, atraídos por la fértil tierra que bañaba el río, dando origen a los primeros asentamientos estables basados en la agricultura. Poco se sabe de estos primeros habitantes de Neferu, y los eruditos apenas han encontrado vestigios de las técnicas funerarias de este periodo, que recuerdan a los enterramientos que aún se practican en las tierras de Visirtán. La única luz la arrojan las viejas crónicas, que relatan la llegada de pueblos humanos venidos de allende el mar, los que se mezclaron con las gentes que habitaban las orillas del río, naciendo así el linaje de los primeros habitantes oriundos de Neferu.

Sean veraces o no estos relatos, lo cierto es que los primeros asentamientos conocidos crecie-

ron hasta el punto de que pronto surgieron los primeros conflictos territoriales por el dominio de los recursos. Las guerras entre los diferentes asentamientos fueron constantes, hasta que apareció la figura de Nefertem, el líder que atrajo hacia su causa a un gran número de seguidores y fundó el primer imperio conocido. Aquellos que se resistieron a la unidad que propugnaba Nefertem fueron aplastados y sometidos. De este periodo belicoso nació la primera gran ciudad-estado que trajo cierta estabilidad a una región asolada por los conflictos, Nefter. En aquella época, las fronteras no eran como las que hoy conocemos: un pueblo habitaba las tierras en las que cultivaba y cazaba, y los límites de aquellas tierras eran los accidentes geográficos. Así que la ciudad de Nefter no tardó en expandir sus zonas de control hasta convertirse en un referente al que acudían colonos y nómadas para afincarse en la seguridad de sus fortificaciones.

A la muerte del gran Nefertem siguió una lucha entre sus hijos varones por la sucesión del trono, que desembocó en la gran contienda que enfrentó durante meses a seguidores de unos y otros vástagos. La guerra fratricida por el poder

Mucho antes de que existiera la tierra y el cielo, únicamente había aguas turbulentas y efervescentes, de las que emergió el primer dios: Ra. Y Ra se convirtió en el sol que todo lo iluminaba con su luz pura y clara. Pero Ra se sentía solo, de modo que se unió a su propia sombra para engendrar descendencia. Así nacieron Tefnut, su primera hija, y Shu, su hijo. Tefnut fue la humedad y Shu el aire. Y los hijos de Ra también engendraron sus propios hijos: Geb y Nut, que fueron la tierra y el cielo. Y así, una vez que hubo tierra, el dios Jnum, señor de las aguas y dador de vida, modeló a los hombres a partir del barro. Y la humanidad pobló el mundo, desde las selvas de Cirinea hasta los hielos de la Marca de los Titanes.

Tiempo después apareció la serpiente Apep, la encarnación del Mal, empeñada en destruir la maat, esto es, la armonía universal, el equilibrio del orden cósmico. Apep corrompió a algunos dioses, que se rebelaron contra Ra y sus fieles. Se desató entonces una gran guerra que se libró tanto en el cielo como en la tierra. Y aunque finalmente los malvados fueron derrotados y el orden prevaleció, el país Neferu resultó arrasado por la guerra, sus pobladores exterminados y sus fértiles praderas convertidas en un gran desierto. Ra no podía permitir esto, de manera que tomó una pluma de su cabeza de halcón y la dejó caer sobre las arenas. De ella surgieron los hombres y mujeres que habrían de repoblar Neferu nuevamente. Y ésta es la razón por la que los habitantes de Neferu son conocidos como hijos de Ra.

Mito de la Creación del Culto de Ra.

dejó un imperio asolado por la escasez, hasta que terminó de manera definitiva con el triunfo de Sennefer, primogénito de Nefertem, y cuya ambición marcó el devenir de una nueva era para Neferu. Las ansias expansionistas de Sennefer llevaron a una larga serie de campañas militares que ampliaron el imperio de Neferu más allá de los confines del gran desierto; los pueblos fueron sometidos uno tras otro a la voluntad de Sennefer. Esta política expansionista fue continuada durante varias generaciones por los sucesivos descendientes de la rama imperial. Nunca la ciudad de Nefer conoció tanta gloria como durante los siglos de la gran expansión, pero las luchas internas y campañas militares, cada vez más costosas, marcaron el ocaso del antiguo imperio.

Llegó el día en que los pueblos sometidos de Cirinea se aliaron bajo la bandera de Khaboras, un elfo del desierto del que apenas se tiene constancia histórica, salvo que reunió y encabezó un gran ejército con los restos de los pueblos libres que aún no habían sufrido la ambición de Nefer. Varios años de duras campañas fueron dibujando el perfil cada vez más menguado de la gloria de Nefer hasta que llegó el Día de la Ruina. Esa mañana, los ejércitos aliados rodearon la vieja ciudad y la sitiaron durante meses. Se desvió el curso de los ríos, se secó el gran pantano y se esparció sal por los cultivos, hasta que por fin la ciudad claudicó y fue saqueada hasta su ruina total. Ningún símbolo de los antiguos gobernantes se salvó de la ira de Khaboras, y los pocos supervivientes se desplazaron hacia el Norte, hasta la actual Semerkhet donde fundaron una nueva ciudad y se dedicaron a reconstruir el reflejo de su antigua gloria.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El poder de Neferu recae únicamente en la figura del Faraón o Gran Arquitecto, una condición hereditaria cuyo origen se remonta a los antepasados de Nefertem. El Gran Arquitecto es

quien rige los designios absolutos de la nación en todos sus aspectos. Además de jefe político, también es el Gran Comunicador (jefe religioso) y su figura equivale a la de un enviado de los dioses, avatar encarnado del mismísimo Horus. Al Gran Arquitecto le siguen los sacerdotes, que son consejeros reales que lo asesoran en diversos aspectos, incluidos los militares.

El resto de la estructura política de Neferu está organizada de acuerdo con el siguiente orden social:

- Funcionarios y escribas reales.
- Soldados.
- Comerciantes y artesanos.
- Campesinos.
- Esclavos.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El ejército del Faraón se estructura en cuatro cuerpos de ejército, integrado cada uno de ellos por 5.000 hombres, de los cuales 4.000 portan armas de infantería y los restantes gobiernan los 500 carros de guerra agregados a cada cuerpo unidad. Cada uno de estos cuerpos recibe un nombre diferente, a saber:

- Primer cuerpo de ejército: *Sutekh*.
- Segundo cuerpo de ejército: *Amón*.
- Tercer cuerpo de ejército: *Ptah*.
- Cuarto cuerpo de ejército: *Hicos*.

Cada uno de estos cuerpos está estacionado en una ciudad de Neferu: Sutekh en Semerkhet, Amón en Utmose, Ptah en Nubt. La única excepción es el cuerpo de ejército de Hicos, que actúa como fuerza de reserva.



Los 4.000 infantes de cada cuerpo de ejército están organizados en compañías de 200 a 250 individuos. Muchas de estas compañías disponen de estandartes específicos, elemento que aumenta la moral de la tropa y crea el necesario espíritu de unidad. Dentro de la compañía, los soldados se organizan en P're (unidades más pequeñas de 50 hombres) liderados por un suboficial. Los menfyf (soldados más veteranos) prestan servicio en primera línea, mientras que los nefru (reclutas o reservistas) lo hacen en segunda línea.

Hay 25 carros de guerra adjuntos a cada compañía, dotados de un conductor y un arquero protegidos con armadura y dotados de lanza y arco mixto. Ocasionalmente, un tercer pasajero presta apoyo al arquero, pudiendo sustituirlo en caso necesario.

El inventario básico del armamento empleado por el ejército cirineo está compuesto por el arco mixto, el hacha de cabeza de hierro y bronce, la espadas khopesh, la lanza o jabalina, la daga, las boleadoras y la honda. Sus armaduras son livianas para evitar los rigores del calor extremo del desierto, limitándose a petos de cuero endurecido, corseletes de placas, escamas o anillas. Muchos de los infantes no portan armadura alguna, pero sí escudos en forma de ocho de cuero endurecido, metal o madera de palmito.

GEOGRAFÍA

Neferu es la principal nación del continente de Cirinea, con unas dimensiones aproximadas de 4.500 km², de los que 900 km son una costa abrupta con diferentes puertos importantes. Sus fronteras las delimita el Mar del Dragón en su vertiente septentrional, y quedan más difusas hacia el sur y el oeste, pues las naciones de Barambali y la selva de Ofir no representan territorios bien definidos.

Su capital es Semerkhet, la cual compite en esplendor con la ciudad portuaria de Utmoste, principal vía de comunicación marítima de Neferu con el exterior. Existen pues tres provincias en Neferu, llamadas nomos en el idioma local: Utmoste, Semerkhet y Nubt. Antiguamente existía un cuarto nomo, la provincia autónoma de Nefer, en el interior, que desapareció hace siglos.

Sus principales accidentes geográficos son:

- Desierto de Virt'hum (donde nada crece), de 1.500 km², al sur del país.
- La gran desembocadura del río Menes, que atraviesa todo el continente de Cirinea hasta formar un fértil estuario junto a la ciudad de Semerkhet.
- La escarpada costa de Neferu, que circunda su perímetro septentrional y sirve de barrera defensiva natural contra las incursiones enemigas.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Las ciudades de Neferu presentan poca uniformidad en sus construcciones, y responden más a las necesidades siempre cambiantes del árido territorio que habitan que a un estilo arquitectónico unitario.

SEMERKHET

La capital de Neferu se erige junto a la desembocadura del río Menes, de donde se obtienen las ricas tierras fértiles que alimentan a los habitantes de una ciudad en continuo crecimiento. Semerkhet no cuenta con murallas, puesto que el desierto que la rodea es su mejor muralla. La ciudad es populosa, con cuatro grandes pirámi-

des agrupadas en las afueras de la urbe, junto a una enorme esfinge y un par de pirámides menores escalonadas. Desde la zona de las pirámides se abre la enorme Avenida de Sejemjet flanqueada por esfinges que escoltan al visitante hasta el palacio del Faraón, conocido como el Palacio de Neferura. Al otro lado de las pirámides existe una gran fortaleza militar amurallada donde se acantona el ejército real. A partir de los muelles en la desembocadura del río se extiende la ciudad propiamente dicha, una maraña de callejuelas con miles de casas pequeñas de adobe apiñadas. La ciudad cuenta con un gran puerto de mar, atestado por navíos tanto fluviales como de mar abierta, llamado El-Hetepni. Existen varios templos diseminados por el casco urbano: el templo de Ra, templo de Osiris, Horus, Isis y Set; el gran templo de culto a Ra es el único espacio donde una vez al año se tiene ocasión de contemplar el rostro del Faraón, el Gran Arquitecto, durante la ceremonia de la Ra-Horajty (Luz del Mediodía) que conmemora la pérdida y reconstrucción del imperio. Cerca de los templos se pueden encontrar La Casa de la Vida y La Casa de la Muerte, y las capillas de Anubis y Bastet, muy cerca de la mansión del Gremio de Escribas. La capital cuenta también con un gran circo para carreras de carros, de forma alargada, con el nombre del Circo de Meritre. En el centro de la ciudad descansa el palacio del Visir, con el nombre de Casa del Hery-Tep, o casa del gobernador, y los antiguos palacios que rivalizan en esplendor con las propias pirámides.

Algunas posadas, tabernas y comercios importantes que se encuentran en la ciudad son:

Casa de Lenocinio de Bes: Como su nombre indica, es un burdel que goza de una excelente reputación en la ciudad, por la factura de sus instalaciones, la calidad de su bebida y comida, y la excepcional belleza de sus mujeres, incluyendo esclavas negras del Barambali, y exóticas muchachas y muchachos morenos de Nubt.

Portal de Sinuhé: Sinuhé es un famoso clérigo de Bastet, conocido por sus pociones curativas y remedios caseros.

El Gato Negro: quizás sea la taberna más famosa de todo Neferu, un lugar ideal para departir con los amigos y escuchar las más extrañas y singulares historias del mundo conocido. No es complicado encontrar en sus salones famosos aventureros y bardos de renombre.

La posada de Ammit: un lugar discreto, tranquilo y apartado para descansar a salvo de miradas indiscretas, con precios populares.

Armas de los Kenyt: comerciantes de armas y armaduras de todo tipo, los hermanos Kenyt son muy conocidos en la ciudad. Se dice también que disponen de una panoplia especial guardando curiosas y poderosas armas mágicas.

Pérfumes, esencias y ungüentos de Artabanes: Artabanes, oriundo de Salmanasar, es un astuto comerciante que trafica con todo tipo de sustancias cosméticas, incluyendo poderosos elixires y venenos (aunque el siempre negará que comercie con venenos).

Reliquias de Nefter: casa especializada en reliquias de tiempos remotos, curiosidades antiguas y misceláneas.

La Casa del Escriba: una tienda especializada en artículos de escritura, papiros, libros, papel, pergaminos, tintas y útiles de escritura.

Taberna de Eliahab: taberna famosa por su enorme colección de beberecios de todas las procedencias y tipos.

Magia de Nitocris: un oscuro sótano en paradero desconocido donde se rumorea que se pueden comprar objetos mágicos, conjuros y nigromancia.

Esclavos de Nahab: casa esclavista, la mejor de la ciudad.



Semerckhet



- | | | |
|------------------------|------------------------------|---------------------------|
| 1. Circo de Meritre | 9. Templo de Isis | 17. La Posada de Ammit |
| 2. Templo de Rá | 10. Casa del Hery-Tep | 18. Armas de los Kenyt |
| 3. Casa de la Vida | 11. Templo de Set | 19. Esclavos de Nahab |
| 4. Casa de la Muerte | 12. Templo de Anubis | 20. Reliquias de Nefter |
| 5. Templo de Osiris | 13. Fortaleza de Semerkhet | 21. Templo de Bastet |
| 6. Templo de Forus | 14. Casa de Lenocinio de Bes | 22. Puerto de El-Hetepni |
| 7. Palacio de Neferura | 15. Portal de Sinuhé | 23. Tabernáculo de Elahab |
| 8. Oremio de Escrilbas | 16. El Gato Negro | 24. Magia de Nitocris |



UTMOSE: En la costa está enclavada la ciudad de Utmose, el principal puerto de Neferu. Rivaliza en esplendor con Semerkhet, por ser una ciudad más moderna, tanto en construcción como en sus aspectos sociales, pues el continuo tránsito de culturas que comercian en la ciudad portuaria, ha traído no sólo prosperidad a la ciudad, sino una apertura cultural que choca con las viejas imposiciones del régimen. Destaca especialmente el enorme puerto de la ciudad, si cabe, el más importante puerto comercial en el mundo. Llama la atención la entrada a la rada del puerto, flanqueada por dos enormes esfinges sobre las cuales descansan sendos faros que sirven de guía a los barcos en su singladura nocturna. El espacio de rada (fondeo) en el puerto de Utmose es enorme, con docenas de barcos de todo tipo y tamaño allí fondeados a la espera de su turno de atraque en los muelles.

NUBT: Al sur de Neferu encontramos la ciudad de Nubt, también llamada la ciudad de oro, por el esplendor de sus edificaciones. De hecho existen dos momentos en el día, al alba y al anochecer, que los rayos del sol reflejan en las superficies pulidas de sus edificios y la ciudad parece brillar como si estuviera bañada en

oro. Este hecho magnífico es obra del conocimiento adquirido por sus habitantes gracias a una pequeña comunidad de enanos que habitó durante un tiempo en las montañas de sus inmediaciones. Actualmente nadie sabe que ocurrió con la ciudad de los enanos, pues hace mucho que desaparecieron.

NEFTER: La antigua ciudad que dio origen al imperio de Neferu (literalmente reflejo), hoy no son más que ruinas perdidas en el desierto.

ECONOMÍA

La principal virtud de Neferu es su autosuficiencia como nación. Aún así, existe un pequeño comercio con Visirtán y las regiones del sur de Cirinea, basado principalmente en la exportación de lino, algodón, sal, orfebrería, cuero y cerámica, así como grandes reservas ganaderas de cabras, camellos y caballos. También es habitual la venta e intercambio de esclavos que se celebra semestralmente en la gran feria



de Semerkhet, muchos de los cuales han sido adquiridos en las Islas Piratas.

La moneda oficial en Neferu es el Electro, una aleación que suele contener cuatro partes de oro y una de plata. A esta proporción de acuñación se le conoce como proporción cirinea, o iteru. Otras medidas de importancia, especialmente en las labores de cultivo, son las aruras. Cuatro aruras corresponden a una hectárea. Todas las herramientas de labor se fabrican en codos, y cada codo equivale a 53 centímetros. Los ciclos de labor y arriendo se miden en hentis (años).

CULTURA

En Neferu no existen muchos espacios para el esparcimiento más allá de la adoración al Gran Arquitecto (el faraón) y los dioses. Aún así, la ceremonia de Ra-Horajty (sol del mediodía) es celebrada en todos los rincones del estado con fiestas y obsequios a los templos.

A los habitantes de Neferu se les conoce en Valion como cirineos o Hijos de Ra.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

El clima en Neferu lo podemos dividir en dos partes, la estación seca que comprende los largos meses de verano, y la estación húmeda que comprende el invierno y la primavera, siendo esta última estación donde se produce el desbordamiento del río Menes que ocasiona graves pérdidas en Semerkhet. Ocasionalmente, los fuertes vientos de poniente, forman gigantescas tormentas de arena que han enterrado ejércitos enteros. La vegetación es muy escasa en el desierto arenoso de Eretria, solo algunas plantas herbáceas son capaces de captar la poca humedad del aire, impidiendo la pérdida de agua, convirtiendo sus hojas en afiladas espinas. La fauna

es aun más escasa y solo por las noches, cuando la temperaturas son mas benignas, se pueden ver algunos insectos voladores siempre acechados por hambrientos murciélagos.

A medida que nos acercamos al río Menes se produce una explosión de vida donde la exuberante vegetación de palmeras, acacias y cactus dejan paso a campos de trigo, arroz, lino y algodón. Rebaños de cabras y vacas pastan libremente por la extensas praderas cercanas al estuario. Pájaros, ratones y lagartos impiden que los cultivos sean devastados por hordas de hambrientos insectos. En el cielo se pueden observar majestuosos halcones y águilas, en tierra, gatos salvajes y chacales. Mimetizadas con el entorno, venenosas aspid y escorpiones negros son un peligro constante para todo ser vivo que se tropiece con ellos.

La escarpadas costas de Neferu, formadas por dura roca granítica, están adornadas por innumerables nidos de gaviotas y albatros, que vuelan en bandadas sobre la mar.

RELIGIÓN

La principal deidad de Neferu es Ra, de quien se supone es directo sucesor el Faraón. Existen otros dioses menores que en el organigrama celestial se consideran vasallos de Ra, aunque pueden encontrarse diferentes cultos que los adoran cuando se tiene que solicitar una ayuda concreta. Otras deidades importantes del panteón cirineo son:

Osiris: Dios del Más Allá, Dios de la resurrección y la vida eterna, señor de los no muertos, de la nigromancia. En Neferu las artes nigrománticas no están mal consideradas, aunque su práctica sólo está permitida a los sacerdotes de las casas de la vida, encargados de los complicados rituales de embalsamamiento y enterramiento. Osiris siempre aparece ataviado con

ropajes ceremoniales mortuorios, tal y como una momia recientemente embalsamada. Su piel es de color verdoso.

NOTA: Las casas de la vida son los templos cirineos donde residen los sacerdotes sagrados de Neferu. Aparte de estudiarse los viejos papiros mágicos, en las casas de la vida se realizan los rituales de embalsamamiento de los difuntos, así como curas ambulatorias de dolencias y traumas normales. Todos los cirineos pueden acudir a una casa de la vida para recibir asistencia médica.

Set: Dios del desierto, el iracundo señor de las tierras baldías, de los páramos arenosos, señor de las sombras y la noche, señor de las tormentas, del rayo y el viento, señor de la guerra. Set es hermano de Osiris. Normalmente se representa a Set con cabeza de hiena, con el hocico ligeramente más alargado y curvilíneo. Los cirineos dicen que cuando sopla el viento del desierto, el khamsin en idioma local, Set canta sus siniestras salmodias. Los cirineos llaman a su desierto el Set-Deshret, en honor al dios Set, monarca de las arenas.

Isis: Diosa de la fecundidad, la gran maga, señora de la magia, señora del río Menes, dadora de vida. Isis es esposa de Osiris. A Isis se la representa comúnmente ataviada con ropajes blancos, con dos grandes alas blancas que se pliegan protectoras sobre su pecho.



Horus: Hijo de Isis y Osiris, Horus es el Gran Arquitecto, patrón protector de los faraones regentes, señor del buen gobierno, las leyes y los juriconsultos y visires reales. Horus es trasunto de la divinidad del faraón y su tutor. Horus se representa normalmente como un humano ataviado con ropajes lujosos y con la cabeza de un halcón, coronada con la regalia del faraón, sus símbolos de poder.

Anubis: Señor de las momias, guardián de las necrópolis, de las criptas y tumbas, de los sarcófagos. Anubis, el dios chacal, es el guía de los muertos camino del más allá y su juez último.

Apofis: El dios de las serpientes, del veneno, símbolo de maldad. Apofis se representa con cabeza de cobra y vestido con ropajes negros lujosos.

Hathor: Diosa del amor, la alegría y la belleza. Generalmente se la representa como una hembra voluptuosa con cabeza de vaca.

Thot: Dios de cabeza de grulla y ricas vestimentas, es la divinidad protectora de los sabios, los científicos, los escribas y contables. El señor de la ciencia.

Selkis: Diosa representada como un escorpión, señora de la conspiración, de los secretos, de lo oculto, de la noche, de la mentira. Diosa protectora de los vasos canopes donde se guardan las vísceras de los momificados, junto a Neftis y Neyt, las tres supervisadas por Isis.

Bes: Dios enano, deforme y grotesco, dios fálico señor de la lascivia, de la música, la alegría y la embriaguez, señor de la fornicación y el sexo.

Bastet: Diosa representada por un gato, muy popular en Neferu. Bastet simboliza el hogar, la felicidad, la armonía y la esperanza, la familia y los seres queridos.

Los vasos cánopes ocupan un lugar privilegiado en el ritual de momificación en Neferu. Cada vaso, como hemos visto, está protegido por una diosa patrona. Hay cuatro vasos en total y cada uno de ellos debe guardar una orientación en el arcón canópico: el hígado al sur, los pulmones al norte, los intestinos al oeste y el estómago al este.

Los gatos son considerados avatares de la propia diosa gata, y por ello son sagrados a los ojos de los cirineos y no se les puede molestar o incordiar. Cualquiera que ataque deliberadamente a un gato o, peor aún, le provoque la muerte, será severamente castigado si se descubre por las autoridades o vecinos.

Amón: el dios oculto, gemelo de Ra. Amón es sólo adorado en el nomo de Nubt. En el resto de Cirinea no se rinde culto a este dios de común. Muchos lo consideran herético, pues dudan de que Amón sea efectivamente gemelo divino de Ra. Sin embargo, algunos cirineos tienen a ambas divinidades como una sola entidad, y la adoran como Amón-Ra.

CRIATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

BeketAmón

CA: 7

DG: 6 (38 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Nota: Bastón 1d8+1

TS: Como mago de nivel 6º

Moral: 10

Alineamiento: Legal**Px:** 600

Beketamón es un anciano bibliotecario encargado de conservar la vasta biblioteca de Neferu. Entre los miles de pergaminos que abarrotan la enorme biblioteca, este bibliotecario encontró recientemente un documento donde se da cuenta de una intriga del pasado que interrumpió la sucesión real, incorporando al linaje a un monarca de sangre impura, y cuyos descendientes siguieron gobernando Neferu hasta la actualidad. Esta revelación de que posiblemente el Gran Arquitecto actual no sea descendiente directo del dios Ra, como manda la tradición, perturba a Beketamón, que es consciente del poder que conlleva esta información.

Ajitofel**CA:** 3**DG:** 7 (45 puntos de golpe)**Movimiento:** 10 metros**Ataque:** 1**Daño:** Espada larga 1d8+1, Arco largo 1d8**TS:** Como explorador de nivel 7º**Moral:** 11**Alineamiento:** Legal**Px:** 700

Ajitofel es un solitario cazador de Ankhegs que suele pasar largas temporadas recorriendo la inmensidad de arena del desierto de Virt'hum. Allí es capaz de seguir el rastro de los escorpiones gigantes y arañas de las arenas durante largas jornadas hasta terminar atrapándolas, para luego vender sus pinzas a alquimistas y magos, pues éstas son un bien cotizado entre los practicantes de la magia. En su rostro quedan marcadas las decenas de cicatrices en sus muchos enfrentamientos contra estas salvajes criaturas. Gracias a su pericia como explorador, Ajitofel conoce el emplazamiento de lugares misteriosos tragados por el tiempo y las arenas del desierto.

NIDIAH LA CIRINEA

Nidiah es una joven de cabellos negros, ojos oscuros y piel bronceada que nació en Semerkhet. A los 16 años se convirtió en sacerdotisa de Bastet, una diosa benefactora y pacífica que, sin embargo, se puede transformar en un fiero felino cuando entra en cólera.

Su gran empatía con los gatos y la devoción con la que servía a Bastet hizo que Nidiah se convirtiera pronto en la favorita de la Gran Sacerdotisa del templo, lo que despertó envidias en algunas de sus compañeras y celos en una alta sacerdotisa llamada Meririt. Cuatro años más tarde, cuando la Gran Sacerdotisa falleció, la ambiciosa Meririt ocupó su puesto. Su primera medida fue enviar a Nidiah a peregrinar a tierras lejanas del sur para así deshacerse de ella. Sin embargo, en lugar de desanimarse, la joven sacerdotisa aprovechó sus viajes para adquirir sabiduría y aprender los secretos de las ciencias herméticas.

Su ansia de conocimiento y, sobre todo, su deseo de descubrir el secreto de la inmortalidad, la llevaron hasta Nubt, la Ciudad de Oro, donde se atrevió a robar un libro de textos sagrados y hechizos funerarios a un sumo sacerdote del templo del cruel dios Set. Aunque fue descubierta y apresada, la noche en que iban a ejecutarla logró zafarse de los guardias y escapar. Cientos de soldados salieron en su persecución, pero no consiguieron darle caza. Mientras saltaba desde la muralla, escuchó cómo el sacerdote le lanzaba una maldición. Cuando tocó el suelo, lo hizo a cuatro patas, dándose cuenta entonces de que había sido transformada en una especie de felino.

Para su alivio, con las primeras luces del alba recobró su forma humana. Creyó entonces que el efecto había pasado, pero al morir de nuevo el día, su apariencia felina regresó. Seguiría haciéndolo cada noche, sin que nada pudiese hacer por evitarlo.



Cuando regresó al templo en busca de refugio, Meririt se negó a acoger a una delincuente y la expulsó de la orden. Repudiada por su propia gente y convertida en una fugitiva, tuvo que huir de Neferu. Fue entonces cuando se embarcó para cruzar el Mar del Dragón, comenzando así su periplo por las tierras del continente Valion. Desde entonces, se mantiene siempre viajando, no sólo para proteger su secreto, sino también para tratar de hallar la forma de acabar con la maldición.

Cada Narrador puede dotar a Nidiah con las características que considere más oportunas, teniendo en cuenta, eso sí, que es una sacerdotisa con cierta experiencia. Aunque la información que aquí se incluye es suficiente para hacerse una idea del personaje, también puede encontrarse más información sobre le mismo en los libros Crónicas de la Marca del Este.

ESFINGE

CA: -1
DG: 12
Movimiento: 10 metros caminando, 100 metros volando
Ataque: 2 garras ó 1 mordisco
Daño: Garras 2d6, Mordisco 1d10
TS: Como un mago de nivel 12°
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Px: 500

Las esfinges son formidables criaturas con cuerpo de león alado y cabeza de mujer, bella y bien proporcionada. Criaturas extremadamente inteligentes, se deleitan con acertijos y juegos de lógica. Pueden lanzar conjuros como si fueran magos de nivel 12°, además de detectar lo invisible de manera natural. También detectan la magia de manera automática, y son capaces de leer y comunicarse en docenas de otras lenguas antiguas, incluyendo el vetusto.

Una vez al día, la esfinge puede emitir un horrible rugido que provocará al miedo en todo aquel que se encuentre a 50 metros de distancia de la criatura, como si estuvieran afectados por el conjuro homónimo, y siempre que fallen la tirada de salvación de varita. Estas criaturas se las puede encontrar comúnmente custodiando criptas, tumbas, templos y necrópolis.

MOMIA REAL

CA: 0
DG: 15
Movimiento: 10 caminando
Ataque: 2 garras
Daño: 1d12/1d12 más enfermedad
TS: Como un clérigo de nivel 12
Moral: 13
Alineamiento: Cáotico
Px: 2.000

Las momias reales son muertos vivientes de fabuloso poder, imbuidas de habilidades especiales gracias a antiguos rituales realizados durante el proceso de embalsamamiento. Generalmente, estos costosos procesos arcanos sólo se implementan sobre momias de estirpe real o principesca, aunque ha habido casos en los que se ha aplicado a altos funcionarios, como la momia de Kadum. Estas momias pueden lanzar hechizos como si fueran clérigos de nivel 15° y no pueden ser expulsadas por clérigo alguno. Estas abominaciones disfrutan de todas las habilidades innatas de las momias normales (ver manual básico de Aventuras en la Marca del Este) aunque el toque de una momia real produce, adicionalmente, una pérdida de 1d4 puntos de CON cada asalto. También, con sólo ver a esta criatura durante un instante, la víctima debe realizar una tirada de salvación con parálisis o resultará afectado por un terror irracional que no le permitirá moverse durante 1d4 asaltos.



