

Dirección
Diagu Álvarez Fernández

Diseño original
Francisco J. Río Lorda
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Escrito por:
Francisco J. Río Lorda

Ilustrado por:
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Maquetado por:
Francisco J. Río Lorda

Colaboradores:
Vanessa de la Campa Paz
José García Castañón

Syndalla es una revista publicada por
Alkaendra, S.L.
c/Gutiérrez Herrero, 52 33405 Avilés

La totalidad del contenido de Syndalla es
copyright de Alkaendra, S.L. Todas las ilustraciones
y las imágenes contenidas en ellas han
sido producidas por artistas propios. El copyright
exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes
que éstas contienen, así como sobre los textos, es
propiedad de
Alkaendra, S.L., 2002
Todos los derechos reservados.

SYNDALLA

Número 2

Gracias

El mundo cambia muy rápido, eso sí, no tan rápido como esta revista. Este es el número 2 y ya a cambiado tres veces de formato en su versión papel. Creemos que las modificaciones hechas, mejoran la calidad del formato, siempre contando con nuestro compromiso de seguir mejorando.

Este número está dedicado a las mujeres del Gahaedha. Siejchka, heroína de Vrankko y las doncellas del silencio con todo su poder, nos dejan claro el importantísimo papel de la mujer en este continente.

Por primera vez tenemos aportaciones de nuestros lectores. Os animo a los demás a hacer lo mismo y recordad que este mundo se hace entre todos.

Un saludo

Grandes Batallas

Khaidkarúnna 2-8

Xyarjar y kuannachta se enfrentan en los profundos abismos de las Nauthalarkka.

Addenda

9-14 **Hermandad del mar**

Navegantes y exploradores del oeste de Gahaedha.

Otras sendas

Doncellas del silencio 15-19

El poder que controla con mano de hierro las tierras de Chakkiaryar.

Mitos

21-26 **Siejchka**

La legendaria guerrera y poetisa bendecida por los dones de Anjar la Fértil.

Addenda

El pantano enjaulado 27-37

Varios clanes nidanyira han transformado las alcantarillas y cavernas subterráneas de Sagalien en su hogar...

S u m a r i o



Leyendas

38-42

Caza

Un encuentro muy especial en las tierras de Vrankko...

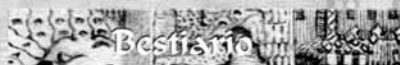


Equipamiento

Amuletos

43-46

Objetos de sutil poder.



Besiratio

47-50

Monturas

Algunas de las sorprendentes monturas de que se siven los nidanyira, kuannachta y xyarjar.

Leyendas

La Voz del Silencio -3ª parte- 51-54

El oscuro final de la historia...

Juegos

Señores del mar

56-67

Un juego de estrategia naval. Los príncipes de Tyethsinnúma luchan por la supremacía en el Mar de las Tormentas.

Depósito legal: AS-1963-2002

ISSN: 1579-6523

KHAIDKARÚNNA

Guerra en el Mundo sin Luz



Aquí, en mi pequeño habitáculo de la hermosa e incomparable ciudad de Ekkynakairn, os relataré lo que ocurrió en Khaidkarúnna, un episodio más de nuestra eterna guerra contra los Thalakkúma, aquéllos que con su aliento corrompen la Roca y la esperanza de los Kuannachta, mi pueblo. Pero no desesperaremos. Como dijo Vaergral antes de caer cuando Murkkadathar fue tomada: *kuan-nar kahavak akva an*, “yo soy el Martillo de Kuann”, y así nosotros seguiremos cumpliendo la voluntad del Señor de la Tierra y luchando hasta que el último aliento abandone nuestros corazones.

Las Nauthalarkka son nuestro hogar ancestral. Allí surgimos hace tantos ciclos de la vida que la memoria se pierde y se confun-

de con el mito. Allí crecimos y aprendimos a comprender. Allí supimos por primera vez cual había sido nuestro destino y nuestra llamada. Y allí, por primera vez, recordamos la Roca Primigenia.

Pero ahora, sus voces están apagadas y sus recuerdos muertos. Pocos de los Corazones de Piedra de los asentamientos que allí forjamos aún brillan con la vida y latén al unísono con los de Kuarhyndara. La belleza de Kerednakilazar jamás volverá a recuperar su esplendor pues sus aguas han sido corrompidas sin remedio; las bellas tallas y los Campos de Roca de Sekkurarza han sido quemados y arrasados y la roca aún gime con las ignominias que ha tenido que soportar. Y Lamakkára, sus círculos derruidos y derrumbados sobre la Herida de Kuann, el abismo más grande que se haya descubierto nunca, perdida para siempre...

Sin embargo, aún nos quedan reductos que, como el resistente cuarzo, se niegan a ser destruidos o a que su vida sea arrancada de la creación. Ekkynakairn la Bella, la última fortaleza, la que fue tomada y recuperada. Sus defensas son tan impresionantes que el valor de nuestros enemigos desaparece al verlas... Pero el orgullo ya nos ha traído numerosas desgracias y no podemos olvidarnos que no podemos seguir internándonos en el camino de la perdición.

Las cavernas de acceso a Ekkynakairn también han sido preparadas para un ataque. Y de todas ellas, la más impresionante y mejor defendida es Khaidkarúnna. Enormes muros

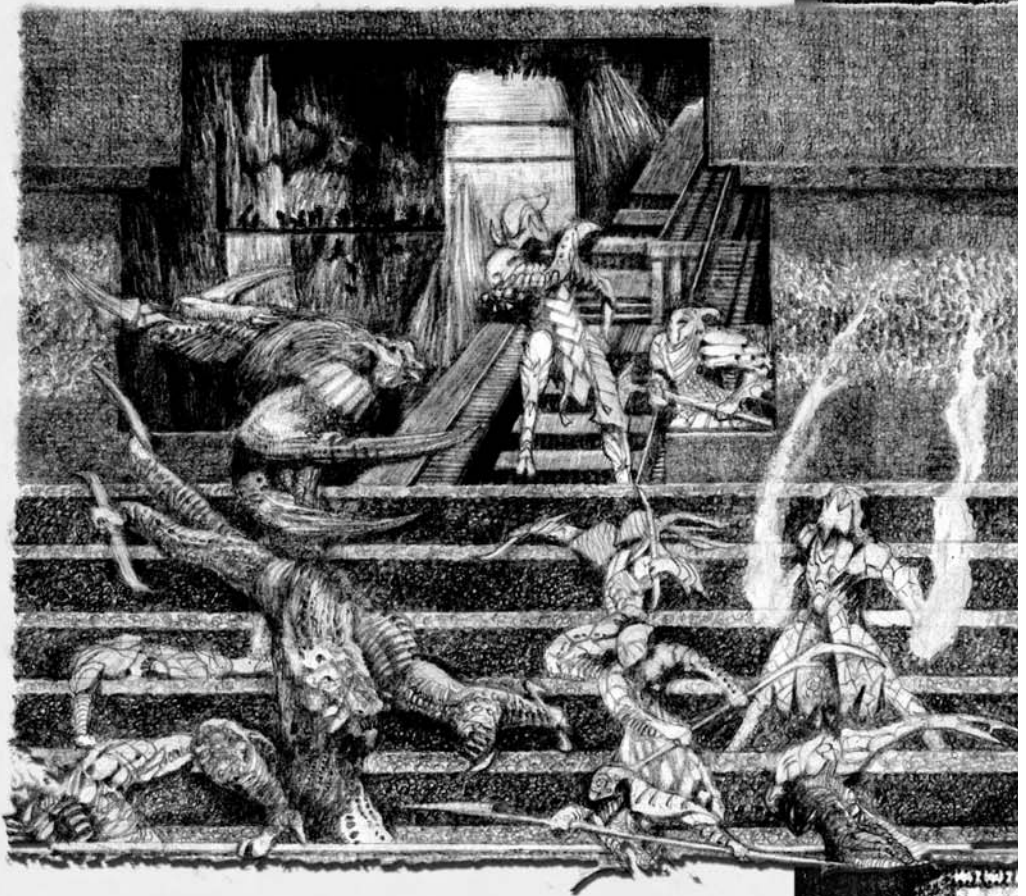
y puertas guardan las tres entradas principales, y el camino hasta el acceso a la ciudad es un laberinto lleno de trampas y muerte. Es la caverna fortaleza más imponente que mi especie haya construido jamás. Y ha estado a punto de ser tomada por los Enemigos de Kuann. Por haber caído de nuevo en la excesiva confianza. Es triste, pero parece que la memoria de mi pueblo es frágil como la pizarra cuando entra en contacto con el aire y el agua.

Yo soy Ummunthama, una de las guerreras sagradas tharagái. Yo combatí en Khaidkarúnna y ahora os relataré lo que allí pasó, con la esperanza de que aprendamos de nuestro gran error y no volvamos a caer en los caminos que casi nos han conducido a la desaparición...