SELVA DE OFIR

Sivas Zhul.

CAPITAL: Ofir (población aproximada de 15.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Erpish.

POBLACIÓN: 62.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Teocracia

RELIGIÓN: Yiz

RAZAS: Casi toda la población está constituida por hombres serpientes, salvando una vigésima parte de humanos, otra de elfos y otra de enanos. Además, hay una comunidad de aproximadamente medio millar de halflings.

RECURSOS: Madera, piedras preciosas, marfil, oro y plata y especias.

HISTORIA

En la concepción del mundo, tal como lo imaginaron los dioses, el continente de Cirinea debía ser un gran vergel de selva tropical que acogiera a sus habitantes. En su forma primitiva, la selva de Ofir se extendía de costa a costa. No obstante, hoy apenas queda una pequeña porción en comparación con lo que en su día fue la mayor extensión selvática conocida. La ambición de los hombres segó parte de estos bosques para construir sus grandes ciudades. Se arrancaron enormes porciones de selva para cultivos e incluso se desviaron ríos y se secaron lagos. Todas estas actuaciones dañaron la estructura natural de la selva, mermando su extensión.

Apenas queda constancia de quiénes fueron los primeros habitantes que poblaron estas selvas, aunque sí se sabe que existieron diferentes comunidades de elfos viviendo aquí. De hecho fue en estos bosques de donde surgió la revuel-

ta que acabó por arruinar la ciudad de Nefter, orgullo de Neferu. Un elfo llamado Khaboras, del que apenas se conoce nada, instigó una revolución y reunió a un gran ejército con los restos de los pueblos aún no sometidos por Nefter. Poco más se sabe, sólo que de la selva emergieron como una plaga las huestes de Khaboras y marcharon triunfantes sobre la ciudad de los esclavos. La selva y el tiempo engulleron estas reliquias de gloria pasada. El gran desierto de Virt'hum creció en el corazón de Cirinea y los elfos desaparecieron de Ofir, dejando espacio a la antigua raza de hombres serpiente, que vinieron a usurpar el legado dejado por los elfos.

De todas las razas, ninguna como la de los hombres serpiente se ha adaptado de manera tan eficiente al entorno hostil de Ofir. En el corazón de la selva construyeron sus primeros asentamientos, llegando algunos de ellos a representar auténticas proezas arquitectónicas, como las mastabas de su capital, Ofir. Grandes estructuras de piedra que hacen recordar a las pirámides erigidas en Semerkhet.

Aunque el mundo exterior apenas ha mostrado interés por las tierras de Ofir, la selva no se ha librado del azote de la guerra. En una época anterior, comenzó a emerger una nueva especie, los hombres cobra, con muchas similitudes con los hombres serpiente, pero también con evidentes diferencias. Una de las más características era una extraña marca que apareció en su cabeza y en la parte posterior de su característica capucha; además, presentaban una estatura mayor, su complexión era más robusta y su piel era más oscura. Se bautizaron a sí mismos como hombres cobra, y pronto su número creció de manera alarmante mezclados entre sus congéneres.

Los hombres cobra adoptaron su propio panteón religioso y se negaban a adorar a los viejos dioses, con los cuales no se sentían identificados. La separación religiosa trajo con el tiempo una separación física por comunidades y, desde entonces, los hombres serpientes se vieron como diferentes por primera vez a los hombres

cobra, quienes se sentían superiores intelectual y físicamente.

A pesar de estas diferencias, ambas comunidades vivieron en relativa armonía durante algún tiempo, hasta que el conflicto religioso estalló. El desencadenante fue la construcción de una nueva pirámide en ofrenda a Karakaelt, la diosa de los hombres cobra. Los hombres serpiente vieron como una ofensa a sus tradiciones que este nuevo monumento eclipsara a aquel consagrado a su divinidad, Yiz. El conflicto se tornó en una larga guerra entre ambas comunidades que culminó con el destierro definitivo de los hombres cobra de las Selvas de Ofir. Los derrotados adoptarían como hogar las grandes montañas del sur de Cirinea, desde donde contemplaron con horror cómo sus templos eran saqueados e incendiados por los que ya siempre considerarían sus enemigos.

ESTRUCTURA POLÍTICA

De manera análoga a como sucede con sus vecinos del norte, en la Selva de Ofir el poder político queda fusionado con el poder religioso en la figura del Venerable, una especie de jerarca anciano que gobierna los designios de la nación. Su elección es sencilla: a la muerte del anterior gobernante, el hombre serpiente más anciano de la nación pasa a sucederlo. Obviamente, esto conlleva que los periodos de gobierno se sucedan en cortos espacios de tiempo; de hecho, en la última década se han sucedido hasta veinte nuevos jefes. Pero esa es la tradición, y la tradición es ley.

Su cuerpo administrativo es limitado, quedando éste resumido en el siguiente orden social:

- Consejeros reales.
- Jefes militares.
- Soldados
- Campesinos.

GEOGRAFÍA

La Selva de Ofir es una demarcación geográfica más que una nación en sí. Sus límites no quedan definidos en ningún mapa existente y, aunque es bien conocida la existencia de una civilización habitando en sus bosques, se considera a la Selva de Ofir un reino más físico que político.

Su capital es Ofir, una ciudad enclavada en el corazón mismo de la selva y al que pocos exploradores han sido capaces de llegar, pues no existen sendas ni caminos que conduzcan a ella.

Sus principales accidentes geográficos son:

- La Selva de Ofir: que ocupa la mayor parte del territorio de esta demarcación, desde el sur de Cirinea, hasta la cordillera de Mukantagara.
- El Gran Desierto de Virt'hum: esta enorme extensión de tierra baldía sirve de frontera con Neferu, en la cual ningún hombre serpiente se aventuraría jamás. No está claro que parte del desierto pertenece a cada nación, y se considera un territorio en litigio.
- Las montañas de Mukantagara: esta sierra es una larga cadena montañosa que en otro tiempo estaba cubierta por la selva, y que hoy separa las llanuras y bosques del Barambali de Ofir. En las estribaciones de esta cordillera, y en sus valles de montaña habitan los hombres cobra.
- La isla-archipiélago de Taranga, una gran extensión de terreno desprendido por un gran cataclismo de Cirinea y que hoy sirve como colonia a un floreciente asentamiento élfico.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

La amplitud de este territorio hace difícil el asentamiento de nuevas colonias más allá de las



HOMBRES SERPIENTE

Requisitos: FUE 13, DES 13 y CON 10

Características principales: Fuerza y destreza

Dado de golpe: 1d6+1

Nivel máximo: Ninguno

Movimiento: Como un humano

Estos seres mitad ofidios mitad hombres son tan antiguos como el propio mundo. Su cuerpo es el de un humano normal, pero su cabeza es la de una horrible serpiente, dotada de enormes ojos negros brillantes y húmedos, protegidos por párpados gruesos que se mueven rápidos como el rayo de adelante a atrás. Hablan una lengua propia, muy singular, que para un individuo no familiarizado, parecería sólo como un disonante y desagradable cúmulo de siseos y gorjeos indescifrable. Los hombres serpiente pueden escogerse como clase de personaje.

Tabla de progresión del hombre serpiente

px	Nivel	DADOS DE GOLPE (1d6)
0	1	1
2,000	2	2
4,200	3	3
8,400	4	4
16,200	5	5
32,400	6	6
66,000	7	7
126,000	8	8
256,000	9	9
366,000	10	+2PG
486,000	11	+4PG
600,000	12	+6PG
722,000	13	+8PG
840,000	14	+10PG
950,000	15	+12PG
1,100,000	16	+14PG
1,200,000	17	+16PG
1,300,000	18	+18PG
1,400,000	19	+20PG
1,500,000	20	+22PG

Tiradas de Salvación:

NIVEL	VENENOS	VARITAS MÁGICAS	PETRIFICACIÓN/PARÁLISIS	ALIENTO	CONJUROS
1-3	-	12	10	10	14
4-6	-	11	8	8	12
7-9	-	8	6	6	11
10-12	-	7	5	5	8
13-15	-	5	4	4	7
16-18	-	4	3	3	6
19+	-	3	2	2	5

Habilidades especiales:

Debido a su piel escamosa, poseen una mayor resistencia natural a los golpes, así que su armadura natural es de 8 en lugar del habitual 9. De igual modo, los hombres serpiente pueden morder a sus contrincantes e inocularles un veneno si tienen éxito en la tirada de ataque. Los hombres serpiente disponen de 2 dosis por día. Su mordedura causa 1d4 puntos de daño, y el veneno inyectado, en la mayoría de los casos, causa 3d6 puntos de daño si la víctima no pasa una tirada de salvación contra veneno. A discreción del Narrador, el veneno de estas criaturas puede causar otros efectos, como parálisis, ceguera, enfermedad o incluso la muerte. Los hombres serpiente son inmunes a su propio veneno y a una nada desdeñable cantidad de venenos de otras serpientes y criaturas venenosas, como arañas o lagartos.

Los hombres serpientes pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente sus hermanas las serpientes. Estas criaturas tienen problemas para adaptarse a climas fríos, y generalmente evitarán estas localizaciones, pues sus limitaciones para regular su temperatura corporal en el clima continental frío de Valion pueden llevarles a la muerte con rapidez. Aunque se conocen casos de hombres serpiente que han viajado por lugares fríos asistidos por protecciones mágicas, como anillos de resistencia al frío y elementos similares. Por lo general, los hombres serpiente no abandonan las selvas cirineas de Ofir, a no ser que tengan una muy buena razón para hacerlo. Estos individuos no son bien recibidos, ni mucho menos, en el continente, ni siquiera en la vecina Neferu. Algunos de estos hombres serpiente pueden usar pergaminos de mago de nivel 1-3, a discreción del Narrador.

HOMBRES COBRA

Los hombres cobra poseen las mismas características como raza que sus hermanos los hombres serpiente, salvo que en sus cabezas muestran la típica capucha que despliegan cuando se encuentran irritados o se siente amenazados. Otra de las características únicas de esta raza es la habilidad para escupir su veneno, que también pueden inocular mediante su mordedura. Los hombres cobra dirigen su escupitajo venenoso al rostro de sus víctimas, con el fin de alcanzar los ojos y cegarlos. Este escupitajo pueden lanzarlo hasta cuatro metros de distancia con notable precisión (es precisa una tirada de ataque a distancia, usando el bonificador de destreza de la criatura), y la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o quedará cegada durante 1d6 asaltos, aparte de recibir el daño por veneno. Por lo demás, todas las características, progresión de nivel y tiradas de salvación son exactamente iguales.

Los hombres serpiente son inmunes al escupitajo venenoso cegador de sus hermanos los hombres cobra. Huelga decir que existe una enemistad manifiesta entre ambas razas.

ciudades existentes. Aún así, existen grupos de colonos que se han establecido al margen de las imposiciones de la selva, y se agrupan en pequeños clanes independientes. Pero éstos son casos aislados, y los principales grupos poblaciones de la Selva de Ofir son los siguientes:

OFIR: Es la capital de este reino selvático. Enclavada en el corazón de la selva, Ofir es una gran ciudad que se ha mimetizado con el entorno, aprovechando los recursos naturales de la selva para amoldarlos de forma que sirvan de cimientos para sus construcciones. En este enclave oculto no existen los caminos, ni las sendas, quedando éstas relegadas a la buena intuición de los habitantes de Ofir, que pasan por ser los únicos capaces de orientarse en la densa jungla hasta localizar su reino. Dos enormes zigurats se alzan majestuosos a las afueras de Ofir y sirven para rendir culto a Yiz.

ERPISH: Enclavada en la costa oeste de Cirinea, junto en la encrucijada de gran selva y el inicio de las montañas de Poniente, esta ciudad es habitada por hombres serpiente, humanos y

algunas otras razas. Aunque las leyes de Ofir no prohíben la convivencia de otras razas, Erpish es vista como un foco de baja moral donde razas extrañas adoran a dioses igualmente extraños. No obstante, las autoridades toleran a duras penas estos cultos extranjeros.

LA ISLA DE TARANGA: En este enclave existe una población estable de elfos. Aunque los elfos y los hombres serpiente guerrearon durante siglos por el control de la selva, la isla ha vivido ajena a las antiguas riñas gracias al temor de los hombres serpiente sienten hacia el agua.

ECONOMÍA

La Selva de Ofir es un estado autárquico en el que los intercambios se producen a pequeña escala, consistiendo mayormente en importaciones de telas y orfebrería con las naciones vecinas de Neferu y algunos nómadas de Barambali. Este pobre comercio se desarrolla sin moneda alguna, realizándose mediante prácticas arcaicas como el truke o los regalos.

CULTURA

Las expresiones artísticas de los hombres serpiente quedan mayormente reflejadas en los motivos decorativos que adornan los grandes zigurats de Ofir. Su arte siempre va encauzado a un fin religioso, como ofrenda a Yiz. También las fiestas locales quedan relegadas a la figura de este dios, siendo su máxima expresión durante los equinoccios de verano e invierno.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

La climatología presente en la zona es muy estable, con temperaturas elevadas y precipitaciones continuas a lo largo de todo el año. Los vientos



desérticos provocan que en la zona haya una elevada humedad favoreciendo el acelerado crecimiento de la vegetación. Gran variedad de árboles de hoja perenne, ginkgos, helechos y lianas se elevan majestuosos sobre un tapiz verde de hierbas que cubren el suelo de la selva. Una sinfonía de sonidos de gibones, pájaros e insectos inundan selva. Jaguares y pumas descansan en las ramas de los árboles esperando su oportunidad. Sin embargo, las reinas de la espesura son las pitones y boas, gigantescas serpientes constrictoras que acechan a sus presas mimetizándose con su entorno. Pequeñas charcas perpetuas dan cobijo a caimanes e innumerables tipos de venenosas ranas y sapos.

Las montañas de Poniente, que anteriormente estaban cubiertas de una esplendorosa floresta, se erigen actualmente como desolados picos montañosos cubiertos por arbustos espinosos, sauces reptantes y matorrales. Las bajas temperaturas hacen de estas montañas un hábitat muy hostil. Según cuentan los aldeanos, manadas

de leones de montaña patrullan estas zonas como ejércitos bien adiestrados. Sus platos preferidos son alces y venados, aunque no hacen ascos a grupos de osados o despistados aventureros. Los rebecos se cobijan en los más escarpados acantilados, donde solo los halcones son capaces de cazar.

La separación de la isla de Hemp del continente provocó que evolucionaran una fauna y flora diversas. En la costa, los musgos y hepáticas barnizan la roca, donde numerosas iguanas se alimentan y toman el sol para calentar sus cuerpos

fríos. Multitud de peces se pueden observar en sus aguas cristalinas, nadando alrededor de coloridos arrecifes de coral. Rodeando la isla, palmeras y cocoteros sirven de hogar a tucanes y aves del paraíso, que con sus llamativos colores adornan el bello paisaje insular. Mientras, camaleones, insecto palo y serpientes, compiten por el mejor disfraz. Hacia el interior, hayas y robles alternan con grandes extensiones de desnuda roca volcánica.

RELIGIÓN

El único dios al que adoran en la Selva de Ofir es Yiz, una especie de dios serpiente al que simbolizan como una gran sierpe de colores que se arrastra de manera escalonada. De hecho, las grandes pirámides truncadas representan la fisonomía de este dios y, durante los equinoccios de

verano e invierno, todos los habitantes de Ofir contemplan exultantes como la puesta de sol dibuja en los escalones piramidales la figura de Yiz que parece ascender hasta la cúpula de la pirámide y luego desaparecer. Un efecto óptico que sólo se repite en estas dos ocasiones cada año, y representan las dos mayores fiestas religiosas de la nación.

CRIATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

SAMOSSET

CA: 5
DG: 9 (47 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Bastón 1d8
TS: Como clérigo de nivel 9º
Moral: 9
Alineamiento: Legal
Px: 900

Dada la peculiaridad del nombramiento de los reyes regentes de la selva de Ofir, quienes son siempre elegidos entre los más ancianos, sus mandatos suelen ser inferiores en el tiempo al de sus subalternos, verdaderos gobernantes del reino. Este es el caso de Samoset, un viejo hombre serpiente que ha tenido que asesorar a más de una veintena de mandatarios seniles a los que controlaba con la facilidad que le daba el puesto de consejero real. Sabe que su ascensión al trono es cuestión de tiempo, pero está dispuesto a adelantar los acontecimientos para conseguir su meta anticipadamente.

ULZZANA

CA: 6
DG: 7 (40 puntos de golpe)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Bastón 1d8
TS: Como mago de nivel 7º
Moral: 9
Alineamiento: Legal
Px: 700

Oculto en algún rincón olvidado del reino de los hombres serpiente, el viejo mago Ulzana habita ajeno a la voluntad de los gobernantes. Sólo le interesa su ciencia, y entre sus tesoros más destacables se encuentra una antigua espada mágica que, según cuenta la leyenda, perteneció a Khaboras, el elfo que desafió al poder de Neftner.

VÍBORA VOLADORA DE OFIR

CA: 3
DG: 3
Movimiento: 40 volando
Ataque: 1 mordisco o 1 escupitajo
Daño: 1d6
TS: Como un guerrero de nivel 2
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
Px: 100

Como su nombre indica, las víboras voladoras son ofidios dotados de alas coriáceas que les permiten volar con relativa habilidad. Sus alas son muy parecidas a las de los murciélagos, aunque algo más grandes. Gracias a su rapidez y movilidad, siempre obtienen un bonificador +2 a su tirada de iniciativa. De apetito voraz, estas criaturas de Yiz puede morder a sus presas e inocularles un veneno mortal, o bien escupir ácido a una distancia de 3 metros con inusitada precisión, generalmente a la cara. El daño del



ácido es de 3d8 (una tirada de salvación exitosa con contra varitas mágicas reducirá al daño a la mitad. El ácido de esta criaturas es muy corrosivo, y arruinará cualquier armadura o escudo, armas y demás (excluyendo las armaduras mágicas y armas mágicas siempre que la víctima pase la tirada de salvación, en caso contrario la armadura o arma perderá un punto en su bonificación, así una armadura +2 quedaría en +1) en 1d4 asaltos. El daño del veneno, en caso de mordisco de la criatura, es de 3d8.

BARAMBALI

Rey Mono Nomalanga, La Mamba Negra.

CAPITAL: Kalanga (población aproximada de 10.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Tumbuko.

POBLACIÓN: 35.000 habitantes aproximadamente.

Gobierno: Patriarcado tribal.

RELIGIÓN: Ozorak, el dios mono.

RAZAS: Las cinco sextas parte de la población son humanos de tez oscura, y el resto de sus pobladores son enanos, elfos y medio millar de halflings.

RECURSOS: Orfebrería.

HISTORIA

La historia de Barambali es la de Ofir, pues ambas regiones comparten un pasado común. Cuando el mundo era joven, toda la parte meridional de Cirinea no era más que una gran espesura selvática salvaje, infestada de bestias horribles y poblada por tribus de aborígenes. De hecho, no fue hasta el gran cataclismo, cuando la gran jungla quedó dividida en dos regio-

nes, separadas por las montañas Mukantagara (Montañas Azules), que surgieron de las simas volcánicas abiertas tras semanas de intensos movimientos de tierra. Siglos después, el agua manantial comenzó a brotar, abriéndose paso por la espesura con la paciencia de lo inexorable, tornándose los riachuelos en ríos de caudal formidable, que con el paso del tiempo alcanzaron una fuerza arrolladora. De este cataclismo nació también la isla archipiélago de Taranga, al oeste de la Selva de Ofir. Hoy nadie recuerda estos hechos. Los pueblos primitivos que se han asentado en esta región del continente de Cirinea han mostrado poco interés por los avatares del pasado, dedicando todos sus esfuerzos a su sustento diario.

De los primeros habitantes de estas tierras poco se conoce, y tal vez fueran agricultores que cultivaron las fértiles tierras en las estribaciones de la selva. Sí que hay constancia de la presencia de asentamiento élficos en este inhóspito rincón del mundo, como atestiguan las ruinas que hoy quedan de sus ciudades, pálida sombra de la nobleza y esplendor que un día tuvieron. Aunque ninguna leyenda de Barambali lo cita, es de los altos señores elfos de donde viene la costumbre ancestral de erigir las casas en las altas ramas de los grandes árboles, y cuyo ejemplo más sobresaliente es, sin lugar a dudas, la espléndida ciudad de Esmeril.

Por lo tanto, pocos son los habitantes de estas tierras que construyen sus viviendas, o incluso grandes palacios, a pie de tierra. En lugar de ello, prefieren aprovechar la seguridad de los árboles, por lo cual no es difícil encontrar aldeas suspendidas por entero de éstos. Es una tradición que nadie cuestiona, pues esta forma de arquitectura aérea ha demostrado su valía en las sucesivas crisis que han azotado la región. Aún se relatan, entre los hechos destacables de la nación, la invasión de bestias de tsavo (leones de montaña) que descendieron en manadas desde las colinas de Mukantagara, que llevó a los habitantes de Barambali a una lucha que duró décadas hasta que pasó el peligro. Lo que nunca supieron los habitantes de estas tierras es que la invasión fue

consecuencia de la guerra desatada entre dos poderosas razas, la de los hombres serpientes y los hombres cobra, siendo estos últimos los que ahuyentaron a los leones de montaña cuando se establecieron en éstas tras marcharse de Ofir.

Desde entonces, pocos hechos de importancia ha vivido la tierra de Barambali. Anquilosados en su cómoda existencia de una tierra enormemente fértil que los provee de todo cuanto necesitan, y ajenos a los conflictos más allá de sus fronteras, desconocen que son despreciados por los hombres cobra de las montañas, que los consideran inferiores, y por los habitantes de Neferu, que utilizan a los habitantes de Barambali como esclavos, apresándolos en el curso de incursiones de castigo y rapiña, programadas cada cierto tiempo. La falta de un gobierno unitario y la dispersión de la población ha hecho que estos hechos sean desconocidos para la mayoría de las gentes del país.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Los pobladores de Barambali forman una de comunidad más que un estado político. La dispersión de la población por los bosques favorece la existencia de pequeños clanes y comunidades de habitantes que establecen sus propias leyes territoriales y de caza. Para mantener la paz, las disputas entre los diferentes clanes son solventadas por un consejo de ancianos que tiene su sede en Kalanga, el enclave más prominente de la región.

Las pocas leyes que existen son declaradas por el Rey Mono, un cargo que es elegido entre los jefes de clanes por el consejo de ancianos. No obstante, la elección del consejo ha sido cuestionada en no pocas ocasiones, originando guerras civiles entre los clanes para colocar a sus caudillos en el trono del Rey Mono. Actualmente, el Rey Mono de Barambali es Nomalanga, La Mamba Negra del clan Lumumba.

GEOGRAFÍA

Barambali se enclava en la parte este del continente de Cirinea, en el llamado Cuerno de Menes. Al igual que sucede con las selvas de Ofir, la demarcación fronteriza de este territorio con respecto a sus vecinos es difusa y queda a expensas de los accidentes geográficos que lo delimitan.

Barambali no es una tierra de grandes contrastes y pocos son los accidentes geográficos reseñables en su territorio. Aún así, podríamos destacar los siguientes:

- Las selvas de Barambali, que en realidad son una extensión de las Selvas de Ofir. Sin embargo, la agricultura de tierra quemada o rozas practicada durante generaciones por los habitantes de Barambali, con el fin de robar a la selva terreno cultivable, ha dibujado durante siglos unos paisajes selváticos únicos en su estructura, con grandes claros y sabanas cubiertas de hierba de elefante y enormes árboles baobad, o pan de mono, donde el león es el rey y caza a sus presas.
- El legendario río Menes de Neferu tiene su origen en las montañas de Mukantagara.
- La brusca costa que forma la bahía septentrional, también llamada Cuerno de Menes. Un lugar inhóspito y salvaje, nombrada a veces como la costa de los huesos, rica en pesca e infestada de tiburones y cosas aún más horribles.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Barambali es una extensa sucesión de clanes habitando en comunidades más o menos jerarquizadas según sus propias costumbres, así que el concepto de grandes ciudades o núcleos destacables les es ajeno. Aún así, existen dos impor-



tantes enclaves que son el referente de esta cultura:

KALANGA (también conocida como USUMGALI-GALI en la lengua local): Pasa por ser considerada la capital de este territorio y donde se dirimen las disputas entre clanes. En este poblado arbóreo, existe un concilio de ancianos que aconsejan al patriarca del clan sobre asuntos relacionados con la caza o el cultivo. En esta zona también tiene su sede el palacio del gran patriarca, asentado sobre la base de un círculo de grandes árboles que sostienen sus imponentes salones. Este lugar también sirve como culto a la figura de Ozorak, el dios mono, que tiene en una de sus salas una gran representación tallada en madera.

TUMBUKO: Alejados de los grandes bosques se encuentra la villa de Tumbuko, en la costa oeste del continente. A diferencia de sus congéneres, los habitantes de esta villa establecen sus casas sobre tierra firme, aunque buscando siempre la protección de los árboles. A pesar de su proximidad a la costa, ven con recelo el ancho mar y contemplan con estupor los barcos que navegan como grandes bestias marinas proce-

dentes de Neferu. Un hecho que consideran mágico y de mal augurio.

ECONOMÍA

Durante generaciones, se ha mantenido la tradición en Barambali de desalojar parte de la selva para dejar espacio a tierras cultivables, bien talando los árboles o provocando incendios controlados en la selva. Esta práctica ha provocado



con el tiempo que en Barambali existan grandes extensiones de suelo cultivable, de los que se alimenta la inmensa mayoría de la población. Por lo tanto, las necesidades de comercio exterior de estos pueblos se limitan a la venta e intercambio de mercancías exóticas traídas de otras tierras vecinas como Neferu o la Selva de Ofir.

CULTURA

Existe la costumbre entre los habitantes de Barambali de realizar pinturas rupestres valiéndose de carboncillos y tintes extraídos de la savia de los árboles, para representar escenas de caza o de la vida cotidiana en piedras y rocas. También es costumbre la elaboración de cestas y otros útiles valiéndose del deshilachado de lianas. Con esta misma técnica es común la fabricación de iconografía religiosa del dios mono Ozorak que luego es colgada de puertas y árboles como muestra de respeto.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Temperaturas agradables y lluvias constantes se dan en este territorio a lo largo de todo el año, situación que ha favorecido el crecimiento durante siglos de gigantescas secuoyas selváticas del Barambali, que llegan a alcanzar los 200 metros de altura. Los aldeanos aprovechan estos árboles para edificar sus casas y protegerse. Comparten vivienda con multitud de familias de monos, aves, reptiles. La hierba que cubre el suelo muestra tachones de hongos de colores muy vistosos y por lo general venenosos. Grandes manadas de herbívoros se apelotonan alrededor de las charcas para beber mientras son acechados por depredadores, fundamentalmente felinos, como jaguares, panteras y leones. Las zonas de cultivo, producidas por la política de tierra quemada, abarcan parte del territorio,

donde el arroz, trigo y cebada son sus principales plantaciones.

Conforme nos acercamos a la costa, las secuoyas dejan paso a cipreses, encinas y pinos, mejor adaptados a un clima más cálido y menos lluvioso. Gran variedad de pájaros, insectos y pequeños reptiles habitan estos bosques donde los grandes felinos son los reyes.

RELIGIÓN

Los habitantes de Barambali adoran a muchos dioses de la naturaleza. Así, por ejemplo, tienen al dios Kulibali, cuyo llanto cae a la tierra en forma de lluvia. Sikambagila hace temblar el mundo cuando se enfada, etc. Aunque todos parecen estar supeditados a la figura de Ozorak, dios incuestionable en el panteón de Barambali. A Ozorak se le suele representar como un gran simio blanco de cuatro brazos capaz de recorrer el mundo yendo de árbol en árbol. Su figura es recurrentemente tallada con lianas y rastrojos y colgada de las puertas de las casas colgantes de Barambali para plasmar que el gran dios mono un día se posó sobre su árbol.

CRATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

DAKTARI

CA: 7

DG: 4 (39 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Daga 1d4

TS: Como mago de nivel 4º

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Px: 400



El joven mago Daktari es una extraña excepción en la comunidad de Barambali. Al contrario que sus conciudadanos, Daktari tuvo la fortuna de poder viajar a lugares exóticos más allá de las tierras de Neferu y embarcar hacia el continente de Valion, donde estudió durante algunos años los secretos de la magia. A su regreso, Daktari dedicó todos sus esfuerzos por mejorar la calidad de vida de Barambali después de ver las maravillas de las demás naciones. Nombrado consejero real del Rey Mono Nomalanga, afronta una tarea compleja, pues es difícil luchar contra las arraigadas tradiciones de su pueblo y la testarudez de su rey.

NAYA

CA: 9

DG: 1 (2 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

TS: Como mago de nivel 1º

Moral: 6.

Alineamiento: Legal

Px: 100

Un día, unos cazadores que seguían el rastro de un león herido al que trataban de dar caza, se encontraron en lo profundo del bosque a una pequeña niña que habitaba sola en una destartada construcción de madera suspendida precariamente de un árbol. A sus pies yacía sin vida el cuerpo de una mujer. La niña fue bautizada como Naya por los cazadores, y pronto fueron conscientes de que había algo extraño en aquel ser indefenso. En su frente presentaba una especie de ocho entrelazado que hacía recordar a la marca de nacimiento que llevan impresa los hombres cobra en su piel.

LOS GORILAS BLANCOS DEL BARAMBALI

CA: 4

DG: 5

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 puñetazos o armas

Daño: 2d6 / según el arma empleada

TS: Como un guerrero de nivel 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Px: 30

Los gorilas blancos del Barambali son unos peligrosos contrincantes cuando se les encuentra en su medio natural, en las junglas de montaña. Estos seres están imbuidos de una inteligencia sobrenatural, se dice que por mediación del mismo Ozorak, lo que les permite comunicarse entre ellos en una extraña lengua y emplear armas con cierta habilidad, normalmente mazas, troncos de árbol y otras armas contundentes. Se distinguen de sus parientes de pelo negro por su mayor tamaño y su piel de pelo blanco grisáceo oscuro. Poseen unos extraños e inquietantes ojos de color azul intenso, que miran con un brillo de inteligencia perturbador. Estos seres son los protectores de las florestas del Barambali. Para los aldeanos, los monos blancos son sagrados y no se les puede molestar. De igual manera, un gorila blanco no atacará a un paisano del Barambali siempre que éste no muestre una actitud abiertamente hostil. Los gorilas blancos atacarán a cualquier hombre cobra o serpiente nada más verlo.

REINO COBRA

General Aazzir.

CAPITAL: Fibos (población aproximada de 6.500 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Adis.

POBLACIÓN: 9.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Régimen militar.

RELIGIÓN: Karakaelt.

RAZAS: Salvando un centenar de hombres serpientes y varias docenas de enanos, toda la población está compuesta por hombres cobra.

RECURSOS: Caza, minerales y agricultura.

HISTORIA

La historia del Reino Cobra es turbulenta, y sus propios orígenes están escritos en sangre. Y es que el reino se forjó cuando los hombres cobra se escindieron de los hombres serpiente, en el corazón de las junglas de Ofir.

En este antiguo terreno selvático habitado por las primitivas tribus de los hombres serpiente, siglos atrás, nació una pequeña hembra cuyos rasgos diferenciados enseguida la distinguieron del resto de sus congéneres. Su piel era más oscura y llevaba una extraña marca en la frente que recordaba a dos serpientes entrelazadas en forma de ocho. Sus congéneres enseguida la identificaron con las cobras y vieron en su nacimiento una maldición para la especie. No se equivocaron.

La superchería hizo que madre e hija fueran obligadas a abandonar la aldea, si bien no se alejaron demasiado. Establecieron su propio asentamiento en un rincón olvidado de la selva, y los descendientes de éstas fueron creciendo en número hasta que fue inevitable el encuentro entre ambas especies, hermanadas a su pesar.

Pasaron muchas décadas de pacífica convivencia entre ambas comunidades, no era extraño ver hombres cobra y hombres serpiente cazando juntos. Pero siempre existió una especie de barrera invisible que separaba ambas razas, y que se materializó definitivamente cuando los hombres serpiente impusieron el culto de Yiz, el dios padre serpiente, a todos los pobladores de la Selva de Ofir.

No sintiéndose identificados con esta deidad, los hombres cobra se escindieron aún más de

sus hermanos y crearon un culto separado donde se adoraba a Karakaelt, la primera nacida, como su protectora. El conflicto se materializó cuando los hombres cobra erigieron un enorme zigurat para rendir culto a su diosa benefactora. A la par que aumentaba su tamaño, también lo hacía la cólera de los hombres serpientes, y llegó un día en que el esplendor del gran zigurat fue tal que se derramó la primera sangre.

La guerra abierta no se hizo esperar. Instigados por los clérigos, los hombres serpiente se alzaron en armas contra sus congéneres y destruyeron sus aldeas, asesinando a todo el que se interponía en su camino. El gran zigurat de la diosa cobra Karakaelt corrió similar fortuna, siendo saqueado y calcinado, borrando cualquier símbolo que hiciera recordar a la diosa repudiada. Derrotados y humillados, los escasos hombres cobra supervivientes se exiliaron más allá de los límites de la selva y se les prohibió el regreso a su tierra natal, donde se les consideraría proscritos por siempre.

Tras un largo peregrinar, hallaron refugio en las altas montañas que tanto terror causaban a sus congéneres. Con medios precarios fundaron la primera colonia y bautizaron a las montañas como Reino Cobra. Aún hoy, desde las altas cumbres de estas montañas de Mukantagara, los hombres cobra miran con nostalgia la tierra de la que fueron expulsados, añorando el día en que los hombres serpiente teman su regreso, pues ese día habrá de llegar y la venganza por la afrenta recibida será satisfecha.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El mundo de los hombres cobra se rige única y exclusivamente por una férrea estructura militar que mantiene el orden y la disciplina entre los miembros de la comunidad. En este orden castrense, se impone la figura del Nimbalkar Fibos (gran general) que toma todas las decisiones importantes que afectan a la comunidad y dirige

a las tropas en la batalla. Sólo así han conseguido sobrevivir hasta ahora en las duras condiciones impuestas por la montaña y el valle interior. Tras los guerreros viene el estamento clerical, cuyos miembros actúan de consejeros, y en último lugar se encuentra el resto de población.

GEOGRAFÍA

El Reino Cobra es una gran cordillera montañosa anclada al sur del continente Cirinea. Sus elevados picos superan los 4.000 metros de altitud, lo que convierte el entorno en un duro emplazamiento para la subsistencia.

Hacia el sur, las montañas de Mukantagara abrazan un amplio valle selvático protegido. Hay numerosos pasos de montaña que comunican el valle interior con el país de Ofir y las junglas de Barambali. En este pequeño entorno prospera la nación de los hombres cobra, escindidos de sus hermanos de la selva de Ofir. Su poder crece día a día, al abrigo del bosque que los protege del frío de las montañas, espoleados por su ciego odio hacia sus congéneres, los hijos de Yiz.

LOCALIZACIONES DE IMPORTANCIA

Todas las ciudades y asentamientos de los hombres cobra están situados en el valle interior de las montañas de Mukantagara.

FIBOS: Es la ciudad fortaleza más importante del reino, en la cual habita la gran mayoría de la población de hombres cobra. La estructura de la ciudad es una larga sucesión de casas de madera amparadas en lo profundo del bosque, formando sucesivos círculos concéntricos alrededor de la casa angular, o primera edificación construida, donde reside y se entrena a la élite de los hombres cobra. De hecho, todo joven varón tiene la obligación de pernoctar durante dos años

en estas instalaciones, donde son instruidos en el arte de la guerra.

ADIS: Hacia las montañas se ha empezado a erigir un pequeño asentamiento de hombres cobra, deseosos de librarse de la férrea disciplina militar que impera en Fibos. Al contrario que sus congéneres, los habitantes de esta pequeña villa propugnan dejar atrás la historia pasada y forjar una alianza pacífica con sus vecinos de Ofir. De hecho, existen algunos hombres serpiente conviviendo en secreto en esta nueva comunidad, algo totalmente prohibido por las leyes de Fibos.

ECONOMÍA

La economía del Reino Cobra se basa en la caza, la minería y el cultivo, la mayor parte de los recursos obtenidos se destinan al mantenimiento de su poderosa fuerza militar. En ambos aspectos se consideran autosuficientes y apenas tienen trato con algunas aldeas de los hombres oscuros de Barambali, a quienes desprecian por su escasa civilización, pero con quienes intercambian pequeños obsequios a cambio de obtener algo de su impecable orfebrería, alimentos y tejidos.

CULTURA

No hay lugar para la ociosidad en el entramado de los hombres cobra, lo que se muestra en la ausencia de un arte propio y en una arquitectura totalmente funcional. Lo más parecido a la talla que conocen son los signos triangulares que se hacen en los árboles que rodean las ciudades de los hombres cobra, y que sirven como advertencia de que se está penetrando en su territorio.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

La cordillera del Reino Cobra presenta un clima algo más templado que las junglas que crecen a sus pies. Los inviernos son más rigurosos, las bajas temperaturas y continuas nevadas tiñen de blanco todo el paisaje. Los veranos son frescos y muy lluviosos, y la bajada de temperatura durante estos meses cálidos provoca el deshielo de las faldas de la montaña, que junto con las abundantes lluvias forman enormes ríos que dibujan en su curso meandros, rápidos, y majestuosas cataratas. En sus bosques abundan las coníferas, pinos y abetos, y en menor medida álamos y abedules. En el suelo predominan los musgos y líquenes, acompañados por lagartos, tritones y serpientes. Marmotas, comadrejas y liebres se pueden observar siempre cerca de sus madrigueras. El búfalo almizclero forma grandes manadas, y también se pueden encontrar leones de montaña, osos lechuza y glotones.

RELIGIÓN

La única diosa a la que adoran los hombres cobra es Karakaelt, la primera nacida, a quien representan en la figura de una mujer con la mitad inferior de serpiente y el cuerpo de una doncella. Su devoción por esta divinidad es tan profunda, que su defensa originó el cisma que culminó con su expulsión de la selva de Ofir, y a la que un día esperan regresar triunfantes para devolver el honor perdido a su diosa, pues en este enclave se erigió el primer templo dedicado a Karakaelt, hoy profanado.

PERSONAJES RELEVANTES

AZZIR

CA: 2

DG: 10 (78 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Cimitarra 1d8+2

TS: Como guerrero de nivel 10º

Moral: 11

Alineamiento: Legal

Px: 1.000

El gran general Aazzir es la figura más importante de la nación de los hombres cobra. Su determinación fue la que condujo a su pueblo a sobrevivir en las frías montañas del Mukantagara cuando tomó el mando. Su palabra es la ley y sus únicos designios son crear una fuerza militar poderosa que algún día comandará contra sus enemigos de la selva de Ofir.

TAZZIRIT

CA: 3

DG: 8 (65 puntos de golpe)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1

TS: Como guerrero de nivel 8º

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Px: 800

Tazzirit es un carismático guerrero, cuyos continuos desacuerdos con el gran dirigente Aazzir le llevaron un día a crear una comunidad separada de hombres cobra. Se estableció junto con sus seguidores más allá de las lindes del bosque, junto a la protección de las montañas y llamó a este lugar Adis (alianza). Su filosofía se aleja del discurso belicista del general Aazzir y, en su lugar, promulga una coalición con los hombres serpiente de Ofir, a quienes considera sus hermanos. De hecho, mantiene en secreto una pequeña comunidad de hombres serpientes habitando en la pequeña villa de Adis. Su enemistad con el general Aazzir es manifiesta y motivo de continuas rencillas.





CAPÍTULO 4:

ZIYARID

Ziyarid es el tercer continente en Mundo, más pequeño que Valion y Cirinea. Con cerca de la mitad de la superficie total de Cirinea, Ziyarid, conocido como el Continente Perdido, está cubierto casi totalmente por densas selvas, que sólo se ven interrumpidas por macizos rocosos y cordilleras volcánicas repletas de cráteres de bullente lava y fumarolas que escupen constantemente un humo negro de intenso olor sulfuroso. Son muy pocos los que se han atrevido a explorar esta tierra salvaje, pero aquellos que han vuelto para contarlo hablan de enormes saurios que campan a sus anchas en la espesura, insectos de tamaño ciclópeo, simios gigantescos, dragones negros, tribus aborígenes de extrañas costumbres que veneran a dioses más antiguos que la Sombra y la Luz... y elfos oscuros. Algunos sabios se atreven a conjeturar que la mítica ciudad de Xorandor, hogar primigenio de los elfos de la sombra, se encuentra en algún lugar bajo las junglas de Ziyarid.

Las selvas de este continente perdido bullen de vida animal, aunque también pueden hallarse algunos pueblos de hombres primitivos dispersos por el territorio. Estos individuos, conocidos como los kamusis, de piel tostada y pelo ensortijado, son salvajes, gustando de practicar el canibalismo, atacando a las tribus rivales con saña y furia para así satisfacer a sus dioses horribles, extraños y retorcidos.

LA MUJERES TIGRE DE ZIYARID

Aparte de los kamusis, hay otra extraña tribu en Ziyarid cuya sola mención eriza el vello del hombre más arrojado, nos referimos a las infaustas mujeres tigre de Ziyarid. Nadie sabe cuál es su origen a ciencia cierta, pero algunos se atreven a decir que son semidiosas, hijas de las divinidades, que vagan por las junglas cazando y

divirtiéndose atormentando al hombre y al elfo en la espesura. Otros sabios aventuran que son las supervivientes de una vieja civilización que ha visto reducido su número a causa de un castigo divino u otras causas aún más oscuras, que impidió a las mujeres engendrar varones.

Sea como fuere, estas fabulosas hembras son portentosas cazadoras, en íntima unión con el tigre salvaje, cuya amistad y protección, por razones también ignotas, les ha sido otorgada. Estas hembras se camuflan con ropajes miméticos semejantes al diseño atigrado de los felinos, y emplean con maestría el arte del engaño y el sigilo para cazar a sus presas con implacable eficacia. Generalmente usan pequeñas dagas y espadas cortas empapadas en un potente veneno que elaboran usando la flor del loto negro. También se las ha visto usando cerbatanas de dardos ponzoñosos y arcos cortos, con las puntas de flecha embadurnadas con pasta venenosa elaborada con la toxina de la mamba negra de Espectra, una serpiente autóctona cuya mordedura causa una muerte segura y dolorosa, sólo para despertar como un zombie a los tres días de morir, o al menos eso dice la leyenda.

La mamba de Espectra parece una cobra, y de hecho presenta una capucha similar a la de las cobras, sólo que de un color negro embreado, aceitoso y brillante. En la parte posterior de esta capucha se puede distinguir, en color ebúrneo, una calavera. El único antídoto conocido con-

tra la picadura es un diente de ajo, un extraña especie que sólo crece en los campos de Valion, especialmente en las inmediaciones de Robleda y algunas zonas de Nírmala, y cuyo precio es bastante elevado. Se dice que el ajo es, igualmente, un excelente repelente de vampiros...

GEOGRAFÍA, FLORA Y FAUNA

Hay varias accidentes geográficos importantes en el extenso terreno selvático de Ziyarid. Destacan el gran macizo montañoso central, conocido como Zucabar, que está formado por varios picos y cráteres volcánicos, algunos de ellos aún en actividad. A los pies de estas montañas se extiende una jungla salvaje, densa y peligrosa, bullente de vida animal, entre la que se encuentran grandes saurios y simios de tamaño formidable. Multitud de pequeñas ríos y arroyos surgen de las laderas aluviales de pedrisco negro volcánico, rico en nutrientes. Muchas de estas corrientes de agua se unen en la vaguada para formar el nacimiento del poderoso río Basheera, de caudal abundante y aguas fragorosas, repletas de peces y otras criaturas.

Una de las bestias más peligrosas del Basheera es sin duda el pez gigante arapaima, un monstruo fluvial que puede alcanzar los 2,50 metros de longitud y pesar más de 170 kilogramos. El arapaima, o león de río, como también se le conoce, es uno de los mayores depredadores fluviales del mundo, pero sólo se puede encontrar en los ríos de Ziyarid. Aunque no suele atacar a los seres humanos, no dudará en defenderse si siente que su entorno está amenazado. Su mordedura, dada su envergadura, puede llegar a ser letal. Aparte de ello, debido a la suciedad de las aguas y los restos de comida a medio deglutir que se pueden encontrar entre sus fauces, la herida resulta infectada con una enfermedad, parecida a la fiebre de la mugre, que puede llegar a provocar la muerte en 1 a 3 días. El arapaima frecuenta los

EL AJO

Muchos de vosotros recordaréis el precio desorbitado que figuraba para el ajo en las listas de pertrechos del reglamento de juego en nuestra caja roja. Pues bien, ahora conocéis el motivo de tan elevado precio (aunque en la edición de bolsillo del reglamento, el ajo tiene un precio más contenido). En el escenario de campaña de la Marca del Este, el ajo es una especie muy extraña, apenas conocida y con utilidades alquímicas muy apreciadas. Sólo crece en algunos lugares cercanos a Robleda y en Nírmala, donde es conocido como dientes de tigre.



bajíos, aguas poco profundas y el mangle, donde busca refugio en las raíces de los grandes árboles ribereños. Sus escamas, de extraordinaria dureza, provistas de placas intercaladas de hueso y cartílago duro, conforman una armadura natural extraordinaria, lo que convierte a estas criaturas en depredadores acorazados muy difíciles de matar.

Aparte de los arapaimas, las aguas del Basheera está infestadas de pirañas del Ziyarid, o pirañas negras, cocodrilos enormes y el temido sarco-saurio (también llamado el dragón cocodrilo por los elfos oscuros, o muzaffar, en lengua de sombra), una especie de cocodrilo gigante que puede llegar a medir más de 12 metros y pesar 7 toneladas, aunque se cree que quedan muy pocas de estas criaturas.

Hacia el sur del continente, existe una enorme grieta en la tierra que corta la jungla como si una enorme espada llegada de los cielos hubiera hendido el terreno. Las enormes raíces de los

árboles y el mangle se pierden en la oscuridad de la hendidura como los cabellos pajizos de la cabellera sucia y encrespada de una bruja saga marina, ofreciendo un espectáculo siniestro. De las profundidades emerge una niebla densa y maloliente, y las aguas de los arroyos aluviales formados en la época de lluvias se precipitan en la grieta con gran estruendo. Numerosos insectos de grandes proporciones, arañas gigantes y otros seres igualmente horribles, hacen de esta grieta su hogar, y algunos eruditos creen que la entrada a Xorandor está en algún ignoto rincón de este infecto agujero. El lugar recibe el nombre de la Grieta de Nizam D'ordin (nombre en lengua de sombra que significa la Herida Negra).

La costa sur de Ziyarid se conoce como el Litoral de los Huesos y es tremendamente escarpada y peligrosa, de difícil acceso. Se dice que en sus acantilados hay muchos refugios, grandes bahías cavernosas y grutas marinas que son guaridas de piratas cirineos y criaturas de otros tiempos.

Muy al contrario, la costa norte es relativamente accesible, con grandes playas de arena negra volcánica, palmerales y cocoteros. Parece ser que los dragones tortuga usan estas playas para desovar, aunque muy pocos han visto este espectáculo... si hay algo de verdad en ello.

Los mares que azotan las costas del continente son ricos en pesca, ahítos de peces que se desplazan en cardumen. Aunque hay que tener mucho cuidado, pues el megalodón es el señor de estas aguas, junto a su pariente menor, el tiburón blanco.

CRATURAS RELEVANTES

SIMIOS GIGANTES

CA: 3
DG: 12
Movimiento: 20 metros
Ataque: 2 golpetazos o 1 mordisco
Daño: Golpetazo 1d12+2 cada uno, Mordisco 2d12 (engulle con un 20 natural, resultando en la muerte de su víctima)
Alineamiento: Neutral
Px: 2.000

ESPINOSAURIO

CA: 3
DG: 25
Movimiento: 45
Ataque: 1
Daño: Mordisco 3d12+5 / engulle con un crítico natural
TS: Como un guerrero de nivel 12º
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Px: 3.000

El espinosaurio es, quizás, el más grande dinosaurio carnívoro existente en estas tierras, superando al enorme tiranosaurio. Sin lugar a dudas, es el rey de las junglas y ciénagas de Ziyarid, y todos se ocultan a su paso, pues es una bestia sin par cuyo rugido lleva el terror al corazón de los seres vivos.

DIMETRODON

CA: 5
DG: 7
Movimiento: 40
Ataque: 1 mordico
Daño: Mordisco 2d8
TS: Como un guerrero de nivel 4º
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 450

Enormes reptiles de unos tres metros de longitud y más de 150 kilos de peso, caracterizados por una cresta erizada de espinas que recorre su lomo, elevándose casi un metro y medio.

ESTEGOSAURIO

CA: 3
DG: 11
Movimiento: 30
Ataque: 1
Daño: Mordisco 2d8, Golpe con cola 1d12+2
TS: Como un guerrero de nivel 6º
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Px: 1.100

Formidable dinosaurio acorazado, provisto de placas protectoras y espinas en su lomo y cola.



PTERODÁCTILO

CA: 6

DG: 4

Movimiento: 10 metros en tierra / 120 metros volando.

Ataque: 1

Daño: Picotazo 1d8+2

TS: Como un guerrero de nivel 4º

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Px: 400

Dinosaurios alados, extremadamente voraces y violentos. Suelen atacar en grupos de tres o cuatro individuos.

DEINOSUCHUS

CA: 3

DG: 20

Movimiento: 20 metros en tierra / 50 metros nadando

Ataque: 1

Daño: Mordisco 4d12

TS: Como un guerrero de nivel 9º

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Px: 2.750

Gigantesca criatura de aspecto similar a un cocodrilo. Tras el espinosaurio, sin duda, uno de los más temidos depredadores del Ziyarid.

DUNKLEOSTEUS O GIGAS ARAPAIMA**CA:** 3**DG:** 4**Movimiento:** 70 metros nadando**Ataque:** 1**Daño:** Mordisco 2d6**TS:** Como un guerrero de nivel 3º**Moral:** 7**Alineamiento:** Neutral**Px:** 150

Este pez carnívoro es una bestia temible, pues ataca en grupos de 5 a 10 criaturas con inusitada furia. Su piel es dura como el acero y dispone de potentes mandíbulas que en lugar de dientes están dotadas de dos largas y aserradas cuchillas huesudas. El dunkleosteus vive en ríos y marismas, aunque también se le puede encontrar en lagos y mares interiores, siempre cerca de la costa.

XORANDOR

Xorandor es la perla negra de los elfos de la sombra, su ciudad más importante, mítica y temida. Nadie sabe exactamente dónde está, pero se cree que aguarda ser descubierta en lo profundo de la suboscuridad, bajo las tierras de Ziyarid.

Entre 10.000 y 15.000 elfos negros viven en esta metrópoli subterránea, un número elevado al que debemos sumar cantidad de criaturas de otras razas que comparten la ciudad con los elfos, incluyendo cientos de esclavos, miles de trasgos, criaturas monstruosas e incluso muertos vivientes. La ciudad bulle de vida, convirtiéndose en un lugar depravado y decadente, donde las casas nobles de los elfos pergeñan planes malvados y conspiraciones siniestras, empeñados en dominar el mundo de los hombres y traer de vuelta a la Sombra a todas las criaturas bajo el sol.

Xorandor es un tumulto monstruoso, constante, de vidas egoístas ocupadas en su propia satisfacción, donde sus pobladores sólo andan preocupados en medrar con rapidez, empeñados en la búsqueda del placer, seducidos por sus impulsos más oscuros y atávicos. La urbe es un barullo de calles, callejuelas, callejones, aledaños, cunetas, túneles, pasadizos, avenidas, barrios, barracones, cuarteles, casas señoriales y palacios que vibran con la incesante actividad de sus gentes y sus numerosos comercios, entre los que destacan las casas de placer y lenocinio, tabernas, posadas mugrientas, sótanos de cabaret, círculos esclavistas y badulaques donde se comercia con venenos, drogas y productos aún más horribles. Con todo, Xorandor es un espectáculo único para la vista: la maravilla depravada de la Sombra, hogar de los elfos negros, los primeros llegados.



A pesar de su caótica belleza, la ciudad sólo puede ser contemplada en todo su esplendor por aquellos dotados de infravisión, equipados con una lente mágica o conjuros de visión verdadera. Xorandor es una auténtica anomalía física, una enorme cúpula rocosa emplazada en lo más profundo de la tierra, con unos 5 kilómetros cuadrados de superficie. Las dimensiones colosales de esta falla natural subterránea sobrecogen al visitante de forma perdurable. El domo central se sitúa a cientos de metros sobre el suelo, sustentado por las paredes cavernosas que se arquean progresivamente, estrechándose en la parte superior. Observando detenidamente las paredes de roca natural, puede contemplarse un bello espectáculo cuando el ojo, una vez acostumbrado a la oscuridad, percibe las distintas radiaciones luminosas, leves y delicadas, que emanan de los extraños y únicos minerales que conforman la gran cúpula de Xorandor. Todo este despliegue luminoso crea un efecto de cielo estrellado en la cúpula natural, maravillando al espectador y creando una ilusión lúgu-

bre de oscuridad nocturna perpetua, como si el observador estuviera al aire libre en una noche estrellada que se prolongara eternamente. Pero esta ilusión va más allá, pues casi en el cenit del domo se puede ver una acumulación de minerales maravillosos que brillan con una intensa luz violácea, bañando toda la caverna con un siniestro manto de color preternatural.

Por si todo esto fuera poco, racimos y enramadas de extraños musgos, líquenes y hongos, se descuelgan de las paredes de la gruta en ramos coloridos ocres, dorados, verdes, púrpuras, violetas y rosados. Curiosos bosquecillos de hongos, tan altos como un hombre y aún más, crecen a la vera del río color violeta intenso que serpentea por la ciudad, que refleja lánguidamente la radiación de los minerales que tachonan la cúpula cavernosa y produce un efecto hipnótico en la superficie del agua, que se agita con efervescencia, según viaja a través de innumerables saltos, cascadas y meandros para morir en una gran laguna oscura. Es todo un espectáculo memorable observar las aguas violáceas desde algunos

de los maravillosos puentes de roca oscura cual ébano, hechos de obsidiana pulida, que comunican las riberas de la ciudad de los elfos oscuros. Todo ello abrazado por una extraña niebla del color del vino, que se arrastra a ras del suelo y sobre las aguas, como una bufanda gaseosa que todo lo adornara con su halo gélido de tumbas abiertas.

Toda la ciudad de Xorandor crece entorno a un macizo de roca negra que se eleva, majestuoso, en el centro de la gran caverna. Desde este risco erizado de ventanales, balconadas, puentes y escaleras, la ciudad se desparrama en un caos de callejuelas estrechas y pasajes oscuros apenas iluminados por señales fluorescentes y luces alquímicas de color púrpura. Ni siquiera los habitantes de Xorandor saben qué extrañas criaturas pueden habitar en las acequias y cloacas de la ciudad, pero sobre los tejados inclinados y espigados de la urbe se pueden ver corretear enormes arañas de caparzones quitinosos brillantes y aceitosos, como cubiertos por una pátina de grasa que refleja la luz violácea y azulada de la bóveda mineral.

La arteria principal de la ciudad bulle de actividad con el gentío más heterodoxo que uno pueda imaginarse. Los elfos de la sombra pasean, hombro con hombro, con trasgos y ogros, enanos derro (criaturas corruptas que dieron la espalda a sus hermanos de raza y se adentraron en el inframundo), gnomos y monstruos horribles de todo pelaje; de hecho, vampiros, ghouls y espectros no son extraños en sus callejones, junto a trogloditas, trolls, sombras descarnadas, momias y esqueletos animados que traquetean sus huesos en los pasadizos más oscuros y olvidados de la ciudad. Entremedias, los elfos de la sombra se mueven altivos y confiados, a lomos de bestias horribles, saurios raptos o arañas de monta de aspecto amenazante que apartan violentamente de su camino a los mendigos y pobres de solemnidad, esclavos y prostitutas que atestan las calles.

Pero si hay algo que llega al visitante de forma contundente y efectista es, sin lugar a dudas, el

olor que desprende esta bulliciosa ciudad pecaminosa, libidinosa y maravillosa a su manera: el olor de la malevolencia, de la pasión sensual, del poder y la riqueza decadente. Los aromas más sensuales se mezclan con la fetidez del agua estancada, las defecaciones, el vino rancio, el carbón, el moho, el cieno, el ozono y los perfumes baratos.

En la ciudad hay varios edificios reseñables, pero destaca por encima de todos el palacio del Príncipe Xorandar, rey de los elfos de la sombra y señor del Érebos, Guardián de la Penumbra e hijo de hijos de la Oscuridad de Espectra y la estela escarlata de Silas. Cerca del palacio de Xorandar, se levanta la Pirámide Negra, en cuyo interior se encuentra el famoso Salón de los Portales. Éste es, sin duda, el corazón del poder de los elfos oscuros, pues desde este salón pueden atravesar docenas de portales secretos que conectan con lugares diseminados por todo Mundo. De esta manera, los elfos oscuros alcanzan en un instante lugares remotos, acosando a sus enemigos allá donde se escondan. Nadie está a salvo de los hijos de la sombra.