EL ASALTO

Ya hacía semanas que habíamos estado oyendo rumores de que los Thalakkuma estaban reuniendo tropas en los asentamientos cercanos. Concretamente los Thayasma, a los que los humanos conocen como Xyarjar. No era la primera vez, ni, me temo, será la última. Nos preparamos fortificando los accesos principales a Khaidkarúnna. Fueron días de tensión. Y pronto la tierra comenzó a gemir bajo los pies y el peso de nuestros enemigos. Pero no la escuchamos como debimos. Y sufrimos las consecuencias.

Los Thayasma habían criado en secreto algunas crías de los enormes gusanos navaloth y los habían estado utilizando para crear nuevos túneles de acceso a nuestra caverna-fortaleza. Poco a poco, y aprovechando que nuestra atención estaba puesta en los accesos principales, se fueron acercando. Metro a metro, los navaloth herían la tierra con sus ávidas bocas, pero ninguno de los



nuestros se dio cuenta. Al final llegaron hasta el techo de Khaidkarúnna y abrieron tres agujeros a través de los cuales los guerreros Thayasma se descolgaron con cuerdas, a nuestra espalda. Habían untado sus cuerpos con el hongo inkkuranva y no pudimos percibir su presencia. Se escondieron y esperaron a que sus congéneres atacaran en las puertas principales. ¡Maldito sea el día en que nacieron!

En pocas horas nos vimos atrapados entre

La Caída

Kerednakilazar nunca estuvo muy poblado. En él vivían los pocos Kuannachta que creían que debía existir un equilibrio entre Kuann y Enkkazu, Señora de las Aguas del Mundo. Muchos de sus habitantes habían migrado generaciones atrás a la isla de Sazadhakkáuma, pero los que aún moraban aquí cuidaban y protegían el lago Arkovanar, donde según la leyenda se manifestaban espíritus del agua.

Los Thalakkuma lo descubrieron. Y decidieron que contaminar el lago sería el castigo más apropiado para los Hijos de Kuann. Arrojaron cadáveres a las cristalinas aguas y la pureza de Kerednakilazar murió para siempre...

dos frentes y combatiendo a ambos lados de nuestras murallas. El asalto frontal fue brutal, y utilizaron enormes arietes fabricados con roca, que eran empujados por decenas de esclavos ylmarys. Nuestros Sacerdotes-Piedra invocaron a espíritus de la roca para que se enfrentaran a los que tiraban de las máquinas de guerra, pero sólo consiguieron retrasarlos ya que muchos de los ylmarys se encontraban en celo y parecían imparables. Cuando los Thayasma consiguieron abrir brecha, la lucha se volvió tremendamente encarnizada y sangrienta.

Y entonces los que habían entrado en la cueva sin que nos diéramos cuenta nos atacaron por la espalda, y nos atraparon en dos frentes. Contuvimos a los asaltantes durante un tiempo, pero pronto nos dimos cuenta de que íbamos a ser derrotados ya que no estábamos preparados para combatir de éste modo. La estrategia de nuestros enemigos había sido muy buena. Y funcionó. Mis hermanos Kuannachta murieron a cientos. Algunos conseguimos escapar huyendo a través de los túneles-labirinto. Uno de nuestros sacerdotes dio su vida por abrir una profunda brecha que obligaría a nuestros enemigos a pararse y que daría un tiempo precioso a Ekkynakairn para prepararse y contraatacar. ¡Que su sacrificio jamás sea olvidado! Si aún hoy yo puedo escribir estas líneas y otros de los míos aún perciben el latido de Ekkynakairn, es gracias a él.

Pero la peor suerte fue para aquéllos que fueron hechos prisioneros, ya que se les obligó a ir delante de los Thayasma en los túneles levantando las trampas y los pozos. Fue una carnicería. La roca gritó. Los cadáveres de los nuestros fueron mancillados, impidiendo para siempre que sus almas regresasen a la Roca Primigenia. Los Thalakkúma lo pagarán muy caro, eso lo juro. La sed de venganza aún no ha sido saciada.