LOS ELFOS NEGROS

Los elfos negros, también conocidos como elfos oscuros o elfos de la sombra, son los seres humanoides más antiguos de los que se tiene constancia. De hecho, son anteriores a la aparición de los titanes. Este antiguo pueblo fue concebido por Sombra en las mazmorras de Espectra, y arrojado al mundo cuando éste aún no era más que un juguete en manos de los dioses, apenas surgido en el espacio, sumido en las tinieblas. Los elfos negros dominaron la tierra y el mar durante siglos, amparados por el perverso poder de la Sombra. A tan temprana edad, el mundo era un lugar salvaje y peligroso, donde la penumbra cubría abismos insondables en los cuales las lumbreras celestiales apenas traspasaban las sombras, las montañas rugían escupiendo fuego y los mares se agitaban con furia

desatada. Entonces, muchas cosas aún no tenían nombre: criaturas monstruosas dotadas de aliento de vida y otras, mágicas, que se movían por la faz de la tierra y bajo las aguas burbujeantes.

Los elfos negros nunca fueron, ni son hoy, seres absolutamente malvados, sino más bien criaturas dotadas de libre albedrío, con la capacidad para elegir su destino y albergar emociones y sentimientos benignos. Al principio de los tiempos eran reyes de los abismos y sobresalían entre las bestias del mundo, caminaban por los páramos y cazaban; fueron los primeros en ver crecer la hierba y los árboles de Elverion, y todo lo que brotó de la tierra una vez se enfrió su corteza y la sangre de sus entrañas cesó de brotar. Y fue así que llegaron los titanes y los cielos se abrieron a la luz, y vieron los elfos negros que había más calor en sus corazones que frío en la noche de Penumbra, y muchos abandonaron los abismos para seguir la luz de Valion y caminar al bosque. Otros muchos quedaron atrás, y la Sombra selló los abismos y los encerró bajo la tierra, para que ya nunca más pudieran ver la luz brotar de Esmeril.

A efectos del escenario de campaña y del juego, los elfos oscuros poseen las mismas características que sus hermanos de Esmeril, salvo que muestran una tonalidad de piel apagada, de color gris pálido. Sus rostros son hermosos, pero de gesto adusto, duro y melancólico. Destacan las hembras por su hermosura preternatural, sin igual en el mundo, sobresaliendo incluso sobre sus hermanas de la luz. Los elfos negros son seres extremadamente inteligentes, astutos y taimados; luchadores sin parangón y maestros de las artes arcanas. Poseen amplios conocimientos sobre la historia del mundo, sus leyendas y mitos, amén de atesorar las más poderosas reliquias de otrora, artefactos de poder y objetos maravillosos.

En algunos lugares de Valion y Cirinea se denomina Espectra a la luna.

ESPECTRA

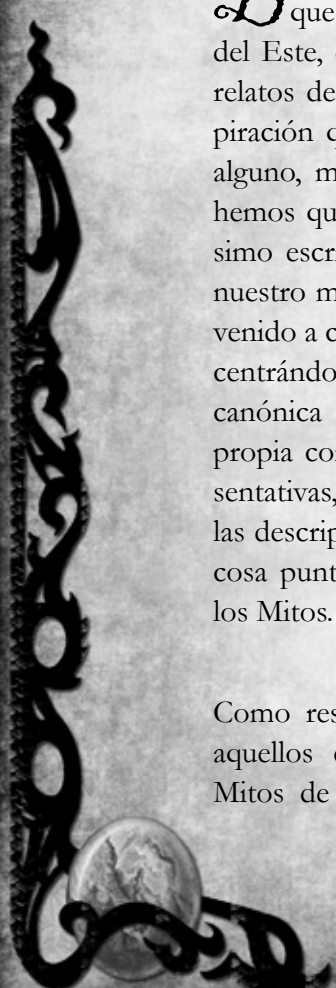
Espectra es un lugar legendario, un emplazamiento que despierta el más atávico terror en el corazón de todo aquel que escucha, entre susurros, ese nombre. Espectra es la residencia oscura de la Sombra, el hogar de Penumbra, donde todo lo malvado que es y ha sido fue creado por el designio oscuro. Nadie sabe qué es, cómo es, ni dónde está enclavada exactamente, si es que efectivamente existe o ha existido alguna vez. Puede que incluso no se encuentre en este plano, sino que se halle anclada en otra realidad alejada pero muy próxima... tal vez demasiado próxima. Hay quien dice que Espectra está en el corazón de todos los malvados, que es la mano que empuña el puñal en la noche, que es el veneno en la copa del rey, los dientes de la bestia y la sangre derramada de los inocentes. Sea como fuere, Espectra es el mal.





CAPÍTULO 5:

LOS ARCAICOS



Bien es sabido que, en el juego original que ha inspirado Aventuras en la Marca del Este, existía una marcada influencia de los relatos de Howard Phillips Lovecraft, una inspiración que Gary Gygax no ocultó en modo alguno, más bien todo lo contrario. Nosotros hemos querido, como homenaje a este grandísimo escritor y al propio Gygax, incorporar a nuestro mundo de campaña parte de lo que ha venido a conocerse como los Mitos de Cthulhu, centrándonos de manera exclusiva en la obra canónica de Lovecraft y pergeñando nuestra propia concepción de sus criaturas más representativas, usando para ello nuestras palabras en las descripciones, e incluso modificando alguna cosa puntualmente acorde a nuestra visión de los Mitos.

Como resultará obvio, especialmente a todos aquellos de vosotros familiarizados con los Mitos de Cthulhu, la presencia de los Mitos

de Cthulhu puede alterar considerablemente el tono y ambiente del escenario, y justamente por ello queremos dejar muy claro que este apartado dentro del mundo de campaña es totalmente opcional. Es decir, todo aquel que no esté interesado en usar los Mitos en sus partidas de la Marca puede obviar este capítulo totalmente sin alterar en modo alguno el escenario. O si lo preferís, podéis emplear las criaturas que mas os gusten entre las aquí presentes, o modificarlas, añadiendo o quitando cuanto se os antoje. Como ya hemos apuntado en otras ocasiones a lo largo del manual, éste es ya vuestro mundo de juego, y vuestra es la decisión de qué entra y qué no, ¡faltaría más!

INTRODUCCIÓN A LOS ARCAICOS

Anteriores a la Luz y la Sombra, anteriores incluso al tiempo, tan antiguos como la estrella más vetusta, ancianos cuando el mundo era joven, habitan más allá de toda lógica, inabarcables para la razón, inaprensibles e incomprensibles, por encima de la moral y la ética que encadena a los seres racionales, poseedores de un poder inmenso, empero sumidos en un letargo atemporal cuya finalidad nos es desconocida... todo esto y mucho más son los Arcaicos, criaturas que son y han sido, desgajadas de la misma esencia estelar que forjó el cosmos. Migajas monstruosas que aguardan en las encrucijadas del tiempo, en la oscuridad subterránea de la mazmorra, en los rincones polvorientos, en la ruinas del pasado, bajo lápidas y criptas, en los meandros de la locura, en las horas perdidas y los angostos senderos cubiertos de hojas secas, en la hiedra que cubre panteones, en enigmas y criptogramas, bajo las pirámides de Neferu, en los templos sumergidos y más allá de las montañas de la locura y los valles oscuros.

Muy pocos son los que saben de su existencia, sólo un puñado de sabios aquí y allá, magos de un poder inconmensurable, clérigos provecos y los elfos y enanos de más avanzada edad. Nadie habla nunca de ellos, unos pocos volúmenes olvidados son todo lo que se puede encontrar, entre los que destaca el *Necronomicón*, escrito por el alfaquí visirtaní Abdul Alhazred. En este grimorio se enumeran y describen algunos de los Arcaicos, incluyendo fórmulas, conjuros y hechizos para convocar a estas criaturas o defenderse de las mismas. Existen muy pocas copias de este preciado tomo, y sólo se conoce un ejemplar en la biblioteca del gran visir en Urusal-Din y otro en el tesoro real de Florisel, en Esmeril; puede que existan más copias, pero su rastro se ha perdido con el devenir de los siglos.

El *Necronomicón* divide a los Arcaicos en dos categorías: entes únicos o absolutos y entes sincréticos, seres que están bajo la ascendencia de un Arcaico absoluto. Es decir, un arcaico sincrético depende de un arcaico absoluto y comparte su naturaleza; el primero no puede existir sin el segundo, pero no al contrario. Los arcaicos sincréticos vendrían a ser como sirvientes denodados, maléficos, ubicuos y tan peligrosos como sus señores, aunque de poder mucho más contenido. No todos los arcaicos absolutos disponen de arcaicos sincréticos.

AZATHOTH

(Arcaico absoluto)

Más que un ser, Azathoth es un concepto: el caos puro. Es la negrura ultramundana del firmamento nocturno en la más oscura y fría noche. Azathoth es el caos cósmico de mil estrellas danzando en espiral, del vacío, de la pérdida, la desesperanza y la desdicha eternas, la incertidumbre de lo que está por venir, de lo absurdo, de la locura y el cruel y caprichoso azar... estúpido en ocasiones.

Azathoth es un arcaico absoluto, cuya presencia física es inabarcable, inaprensible para la razón de hombres, elfos, enanos y todas las criaturas que son y han sido.

NOTA: Azathoth no posee características establecidas dada su particular naturaleza.

GHAUNT

(Arcaico sincrético)

Los ghaunts, también conocidos como nocturnos alados, son seres caquéticos, horriblemente demacrados, delgados y consumidos por el vacío, que vuelan en las noches más oscuras batiendo sus alas coriáceas. Aparentan ser cadá-

veres revividos, consuntos por la maldad de su arcaico absoluto, Azathoth. Estos seres son heraldos de acontecimientos aciagos, aunque también pueden ser convocados por individuos lo suficientemente desquiciados o materializarse en lugares donde se han cometido actos caóticos en extremo. Los nocturnos alados siempre aparecen a la noche, o en lugares sumidos en la penumbra perpetua, como las profundas mazmorras o cavernas de la infraoscuridad.

GHAUNT

CA: 6

DG: 2

Movimiento: 60 metros volando

Ataque: 1

Daño: Mordisco 2d6

TS: Como un guerrero de nivel 3º

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Px: 150

Cthulhu

(Arcaico absoluto)

Cthulhu es, esencialmente, algo distinto a todo lo que existe en el Mundo. Cthulhu es el otro de forma absoluta, la única entidad realmente diferente a todo lo que ha sido, es y será. Sin duda alguna, el Gran Cthulhu es el Arcaico más importante y reconocido por aquellos textos que se atreven a divulgar lo poco que se sabe sobre esta criatura; el más importante de todos esos volúmenes es el Necronomicón. De hecho, según Alhazred, Cthulhu es el absoluto celestial primigenio, un ente de fuera de este mundo, anterior al tiempo de los hombres, a las horas y años de evolución natural, alienado del propio devenir existencial, desgajado de la realidad, anclado en una dimensión ignota alimentada por las pesadillas de la humanidad y todas las

demás criaturas que viven y mueren. Cthulhu es lo que es, existe o puede existir.

Nadie sabe dónde habita esta criatura, ni tan siquiera hay certeza de la naturaleza de su presencia, menos aún de su aspecto, aunque el Necronomicón nos lo describe como un ser inmortal de envergadura colosal y aspecto monstruoso, una tenebrosa montaña oscura en movimiento, dotada de alas de dragón y garras demoníacas tan grandes como una casa, que se mueven violentamente sobre su testuz desmedida, dotada de tentáculos como de kraken y ojos brillantes de un color rojo intenso que miran desde el abismo del tiempo a todo aquel lo suficientemente loco para arrostrar esta implacable entidad atemporal.

Alhazred sugiere en el Necronomicón que Cthulhu podría aguardar su regreso yaciendo en éxtasis temporal en un lugar bajo el agua de nombre Relex o R'lyeh, que podría estar en algún lugar al sur de Ziyarid.

AVATAR DE Cthulhu

CA: -1

DG: 50 (mínimo 400 puntos de golpe)

Movimiento: 100 metros nadando o en tierra

Ataque: 2 garras o 4 tentáculos

Daño: Garra 2d10+15, Tentáculo 1d10+5

TS: Como un guerrero de nivel 20º

Moral: Sin cuantificar

Alineamiento: Caótico

Px: 40.000

El gran Cthulhu puede usar todos los conjuros de mago y clérigo como si se tratase de un mago o clérigo de nivel 20º, salvo que nunca agota sus hechizos. De igual modo, es inmune a la mayoría de los conjuros. Si un tentáculo golpea a un contrincante, éste debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o perderá 2 puntos de fuerza (FUE). Cthulhu sólo puede ser herido



por armas mágicas +4 o superior. Esta criatura regenera 20 puntos de golpe por asalto.

Shulhu (Arcaico sincrético)

Los shulhus son arcaicos sincréticos relacionados con Cthulhu, pero de tamaño humano. Los shulhus poseen una piel de color violáceo o gris oscuro sobre un cuerpo enjuto, huesudo, alargado y algo achaparrado. No poseen alas, pero sus



cabezas horribles están dotadas de cuatro tentáculos con los que atrapan a sus víctimas para marchitar sus cerebros y absorber la esencia vital, recuerdos, sueños y pesadillas de los desdichados que cautivan.

Estas criaturas viven bajo tierra, a mucha profundidad en la infraoscuridad por lo general, agrupados en grupos de cientos de individuos en ciudades cercanas a lagunas subterráneas, donde los shulhus adultos desovan sus huevas para que, al cabo de una semanas, eclosionen

las larvas que crecerán hasta formarse en nuevos shulhus. Así pues, como su arcaico absoluto Cthulhu, la existencia de los shulhus parece estar relacionada con el líquido elemento.

Por último ya, aunque esto no ha podido ser comprobado con seguridad, se dice que los shulhus poseen extraordinarios poderes mentales, capaces de hipnotizar a sus víctimas sumiéndolas en un letargo de pesadilla que las convierte en esclavos bajo las ordenes de los horribles sincréticos del gran Cthulhu.



Shulhu

CA: 3

DG: 8

Movimiento: 10 metros

Ataque: 2 (arma o ataque con tentáculos)

Daño: Arma 1d8, Tentáculos 2d10

TS: Como un guerrero de nivel 8º

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Px: 1.700

Los shulhus son criaturas muy peligrosas, ya que si impactan con su ataque tentacular, consiguen aferrar la cabeza entre sus apéndices pegajosos y acercarla a sus horribles mandíbulas. Al siguiente asalto, si tienen éxito en una tirada de ataque con un bonificador de +5, consiguen abrir el cráneo de sus víctimas y chupar el cerebro, matándolo al instante. La víctima, una vez atrapada en los tentáculos, no puede atacar al shulhu, y sólo sus compañeros podrán romper la presa atacando con éxito uno de sus tentáculos. Los shulhus pueden lanzar cada tres asaltos un conjuro de proyectil mágico. Del mismo modo, pueden comunicarse telepáticamente y son inmunes a los conjuros de ilusión, sueño y miedo.

NOTA: Los shulhus pueden usarse en el juego sin necesidad de relacionarlos con los Mitos, teniendo en tal caso un origen mágico.

LEVIATÁN

(Arcaico absoluto)

También conocido como Dagan, Dagana, Dagu-na, Dagón, Dagnu, Asdot o Aun, Leviatán es un arcaico absoluto, señor de los mares, de las profundidades abisales, de las simas subacuáticas, de los lagos oscuros, los ríos subterráneos, los cenagales, las marismas negras, los pantanos, el agua estancada, la putridez y los humedales, las arenas movedizas que se tragan al incauto y las charcas de agua sucia que tachonan los caminos perdidos, las cunetas y las fosas comunes. Todo

esto y más es Leviatán, uno de los más poderoso de los Arcaicos absolutos, el más temido y odiado, señor primordial de la profundidad, sentado en el trono de coral de su ciudad, Asdot, enclavada en los más hondo de la más honda de las simas abisales.

Leviatán es el señor de la muerte, que decide el destino de todo ser viviente que sucumbe en sus aguas, pues los océanos de Dagón no son sino una gigantesca tumba marina.

AVATAR DE LEVIATÁN

CA: 0

DG: 20 (mínimo 100 puntos de golpe)

Movimiento: 36 metros en tierra y 100 metros nadando

Ataque: 2

Daño: Golpe 2d10

TS: Como un elfo de nivel 15º

Moral: No cuantificable

Alineamiento: Caótico

Px: 12.000

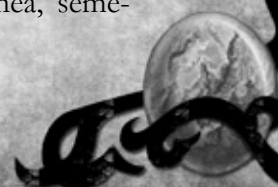
Leviatán puede usar todos los conjuros de mago y clérigo como si se tratase de un clérigo o mago de nivel 20º. Es inmune a la mayor parte de los conjuros y sólo puede ser dañado por armas mágicas +3 o superior.

LOS PROFUNDOS

(Arcaico sincrético)

Los profundos son arcaicos sincréticos de Leviatán, adoradores de Dagón, desgajados de Dagana, hijos de Dagnu, ministros de Daguna, sepultureros de Aun, sacerdotes malditos Dagan y soldados de Asdot.

Estos seres poseen un tamaño similar al de un ser humano pero de apariencia ictínea, seme-



jantes a peces. Cuando salen del agua, andan pesadamente sobre unas patas traseras cortas y musculosas, respirando con dificultad por sus membranas rasgadas, localizadas tras unas orejas puntiagudas, encrespadas y equipadas con púas aguzadas que nacen en su cabeza, bajan por su columna y acaban en una cola recortada, dotada de un aguijón venenoso que son capaces de proyectar hasta dos metros para golpear a sus presas. Su piel húmeda y viscosa es de color verde oscuro o azul marino, con manchas atigradas amarillentas, y sus cabezas son achaparradas y anchas, con dos ojos grandes, abultados, saltones y gelatinosos, que parecen salirse de sus órbitas y que pueden dirigir en direcciones opuestas, el uno independiente del otro. Sus bocas enormes poseen varias filas de dientes finos y afilados como agujas de coser. Desprenden un olor desagradable como de pescado podrido y agua estancada.

En contadas ocasiones, los sahuagin pueden encontrarse al servicio de los profundos, pero no es algo habitual, pues por lo general los primeros se muestran hostiles ante los segundos.

PROFUNDOS

CA: 6

DG: 3

Ataques: 1

Daño: Mordisco 1d6, Garra 1d4 garra, Cola 1d8 + veneno (salvación contra veneno o se morirá en 1d4 asaltos)

TS: Como un enano de nivel 2º

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Px: 200

Los profundos poseen infravisión, tanto fuera como dentro del agua, con un alcance de 20 metros.

NYARLATHOTEP

(Arcaico absoluto)

Nyarlathotep el Oscuro, el Negro, el Sombrío o el Maldito, dios viviente, el primer faraón, constructor de las pirámides de Semerkhet y de la fortaleza de Nefer hace eones. Ser de origen desconocido y naturaleza ignota, arcaico absoluto. Aparecen vestigios de su existencia en Cirienea, glosada en los jeroglíficos presentes en las pirámides, mucho antes de la aparición del hombre. Nadie sabe cómo construyó las pirámides, colosales estructuras con complejos hipogeos subterráneos y una intrincada red de galerías interiores que nadie aún se ha atrevido a explorar, pues están protegidas por custodias arcanas extraordinarias y monstruos de más allá de este mundo. Lo que sí sabemos a ciencia cierta es que estas estructuras están consagradas a Nyarlathotep, representado como un hombre alto, delgado, de tez negra, sin rostro, coronado con la Jeperesh (corona ceremonial cirínea que se ha identificado comúnmente con la energía mística celestial precisa para dominar la voluntad de los seres inferiores).

Los Hijos de Ra identifican a Nyarlathotep con Set, aunque puede ser representado de manera diversa. En otras ocasiones se le muestra como una divinidad independiente, flanqueado por Set y Sobek, el dios cocodrilo, hijo de Set.

AVATAR DE NYARLATHOTEP

CA: 0

DG: 20 (mínimo 100 puntos de golpe)

Movimiento: 36 metros

Ataque: 3 (2 golpes y 1 mordisco)

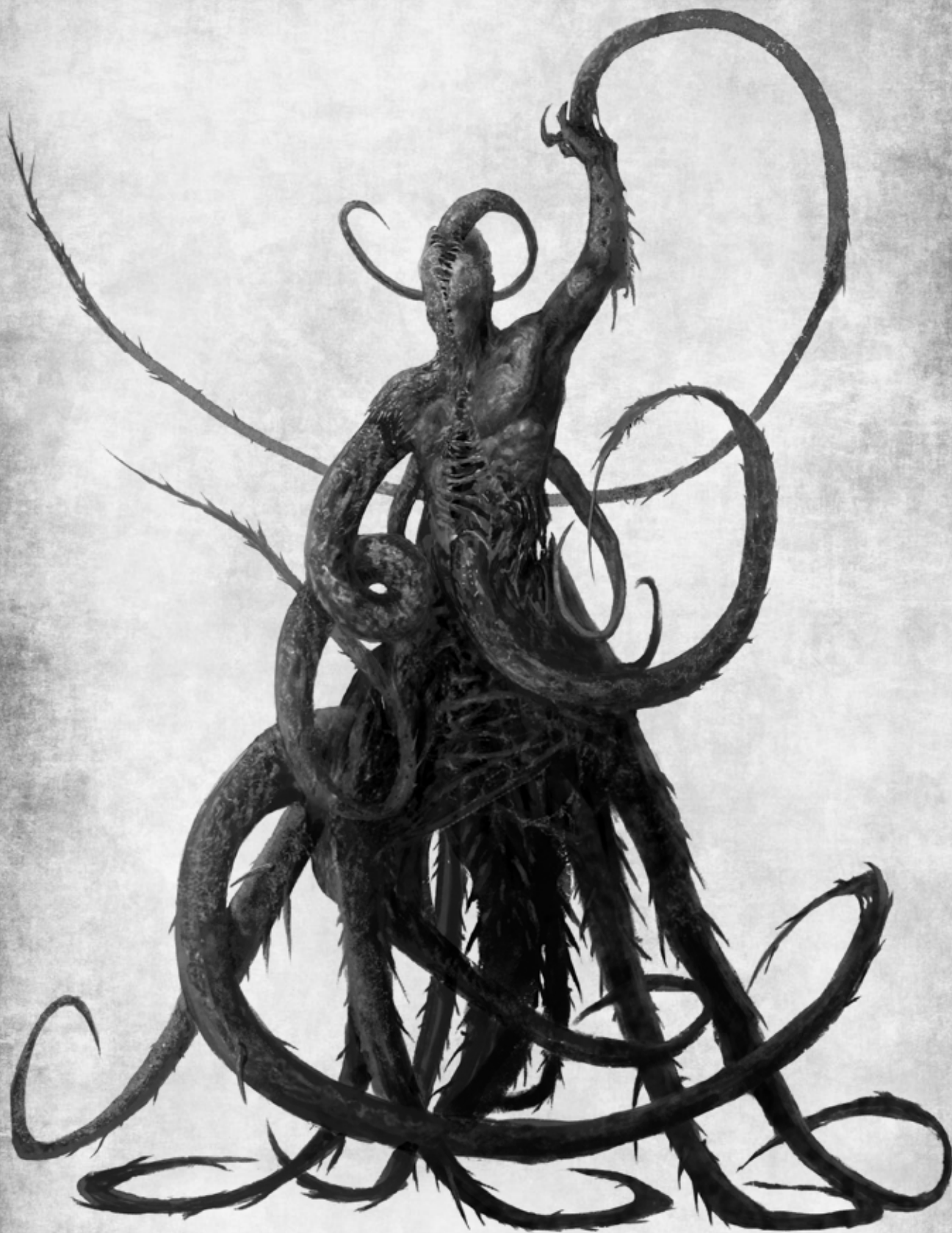
Daño: Golpe 2d8, Mordisco 2d10

TS: Como un guerrero de nivel 20º

Moral: No cuantificable

Alineamiento: Caótico

Px: 5.500



Nyarlathotep puede usar cualquier conjuro de mago o clérigo como se si tratase de un mago o clérigo de nivel 20°. Es inmune a la mayoría de los conjuros y sólo puede ser dañado con armas mágicas +3 o superior.

AMMYT

(Arcaico sincrético)

También conocidas como amemets o ammut, estas criaturas mitológicas se relacionan frecuentemente con el culto a Nyarlathotep, como servidores del faraón negro. Son monstruos de aspecto terrible, con cabeza de cocodrilo adornada por una espesa cabellera de león, cuerpo moteado de leopardo y patas traseras de hipopótamo. No obstante, aunque Alhazred los califica como arcaicos sincréticos de Nyarlathotep, los ammyts, con el paso de los siglos, se han incorporado al acervo religioso cirineo como guardianes del inframundo, al servicio de Anubis durante el Juicio de Osiris. De una forma u otra, son monstruos implacables, feroces, que no se detienen ante nada ni nadie.

AMMYT

CA: 2

DG: 6

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d10+2

TS: Como un guerrero de nivel 7

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Px: 1.000

Una vez cada 5 asaltos, esta criatura puede lanzar por su boca una nube de vapor hirviente sulfuroso que causa 5d6 a todos los que se encuentren frente a la criatura a una distancia menor de

5 metros. Además, sólo pueden ser dañados por armas de plata o mágicas +1 o superior.

SHUB-NIGGURATH

(Arcaico absoluto)

De todos los Arcaicos absolutos, Shub-Niggurath es el más desconocido, pero no por ello el menos peligroso. Poca información podemos ofrecer sobre esta elusiva entidad, pues incluso Alhazred evita hablarnos de ella más allá de identificarla con la fertilidad, con todo aquello que se multiplica, divide, crece, se expande, anida, eclosiona, desova, pulula, coloniza y parasita, tal cual liendres en la melena alborotada y sucia de los niños, como el moho bajo la mesa de la taberna y las ladillas en el vello de las meretrices de Salmanasar. Shub-Niggurath es la infección, la gangrena de heridas abiertas, la enfermedad, el decaimiento y la decadencia física que conduce hacia la muerte, siendo la muerte fuente de vida, pues de la carne pútrida de los cadáveres nacerá una legión de servidores, larvas de Shub, que anidarán y devorarán la carne para recomenzar el ciclo de la vida. Vida y muerte, decaimiento y renacimiento. ¡Iä Shub-Niggurath!

¿Y qué aspecto físico tiene esta criatura? Nadie se atreve a aventurarlo, a riesgo de quebrantar su mente sólo de pensarlo. Shub-Niggurath es una ola tentacular de caos gelatinoso, como una niebla húmeda de mucus viviente que se agita con furia al ritmo pausado y monótono de la danza macabra del eterno retorno. Shub es la rueda de la vida, la maldad insana de la inexorable finitud del ser.



AVATAR DE SHUB-NIGGURATH

CA: 3

DG: 20 (mínimo 100 puntos de golpe)

Movimiento: 36 metros

Ataque: 3 (dos apéndice tentaculares y un mordisco)

Daño: Apéndice tentacular 2d8, Mordisco 3d10 (engulle con un 20 natural, provocando la muerte inmediata)

TS: Como un guerrero de nivel 17º

Moral: No cuantificable

Alineamiento: Caótico

PX: 8.000

Shub-Niggurath posee los siguientes poderes innatos: Mente en Blanco, Puerta de Fase, Telequinesis y Teleportar. Además, el avatar de este Arcaico puede usar conjuros como si se tratase de un mago de nivel 15º. Siempre aparece acompañado por 4d10 Larvas de Shub y sólo puede ser alcanzado por armas mágicas +2 o superior.

LARVA DE SHUB

(Arcaico sincrético)

Las larvas de Shub son los arcaicos sincréticos de Shub-Niggurath, migajas viscosas del gran Shub, que pululan y se multiplican doquiera el caos prevalece. Se asemejan a masas de barro



oscuro, sucio, que se agita y mueve con espasmos, alcanzando a sus presas con una especie de apéndice tentacular pegajoso que puede surgir de cualquier parte de su fisonomía caótica con inusitada presteza.

LARVA DE SHUB

CA: 4

DG: 6

Movimiento: 18 metros (nadando o en tierra)

Ataque: 1 (apéndice tentacular)

Daño: 1d8

TS: Como un guerrero de nivel 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

PX: 800

HOMBRES SERPIENTE

(Arcaico sincrético)

Los hombres serpiente son seres horribles, una hibridación impía entre humanos y ofídeos. Sus torsos, piernas y brazos son aquellos de los hombres, empero sus cabezas son de serpiente, terribles y grandes, dotadas de aguzados colmillos que supuran un veneno mortal. La piel de estas criaturas es escamosa, brillante y aceitosa, desprendiendo un olor intenso y penetrante, como de hojarasca mojada y pútrida o agua estancada. Los hombres serpiente, o los hombres ofir, tal y como se les conoce en Cirinea, veneran a Yiz, la Gran Madre Serpiente que todo lo puede abarcar con su enorme y largo cuerpo segmentado.

NOTA: Si bien los hombres serpientes pueden ser considerados arcaicos sincréticos de la Gran Madre Serpiente Yiz, el Narrador puede obviar esta posibilidad, dotándolos de un origen natural no relacionado con los Arcaicos. Sea como fuere, el Narrador podrá usar las características generales de estos seres presentes en la parte del escenario que describe el país de Ofir.

YOG-SOOTHOTH

(Arcaico absoluto)

Yog-Sothoth es un arcaico absoluto cuyo poder podría rivalizar con el del propio Azathoth. Pero si bien éste último ejemplifica la volubilidad y mutabilidad inherente al caos primigenio, Yog-Sothoth es el conocimiento, la noción inmediata de todo lo que es, ha sido y será, pues existe a un mismo tiempo en el ayer, en el hoy y en el mañana. Nadie ha visto a Yog-Sothoth y ha vivido para contarle pero, según se rumorea, su cuerpo es enorme y amorfo, conformado por una bullente y cambiante masa de esferas viscosas que supuran una babaza traslúcida que desprende un olor nauseabundo a sepultura y tierra húmeda.

Algunos sabios que han perdido la razón recurren a viejas y olvidadas salmodias con el fin de convocar la sabiduría atemporal del gran Yog-Sothoth. Buscan con ello iluminar las tinieblas de su propia ignorancia, accediendo a conocimientos y saberes arcanos presos de épocas preteritas, cuando las estrellas eran débiles destellos que se contaban por docenas en vez de millares.

AVATAR DE YOG-SOOTHOTH

CA: 0

DG: 30 (como mínimo 200 puntos de golpe)

Movimiento: 18 metros (nadando o en tierra)

Ataque: 10 (tentáculos negros y mordiscos)

Daño: Tentáculos negros 2d10+10, Mordisco 2d6+10 (engulle con un 20 natural, provocando la muerte inmediata)

TS: Como un guerrero de nivel 20°

Moral: No cuantificable

Alineamiento: Caótico

PX: 25.000

El avatar de Yog-Sothoth puede lanzar conjuros como si se tratase de un mago de nivel 20°. Yog-



Sothoth regenera 10 puntos de daño por asalto y sólo puede ser golpeado por armas mágicas +3 o superior.

SHOGGOTH

(Arcaico sincrético)

Los shoggoths son arcaicos sincréticos del gran Yog-Sothoth y, como éste, se asemejan a masas bamboleantes que se mueven con dificultad en tierra, aunque se cree que en el agua nadan con presteza y agilidad impropias a su naturaleza informe. Los shoggoths son criaturas indómitas, horribles y voraces, que no se detienen ante nada ni nadie. Aunque pueden adoptar diversas formas, se presentan de manera general como una masa negruzca de materia en constante transformación, con docenas de ojos grandes como de pez que cambian de ubicación con frecuencia en la superficie aceitosa de la criatura, como si se tratase de esquifes que navegaran en las aguas oscuras e infectas de una ciénaga infer-

nal. De igual modo, muestran diferentes tamaños y formas con cada nueva aparición, pero en todas ellas poseen unas bocas dentadas horribles, dotadas de lenguas retorcidas y pustulosas, de las que emana un desagradable olor a sangre y agua estancada.

SHOGGOTH

CA: 3

DG: 8

Movimiento: 18 metros (nadando o en tierra)

Ataque: 3 (dos tentáculos negros o un mordisco)

Daño: Tentáculos negros 2d8, Mordisco 2d10 (engulle con un 20 natural provocando la muerte inmediata)

TS: Como un guerrero de nivel 8º

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 1.700



Cualquier ataque con éxito del Shoggoth inocular un veneno que matará en 1d4 asaltos a la víctima si falla la tirada de salvación.

PERROS DE TÍNDALOS

(Arcaico sincrético)

Los Perros de Tíndalos son criaturas míticas, arcaicos sincréticos de poder elevado que habitan entre los pliegues de los diferentes Planos de

Existencia, merodeando y atacando indiscriminadamente. Estas criaturas puede materializarse en cualquier lugar de manera súbita, aunque normalmente suelen hacerlo en lugares oscuros y apartados, páramos desiertos, encrucijadas en los caminos, sótanos, sollados, mazmorras o en lo más profundo de las frondas y las ruinas del pasado.

Las características de esta criatura quedan a expensas del Narrador.





CAPÍTULO 6:

AVENTURAS

AVENTURA 1:

CANTEMOS JUNTO AL FUEGO EN EL CAMINO DE LA MANTÍCORA

GANCHO

El grupo de aventureros, de camino a un destino importante, tropieza al anochecer con una compañía de artistas ambulantes acampados a un lado del camino. Nadie sospechará de unos hospitalarios artistas, pero lo cierto es que esconden un secreto terrible que está a punto de afectar a la política y al equilibrio de poder de la región.

ARGUMENTO

Tras la última aventura, nuestros héroes caminan de regreso a Robleda por el siempre peligroso Camino de la Mantícora. Ya hace un día que han dejado atrás tanto el Valle Oscuro como Las Rocas del Draco, cuando divisan al ocaso unas luces en la lejanía. Al acercarse con precaución descubren el campamento improvisado de una compañía de artistas ambulantes. A un lado del camino y alrededor de tres o cuatro fuegos, la mayoría de estos bebe, canta o toca algún instrumento.

Lo que los personajes deben creer: La compañía de artistas se dirige al Bosque Real para una representación especial y, dado que el camino es muy peligroso, estarían dispuestos a contratarlos como escolta. Les bastaría con tres jornadas, una vez que superaran el Valle Oscuro y Las Rocas

del Draco, por las que acaban de pasar los aventureros. Además de algunas monedas de oro, el grupo de artistas les otorgaría una eterna fraternidad con el gremio de los artistas ambulantes, especialmente valiosa en las ciudades y pueblos de la región para pequeños pero útiles favores.

Lo que los personajes no saben: En realidad, los aventureros no se han topado con un grupo de artistas ambulantes, sino con un grupo de mercenarios contratados por Tiran Roblealbo, de Robleda, un comerciante muy poderoso rival del Señor de Castillo de Ermegar, Lucius Scipio Ermegar. Éstos han secuestrado a su hijo mayor, Primus Ermegar, y gracias a un anillo mágico lo han polimorfado en una ave exótica y casi mitológica, un Caradrio, caracterizada por su plumaje albo.

Hace dos jornadas, bajo el camuflaje de la compañía de artistas (en donde es cierto que hay verdaderos artistas, si bien contratados para reforzar la mascarada), actuaron en los salones del Castillo de Ermegar. Su espectáculo les valió para distraer a los guardias del castillo y hacerse con el primogénito, dejando en su lugar una falsa nota sobre su huida hacia el sur en busca de aventuras en el Mar del Dragón y más allá, en Utmose.

Los supuestos artistas, comandados por Thodyn Skald bajo el falso nombre de Hylga, se han mostrado muy hospitalarios por dos razones: Primero, porque han de seguir con la charada si no quieren descubrirse antes de llegar a su destino, a las afueras de Robleda. Segundo, porque la avaricia les ha podido y ansían hacerse con las posesiones de los aventureros. Lo cierto es que no tienen ninguna intención de contratarlos, y simplemente esperan a que la noche y la bebida les haga bajar la guardia para atacar por sorpresa, hacerse con sus posesiones y arrebatárselos la vida. Incluso podrían usarlos como chivos expiatorios en el caso de que una de las tres compañías de soldados bajo las órdenes de Lucius se cruzara con ellos y sospechara del secuestro.

CARACTERÍSTICAS DEL MÓDULO

El presente módulo está pensado para un grupo de 3 a 5 personajes de un nivel alto (8-12), siendo muy recomendable la participación de al menos un aventurero con la habilidad curar heridas graves o, en su defecto, leer pergaminos de conjuro o tener el conjuro de disipar magia. Por supuesto, modificando los niveles y características de los ANJs (así como las recompensas) puede adaptarse la aventura para un grupo menos poderoso.

A diferencia de otras aventuras, donde la acción ocupa toda la trama, en este módulo se incluyen momentos de investigación e interpretación. Además, la partida contará con un juego dentro del propio juego de rol, para lo que presentamos un juego de dados que permite las apuestas llamado “Navío, Capitán, Tripulación”, que se describe detalladamente en el Anexo I.

Este módulo está diseñado para jugarse en una sola sesión que puede prolongarse entre cinco y siete horas. Dado que los personajes darán con la compañía de artistas cerca del ocaso y la aventura tendría lugar durante las horas de la noche, sería perfecto que la sesión de juego siguiera esa misma relación temporal.

Recuerda que los jugadores deben tener en todo momento la sensación de estar en un lugar con música en vivo y canciones espontáneas, por lo que se recomienda disponer de música ambiente. En el Anexo II se ofrecen algunas piezas musicales que podrían usarse para tal fin, aunque, por supuesto, el Narrador puede usar otras que le parezcan más convenientes.



DRAMATIS PERSONAE

HYLGA (EN REALIDAD THODYN SKALD) *Guerrero humano neutral nivel 11°*

Bajo el falso nombre de Hylga se oculta el máximo responsable de la expedición que ha secuestrado al hijo del Señor de Castillo de Ermegar, Primus Ermegar. Este personaje enormemente fuerte y astuto pertenece a la guardia privada de Tiran Roblealbo desde hace más de diez años, y ha salvado el cuello de su señor en innumerables ocasiones, por lo que cuenta con su absoluta confianza. Aunque su lealtad hacia Tiran es absoluta, eso no le impedirá aprovechar cualquier oportunidad para obtener un botín extra.

Hylga solicitó a Brundal (ver más abajo) que viniera con él con la esperanza de que algún problema “fortuito” acabara con su vida, ya que lo tiene por indisciplinado y su señor, Tiran, hace meses que le pide que se libre de él.

CA: 1
DG: 11
PG: 56
Ataque: Maza
Daño: 1d6
Salvación: G11
Moral: 10

Habilidades especiales
Como guerrero nivel 11°

Conjuros
Ninguno

PX: 7.000

Equipo
Escudo. Armadura de cota de mallas. 200 mo (menos lo que hubiera perdido en juegos de apuesta)

NARIEL

Ladrona humana neutral nivel 10°

Nariel fue contratada a última hora en Robleda por Hylga cuando otro ladrón se echó para atrás a última hora, por considerar el trabajo demasiado peligroso. Aunque Nariel se deslizó perfectamente por los corredores del palacio de Lucius y secuestró al hijo, dejando la falsa nota en su dormitorio, Hylga confía poco en ella, pues en no pocas veces ha tenido que enfrentarse a ladrones que querían robar a su señor, por lo que ha aprendido a no fiarse de ellos.

Nariel no tiene ninguna atadura al grupo más allá de la jugosa recompensa que se le ha prometido. Esta recompensa es lo suficientemente jugosa como para que haya decidido arriesgar su vida por el grupo en caso de descubrirse la mascarada. Sin embargo, si puede evitarlo, no hará nunca daño a Primus Ermegar, el hijo de Lucius.

CA: 3
DG: 10
PG: 42
Ataque: Espada corta / dagas de lanzar
Daño: 1d6 / 1d4
Salvación: L10
Moral: 8

Habilidades especiales
Como ladrón nivel 10°

Conjuros
Ninguno

PX: 4.500

Equipo
Armadura de cuero tachonado. 10 mo. 5 dagas de lanzar. 1 espada corta.



ARCTURUS*Explorador humano neutral nivel 11º*

Aunque Arcturus es ya algo mayor, aún se mueve bien y lucha mejor, razón por la que fue escogido para vigilar la retaguardia de Nariel cuando ésta se internó en el castillo en busca del hijo de Lucius.

Arcturus es un viejo conocido Hylga, al cual le debe vida. Por lo tanto, cada vez el Hylga quiere a su lado a alguien de confianza y experto en el combate, no duda en recordar a Arcturus su deuda. Por su parte, Arcturus comienza a estar cansado de tener que aceptar sus peticiones y, aunque no detesta a Hylga, lleva años deseando devolverle salvar la vida de Hylga, saldar su deuda y romper así con esta histórica servidumbre.

CA: 2**DG:** 11**PG:** 40**Ataque:** Espada corta**Daño:** 1d6**Salvación:** E11**Moral:** 9**Habilidades especiales**

Como explorador nivel 11º

Conjuros

Ninguno

PX: 5.000**Equipo**

Escudo. Armadura de cuero tachonado. 100 mo.

BRUNDAL (EN REALIDAD, BRUSHAL DROG)*Guerrero humano neutral nivel 8º*

Tras el nombre de Brundal se esconde otro secuaz a las órdenes de Tiran. Se cree mejor Hylga, pero no osaría nunca disputarle el puesto o cuestionar su autoridad de forma abierta. Tiene sus habilidades en alta estima y se considera

mal pagado, razón por la cual siempre anda buscando fuentes alternativas de ingresos, lo que le suele conducir a problemas con la justicia debido a peleas en tabernas o intimidaciones a los viandantes.

Cuando Hylga le propuso unirse al equipo para esta misión de secuestro, Brundal aceptó inmediatamente con la esperanza de facilitar, de forma casual, la muerte de su superior y volver a Robleda con la opción de erigirse en nuevo líder de la guardia privada de Tiran Roblealbo.

CA: 2**DG:** 8**PG:** 38**Ataque:** Espada larga**Daño:** 1d8**Salvación:** G8**Moral:** 11**Habilidades especiales**

Como guerrero nivel 8º

Conjuros

Ninguno

PX: 2.900**Equipo**

Escudo. Armadura de cota de mallas. 45 mo.

TERENTIO*Mago humano neutral nivel 7º*

Terentio es un mago de las afueras de Robleda que se considera a sí mismo poderoso y temible. Viste una túnica roja y luce una larga barba rematada en dos trenzas. Un secuaz de Tiran llegó hasta él para proponerle un peligroso encargo. Desconocedor de los detalles, accedió a entrevistarse con Tiran en su mansión de Robleda y se indignó cuando éste le propuso un papel entre los artistas como forma de entretenimiento. Terentio iba a rechazar de plano cuando Tiran hizo traer a un sirviente un objeto mágico,

un anillo mágico de polimorfar. Tiran le prometió entregárselo una vez concluida la misión.

A pesar de sentir que su papel era humillante, Terentio decidió aceptar. Ahora que la misión está más próxima a su fin, su ansia por obtener el anillo crece hora tras hora, pero es precisamente el anillo el que mantiene al hijo de Lucius en la forma de una caradrio, de manera que no puede ni pensar en hacerse con él, menos ahora, con los aventureros cerca.

Terentio, a elección del Narrador, puede jugar un papel clave en los momentos finales, cambiándose de bando si cree que ello le permitirá quedarse con el anillo. Esta maniobra debe antes verse acompañada de una tirada fallida de moral. Puede resultar un interesante giro en los acontecimientos que redirija sus ataques sin previo aviso al grupo con el que viaja, aunque sólo sea para anular la reyerta entre Hylga, Brundal y Arcturus (véase la secuencia de acontecimientos).

CA: 6

DG: 7

PG: 21

Ataque: Bastón

Daño: 1d8

Salvación: M7

Moral: 8

Habilidades especiales

Como mago nivel 7º

Conjuros

Nivel 1: Hechizar persona, Proyectil mágico, Detectar magia.

Nivel 2: Fuerza fantasmal, Levitar.

Nivel 3: Rayo eléctrico x2.

Nivel 4: Ojo arcano.

PX: 1.500

Equipo

55 mo.



ZADOK

Explorador humano neutral nivel 3º

Relativamente conocido en Robleda por sus danzas elaboradas y sus declamaciones, Zadok ha servido numerosas ocasiones en la mansión de Tiran. Conocía perfectamente el objetivo real de su actuación, esto es, la distracción de Lucius y su séquito el tiempo necesario para que el segundo grupo realizara el secuestro. Si algún personaje conoce bien Robleda, reconocerá fácilmente a Zadok, que se mostrará inquieto si alguien da muestras claras de reconocerlo.

Si el jugador obtiene una muy buena tirada de sabiduría (5-9 con penalización +4), recordará que Zadok casi siempre actúa con un compañero aprendiz que no se encuentra dentro del grupo. Cualquier pregunta al respecto incomodará aún más a Zadok, que dará respuestas vagas sobre una molesta enfermedad o un inoportuno accidente. Zadok es experto en contar historias, así que hablará con total seguridad, si bien pecará de ser excesivamente detallista.



CA: 5**DG:** 3**PG:** 18**Ataque:** Espada larga**Daño:** 1d8**Salvación:** E3**Moral:** 6**Habilidades especiales**

Como explorador nivel 3º

Conjuros

Ninguno

PX: 100**Equipo**

Espada larga normal. 10 mo.

TASNA TALİ*Halfling neutral nivel 6º*

Saltimbanqui contratado para formar parte del grupo de actuación. Si bien conoce el objetivo de la misión, le han prometido una buena suma si el secuestro tiene éxito, y planea emplear ese dinero, junto con sus ahorros de varios años, para comprar una vieja casa en Robleda y rehabilitarla como salón de entretenimientos. Su lealtad al pagador, por tanto, es muy alta, aunque no pondrá en peligro su vida de forma innecesaria.

CA: 5**DG:** 6**PG:** 17**Ataque:** Espada corta**Daño:** 1d6**Salvación:** L6**Moral:** 8**Habilidades especiales**

Como halfling nivel 6º

Conjuros

Ninguno

PX: 950**Equipo**

Espada corta normal. 30 mo. Capa corta de color verde pardo 10% a Escondarse en las sombras. Botas muy ligeras 10% moverse en silencio y CA+1.

IRINA*Ladrona humana neutral nivel 3º*

Saltimbanqui contratada para formar parte del grupo de actuación. Conoce el objetivo de la misión. Su única motivación es la recompensa tras el secuestro.

CA: 5**DG:** 3**PG:** 12**Ataque:** Espada corta**Daño:** 1d6**Salvación:** L3**Moral:** 5**Habilidades especiales**

Como ladrón nivel 3º

Conjuros

Ninguno

PX: 80**Equipo**

Espada corta normal. 20 mo.

LİKAN GEYR*Elfo neutral nivel 5º*

Es un elfo nómada un tanto apátrida que aprovecha su habilidad en el lanzamiento de cuchillos para ganarse un dinero por los pueblos por los que pasa. Atrajo la atención de Arcturus en una noche de juerga y cervezas en una taberna, y al día siguiente lo propuso para la misión.

Likan Geyr tiene claro que esto es sólo un encargo más, si bien algo especial, y sólo quiere acabar rápido y obtener su dinero para seguir viajando sin rumbo.

CA: 5

DG: 5

PG: 24

Ataque: Cuchillo / Cuchillo

Daño: 1d6

Salvación: L5

Moral: 7

Habilidades especiales

Como ladrón nivel 5º

Conjuros

Ninguno

PX: 400

Equipo

20 cuchillos para lanzar. 2 cuchillos especiales muy bien equilibrados con +1 al ataque y +1 al daño. 25 mo.

ZELFRID ENNADRA

Ladrón humano legal nivel 4º

Zelfrid Ennadra es un malabarista amigo de Tasna Tali que, en más de una ocasión, ha escuchado los “grandes planes” de éste sobre una casa de entretenimientos. Está en la misión por él y espera poder formar parte de su negocio por lo que, ante todo, no quiere que le suceda nada malo a su pequeño compañero.

Curiosamente, Zelfrid siente simpatía hacia Lucius Scipio y le apena el secuestro de su hijo. Es él quien se encarga de darle de comer a Primus Ermegar y le realiza algunos juegos malabares con la esperanza de que esto alivie un poco su cautiverio. A medida que avance la aventura y tras un horrible descubrimiento, Zelfrid Ennadra se irá arrepintiendo más y más de su participación en la misión, pero no intentará nada contra sus compañeros voluntariamente puesto

que su deseo de acompañar a Tasna Tali en su proyecto es aún más fuerte.

CA: 6

DG: 4

PG: 20

Ataque: Espada corta

Daño: 1d6

Salvación: L4

Moral: 4

Habilidades especiales

Como ladrón nivel 4º

Conjuros

Ninguno

PX: 150

Equipo

Espada corta normal. 10 mo.

PRIMUS ERMEGAR

Guerrero humano legal nivel 1º

El único hijo de Lucius Scipio, tiene 15 años y es el heredero natural de su padre. Lucius tuvo otros hijos en el pasado pero murieron por diferentes causas y, ya en su vejez, consiguió tener a Primus para que perpetuara su linaje sin intervención de otras familias nobles de la región.

Primus es un joven sentimental de espíritu aventurero y algo dado al dramatismo cuando la situación se complica. Tras ser secuestrado, ha entrado en un estado de depresión que mezcla con un sentimiento de destino fatal, y no tardará en pensar que debe suicidarse para frustrar así el propósito de sus captores, que obviamente lo quieren vivo.

Cuando Primus Ermegar se encuentra convertido en el ave Caradrio, sus PG bajan a 4. El anillo que lo retiene polimorfado hace las veces de argolla en su pata derecha. A pesar de tener la forma de un Caradrio, no goza de las parti-



cularidades mágicas que tradicionalmente se le atribuyen (poderes curativos).

NOTA SOBRE LOS HIJOS DE LUCIUS SCIPIO ERMEGAR: Primus es el único hijo vivo de un segundo matrimonio de Lucius Scipio Ermegar. Anteriormente, Lucius estuvo casado con la princesa elfa Laurantia de Florisel, con quien tuvo a Laurana Ermegar, medio elfa. Pero aquella hija murió en extrañas circunstancias y no pudo recuperarse su cuerpo, razón por la que Laurantia de Florisel, a pesar del profundo amor que existía entre ambos, abandonó a Lucius Scipio Ermegar y volvió a su patria natal, el Reino de Esmeril.

Anillo de polimorfar: Este anillo de polimorfar, de origen desconocido, ejerce de forma permanente sobre el quien lo porte un conjuro de polimorfar que convierte al sujeto en el ave mitológica caradrio. Adicionalmente, despidе un aura equivalente a Protección contra la magia, que dificulta enormemente la aplicación de conjuros sobre el sujeto ya polimorfado.

No está claro quién fabricó el anillo ni el porqué, pero los eruditos al servicio de Tiran Roblealbo, su último poseedor, creen que el origen puede perderse en el remoto pasado, cuando un poderoso mago quiso asegurarse de que una elfa a la que amaba no fuera descubierta por su amado, pudiendo mantenerla así por siempre a su lado, enjaulada.

La figura polimorfada siempre será la de un caradrio, y es imposible alterar el hechizo. Además, si un héroe se encontrara bajo los efectos del conjuro del anillo habrá de superar una tirada de salvación cada día para no caer en un estado de melancolía y tristeza.

SECUENCIA DE ACONTECIMIENTOS

OCASO

Los aventureros divisan al grupo de artistas poco antes del ocaso, que se encuentran a la izquierda del camino en sentido Robleda. Aunque el grupo también va camino de Robleda, sus miembros han pactado previamente asegurar a todo viajero con el que se crucen que su destino es el Bosque Real. Naturalmente, esto les obliga a borrar el rastro que van dejando el carromato y los caballos, pesada tarea de la que se ocupan principalmente Nariel y Terentio. Arcturus, por el contrario, se ocupa de divisar posibles encuentros en el camino y advertir a sus compañeros para hacer un alto momentáneo o desandar unos metros para reforzar la farsa.

Si un aventurero hubiese expresado un deseo claro de analizar rastros durante el camino antes de encontrarse con el grupo, podría detectar algunas marcas de ruedas y caballos en dirección al este. Esto podría servir de pista (aunque no concluyente) de que el grupo de artistas esconde algo. En cualquier caso, los saludos y muestras de afecto por parte del grupo de artistas deben aparentar una sinceridad apabullante y ejemplificar la hospitalidad característica de este gremio.

El Narrador puede contar a los jugadores algo similar a esto:

Cuando finalmente llegáis a la altura del campamento, veis con claridad que se trata de un nutrido grupo de unos diez artistas. Viajan en ocho caballos y un carromato con una lona de llamativos colores. Os reciben entre muestras de afecto y risas, y el que parece ser su líder, un fortachón que de seguro ha vivido varias batallas, se os presenta como Hylga y os ruega que paséis con ellos la noche que se avecina prometiendo divertimento, cerveza y un buen fuego.

Puesto que es en el carromato donde guardan el ave en que se ha convertido Primus Ermegar, el hijo de Lucius Scipio, el lugar estará cerrado para impedir que los aventureros metan las narices. A todos los efectos, es una casa privada con ruedas.

Los ocho caballos son casi todos de porte notable, algo sorprendente para un grupo de artistas. Dos de ellos son magníficos, puesto que Hylga y Brundal no quieren depender de unos vulgares jamelgos en caso de tener que huir de las tropas de Lucius. Para intentar pasar desapercibidos han ensuciado un poco a los animales, escondiendo a simple vista su auténtica valía, si bien cualquier amante o conocedor de estas bestias no dudará en darse cuenta de que son de buena sangre.

Si se les pregunta por alguno de los caballos (en especial, los dos más bellos), Hylga responderá que fueron un regalo personal de un noble visirtaní que observó uno de sus espectáculos unos años atrás. Si los jugadores preguntan por ese (inexistente) noble, Hylga sonreirá y declinará revelar el nombre, arguyendo que en realidad fue un pago en especie por no poder pagar con oro y señalando que no sería caballeroso desvelar su nombre.

Es importante que el Narrador, durante toda la aventura y concretamente en este momento, no se traicione dando indicios de sospecha. El grupo de Hylga ha sido muy concienzudo creando una tapadera, y fueros capaces de convencer a los guardias del palacio de Lucius e incluso al propio Lucius. Deben parecer genuinamente hospitalarios y cordiales. Las únicas pistas que indican algo fuera de lugar son las marcas del camino y los dos magníficos caballos, y éstas deben de ser explicadas, llegado el caso, con naturalidad, más como curiosidades que como hechos incriminatorios.

Una vez los aventureros han decidido pasar la noche en el campamento, el Narrador debe presentar uno a uno a los artistas, empleando sabiamente la información que se incluye en sus

fichas. Esta presentación debería ser muy teatral y dirigida por el propio Hylga, que a modo de jefe de pista irá dando paso a cada uno de ellos, que harán alguna pirueta o demostración de sus habilidades. Solamente Terentio podría parecer, para un aventurero muy despierto, menos divertido que el resto, ¿pero quién dijo que los magos fueran agradables?

Un ejemplo de presentación para Likan Geyr podría ser:

«¿Y qué me dicen de Likan Geyr? Huérfano de padre y madre, creció en las dunas piratas, en donde tuvo que defenderse desde muy temprana edad de toda clase de bestias salvajes con la única ayuda de un trozo de madera afilada. Con el tiempo, fue perfeccionando su técnica hasta un nivel nunca visto. ¡Algunos lo han visto acertar con un cuchillo a 50 metros de distancia en el ojo de un búho y otros dicen que sus hojas están tan afiladas que cortan la piel como si fuera manteca!»

Acto seguido, Likan Geyr lanza tres cuchillos al mismo tiempo frente a los pies de un aventurero. Se clavarán a un centímetro de la punta de sus botas y el jugador deberá tener éxito en una tirada de Carisma o el héroe se verá obligado a retroceder involuntariamente un paso, lo que provocará una carcajada general de los artistas. Likan Geyr hará una reverencia perfecta y pedirá permiso para recoger sus cuchillos que, en efecto, deben de estar muy afilados, ya que se han clavado casi hasta la empuñadura.

El Narrador tiene total libertad para desarrollar las presentaciones (reales o ficticias) de todos los integrantes, pero debe recordar no exagerar demasiado ni abusar de bravuconadas como las de Likan Geyr, que podrían incomodar a los jugadores.

Sería interesante que el Narrador considerase que algún aventurero puede hacer de presentador de sus compañeros intentando imitar el estilo circense, tirada de Carisma mediante. Si alguien se anima y hace una buena representación, deberían otorgársele unos buenos puntos de experiencia. Si nadie se anima y las presentaciones que hace cada uno son un tanto sosas,



el Narrador debería hacer que Hylga se invente las presentaciones de los héroes, exagerando sus cualidades e inventándose otras para alegría y aplausos del resto de su grupo; naturalmente, esto obliga al Narrador a conocer de antemano a sus jugadores y sus héroes, y a prepararse antes de la partida para que la improvisación suene convincente.

Todo esto forma parte de la táctica de crear un clima de confianza y así poder coger desprevenidos a los héroes más adelante, pero se insiste una vez más en que todo parece genuino.

UNA HORA TRAS EL OCASO

Tras una hora, el grupo de artistas tiene la suficiente información sobre el grupo de héroes como para haber asignado un falso artista a cada héroe. La asignación la debe realizar en secreto el Narrador, y debe tener en cuenta afinidad por clase. Esto será de vital importancia en los acontecimientos posteriores ya que, en caso de combate, cada falso artista tendrá claro con quién ha de luchar sin esperar a ninguna orden, esperando por lo tanto contar con el factor sorpresa. Si hay más héroes que falsos artistas (cinco), Likan Geyr hará de sexto contrincante; en caso contrario, varios falsos artistas atacarán a un mismo aventurero.

En estos momentos, es importante dar la sensación de que reina una improvisada camaradería sin necesidad de que todos los aventureros sean extremadamente sociables. Si alguno de los héroes sospecha algo o es de naturaleza reservada, el grupo de artistas aparentará ignorarlo y se dedicarán más a sus compañeros, si bien no descuidarán en ningún momento sus movimientos.