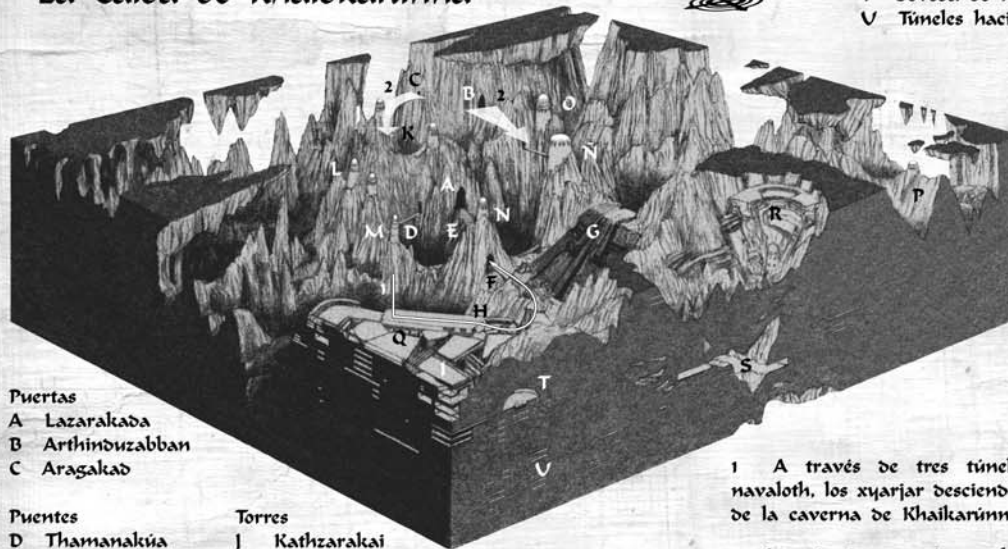
En unas horas, el asalto había concluido. Khaidkirunná había sido tomada y nuestro orgullo había sido seriamente dañado. Zaranvar, el actual Enkkazar de Ekkynakairn, decidió parapetar aún más la ciudad y prepararla para el ataque en cuanto tuvo las noticias que los supervivientes le dimos. El túnel del norte no había sido atacado y esa vía seguía libre. Muchos refuerzos llegaron aquél día, y mucho se agradeció su presencia en lo que acaeció después, como contaré en breve. Fue una prueba dura. Kathza y sus guerreros de Nauthyrondar, Ialmarrhyn de Zilghal y sus mercenarios... Pero debo callar y pensar, porque si sigo contándoooslo así no entenderéis claramente lo que ocurrió.

Enviamos exploradores para espiar a nuestros enemigos. Trataban de cerrar la brecha abierta por la inmolación, pero tenían dificultades. Intentaron hacer un puente con sus animales de monta, los ka-jales, pero no aguantó y algunas decenas de sus guerreros cayeron al abismo del cual no se veía el fondo. Sabíamos que sólo era cuestión de tiempo el que consiguieran atravesar la barrera que se abría entre ellos. Decidimos hostigarles y mandamos partidas de arqueros y honderos para dificultar aún más su paso. Volvieron a sorprendernos, aún no sabemos cómo, y algunas de estas partidas de hostigamiento fueron emboscadas y aniquiladas.

Temiendo que los Thayasma volvieran a utilizar tácticas de distracción dentro de la propia caverna de Ekkynakairn, todos los Sacerdotes-Piedra que había en la ciudad fueron apostados en las paredes, el techo y el suelo de nuestro hogar y se dispusieron a escuchar el suelo, atentos a los gemidos de la roca ante las heridas provocadas por nuestros enemigos. Los exploradores supervivientes regresaron con malas noticias. Había atravesado la brecha y se dirigían hacia el túnel principal de acceso.

La guerra había llegado de nuevo a Ekkynakairn.

La Caída de Khaidkarúnna



Puertas

- A Lazarakada
- B Arthinduzabban
- C Aragakad

Puentes

- D Thamanakúia
- E Kumaradral
- F Malkuragor

Templos

- G Melkkavasaek
- H Soratharkku
- I Lekkumakathza

Torres

- J Kathzarakai
- K Mrunakkaza
- L Khubarordra
- M Mrunhavakkúia
- N Ziaradryn
- Ñ Arzuramur
- O Thilakkaza
- P Dezurazara

Ciudadelas

- Q Keradhuur
- R Thaurarza
- S Nelkaradanar

T Bóveda de Kuann

V Túneles hacia Ekkynakairn

1 A través de tres túneles abiertos por navaloth, los xyarjar descienden desde el techo de la caverna de Khaikarúnna.

2 Los ejércitos xyarjar asaltan frontalmente la línea de defensa kuannachta.

3 El combate se extiende por toda Khaidkarúnna.

4 El Sacerdote-Piedra Arathargal destruye los túneles que conducen a Ekkynakairn.

EL ASALTO A EKKYNAKAIRN

Se dice que si una táctica funciona bien una vez, se debe volver a usarla. Pero quizás eso no sea siempre cierto. Los oídos de nuestros sacerdotes estaban más atentos ésta vez y no nos cogieron desprevenidos. Escucharon los gemidos de la tierra bajo la misma ciudad y se envió inmediatamente a un contingente de guerreros montados en gusanos ghinulkuza. Cuando el navaloth surgió de la roca empezaron los combates.