Hylga, para dar forma a la farsa y conocer así más al grupo de aventureros, se interesará por sus andanzas (este interés es en parte genuino) y, al comprobar que tiene ante sí un nutrido grupo de aventureros experimentados, simulará

necesitar su ayuda para atravesar el Valle Oscuro y llegar al Coto del Draco. Esta ayuda, como los héroes pueden fácilmente calcular, supone un total de tres jornadas sirviendo como escolta. Hylga les explica que la compensación económica es escasa, que tratará de resolver con la promesa (falsa) de 500 mo, aunque podría ceder hasta 1000 mo sólo por divertimento. En un momento en el que la negociación parezca estancada o cerca de finalizar, Hylga ofrecerá lo siguiente:

«Veamos, creo que tengo algo más que puede tener un valor mucho mayor que el oro. Aparte de lo ya hablado, os ofrezco la fraternidad del gremio de artistas ambulantes. Esta fraternidad os identificará inmediatamente como amigos reconocidos de nuestro gremio y, allá donde os encontréis con alguno de nuestros hermanos, os podrá servir de apoyo. Vosotros ya imagináis a qué me refiero. Pocos en el gremio pueden ofrecer esta fraternidad y pocas veces he hecho uso de este privilegio, pero creo que en esta ocasión no estoy actuando de forma apresurada.»

El Narrador, dependiendo del estado de desconfianza de los jugadores, puede pedir que uno o varios aventureros realicen tiradas de Sabiduría con una penalización +7. Si alguno logra entrever el engaño, se dará cuenta también de que Tasna Tali está muy tieso desde que ha escuchado este ofrecimiento de Hylga. Esto se debe a que, aunque Tasna Tali entiende que Hylga sólo está fingiendo, le resulta difícil no escuchar el ofrecimiento de tal honor en su gremio y no sentir cierta repulsa por oír esas palabras en vano.

NOTA: Puesto que los aventureros no podrán hablar con libertad por encontrarse junto a los falsos artistas, la información que obtengan del entorno o de los falsos artistas ha de ser manejada con discreción por el Narrador, preferiblemente mediante el uso de notas o conversaciones privadas.



DOS HORAS TRAS EL OCASO

Independientemente de que los héroes hayan aceptado o no el encargo de servir de protección a los artistas por los próximos tres días, los acontecimientos deben continuar con una serie de juegos mezclados con bebida en abundancia. La bebida, por ahora, está limpia de venenos o narcóticos y es una deliciosa mezcla de cervezas de trigo y licores de todo tipo. También hay algo de comida asándose en el fuego que desprende un magnífico olor a grasa quemada.

Ya que jugar por jugar puede no motivar mucho a los jugadores y el módulo depende de que al menos haya dos o tres rondas de una partida al «*Navío, Capitán, Tripulación*» (debe quedar claro que este juego es muy popular, sobre todo en las tabernas, y que los aventureros, salvo alguna excepción justificada, han jugado infinidad de veces en el pasado). El Narrador puede animarlos usando las siguientes propuestas:

- Cada jugador puede apostar 50 mo y llevarse todo el botín. Hylga será el que juegue contra ellos, y les animará diciendo que apenas tienen nada que perder, ya que la probabilidad de que gane uno de los héroes es altísima y siempre pueden repartirse las ganancias de nuevo entre ellos.
- Hylga no pone 50 mo, sino un antiguo mapa de un tesoro pirata escondido cerca de La Mina Vieja. A cambio, exigirá que cada jugador pon-

ga entre 100mo y 200mo. Si los jugadores piden examinar el mapa, Hylga les dejará que lo miren y lo toquen pero no lo soltará. El mapa tiene más de cien años y es auténtico, independientemente de que exista o no un tesoro en el lugar que indica. Si al final de la aventura el mapa cae en posesión de los héroes, puede emplearse como gancho para otra aventura futura. Esta apuesta puede reservarse para el final, cuando Hylga, desplumando o no, rete a un solo héroe a una partida al mejor de tres rondas (sumando los tesoros acumulados).

El resto del grupo de artistas coreará «*Navío, Capitán, Tripulación*» repetidas veces. El Narrador debe transmitir la sensación de máxima expectación por parte de todo el mundo. Naturalmente, Hylga no tiene ningún miedo a perder, aunque jugará para ganar debido a su carácter competitivo. En cualquier caso, está seguro de que todo lo que pertenezca a los héroes pasará a ser suyo antes de que acabe la noche.

Si los aventureros quieren jugar pero 50 mo les parecen mucho, el Narrador, a través de Hylga, puede bajar la cantidad hasta 50 mp, lo cual no debería suponer ningún problema para su economía.

Las reglas de «*Navío, Capitán, Tripulación*» se encuentran en el Anexo I. El Narrador debe jugar siempre como Hylga, pero sin hacer ningún tipo de trampa. El objetivo es introducir juegos dentro de la propia partida de rol y crear más ambiente. En este momento, varios de los artistas genuinos se convertirán en improvisa-



da banda musical y tocarán piezas que evoquen heroicidades o grandes tragedias. Para ello, se ha seleccionado un conjunto de diez piezas musicales en el Anexo II que el Narrador puede poner en un reproductor a un volumen que sirva de trasfondo ambiental, pero sin cobrar protagonismo. Si el Narrador no dispone de estas piezas, puede buscar otras similares o del gusto de los jugadores.

El Narrador, jugando como Hylga, no debe limitarse sólo a jugar y a intentar ganar. Debe ser, ahora sí, muy exagerado en sus reacciones y bravuconadas. Pedirá a gritos más cerveza en cuanto se vacía su jarra, e incordiará con socarronería al resto de los jugadores. El Narrador puede intercalar tantas anécdotas como desee. La mayoría tendrá una parte de ciertas pero con aspectos modificados para no desvelar la verdadera identidad de Hylga. Algunos ejemplos pueden ser:

- Hylga mató en una ocasión a tres bandidos de un solo tortazo, golpeando al primero con tal fuerza que su cráneo golpeó a su compañero y éste al tercero. Esta anécdota le parecerá tan graciosa que se quedará unos segundos riendo.
- En una ocasión, mientras luchaba en un combate recreativo en una sala de un gran señor, su contrincante resbaló con la mala fortuna de que se clavó su propia espada en el cuello y murió al instante. *«¿El Lord declaró ganador al sirviente que pulía los suelos todas las noches! ¿Os lo podéis creer? (risotada) En fin, yo no podía irme de allí sin destrozar a algún imbécil así que le pedí al señor luchar contra uno de sus guardias y accedió proponiendo a uno de sus guardaespaldas personales. Pobre desgraciado. Al final, el que se rió pero bien fui yo (risotada)».*

Hylga comentará prácticamente cada jugada suya o de los héroes. Por ejemplo, si alguien obtiene muchos cincos y ni un solo seis, gritará: *«¿Qué clásico, tantos capitanes y ni un sólo barco para ellos!»* y así con interpretaciones similares de otras tiradas.

La compilación musical tiene una duración aproximada de 40 minutos, que es el tiempo esti-

mado desde que los héroes se sientan a cenar, se reparten las cuentas (monedas o tokens que representen las 50 monedas para apostar) y se juegan unas cinco o seis rondas. El final de la música debería coincidir con el siguiente suceso, pero el Narrador debe abortar la música en el momento adecuado para transmitir la máxima tensión en el ambiente.

En mitad de la última partida de *«Navío, Capitán, Tripulación»* (el Narrador debe elegir un momento de cierta tensión en una ronda), Brundal se acercará muy nervioso a su jefe y le susurrará algo al oído. Terentio, a unos pasos, estará visiblemente incómodo (una tirada de Sabiduría lo hará evidente a los héroes). Hylga tendrá que hacer un gran esfuerzo para pasar de una expresión de preocupación a otra de forzada tranquilidad. Y es que, mientras se desarrollaba la partida de *«Navío, Capitán, Tripulación»* y se tocaban instrumentos o se vaciaban jarras, Zelfrid Ennadra se ha encontrado al ave malherida, en muy mal estado. Por consejo de Terentio, a quien acudió inmediatamente Zelfrid Ennadra, no se atreven a quitarle el anillo mágico, pues el esfuerzo de la transformación podía resultar letal. Entre los dos fueron a buscar a Brundal, si bien estos movimientos habrán pasado inadvertidos a los aventureros a causa de la partida que les ocupaba; sólo si algún héroe se hubiese negado a participar, podría permitirse una tirada de Sabiduría con un +7, que le sugeriría que la tensión crece entre el grupo de artistas.

Hylga tiene ahora un dilema complejo entre manos. Por un lado, quiere alargar la diversión y relajar aún más a los héroes pero, por otra parte, la urgencia de ir a Robleda lo consume. Terentio puede realizar algunas labores de curación menores, pero el riesgo de muerte no desaparece. Parte de la inquietud se debe a que ni Zelfrid Ennadra ni Terentio sospechan que ha sido el propio ave (Primus Ermegar), presa de una gran desesperación, quien ha intentado suicidarse clavándose su propio pico; si no ha conseguido su objetivo ha sido porque el intenso dolor y su complejo estado de polimorfo le robaron la consciencia. En cualquier momento

de la partida, un héroe con una gran experiencia con las aves puede intuir que esto es lo que ha sucedido realmente con una tirada de sabiduría penalizada con +5.

Hylga toma una resolución al cabo de muy poco tiempo: podrán dormir un par de horas y luego saldrán corriendo hacia Robleda en plena noche. Dado que entonces su mascarada no puede durar mucho más, ha decidido que tendrán que sorprender a los aventureros en una hora, aprovechando su sueño. Hylga tendrá que inventarse una excusa para abortar la partida y proponer el descanso, teniendo el Narrador total libertad para idear una mentira, aunque se sugieren tres ideas:

- Brundal le ha comunicado que Terentio ha presentido el mal proveniente del este (desde Robleda) y el grupo siempre hace caso a los presentimientos de Terentio. Puede sonar a superstición, pero Hylga no quiere hacer caso a ningún intento de razonar o investigar más. Esa maldad está a más de un día de distancia, por lo que dos horas de descanso no suponen ningún riesgo.
- Brundal ha recibido un mensaje a través de un ave mensajera que les impele a acelerar su marcha, ya que un señor ficticio para el que van a actuar ha decidido cambiar de planes y demanda que su actuación se celebre una noche antes de lo previsto. Es un gran contrato, así que se plegarán a sus deseos y acelerarán la marcha, descansando nada más que un par de horas.
- Brundal le ha comunicado que ha sucedido algo terrible que les obliga a acelerar la marcha inmediatamente. No puede revelar ningún detalle y, por ello, piden confianza a los aventureros. Quizá pueda desvelar alguna información al día siguiente, pero antes deben descansar algo, aunque sólo pueden permitirse un par de horas esta noche.

El Narrador puede elegir cualquiera de las tres opciones. Todas son falsas, por supuesto, pero deben sonar creíbles. Si los héroes insisten en mostrar su desconfianza hacia Hylga, el Narrador puede simular reconocer el engaño y, sim-

plemente, optar por otra de las dos opciones restantes. Esto puede tranquilizar algo a los héroes o, por el contrario, generar un estado de mayor paranoia. Ambas situaciones son igualmente interesantes y el Narrador debe jugar con el estado anímico y psicológico de los aventureros, creando tensión.

A partir de ese momento, se tienen que iniciar los descansos de todos los presentes. Dado el poco tiempo para ello, se proponen dos guardias de dos personas cada hora. Los aventureros pueden proponerse para ello. Si lo hacen, lo cual es probable, Hylga y otros les dirán que no se preocupen, que ellos ya están acostumbrados y que se les ve cansados. Si los héroes siguen insistiendo, terminarán aceptando para no levantar sospechas, pero querrán acompañarlos con una persona cada hora: Nerial para la primera hora y Brundal para la segunda.

TRES HORAS TRAS EL OCASO

NOTA GENERAL: No podemos descartar la posibilidad de que, en las horas previas, se hayan precipitado los acontecimientos por intervenciones de los héroes. Es decir, quizá lo que se describe a continuación haya ya sucedido de alguna forma. Dada la dificultad de predecirlo, este módulo tiene un enfoque muy lineal pero se han descrito los personajes no jugadores y el contexto para que el Narrador tenga herramientas suficientes para improvisar o tomar decisiones rápidamente.

Durante la primera hora de guardia, Zelfrid Ennadra, que duerme en el carromato, enciende una pequeña lámpara de luz para comprobar el estado del ave. Zelfrid está realmente preocupado y empieza a pensar en pedir ayuda a los aventureros, en los que ha visto un rayo de esperanza. Los ve mucho más unidos y confiables que el grupo que lo ha contratado, y su arrepentimiento va en aumento.



Los aventureros que estén haciendo guardia (y elfos meditando) en esa primera hora deben hacer una tirada de escuchar ruidos; los demás jugadores tendrán una penalización de +2, y su tirada la hará el Narrador. De tener éxito, notarán el extraño comportamiento en el carromato. Oirán unos suspiros y quizá hasta un sollozo ahogado tras la aparición de una luz dentro de éste, por lo que es de esperar que reaccionen. Si no se dan cuenta de esto por un mal conjunto de tiradas o incluso si deciden no actuar, se repetirá el proceso para la segunda hora. La diferencia entre actuar la primera o la segunda hora es muy sutil pero importante (ver más abajo).

Si en cualquier momento, un aventurero trata de entrar a escondidas en el carromato, debe tener mucho cuidado con cómo se dirige a Zelfrid Ennadra, o éste gritará asustado y provocará una alarma general, despertando a todo el campamento. En ese caso, Hylga irá rápidamente al carromato mientras el resto de sus hombres se prepara para la orden de atacar. A esas alturas, a Hylga ya no le interesará mantener la mascarada, por lo que ordenará el ataque al grito de «¡Bueno, se acabó ya tanta tontería, vamos a acabar con esto rápidamente!»

Nerial se imagina fácilmente el origen del ruido, ya que intuye la preocupación de Zelfrid Ennadra y, para evitar que los aventureros intervengan, se ofrece para investigar. Si algún aventurero pone pegase, Nerial explicará que pase lo que pase, es un compañero suyo el que está dentro del carromato, por lo que seguramente recibirá con más calma a un conocido que a los aventureros. Si los aventureros no se dieran cuenta de los sucedido, Nerial no se moverá de su sitio.

Ya en la carroza, Nerial regaña a Zelfrid Ennadra y le conmina a guardar silencio. Luego, volverá junto a los aventureros diciendo que Zelfrid Ennadra estaba sufriendo pesadillas, pero que ya está más calmado.

Si algún héroe ha mostrado su intención de escuchar a través de la lona del carromato, podrá escuchar retazos de la siguiente conversación:

-- Zelfrid, ¿quieres apagar la luz y callarte? ¡Nos vas a descubrir a todos con tus lloriqueos! ¡Ya sabes cuáles son las órdenes de Hylga y la opinión de Terentio! ¡No me bagas silenciarte de una vez por todas!

-- Pero Nerial, creo que está muerto de verdad, no se mueve y hay mucha sangre...

-- ¡Silencio! Luego trataremos de resolver ese problema, ¡ahora no crees otro mayor!

Un resultado magnífico en una tirada de sabiduría significa que el héroe prácticamente ha escuchado toda la conversación. Un resultado aceptable puede significar que haya oído palabras como “cállate, órdenes, Hylga, Terentio, está muerto, sangre”. En cualquiera de los casos, no existirá ninguna referencia a ningún ave o pájaro. Zelfrid y Nerial no necesitan mencionarlo, ya que lo están viendo en ese mismo momento. Por tanto, no sería extraño que un aventurero pensara que la conversación entre ambos podría muy bien tratar de una persona malherida en el carromato.

Si algún héroe insiste en acompañar a Nerial, ésta no tendrá más remedio que aceptar, pero entrará al carromato antes y hará un gesto privado a Zelfrid Ennadra para que le siga el juego (detectable con una tirada de Sabiduría con +5 de penalización). En este caso, Zelfrid Ennadra aparecerá tembloroso y preocupado. Nerial preguntará: «Zelfrid ¿otra vez con tus pesadillas?» a lo que éste responderá dubitativo que sí y pedirá disculpas, apagando de nuevo la luz.

En este intervalo de tiempo, el héroe tendrá la oportunidad de ver por primera vez el interior del carromato. No tiene mucho más que un camastro, baúles, utensilios varios, sacas de comida, telas y una jaula con un ave, nada menos que un caradrio (tirada de sabiduría +5), pero parece muerta. Si el héroe pregunta por el ave, Nerial se anticipará a Zelfrid Ennadra y dirá: «Ah, el pobre pájaro. Es de Zelfrid Ennadra y a veces lo emplea para alguno de sus números, pero murió en la última actuación... de hace una semana.» Nerial comprenderá, demasiado tarde, que acaba de tener un despiste (una ave muer-



ta una semana no tiene ese aspecto), así que se despedirá de Zelfrid Ennadra y cerrará apresuradamente la puerta del carromato, confiando en que el aventurero no se haya dado cuenta.

CUATRO HORAS TRAS EL OCASO

En caso de que los personajes hayan aceptado las explicaciones de Nerial, la guardia continuará sin mayores sobresaltos. Al tomar el relevo de la guardia, Brundal ofrecerá a los aventureros que lo acompañen una infusión que acaba de preparar y que ayuda a mantenerse despierto. Pero lo cierto es que la infusión está envenenada y si alguien ingiere dicha infusión sufrirá dolores cardíacos que lo incapacitarán hasta 1d4+1 turnos. Con una dosis alta (unas 10 infusiones), sufrirá fuertes convulsiones hasta caer muerto en un plazo de 12 turnos.

Si un héroe desconfía y trata de averiguar si la infusión está envenenada, deberá superar una tirada de Sabiduría; dependiendo de la tirada, el Narrador puede informar sobre el origen del veneno. Un ladrón siempre sabrá tanto que le están intentando envenenar como el tipo de

veneno utilizado, salvo que saque un 20. El momento en que un héroe descubre el intento de envenenamiento (bien porque lo detecta a tiempo o porque sufre sus efectos) coincide con nuevos ruidos en el carromato, nuevamente producidos por Zelfrid Ennadra, que hacen que Brundal se dirija rápidamente a ver qué sucede.

Brundal actúa de forma semejante a Nerial, pero Zelfrid se encuentra demasiado nervioso y no logra calmarlo, por lo que acaban enzarzados en una discusión que llama la atención de los aventureros que estén de guardia.

CONFESIÓN DE ZELFRID ENNADRA

En cualquier momento, un aventurero que presione lo suficiente a Zelfrid Ennadra sobre su preocupación, podrá sonsacarle la verdad sobre toda la farsa si supera una tirada de Carisma con una penalización de +5. En caso de obtener un 1 natural, Zelfrid revelará también información sobre el historial de Terentio y Nerial, aparte del de Hylga, Brundal y la misión. Cuanto antes suceda esta confesión, menor información pro-



porcionará, ya que su compromiso con la misión será mayor y su arrepentimiento menor.

Zelfrid Ennadra se ofrecerá a ayudar siempre que alguien pueda curar al pájaro o transformarlo de nuevo en humano para curarlo; lo único que él puede ofrecer es información sobre la existencia del anillo. Su ayuda en cuanto a combate será mínima, no queriendo participar directamente, aunque aceptaría entretener a sus antiguos compañeros con alguna maniobra de distracción o confundirlos con información falsa.

PELEA ENTRE EL GRUPO DE ARTISTAS Y LOS HÉROES

El plan de Hylga era atacar en esta segunda hora por sorpresa, reduciendo primero a los aventureros que montan guardia o meditan, acabando luego con aquellos que estuvieran durmiendo. No obstante, es posible que los aventureros ya estén preparados para el combate, así que se vislumbran dos posibles escenarios de combate: todo el mundo despierto y alerta o durante con parte del grupo de aventureros descansando.

Dado que, en realidad, ninguno de los artistas duerme (esto puede ser detectado por un aventurero de guardia si se interesa por ello, o si en cualquiera de las tiradas de sabiduría o escuchar ruidos que haya realizado hasta el momento obtiene un 1 natural) la vinculación artista – héroe se mantiene intacta desde el comienzo. La diferencia entre estar dormido o no cuando se inicie el combate es que cualquier héroe estará sorprendido 1 ó 2 asaltos (por cada héroe tira 1d4 y asocia 1-2 a 1 asalto y 3-4 a 2 asaltos). Los artistas que no tienen capacidad de combate (Tasna Tali, Ivanen, Likan, aparte del propio Zelfrid Ennadra) se refugiarán a unos veinte metros o a la distancia que consideren segura.

Cuando hayan transcurrido 3 ó 4 asaltos de combate, Hylga empezará a decir bravuconadas. Tras 6 asaltos, si la cosa se pone fea para él y su

grupo, gritará consignas amenazadoras con su Señor como protagonista, revelando sus verdaderas intenciones y los intereses a los que sirve.

Si la batalla se encona más de 6 asaltos, Brundal se obsesionará con su deseo oculto de matar a Hylga y le atacará en un momento de sorpresa. Para ello, primero deberá tener éxito en algún golpe contra el héroe con el que esté emparejado. Si Arcturus se encuentra en las cercanías, se dará cuenta de esta traición y aprovechará para intentar salvar la vida a Hylga y saldar así su deuda, por lo que Arcturus y Brundal se enzarzarán en un combate personal mientras Hylga sufre un ataque de rabia y golpea con más contundencia si cabe a su oponente (+2 a sus tiradas de ataque y +2 a su daño en los próximos dos asaltos). Si Arcturus no tiene éxito interceptando a Brundal, Hylga se verá acorralado y empleará esa furia asesina contra Brundal.

Si Hylga muere, Brundal quedará al mando y ofrecerá inmediatamente una tregua a los aventureros. Su único objetivo es volver a Robleda y ser el nuevo Jefe de la Guardia, con el hijo vivo o muerto. Bajo las órdenes de Brundal, el resto de atacantes se replegará a la defensiva a la espera de acontecimientos, pero Arcturus lanzará consignas amenazadoras a Brundal. Arcturus deberá superar una tirada de moral para no seguir atacando a Brundal. Ninguno de los artistas intervendrá en esa pelea personal y los héroes son libres de actuar como les plazca. Si tiene lugar la lucha y Brundal muere, Arcturus se convertirá en el nuevo líder del grupo y, sintiendo que ya ha saldado su deuda, ofrecerá una tregua.

Los héroes pueden decidir si aceptan o no la tregua, pero en ese momento, debido a la confusión reinante, el Narrador debe avisar a los jugadores de que todo lo que digan en la mesa de juego se considera dicho en la partida. Deben, por tanto, ponerse (o no) de acuerdo en tiempo real y a la vista de todos. Es muy importante que sigan estas instrucciones y no entren en una conversación independiente de la acción en la partida. Si algún jugador viola esta norma una

vez se le ha explicado, tendrá una penalización de 100 Px cada vez.

La única excepción a esta regla se permite si los héroes han sumado en su tiempo juntos, al menos, 5000 Px (o un historial equivalente que lo pueda compensar). En ese caso, el Narrador simulará su compenetración concediendo 30 segundos cronometrados para tener una charla entre los jugadores. Pasados esos 30 segundos, la norma tendrá aplicación inapelable.

POSIBLES RESOLUCIONES

- Los aventureros siguen su camino en un ejercicio de neutralidad, por lo que los aventureros de alineamiento legal tendrán un serio problema de fidelidad a sus principios.
- Los aventureros permiten que se marchen algunos de los artistas con vida, pero se quedan con al cuidado del ave. Los héroes de alineamiento caótico pueden aceptar este resultado si ello va a conducir a un resultado enormemente favorable para los aventureros.
- Los héroes no permiten que sus rivales se marchen libremente y acaban o apresan a todos, quedándose al cuidado del ave. Los héroes de alineamiento legal tendrán un serio problema de fidelidad a sus principios, ya que algunos artistas probablemente no merezcan tal castigo por su participación y tampoco han participado en la pelea anterior.

CUIDADO DEL CARADRIO

Tratar de curar al caradrio es muy difícil. Quitarle el anillo mágico puede suponer su muerte debido a una transformación demasiado brusca. Si lo intentan, Primus Ermegar deberá realizar

una tirada de salvación contra conjuros con +5 de penalización.

Curar al pájaro lo suficiente como para intentar con seguridad la transformación requiere de hechizos de curación o pociones. La dificultad estriba en que el propio anillo emite un conjuro permanente de disipar magia como segundo efecto y contrarresta los intentos de aplicar magia al ave.

Esto significa que el número de PG del ave es 5, pero se necesitarán 5 veces esta cantidad si se emplean hechizos curativos y 2 veces si se emplean pociones. O dicho de otra forma, cada 5 PG recuperados por medios mágicos se quedarán en sólo 1 y por cada 2 PG recuperados por pociones, se quedarán en 1.

Si alguien busca en el carromato, encontrará baratijas por valor de 2 mo y, sobre todo, un pergamino con el conjuro de clérigo de nivel 4 Curar heridas graves. Este pergamino es propiedad del dueño del carromato, que lo ha alquilado a Tiran Roblealbo, que lleva meses tratando de encontrarlo. Terentio no es capaz de leer pergaminos pero un héroe con esa capacidad puede intentarlo (ladrones de nivel 10, clérigos de nivel 4, etc).

El caradrio tiene 0 PG y está en el límite de la muerte. Para lograr con cierta probabilidad de éxito la transformación de caradrio a Primus Ermegar, debe llegar a 2 PG. La siguiente tabla muestra la probabilidad de éxito.

En el caso de que logren salvar a Primus Ermegar, éste les relatará toda la historia, visiblemente agitado, entre feliz y confundido. Tendrá episodios depresivos pensando en su padre y en lo preocupado que debe estar, y otros en donde prometerá a los héroes títulos nobiliarios y fortunas en oro por su rescate (exageraciones propias de un chaval todavía en estado de choque).

En el caso de que el caradrio muera, el conjuro de polimorfar dejará de surtir efecto y el cuerpo



1	30%. En caso de no superarlo, el caradrio se transforma pero Primus Ermegar no sobrevive y muere.
2	50%. En caso de no superarlo, Primus Ermegar debe superar una tirada de salvación contra Conjuros. Superado en primera o segunda instancia, Primus Ermegar sobrevivirá y quedará con 4 PG. Estará aturdido/inconsciente durante 3d10 turnos. En caso contrario, morirá en la transformación.
3	75%. En caso de no superarlo, Primus Ermegar debe superar una tirada de salvación contra Conjuros con un bonificador de +2. Superado en primera o segunda instancia, Primus Ermegar sobrevivirá y quedará con 7 PG. Estará aturdido/inconsciente durante 1d20 turnos. En caso contrario, morirá en la transformación.
4+	100% de éxito. Primus Ermegar logra la transformación y queda con 10 PG. No quedará aturdido aunque estará unos minutos desorientado.

sin vida de Primus Ermegar se aparecerá ante los héroes.

AUDIENCIA CON LUCIUS SCIPIO ERMEGAR

Si los héroes deciden acompañar a Primus Ermegar junto con su familia en el Castillo de Ermegar, transcurrirán dos jornadas de viaje a pie y una a caballo. El Narrador puede sorprender al grupo con algún encuentro fortuito, pero llegados a este punto es mejor asegurar la conclusión de la partida en la próxima media hora.

Al llegar, se encontrarán con una fortaleza muy agitada y con soldados acudiendo a diferentes llamadas para expediciones. En cuanto los héroes comenten con algún soldado el propósito de su visita o se acerquen a las puertas del anillo exterior, sucederá lo siguiente:

1. No menos de veinte soldados con picas o lanzas les rodearán, apuntándoles directamente al pecho. Su actitud será de desconfianza absoluta.
2. Registrarán inmediatamente el interior del carromato y, si encuentran a Primus Ermegar en

su forma original, se agitarán y gritarán que el primogénito ha sido hallado, sacándolo rápidamente y llevándolo prácticamente en volandas al interior de la fortaleza. Si hay prisioneros del grupo de artistas, serán reconocidos y conducidos también con fuerza hacia el castillos.

3. A los héroes se les conminará a que dejen sus armas en un baúl custodiado antes de proseguir su avance, por supuesto escoltados. Cualquier intento de ocultar una arma será descubierto con un 90% de probabilidad. Si algún héroe se niega, no se le permitirá el paso. Los soldados prometen custodiarlas hasta su regreso.

4. Si Primus Ermegar se encuentra en su forma de caradrio, los soldados no repararán en ello y no se opondrán a que un héroe lo transporte, previa inspección de la jaula para buscar armas ocultas.

Tras cruzar la muralla exterior, seguirán subiendo por un camino flanqueado por casuchas de granjeros, campesinos o pequeños comerciantes, que les observan confusos. Al cabo de un rato, se aproximarán al anillo interior y más allá de él a una escalinata de piedra que conduce al castillo de Ermegar, en donde se percibe una agitación total entre los soldados (mensajeros que llegan a galope trayendo misivas, regimientos corriendo

hacia los arcos de entrada de los anillos exteriores, capitanes gritando a soldados sobre la ausencia de noticias, etc). Es muy importante que el Narrador transmita la sensación de máxima tensión y actividad en un clima de desesperación y actividad mientras los aventureros son escoltados hacia el interior del castillo.

Una vez dentro del castillo, austero y de espíritu bélico pero con cierta suntuosidad, superarán la gran entrada principal y subirán unas últimas escalinatas hasta encontrarse con una enorme puerta de recia madera de doble hoja con sendos guardias apostados. Uno de ellos se deslizará por la puerta y al minuto saldrá dando indicaciones a su compañero de que abran las dos hojas completamente.

Los aventureros se encuentran ahora en la sala de recepciones. Presenta una factura semejante al resto del castillo, sobrio y recio pero con destellos de lujo aquí y allá. Hay espacio para 100 personas pero en estos momentos sólo se encuentran 12 soldados dispuestos en las paredes y tres personalidades en la zona norte. En una gran silla de madera policromada con oro, un hombre de avanzada edad, Lucius Scipio Ermegar, mira fijamente a los aventureros. A su derecha, un anciano imponente por su altura, su túnica blanquísima y su báculo mágico, le asiste. A su izquierda, lo que es claramente el Capitán de la Guardia Personal se encuentra erguido y con un pie avanzado a los aventureros pero no hace ningún movimiento. Lucius Scipio Ermegar sigue pensando que su hijo huyó al sur y cuando se dirija a los aventureros les dirá: *«¿Cómo es posible que encontrarais a mi hijo, Primus Ermegar, tan al norte cuando decidió huir al sur, hacia las dunas piratas?»*

Los aventureros pueden o no saber en este punto la verdadera historia tras esa huida pero, en cualquier caso, alguien tendrá que contar una historia. Si ninguno se decide, Lucius elegirá a un héroe que le parezca fiel a la verdad (un clérigo, un paladín o un guerrero, antes que otros). Naturalmente, no puede haber pacto entre jugadores en este momento para contar una versión

de la historia determinada, esto debería haberse producido antes.

En este punto, lo acontecido puede haber sido enormemente variado. Los aventureros pueden haber pactado con parte del grupo de artistas no hablar de ellos y, sin embargo, Lucius Scipio recordará que el grupo de artistas eran “lo menos nueve o diez” y exigirá conocer la ubicación exacta para recuperar sus cadáveres, lo que puede hacer peligrar ese pacto de silencio.

Otra posibilidad es que los aventureros hayan traído prisioneros, entre los que pueden encontrarse algún artista legítimo o el propio Zelfrid Ennadra. Lucius Scipio tiene la clara intención de ahorcarlos públicamente a todos al día siguiente. Los aventureros, por boca siempre del designado como portavoz, pueden intentar influir en esta decisión pero han de ser enormemente persuasivos ya que Lucius no atiende fácilmente a razones en su estado actual.

Si los aventureros revelan que es Tirán Roblealbo quien está detrás de todo esto, se agitará más y más y lanzará imprecaciones contra alguien a quien considera despreciable y ávido de un poder que no le corresponde. Mentará a la Reina Vigdis II como su protectora y jurará venganza.

Lucius tendrá a un pájaro (vivo o muerto) o a su hijo (vivo o muerto). En el primero de los casos, el mago consultará al oído con su señor y acto seguido realizará unos cuantos sortilegios que devolverán al pájaro a su forma humana.

SI PRIMUS ERMEGAR HA PODIDO SER DEVUELTO CON VIDA

Tras esta audiencia y ya más calmado, Lucius suspirará y comenzará a relajarse al fin. Susurrará al oído a su capitán personal unas palabras y éste asentirá. Se dirigirá entonces más suavemente a los aventureros y les dirá:





«Debéis entender mi agitación al recuperar a mi hijo en estas extrañas circunstancias. Quisiera agradecer como os merecéis vuestro valor y lealtad. Dado que nuestra pista nos conducía a una huida de un loco adolescente, la recompensa por traerlo vivo era de 3000 piezas de oro. Esta cantidad se os entregará para vuestro reparto. Sin embargo, no sería recordado como Lucius Scipio El Justo si finalizara aquí mi gratitud. El peligro al que os habéis enfrentado y vuestra determinación por devolverme a mi hijo merecen una compensación adicional e individual de 2000 piezas de oro.»

Si hay algún paladín en el grupo, es muy probable que Lucius reconozca el emblema o el atenido y haga mención a la orden, a la que a buen seguro llegará esta generosa aportación.

«Se os hará entrega de vuestra recompensa en la cena que celebraremos hoy en honor a nuestros aventureros y por la vuelta de mi hijo, secuestrado por los perros de Roblealbo, quien en breve tendrá noticias de su fracaso.»

Los aventureros serán conducidos entonces a unos aposentos, en donde encontrarán todas sus pertenencias aunque con la orden de que las armas permanezcan en sus habitaciones hasta su partida.

En la cena, los aventureros tendrán reservados unos lugares de honor pero no completamente cerca de Lucius, ni de su hijo. Lucius brindará por ellos y por su hijo y dirá:

«Brindo por [nombres de los aventureros, uno por uno], valientes entre los valiente, leales entre los leales, que se enfrentaron con decisión a una posible muerte y trajeron de vuelta a mi primogénito y heredero (énfatiza esta palabra) y con ello se ganaron nuestra amistad y nuestra gratitud».

Tantos pajes como aventureros saldrán entonces de una puerta lateral portando cada uno un cofrecito de madera tallado con el escudo de Lucius Scipio Ermegar. Dentro de cada cofrecito, los aventureros encontrarán la recompensa prometida.

Tras sucesivos brindis (cualquier héroe puede animarse a proponer alguno y el Narrador debe

anotar unos pocos puntos de experiencia a su favor), Lucius volverá a hablar y con solemne pero con cierto tono entre divertido e irónico, anunciará: *«Y para divertirnos esta noche, tengo una auténtica sorpresa para todos mis huéspedes, ¡una compañía de artistas ambulantes!»*

Esta compañía de artistas no tiene nada que ver con la aventura y se trata, en todo caso, de un final cómico para el final de la partida.

SI PRIMUS ERMEGAR NO HA PODIDO SER DEVUELTO CON VIDA

Si, por el contrario, Primus Ermegar ha llegado ya muerto, Lucius sentirá una enorme pena y la mayor parte de la corte romperá a llorar o a esconder sus rostro entre las manos. Tras unos momentos de dolor, Lucius se volverá a los aventureros y les dará unas agridulces gracias y su hospitalidad por esa noche. A cambio de poder tener a su hijo de vuelta y así enterrarlo en casa, les ofrecerá 1.000 mo a repartir más otras 1.000 mo a cada uno por los peligros que han sufrido.

Los aventureros podrán descansar en unos aposentos, en donde encontrarán sus pertenencias y serán tratados con mucho respeto y atención, pero sin alabanzas o festejos.

Epílogo

Tanto si el final es el primero o el segundo (Primus vivo o Primus muerto), uno de los aventureros (por este orden: ladrón, mago, guerrero, explorador, enano, etc) descubrirá una nota privada y anónima que reza: *«¿Por qué no acabar lo que habéis empezado? En Robleda hay una persona viva de más. Aguardad futuras instrucciones.»*



La nota, en un pergamino cuidadosamente enrollado y anudado con una delicadísima cinta de seda roja, puede aparecer en el bolsillo de un héroe en la cena, bajo las sábanas en sus aposentos o donde el Narrador considere más apropiado. Se trata de un gancho para una aventura futura.

Finalmente, si los aventureros quieren hablar con Primus Ermegar, sólo podrán hacerlo durante la cena y en presencia del Capitán de la Guardia y Lucius Scipio. Se mostrará muy silencioso pero enormemente agradecido. Mirando con la vista perdida dirá: *«Algún día yo también podré ser un héroe como vosotros.»* A lo que el padre responderá con semblante serio *«Primus, hijo mío, prefiero antes un señor de Ermegar vivo que sirva a nuestros reyes que un héroe muerto que sirva a las alimañas del Camino Manticora.»*

ANEXO 1: JUEGO «NAVÍO, CAPITÁN, TRIPULACIÓN»

Este juego de dados se basa en el popular juego de dados “Ship, Captain, Crew” y puede ser jugado por cualquier número de jugadores a partir de dos. Se requieren cinco dados de seis caras. Una partida y la apuesta correspondiente puede resolverse tras un número pactado de rondas o, lo que es más recomendable, cada ronda y su apuesta se resuelve de forma independiente. El objetivo del juego es obtener un seis (conocido como el “Navío”), un cinco (conocido como el “Capitán”) y un cuatro (conocido como la “Tripulación”) con tres dados, y obtener la mayor puntuación con los dos dados restantes. Esto puede conseguirse en una sola tirada o hasta en tres tiradas.

CÓMO JUGAR

Si hay apuesta, cada jugador pone una cantidad en el bote y el resto de jugadores deben igualar su apuesta (salvo que no tengan suficiente, en cuyo caso pueden pasar o ir con todo pero calculando la diferencia para compensar en la siguiente apuesta, en caso de ganar). El jugador que comienza puede determinarse por cualquier método aceptado por los jugadores.

El primer jugador tira los cinco dados. El objetivo es obtener, en orden, un seis, un cinco y un cuatro y conseguir la máxima suma con los dos dados restantes.

Si en la primera tirada no aparece ningún seis, se tira de nuevo con todos los dados. Si se obtiene un seis pero no un cinco, el seis se aparta y se tiran los cuatro dados restantes. Si se obtiene un seis y un cinco, pero no un cuatro, tanto el seis como el cinco pueden apartarse y se lanzarán los tres dados restantes. Si se obtiene un seis, un cinco y un cuatro, el jugador tiene la opción de puntuar con la suma de los dos dados restantes, conocidos como el “Tesoro” o volver a tirar ambos dados una vez y aceptar el nuevo resultado.

Un jugador sólo puede emplear un máximo de tres tiradas para conseguir su Navío, Capitán, Tripulación y Tesoro pero puede plantarse en cualquier momento si lo ha conseguido antes de la tercera tirada. En ese caso, el resto de jugadores que le siguen en la ronda no podrán superar ese número de tiradas. Si el jugador consigue el objetivo en una sola tirada, los jugadores que le siguen sólo tienen derecho a una tirada.

Variante del tesoro pirata: Se cuenta que incluso en la corte de la Reina Vigdis II, se juega a este popular entretenimiento de taberna con la variante pirata.

Consiste en dar el derecho al jugador a volver a tirar los dos dados del tesoro una vez más incluso cuando se ha jugado la tercera tirada (o la que

corresponda con la última permitida en esa ronda). Se dice que un tesoro pirata a veces esconde más de lo que se ve a simple vista... pero sólo para algunos.

CÓMO GANAR

Sin un Navío, Capitán, Tripulación y Tesoro, el jugador no puntúa en esa ronda. El jugador con el Tesoro más alto gana la ronda y el fondo de la apuesta. Si ningún jugador gana o hay empate, el fondo se acumula para la siguiente ronda. Normalmente, el jugador que gana una ronda comienza la siguiente y se juega en el sentido de las agujas del reloj.

ANEXO 11: PIEZAS MUSICALES SELECCIONADAS

Para este módulo, cuya acción transcurre en una falsa compañía de artistas ambulantes, es recomendable el uso de piezas musicales a un volumen muy bajo que sirvan de trasfondo musical.

A continuación se listan algunas ya identificadas por el autor como apropiadas. Naturalmente, el gusto del DM puede prevalecer y se le anima a que seleccione otras equivalentes para su grupo de jugadores.

ARTISTA / Grupo	DISCO	CANCIÓN
<i>Demons & Wizards</i>	Demons & Wizards	<i>Fiddler on the Green</i>
<i>Jeremy Soule</i>	The Elder's Scrolls IV: Oblivion	<i>Harvest Dawn</i>
<i>Jeremy Soule</i>	The Elder's Scrolls III: Morrowind	<i>Call of Magic</i>
<i>Trevor Jones</i>	Dark Crystal, OST	<i>The Podlings</i>
<i>David Arkenstone</i>	The Celtic book of days	<i>The Festival</i>
<i>David Arkenstone</i>	The Celtic book of days	<i>The Quest of Culhwch</i>
<i>Osna</i>	Osna	<i>Wallop the spot</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	Undrentide	<i>Averil</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	Undrentide	<i>The dance of the trolls</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	Worldes Blysse	<i>Ecci Mundi Gaudium</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	Undrentide	<i>Cantiga</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	The Rose	<i>Lick The Maypole</i>
<i>Mediaeval Baebes</i>	Estampie	<i>Mystica Materia</i>



AVENTURA 2: RAPTO EN LA HACIENDA LABADÍA

Esta aventura servirá como módulo introductorio al mundo de juego de la Marca a las mil maravillas, dada su sencillez y brevedad. La trama da comienzo en Robleda, donde los aventureros serán testigos de la irrupción de un misterioso jinete en la ciudad, portando malas noticias... noticias que implicarán a los aventureros en una misión por encargo del Burgomaestre de la villa. Los trasgos han asaltado una hacienda a las afueras de la ciudad, en el margen oriental del Arroyosauce; hacía años que no se acercaban tanto a los vados del río para atacar una propiedad robleña, ¿qué misterios se ocultan tras este luctuoso suceso?

Lee o parafrasea este párrafo a tus jugadores:

Dorango ha estado todo el día buscándoos, parece visiblemente agitado, nervioso. En cuanto os ve, se dirige decididamente hacia vosotros. Exhausto, muestra en su rostro signos de fatiga y decaimiento. A trompicones comienza a contaros el motivo de su desazón y la urgencia que le apresta. Este es su relato:

Esta misma mañana, al despuntar del alba, la guardia de la puerta oriental se sobresaltó con la cabalgada alocada de un jinete que venía a galope tendido desde el este, por el Camino de la Manticora, hacia Robleda. El presuroso jinete resultó ser la joven Gorla Labadía, una chica granjera de la familia Labadía, establecida, en los Páramos del Pasto, en la ribera oriental del Arroyosauce. Había cabalgado toda la noche, varias leguas, desde la hacienda fuerte de los Labadía hasta la villa. Llorando y cercana a la histeria, cuenta a todo el que la escucha cómo sus padres han muerto y sus hermanos pequeños, una niña y un bebe (Dori y Dorango Labadía), han desaparecido.

Gorla es la hija mayor de una familia importante de granjeros y pastores, adscritos al Consejo de Vecería. La historia de Gorla puede ser reconstruida, a partir de su relato desesperado e incoherente, de la siguiente forma: La noche pasada salía a hurtadillas de su casa para ir a encontrarse con su joven novio, Gol. Unas pocas horas antes del amanecer, ya estaba de vuelta en casa, para poder así estar en la cama antes de que su padre se levantara para comenzar su tarea diaria. En ese momento, Gorla vio los cuerpos de su padre y su madre en la puerta de la casa. Intentó ayudarles, pero ya estaban muertos. Sus dos hermanos menores (la niña de tres años y un bebe) no se encontraban en casa. Inmediatamente echó a correr hacia Robleda tan rápido como pudo.

Dorango comunicará a los jugadores que el Consejo de Vecería ha acordado contratar a un grupo de veteranos aventureros para que investiguen tan desgraciado suceso e intente averiguar el paradero de los niños. La familia Labadía, como socios adscritos al Consejo, tienen derecho a la protección de la Guarda de Vecería. Ésta, ante la magnitud de los acontecimientos, y de forma puntual para estos casos, viene reforzándose con cualquiera fuerza de refresco disponible (partidas de aventureros, mercenarios, etcétera). Así, por orden del Consejo, Dorango ha sido encargado de contratar ayuda para esclarecer los hechos de la Hacienda Labadía. Dorango tiene especial interés en el asunto, pues guarda relación de parentesco con la familia Labadía. De este modo, si los aventureros deciden aceptar la misión, Dorango partirá con los aventureros para asistirles en su cometido.



DORANGO*Explorador, humano de nivel 2º***CA:** 6**DG:** 2**PG:** 11**Ataque:** Espada larga / Arco largo**Daño:** 1d8+1 / 1d8**Salvación:** E2**Moral:** 10**Habilidades especiales**

Como explorador nivel 2º

Conjuros

Ninguno

PX: 200**Equipo**

Espada larga, arco largo y armadura de escamas.

Lee o parafrasea este párrafo a tus jugadores:

Acordáis partir esa misma tarde y viajar durante toda la noche, a paso normal, para llegar antes del mediodía a la Hacienda de los Labadía. Dorango conoce bien las sendas y veredas de los Páramos del Pasto, así pues, no tenéis que preocuparos al respecto. Después de toda la tarde en el camino, al caer la noche, decidís montar un campamento a la vera de la cañada, para descansar unas horas y continuar antes del amanecer.

En el último turno de guardia, algo llama vuestra atención. Un apagado silbido extraño rasga la noche. El sonido parece provenir de las proximidades del campamento. De pronto, otro silbido similar suena desde el lado opuesto al primer y extraño sonido. Ahora, aquí y allá podéis oír pequeños ruidos, como si algo o alguien se moviese subrepticamente por entre la maleza circundante. De repente, Dorango rompe el silencio del grupo, entonando un silbido muy similar a los anteriores. Súbitamente, de entre la maleza, surgen varias figuras humanoides, embozadas en capas de montaraz. Dorango se adelanta a vosotros, exclamando quedamente: <<¡Son amigos, quieto todo el mundo... son amigos...!>>.

Media docena de hombres aparecen entre la espesura, encabezados por un guardabosques que viste un fajín rojo en su cintura, tal y como habéis visto ya en el joven Dorango. El recién llegado es un hombre robusto, de mediana estatura, rondado los cuarenta años y que se presenta como Refugio. Posee una expresión dura y decidida. Una fea cicatriz le cruza el lado izquierdo de su rostro moreno y apergaminado, por encima incluso de la cuenca del ojo, vacía y rellena de carne ennegrecida. El pelo ya ha empezado a ceder considerablemente en su cabeza, mostrando unas grandes entradas. Viste la consabida cota de escamas de la Guarda de Vecería y el ya famoso fajín de los guardas. Una espada corta pende de su cinto, pero Refugio lleva un arco largo de madera de fresno en su mano derecha.

REFUGIO*Explorador, humano de nivel 2º.***CA:** 6**DG:** 2**PG:** 10**Ataque:** Espada larga / Arco largo**Daño:** 1d8+1 / 1d8**Salvación:** E2**Moral:** 10**Habilidades especiales**

Como explorador nivel 2º

Conjuros

Ninguno

PX: 200**Equipo**

Espada larga, arco largo y armadura de escamas.



ARQUERO DE LA PATRULLA DE REFUGIO

Explorador, humano de nivel 1º

CA: 7

DG: 1

PG: 5

Ataque: Espada larga / Arco largo

Daño: 1d8+1 / 1d8

Salvación: E1

Moral: 9

Habilidades especiales

Como explorador nivel 1º

Conjuros

Ninguno

PX: 100

Equipo

Espada larga, arco largo y cota de cuero.

Refugio dirá a los aventureros que están al tanto de lo ocurrido en la hacienda de los Labadía, ya que un miembro de la familia de los Vera Este (familiar de Gol de Vera Este) les informó de lo sucedido a media mañana del día de ayer. También os dice que ha estado guardando la linde sur de los páramos, hasta el Camino del Comercio, pues al mediodía recibieron la noticia de un asalto a una caravana. Refugio y su grupo marcharon rápidamente en esa dirección pensando que los asesinos de los Labadía pudieran ser también estos asaltadores. Una vez que llegaron al Camino, descubrieron que un grupo de comerciantes de Fronda (Visirtán) habían sido atacados por unos bandidos. Uno de los comerciantes resultó gravemente herido por una herida de virote en la refriega, que, gracias a Valion, no fue más allá, pues, afortunadamente, la pequeña caravana iba bien provista de guardas que lograron poner en fuga a los salteadores sin mucha dificultad. Incluso mataron a dos de ellos y apresaron a un tercero, que, una vez interrogado, no sabía nada del ataque de los Labadía. El prisionero fue enviado a Robleda y sus compinches muertos

enterrados cerca del camino. Una vez resuelto el problema del Camino, el grupo de guardas decidió volver sobre sus pasos a la hacienda, para retomar la pista de los asesinos.

Lee o parafrasea el siguiente texto:

A la mañana siguiente os ponéis en marcha temprano, para llegar lo antes posible a la casa de la familia masacrada. Tras unas pocas horas de marcha forzada, llegáis a la linde suroeste de la hacienda. Pocos minutos después estáis frente a la casa principal de los Labadía, la puerta de la cerca de madera sigue abierta, de par en par, tal y como la dejara Gorla en su desesperada huida.

La escena en la granja es espeluznante. Los padres de Gorla fueron aparentemente atacados con armas punzantes. Parecen haber sido acuchillados múltiples veces con una daga; mientras que algunas heridas parecen producidas por algún tipo de dardo, lanza o flecha, no sabrías decir, ya que las heridas no son limpias.

El registro de la granja muestra que Gorla no mentía, pues no hay rastro de sus hermanos. Las camas están desechas y las sábanas y mantas por el suelo.

La exploración de los terrenos circundantes a la casa no descubre ningún arma o similar. Parece como si los atacantes hubieran retirado de la vista todos los objetos que pudieran haber utilizado para matar a los granjeros.

Un registro más extenso permitirá hallar un dardo de metal finamente tallado, aparentemente dejado caer por uno de los atacantes en el interior de unos arbustos cercanos. Está siniestramente afilado. Un examen detenido descubrirá que el dardo es de muy buena calidad y parece estar bañado en alguna sustancia (veneno de araña lobo).

Una prueba de éxito de rastrear permitirá a Dorango u otros exploradores presentes en el grupo encontrar el rastro de los trasgos.

Dorango exige que los cuerpos de sus tíos sean enterrados y reclama vuestra ayuda para darles digna sepultura.

Seguir la pista correctamente a la partida de trasgos, precisará otra tirada de rastreo por parte de los exploradores que haya en el grupo.

Lee o parafrasea el siguiente texto:

El rastro discurre en dirección nordeste. De vez en cuando podéis descubrir algunos indicios de que la pequeña partida que perseguís ha parado para descansar. Halláis restos de hogueras, numerosas pisadas, pequeños montones de desperdicios y huesos de animales. Observáis que, según se acercan a la Sierra de Liafdag, los presuntos asaltadores se vuelven más descuidados, siendo más fácil seguir su rastro.

A la mañana del segundo día de marcha, descubris algo que os inquieta: parece ser como si a la pequeña partida a la que dais caza se le hubiera unido una segunda, pues el número de pisadas se han multiplicado por dos. Ahora perseguís a una veintena de individuos, aproximadamente.

Cuando casi estabais seguros de que el destino de los trasgos era la llanura de Eltauro, el rastro gira bruscamente hacia el norte, encaminándose al Bosque Negro.

Al anochecer del tercer día de marcha arribáis a las inmediaciones del bosque. La noche es fría como mazmorra de Ungoloz, y las copas de los árboles se yerguen siniestras contra la luna, que se levanta ya por el horizonte, despuntando entre los riscos de la sierra. Allí, en la lejanía, podéis ver sin dificultad la impresionante masa del Liafdag -la siempre humeante casa de la sierpe nívea-, frontera natural con los dominios del rey Odinkar. El viento comienza a ulular entre la arboleda cercana, agitando las ramas de los robles. Parece como si toda una hueste diabólica fuese a salir de entre la espesura para lanzarse sobre vosotros. De repente un aullido de lobo rompe el siseo enfermizo del viento, pronto otros aullidos responden al primero, como si una sinfonía orquestada de dientes y pelo os diera la bienvenida a un banquete donde

vosotros sois la comida. Súbitamente el silencio se hace a vuestro alrededor, el viento se calma y una fría niebla comienza a manar de la nada, arrastrándose lentamente por entre los arbustos próximos a la linde del bosque.

De pronto, un zumbido resuena amenazador entre la niebla, luego otro...y otro...docenas de ellos. La batalla ha comenzado.

Al llegar a la linde del bosque, los aventureros será recibidos con una lluvia de flechas por parte de una patrulla de goblins que, liderados por un hobgoblin, vigilan la zona. Los goblins se limitarán a atacar a los aventureros con armas a distancia, y no abandonarán la protección de las frondas. Lucharán si son atacados en el bosque, retirándose si sufren muchas bajas. En total son seis goblins y un hobgoblin.

GOBLINS DEL CLAN DE LA ARAÑA (6)

CA: 6

DG: 1-1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Dañó: Arma, espada corta 1d6 o arco corto 1d6

TS: Guerrero nivel 1º

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

PX: 5

JEFE HOBGOBLIN (1)

CA: 6

DG: 1+1

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Dañó: Arma, espada larga 1d8 o arco corto 1d6

TS: Guerrero nivel 2º

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 15



Lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras la refriega con los goblins en la linde del bosque, os decidís a penetrar en la espesura y perseguir a los trasgos que han escapado bosque adentro.

La cubierta natural que forman los árboles impide el paso de la luz en gran medida, disminuyendo la visibilidad y proyectando sombras fantasmagóricas por doquier. Por un momento os parece como si fuerais las únicas criaturas con vida dentro del Bosque Negro. Todo está quieto, reina un silencio espeso y la atmósfera es pesada y húmeda. Pronto conseguís dar con el rastro de algunos de los huidizos goblins, según os aproximáis a un pequeño claro en el bosque, muy cerca de la linde suroeste del bosquecillo. Algunos árboles cercanos al pequeño claro están muertos y podridos. Otros han sido abuecados, aquellos de mayor tamaño, practicándoles unas grandes aberturas en sus troncos, que permanecen cubiertas por esterillas de juncos y ramas. Parece como si los troncos abuecados sirvieran de guarida para los trasgos. Dentro hay algunos utensilios diversos: cuencos de barro, vasos de madera, mantas raídas, pieles de animales, huesos, cuentas, manojos de pelo anudado y demás baratijas. Hay seis árboles que siguen este patrón. Además, todos los árboles poseen una pequeña cámara subterránea que hace las veces de almacén (algunos pequeños animales, trozos de carne abumada y pescado, pequeños sacos de cereales y unas pocas cosas más).

Una pequeña trampilla de madera en el suelo, oculta la entrada a una pequeña chimenea que desciende en la oscuridad. El túnel descendente de la chimenea, de piedra sólida y bien pulida, se pierde en las sombras. Parece hundirse en la penumbra más allá de los 3 o cuatro metros que distinguen los aventureros.

A no ser que se especifique lo contrario, las habitaciones de este dungeon están estucadas, adornadas con pinturas rupestres de estilo cirineo mostrando escenas de la vida cotidiana del lejano Neferu. Desconocido para los aventureros, este lugar es en realidad la tumba de una horrible criatura, la momia de Kadum. Kadum

fue hace muchos siglos un reputado alto funcionario al servicio del faraón en Semerkhet. Kadum hacía las veces de escriba para el faraón, así como arquitecto. Cuando el faraón le comunicó a Kadum que se encargaría de diseñar su tumba supo que su suerte estaba echada, pues consciente de la enfermedad del faraón, sabía que a la muerte de éste, una vez enterrado en la tumba, Kadum correría el mismo destino, y sería enterrado junto a su señor para servirle en el más allá (y también llevarse con él a la tumba el secreto diseño de la tumba real, para evitar los temidos saqueos). Precavido ante esta eventualidad, a la muerte del faraón, Kadum escapó de la ciudad en barco hasta recalar en Valion, seguido por sus sirvientes y familia. No obstante, el joven príncipe heredero, al subir al trono, mandó a sus más eficaces asesinos en busca del traidor, maldiciéndole en vida. Kadum, tras muchas aventuras, consiguió llegar al Bosque Negro y allí encontró un antiguo túmulo funerario élfico bajo tierra que le serviría para ocultarse con su familia hasta que la ira del faraón se extinguiera. Pasaron unos años, y en ese tiempo vivieron en el bosque en relativa paz, refugiados en el interior del túmulo, que decoraron a su gusto. Sus sirvientes cazaban en el bosque y comerciaban con los lugareños, todo parecía ir bien hasta que fueron delatados por un esclavo descontento. Los agentes del faraón los encontraron y les dieron muerte en el bosque. Kadum fue enterrado en la misma cámara funeraria del túmulo que ocupara un señor elfo siglos atrás. Maldecido por el faraón, al poco de ser enterrado, revivió como una horrible momia, la momia de Kadum. Toda su familia y el resto de sus sirvientes y esclavos, incluyendo mujeres y niños, fueron ajusticiados salvajemente por los agentes de Neferu, y sus cadáveres depositados frente a la cámara funeraria.

Muchos años después, unos trasgos del norte llegaron por Eltauro hasta el Bosque Negro. No tardaron en encontrar la entrada al túmulo para llegar hasta la cámara donde está encerrada la momia de Kadum. Los trasgos, al sentir la

presencia preternatural del no muerto, evitaron perturbar la sala y desde entonces acostumbran a dejar cadáveres en la puerta, confundidos con los viejos huesos que abandonaran los cirineos allí muchos años atrás, creyendo que haciendo tal cosa apaciguarían a la extraña criatura que oyen gemir al otro lado de la puerta. De ahí que decidieran raptar a los dos niños Labadía en lugar de matarlos, dejándolos frente a la puerta como ofrenda a la criatura.

Los trasgos han encontrado aquí un buen escondrijo, y seguirán matando y saqueando las granjas y haciendas robleñas de alrededor hasta que los aventureros den con ellos y acaben con sus vidas.

SALA 1

La chimenea acaba en un agujero excavado en el techo de una cueva. La cueva parece natural, exceptuando el agujero practicado en el techo de la gruta. El suelo es irregular, cubierto de escombros, suciedad y restos de pequeños desprendimientos de roca de las paredes de la cueva. La cámara inferior se alarga a izquierda y derecha. Justo enfrente, tras unos paños considerables de telaraña, hay una abertura en la roca desde la que sopla una ligera y fétida brisa. Un pequeño orificio entre las telarañas, a ras del húmedo suelo, os permitiría atravesarlas arrastrándoos.

ARAÑAS LOBO GIGANTES (2)

CA: 7

DG: 2 (15)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 picadura

Daño: 1d8 + veneno

TS: Guerrero nivel 1º

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

PX: 25

Esta arañas son tan grandes como un perro mas-tín, cubiertas de pelo negro y espeso con rayas grises oscuras en la parte superior de su cuerpo. Su picadura es mortal, y matará en dos horas a todo aquel que falle la tirada de salvación contra veneno por asfixia, provocando una inflamación en la garganta a la víctima que le impide hablar y finalmente respirar, hasta fenecer. Un brebaje especial trasgoide, hace las veces de antídoto contra esta toxina.

SALA 2

Tras las telarañas, llegáis a una pequeña sala regular construida con esmero. El techo de la estancia está situado a unos 5 metros de altura, parcialmente cubierto por un tupido manto de polvorientas telarañas. Aunque los muros están agrietados, la construcción parece sólida. Todo el suelo está cubierto de escombros y polvo.

SALA 3

Esta sala rectangular está, de igual modo, parcialmente cubierta de piedras y suciedad. Una gran capa de polvo cubre el suelo. Al norte de la habitación, en su muro septentrional, hay unas escaleras ascendentes que han sido cegadas totalmente por un derrumbamiento del techo. Una gran grieta al sur bloquea el paso hacia la parte meridional de la habitación. La grieta tiene unos 20 metros de profundidad. Saltar sobre la grieta parece una opción bastante arriesgada. La grieta abierta en el suelo parece haber modificado la planta del complejo subterráneo, hundiéndose las habitaciones más meridionales (o la



parte de la habitación donde os halláis ahora) 2 metros.

SALA 4

Esta pequeña estancia polvorienta está desierta, excepto por cinco tablas de 4 metros cada una, aproximadamente. Las paredes de esta habitación están cubiertas de estuco adornadas con pinturas rupestres de estilo cirineo mostrando escenas cotidianas de la vida en Neferu.

SALA 5

En esta cámara no hay nada especial que os llame la atención, salvo una gran gotera en el techo que ha formado un charco de agua turbia y apestosa en el suelo de la habitación. En las paredes hay grandes costras mohosas de lo que parece una especie de hongo de color grisáceo y con un penetrante olor a ajonjolí y hiedra podrida. Las paredes de esta habitación muestran una insólita decoración de pinturas rupestres de estilo cirineo.

SALA 6

Desde la cámara de construcción artificial anterior, desembocáis a una gruta natural de proporciones considerables. El techo de la gruta está a gran altura, y parece como si algo de luz natural del exterior se colara por una especie de chimenea. Desde ésta hasta el suelo, pende una escala fabricada en recia cuerda de cáñamo de buena y sólida factura.

Un fuego arde en el centro de la gruta. Desperdigados junto a la hoguera, podéis ver a seis individuos. Su aspecto es el de fornidos huma-

noides, midiendo unos 2,5 de altura, y de piel oscura y curtida, de un color marrón ocre. Sus narices son rojizas y achatadas y os miran con unos grandes ojos cetrinos. Unos dientes grandes y afilados de color amarillento sobresalen de sus anchas bocas. Visten armaduras de cuero negro, tachonado con incrustaciones de hierro oxidado. Los extraños humanoides están armados con grandes espadas ligeramente curvadas en sus puntas, de filos desdentados y sucios. Algunos de ellos portan en sus brazos escudos fabricados con madera y pieles.

GRANDES TRASGOS HOBGOBLINS (6)

CA: 6

DG: 1+1 (6)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Arma, espada larga 1d8 o arco corto 1d6

TS: Guerrero nivel 2º

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 15

Tesoro: En el fondo de esta cueva hay un pequeño cofre de madera cerrado (dos centímetros de grosor). Contiene 58 monedas de oro, 101 piezas de plata, más una poción (de contorno borroso) y una poción azulada de aspecto lechoso (poción de curar heridas graves) y varios botijos de barro llenos del repugnante tudrud trasgoide (aunque los aventureros no lo saben, es un potente antídoto contra el veneno de araña lobo). Un licor evitado casi universalmente por cualquier raza no trasgoide, el tudrud se ha descrito como un brebaje con el sabor y el olor de la carne en descomposición. Es la favorita de algunos bárbaros como primera elección de bebida.

SALA 7

Esta pequeña salita accesoria está vacía por completo. El techo de la habitación se ha derrumbado casi por completo, cegando parcialmente el acceso a la parte más alejada de la cámara.

SALA 8

Desde el corredor avanzáis dejando atrás la pequeña cámara cegada por el desprendimiento de la techumbre. Una corriente de aire que sopla desde el sur se hace más fuerte según camináis. Podéis percibir un extraño olor a almizcle en el aire, mezclado con una fetidez insana, propia de bestias. Unas yardas más abajo, el pasadizo desemboca en una gruta extraordinariamente grande. Varios fuegos arden en la cámara de piedra natural. Ocho criaturas trasgoideas os esperan en la estancia y con un grito horrisono y gutural, se lanza al combate con furia.

HOBGOBLINS Y

SU JEFE KRUL (8 + KRUL)

CA: 6 (CA 5 para Krul)

DG: 1+1 (4 para Krul, con 20 pg en total)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma

Daño: Arma, espada larga 1d8 o arco corto 1d6

TS: Guerrero nivel 2º (Krul salva como guerrero de nivel 4º)

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 15

Tesoro: Hay equipo para dormir desperdigado por la gran gruta. Mantas viejas y sucias, colchones de hojarasca seca y matojos anudados, almohadillas de cuero cosido; aparte de algún mobiliario menor, como cajones y cajas de tabla,

sacos de arpillera y piel, alfombrillas y telas sucias diversas. Un pequeño arcón, provisto de un candado recio contiene dos pociones de un azul intenso y textura lechosa (a discreción de Narrador, aunque deberían ser pociones de curación), un pequeño rubí, una llave de latón pequeña, y un libro viejo y cuarteado (escrito en Vetusto, cuenta la historia de la caída de Calvera); y una bolsa de fieltro rojo con una "M" bordada en hilo dorado. La cimitarra de Krul es una espada larga mágica +1, Krul también porta una daga de plata +1.

SALA 9

Una pequeña cavidad accesoria se abre en el extremo meridional de la gruta principal. Hay un mullido saco relleno de pieles de cordero toscamente curtidas en un pequeño nicho de la pared de roca. Muy cerca, hay un gran cofre de madera reforzado con bandas de bronce bajo una mugrienta piel de oso.

Tesoro: Cofre, contiene 300 piezas de oro, una poción traslúcida, ligeramente azulada (invisibilidad), un rollo de pergamino con tres conjuros (proyector mágica, escudo y leer lenguas) y 5 gemas (3 piedras de sangre y dos cuarzos de humo, valorados cada pieza, aprox. 50 mo).

SALA 10

Esta habitación tiene un techo de 10 metros de alto y está dividida por una línea de falla que eleva la parte sur 3 metros por encima del suelo del resto de la habitación.



GOBLINS DEL CLAN DE LA ARAÑA (6)**CA:** 6**DG:** 1-1**Movimiento:** 9 metros**Ataque:** 1 arma**Daño:** Arma, espada corta 1d6 o arco corto 1d6**TS:** Guerrero nivel 1º**Moral:** 6**Alineamiento:** Caótico**PX:** 5**SALA 11**

Tras acabar con éxito con los arqueros goblins, una vez superado el desnivel de la falla, una antecámara de considerables dimensiones se abre frente a vosotros. La habitación está iluminada por cuatro grandes antorchas que arden en pebeteros colgados de cadenas de los sólidos muros. Hay unos pocos harapos y ropajes desperdigados por el suelo polvoriento de la sala, también, aquí y allá, observáis pequeños huesos amarillentos, restos de comida, varias escudillas de barro, un par de colchones viejos y sucios rellenos de paja, un caldero de latón de medianas dimensiones y un tiesto grande de cerámica con una planta -obviamente, seca y muerta-. De las paredes cuelgan tapices hechos jirones y destrozados por el paso del tiempo. Una enorme lámpara de muchos brazos imitando garras de león pende del techo, situado a 10 metros, en el centro de la antecámara. Hay pequeñas tablas y maderos mohosos y sucios por doquier, también restos de mobiliario destrozado. Hacia el sur, la habitación acaba en un muro con una gran puerta doble de piedra. En el muro este, oculta casi completamente por un jirón grande de tapiz, existe otra puerta maciza de piedra de una sola hoja. Ambas puertas están cegadas parcialmente, con argamasa y piedras pequeñas. La puerta doble tiene dos grandes argollas de metal en cada una de sus hojas. Una gruesa cadena con un candado las une sólidamente. A los pies

de la gran puerta, podéis observar una gran cantidad de huesos pequeños, también hay algunos cadáveres en avanzado estado de descomposición (parecen cuerpos de niños humanos, incluso bebés). El hedor es insoportable. Dos niños pequeños permanecen inconscientes, maniataados y amordazados, entre los cadáveres. Son los niños de los Labadía, y aún están vivos, aunque en un estado muy deteriorado, hambrientos y sucios.

En esta zona del subterráneo el frío es más acentuado que en el resto del complejo.

SALA 12

Tras derribar el pequeño murete de argamasa y piedra que tapaba parcialmente la puerta, descubris una pequeña argolla de bronce.

La habitación parece una pequeña cripta mortuoria. Hay cuatro sarcófagos de piedra dispuestos en pareja en el centro de la cámara sepulcral. El ambiente está cargado y resulta prácticamente inaguantable. El hedor a decrepitud y podredumbre es muy intenso. Todo está lleno de suciedad y escombros. Una parte de la pared más oriental ha sufrido un derrumbamiento considerable que ha afectado a uno de los sarcófagos, rompiendo su gruesa tapa de piedra.

En el interior de los sarcófagos sólo hay cadáveres de elfos en un estado lamentable, pues llevan aquí siglos. Casi pareciera como si al tocar las carcasas éstas fueran a convertirse en polvo.

SALA 13

Esta parece ser la cámara de enterramiento de una persona de relevancia. Los muros están grabados con intrincadas runas de significado desconocido. También podéis contemplar grabados en bajorrelieve que muestran escenas de la vida cotidiana de lo que parece ser un clérigo o sacerdote. En algunos de estos grabados se muestra a un hombre alto, de aspecto sereno y noble, bendiciendo ganado, niños, objetos, armas y personas fallecidas. En otros tantos, el hombre aparece luchando contra horribles bestias; de sus manos surgen llamaradas enormes que aniquilan ejércitos enteros, derribando fortalezas con un soplo de su boca y creando montañas de la nada. En otra escena curiosa, podéis ver a un hombre vestido como sacerdote cuya cabeza es la de una bestia horrible que descansa sobre un cuerpo retorcido y encorvado.

En el centro de la cámara descansa un enorme sarcófago de piedra, fabricado en mármol blanco con hermosas vetas de un negro oscuro como el azabache. La noble piedra está libre de grabados, relieves o escritura rúnica, salvo en la gruesa y sólida tapa del sarcófago, donde hay grabada una calavera horrible de aspecto amenazante, y en cuyas cuencas oculares hay esculpidos dos árboles hermosos colmados de frutos dorados.

LA HORRENDA MOMIA DE KADUM

CA: 0

DG: 15

Movimiento: 10 caminando

Ataque: 2 garras

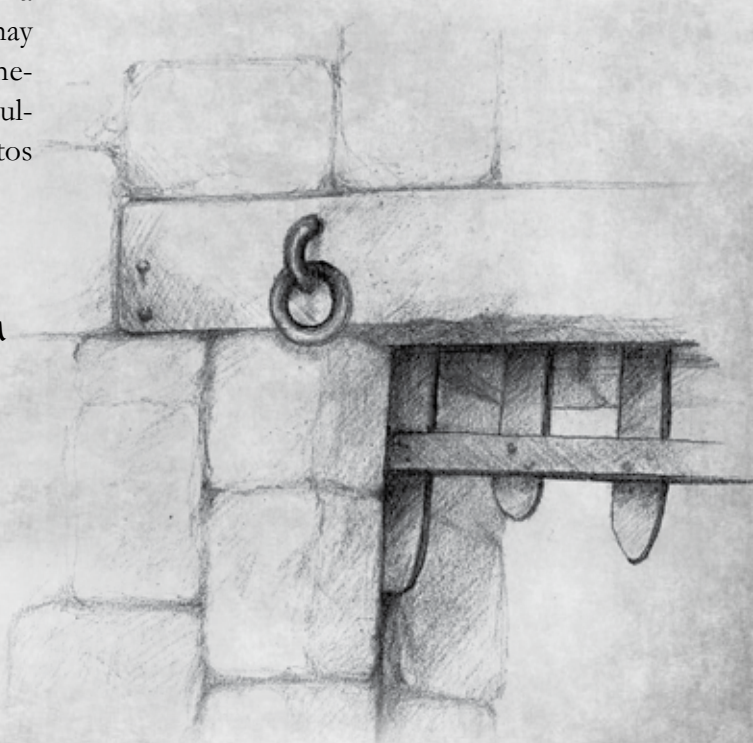
Daño: 1d12/1d12 más enfermedad

TS: Como un clérigo de nivel 12

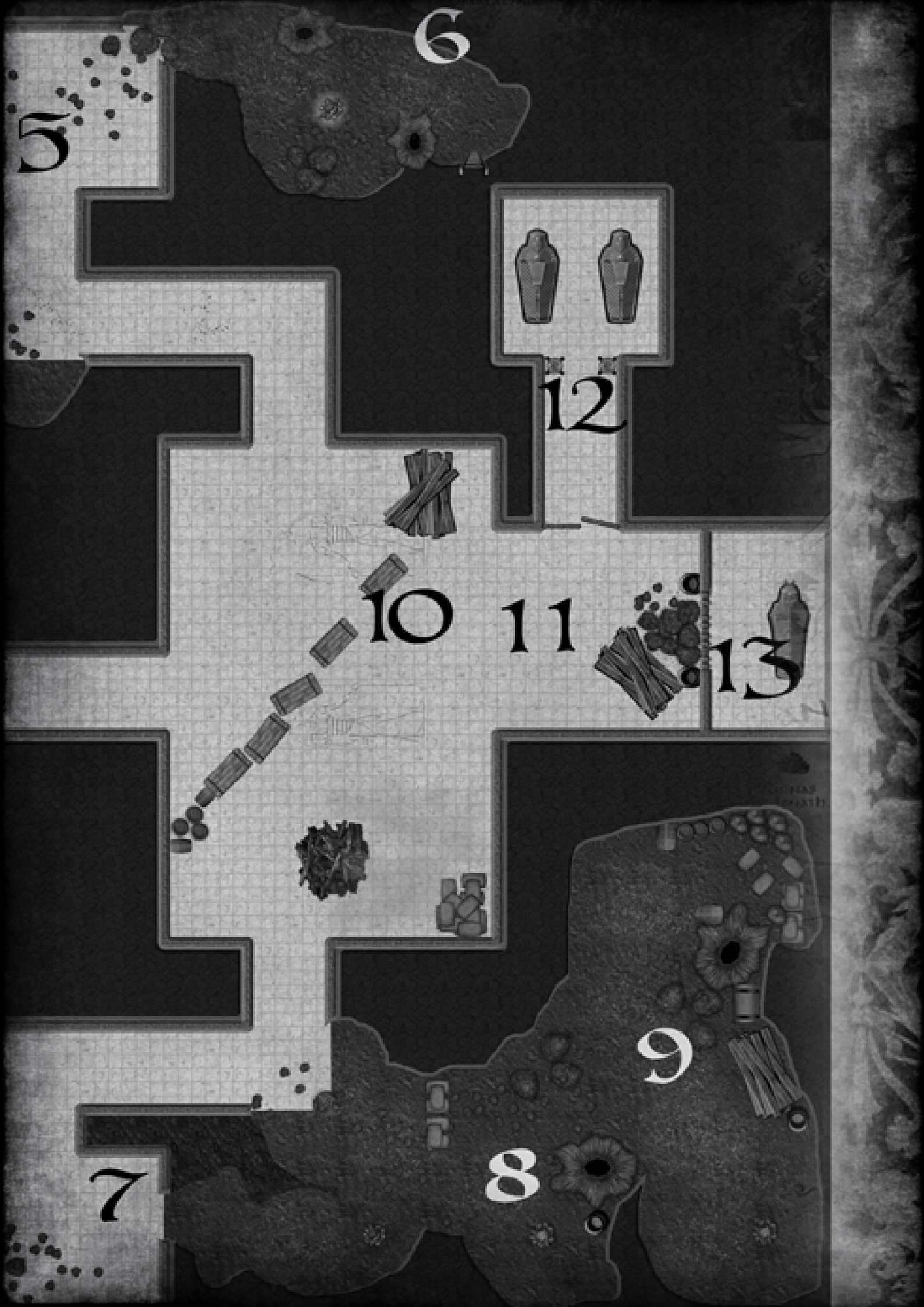
Alineamiento: Caótico

Moral: 13

La momia de Kadum es una momia real. Esto es, un muerto viviente de fabuloso poder, imbuido de habilidades especiales gracias a antiguos rituales realizados durante el proceso de embalsamamiento. Generalmente, estas costosos procesos arcanos sólo se implementan sobre momias de estirpe real o principesca, aunque ha habido casos en los que se ha aplicado a altos funcionarios, como es el caso de Kadum, escriba real, que aparece en esta módulo de aventura. Esta momia pueden lanzar hechizos como si fuera un clérigo de nivel 15º y no puede ser expulsada por clérigo alguno. Esta abominación disfrutan de todas las habilidades innatas de las momias normales (ver manual básico de Aventuras en la Marca del Este) aunque el toque de una momia real produce, adicionalmente, una pérdida de 1d4 puntos de CON cada asalto. También, con sólo ver a esta criatura durante un instante, la víctima debe realizar una tirada de salvación con parálisis o resultará afectado por un terror irracional que no le permitirá moverse durante 1d4 asaltos.









Tierra

Aire

CAPÍTULO 7:

ApéndICES

ApéNDICE N

Siempre he sido un gran aficionado a la lectura y, sin duda, muchas de las obras que he podido leer a lo largo de mi vida han influido en la concepción del mundo de campaña de la Marca del Este, así como en su desarrollo. Pero no sólo hay influencias literarias aquí, algunas de ellas muy reconocibles, sino también cinematográficas. A continuación, enumeraré algunas de las obras que considero más representativas, influyentes si cabe, y que permean a su manera este escenario de campaña:

Robert E. Howard. Sin lugar a dudas, mi autor fetiche, fundamental, imprescindible. Cualquiera de las historias ambientadas en la Era Hiboria, con el sin par Conan como protagonista, es una pequeña joya que recoge la esencia del género de espada y brujería. Se podría decir que este subgénero nace con Conan, de la mano de Howard. Destacaría los relatos “Clavos Rojos”, “La Torre del Elefante”, “La Reina de la Costa Negra” y “Más Allá del Río Negro”, todos ellos, créanme, realmente únicos, piezas maestras. También recomendaría, particularmente, la saga de relatos con Solomon Kane como protagonista. El adusto puritano es, sin duda, todo un personaje, cuyas desventuras son igualmente entretenidas.

J.R.R. Tolkien. El Hobbit y la trilogía de El Señor de los Anillos. A estas alturas, habría poco que añadir. Tolkien es todo un referente ineludible en el género de la fantasía, y sin lugar a dudas hay mucho de él en el mundo de la Marca.

H.P. Lovecraft. El genio de Providence es otro autor fetiche, de culto, cuya influencia es palpable aquí. Todavía estamos lejos de conocer el auténtico alcance de la obra de Lovecraft y su influjo inspirador en la obra de docenas de autores, coetáneos o posteriores, que han escrito obras derivadas en lo que ha venido a conocerse como Mitos de Cthulhu. Cualquier relato de Lovecraft servirá, especialmente “El Horror de Dunwich” o “La Llamada de Cthulhu”.

Edgard Allan Poe. Otro de los autores que marcaron mi adolescencia. No podía este apéndice obviar el genio de Poe y su sublime capacidad para crear una atmósfera de misterio y terror preternatural de intensidad y fuerza sin parangón. Lean todo de Poe, y no olviden “La Caída de la Casa Usher”, “El Cuervo”, “El Corazón Delator”, “La Crímenes de la calle Morgue”, “El Escarabajo de Oro”, “El Gato Negro”.

Arthur Conan Doyle. Mi autor favorito de todos los tiempos. Soy un irredento fan de Sherlock Holmes (por cierto, personaje inspirado por el Auguste Dupin de Poe). Pero aparte de Holmes, Doyle creó otros personajes y mundos harto diferentes, como El Mundo Perdido, que ha influido de forma considerable en nuestra concepción del continente de Ziyarid.

Robert Louis Stevenson. Si Doyle comentaba el genio sin par de Poe, como inspiración de su genial detective de Baker Street, el mismo Doyle llegó a afirmar que un relato de Stevenson, “El Pabellón de los Links”, reunía tanta calidad que podía considerarse el culmen del arte narrativo. Sea como fuere, Stevenson es otro de los creadores importantes en mi vida y que, de un modo u otro, influyen positivamente en este escrito. Recomendaría especialmente, La Isla del Tesoro, El Señor de Ballantrae y David Balfour (también conocida como Catriona).

Walter Scott. Ivanhoe, Rob Roy y Quintin Durward, entre otras. Una delicia.

Julio Verne. Otro autor muy importante para mí, imprescindible. ¿Hace falta que cite alguna obra? No pueden dejar de leer La Isla Misteriosa o Viaje al Centro de la Tierra.

Melville. Moby Dick. Mi libro favorito. Releo algunos de sus pasajes cada verano. El mejor inicio de novela de todos los tiempos, por encima incluso de aquel de El Quijote.

Cervantes. Sí, cómo no. El Quijote.

Mika Waltari. Sinuhé El Egipcio. Hay que leerlo sí o sí. Hay mucho de Waltari en la Marca.

H. Rider Haggard. Las Minas del Rey Salomón.

Clark Ashton Smith. Otro autor imprescindible.

Fritz Leiber. Su ciclo de Lankhmar es casi de lectura obligatoria.

Jack Vance. La Tierra Moribunda, aunque todo en Vance es bueno, la verdad.

Emilio Salgari. Todas las novelas de Salgari en torno al personaje de Sandokán.

Y otros muchos, como George R. R. Martin, Poul Anderson, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, Richard Matheson, August Derleth, Sir Thomas Malory (La Muerte de Arturo), Michael Moorcock, William Shakespeare y otros muchos que, de una u otra forma, han inspirado esta obra.

Y por supuesto, no sólo de libros vive el hombre. Aquí os dejo, sin orden particular, algunas de las películas que han inspirado esta obra:

En Busca del Arca Perdida.

Indiana Jones y el Templo Maldito.

Las Minas del Rey Salomón.

Tierra de Faraones.

El Señor de Ballantrae.

El Temible Burlón.

Ivanhoe.

Los Vikingos.

El Príncipe Valiente.

La Flecha Negra.

Scaramouche.

El Prisionero de Zenda.

El Capitán Blood.

Excalibur.

Sinuhé El Egipcio.

Ben-Hur.

Gladiator.

Conan.

Robin Hood (la clásica, de Michael Curtiz).

Taras Bulba.

Jason y los Argonautas.

Cleopatra.

Espartaco.

El Cid.

El Guerrero Número 13.

La Caída del Imperio Romano.

Furia de Titanes (la clásica!)

King Kong.

Simbad y la Princesa.

Simbad y el Ojo del Tigre.

El Viaje Fantástico de Simbad (Harryhausen, ¡Harryhausen!)

El Ladrón de Bagdad.

Los Viajes de Gulliver.

Hace un Millón de Años.

300.

Sleepy Hollow.

Drácula.

Nosferatu.

Frankenstein.

El Jovencito Frankenstein.

La Momia (la clásica).

Salomón y la Reina de Saba.

El Ladrón de Cadáveres.

Todas las pelis del genial Roger Corman, especialmente las inspiradas en la obra de Poe.

La obra de Kurosawa íntegra, para nuestro país de Endo.

Cualquier peli protagonizada por Vincent Price.

Y muchas otras que me dejo en el tintero...

epílogo

“No pido riquezas, ni esperanzas, ni amor, ni un amigo que me comprenda; todo lo que pido es el cielo sobre mí y un camino a mis pies”.

Robert Louis Stevenson

Desde que era un niño, los mapas me han entusiasmado, especialmente aquellos antiguos, ajados por el tiempo, amarillentos y de papel quebradizo. ¡Quién no ha soñado con descubrir un mapa del tesoro, oculto entre legajos mohosos en la buhardilla, o en un sótano olvidado! Nada hay en este mundo más evocador que un mapa antiguo, cargado de nombres extranjeros, de localizaciones ignotas, de accidentes geográficos inusuales y cubierto por una pátina de polvo ocultando extrañas marcas, jeroglíficos y runas custodias de secretos y tesoros de otrora que aguardan a nuestra imaginación para revivir. Todo escenario de campaña tiene su inicio en un mapa como el que describo: Una vez lo tenemos entre la manos, desplegado, da igual qué muestre y cómo lo haga, cómo de completo esté, cuán detallado o bien diseñado éste, siempre tiene un inmediato efecto catártico que nos empuja... nos obliga a explorarlo. Sí, es entonces cuando rellenamos los huecos, unimos ciudades, trazamos caminos, ubicamos fortalezas, ruinas y ríos, montañas en tropel, valles y vaguadas, mares, océanos, desiertos, junglas y páramos helados cubiertos por la nieve, todo esto y más, fruto de la más poderosa e implacable herramienta que nos ha sido otorgada: la imaginación.

Aventuras en la Marca del Este es un juego de rol, sí, uno muy sencillo y directo, basado en el concepto de la exploración, por encima del combate incluso, aunque no se lo crean. El sistema nos ofrece un simple algoritmo para resolver situaciones y esta caja azul nos regala el mundo donde aplicarlo, siempre al servicio de la imaginación, ¡la portentosa e inabarcable imaginación!, una de las pocas capacidades humanas que permanecen hoy, ¡aún hoy!, enteramente libres, aunque no sé por cuánto tiempo. Esa libertad, ese albedrío no gobernado por la razón sino más bien por el capricho, el gozo, el gusto por caminar y explorar lo desconocido, vivir aventuras sin límite, conocer civilizaciones perdidas, combatir criaturas legendarias y morir o vivir cuántas veces queramos, en definitiva, divertirnos, jugar con nuestros amigos, ser libres, completamente libres, en un mundo cada vez más encorsetado, reglado y a veces estúpido, es algo único que no tiene precio. Créanme cuando les digo que la imaginación es nuestra infancia, y ésta es la única patria del hombre. No conozco otra forma mejor de volver a ser joven que jugar. Aquel lo suficientemente perdido en sí mismo para obviar esta realidad, no sólo habrá extraviado la esencia de la vida en alguna encrucijada del camino, lo que verdaderamente importa, sino también habrá olvidado que un día, hace tiempo, fue un niño. Esta caja azul es una señal que nos indicará cómo volver a jugar; no es otra cosa que un hito en esa encrucijada vital que nos marca la senda a seguir para retornar a nuestra... patria.

Y para llegar allí, no preciso más que el cielo sobre mí y un camino a mis pies. ¿Me acompañan?

Pedro Gil, Steinkel



El Bosque Viejo

Marca del Este

Mar del Dragon



INGOLOZ

ELTADRO

VALLE OSCURO

CAMINO MANTICORA

Fortaleza del Vado

Las Barrancas

COZARCANIA

ROCAS DEL DRAGO

Castillo de Eramegar

ROBLEDA

Paseo de los Ancestros

FONDA

PARAMOS

NICAROS

OSMAN

Visiryan

Ruinas de Imath

Chirguila

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Calvera

Cerrognoli

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

El Valle Sagrado

Robleda



- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Casa molino de Tiran Roblealbo | 8. Los Camos | 15. Cemas de Muñecaniebla |
| 2. Puerta del Vado | 9. Casona del Burgomaestre | 16. Fortaleza del Duque Reginbrad |
| 3. La Sirena Alegre | 10. Arsenal de Barren | 17. Establos de Marcablanca |
| 4. Alguacilazgo de Robleda | 11. La Parada | 18. Anfiteatro de Robleda |
| 5. Licurgo de Aduanas | 12. Consejo de Vecería | 19. La Ciudadela |
| 6. La Flecha Mortal | 13. Útiles Provisiones de Ovil | 20. Puerta de Las Colinas |
| 7. Casa de la Mañana | 14. Cementerio | 21. Tenería de Gorm |