Zaranvar necesitaba coordinar a muchos hombres en muchos lugares distintos. La presión en la entrada sur empezaba a ser abrumadora, pues las primeras oleadas de enemigos ya estaban llegando provenientes de Khaidkarúnna. El Enkkazar no lo dudó y se internó dentro de la Piedra Natalicia, para poder estar en contacto con todos los Sacerdotes-Piedra a la vez. Aquello era sacrilegio, y él lo sabía, como también sabía que tendría que pagar por ello, pero Ekkynakairn no debía caer. Y no sólo eso, podía haberse vuelto loco ya que tal atrevimiento podía

suponer un peso enorme para su cordura y haber traído el desastre más absoluto sobre todos nosotros. Pero su fuerza de voluntad perseveró.

Los Thayasma atravesaron la puerta y los esperamos en las murallas de la ciudad. Ahora se luchaba en todas partes. Nuestros enemigos aún habían guardado algunos pequeños navaloth y los arrojaron inmediatamente contra nuestros muros, mientras sus practicantes del arte de la mente, de pelaje blanco, trataban de debilitar la conexión eterna de la roca. Otros de los suyos trataban internarse en la ciudad a través del suelo y el techo de la caverna, pero hasta el momento habían sido detenidos por los grupos de jinetes de ghinulkuza dirigidos por los Sacerdotes-Piedra. Uno de ellos consiguió hacerse paso a pesar de todo, y causó estragos hasta que Kathza de Nauthyrondar y sus luchadores le dieron merecida muerte.

La situación se volvió desesperada rápidamente. Los Thalakkúma ansiaban acabar con nosotros y destruir para siempre la belleza de Ekkynakairn. Su odio podía percibirse en sus

Añoranza

Lamakkára. Sus torres y pasillos circulares se extendían más allá de las paredes de roca de la caverna donde se alojaba la ciudad, por encima de la Gran Herida de Kuann, la mayor sima que exista en las tierras conocidas.

Y sus habitantes estaban orgullosos de su capacidad y de sus logros. Eran hábiles tanto en la guerra como en la diplomacia, y durante mucho tiempo consiguieron que los Thayasma se pelearan entre ellos.

Pero sus enemigos trajeron gusanos navalth que carcomieron en secreto los cimientos de las estructuras de la ciudad, utilizando habilidades mentales para ocultar su presencia.

Así cayó Lamakkára...

ojos, y a través del aire como si aún perviviera en sus alientos.

Entonces Ialmarrhyn, mecenario de Zilghal de gran valor, se arrojó desde las murallas sobre uno de los navalth que trataban de devorarlas y otros siguieron su ejemplo. Las enormes criaturas trataron de zafarse de ellos, moviéndose con tanto ímpetu que aplastaban a todo lo que se encontraba bajos sus cuerpos, fuese de los nuestros o de los Thayasma. Aprovechando la distracción, algunos jinetes de ghinulkuza de mi pueblo se acercaron rápidamente para acabar con los mentalistas enemigos. Aunque en la mayoría de los casos consiguieron su propósito, muchos de ellos sufrieron muertes horribles al ser envueltos por mareas de dolor, o ver como su carne envejecía, se marchitaba y se desprendía de sus cuerpos. Fue algo que nunca será olvidado. Ni perdonado.

A pesar de todos nuestros esfuerzos y nuestro arrojo, algunos de los Thayasma consiguieron atravesar nuestras defensas y el combate se extendió a la misma ciudad. Incluso aquéllos Kuannachta que nunca habían blandido un arma, lo hicieron para defender a sus familias. Eran muchos y estaban enardecidos por su victoria en Khaidkarúnna, pero nosotros defendíamos nuestro hogar y nuestra vida. No hubo cuartel por ninguno de los dos bandos. Me dolían los hombros y tenía los brazos pegajosos por la sangre. Había tanta que muchos llamarían a aquel día *thaumadhur*, “ríos de sangre”, en nuestra lengua.

Ninguno cejó en su empeño, a pesar de que el cansancio comenzaba a atenuar nuestra voluntad. Se combatió durante horas, calle por calle, habitáculo por habitáculo. Al final del día, los asaltantes se retiraron a sus posiciones, y todos pudimos descansar durante algunas horas.

Pero la situación se había vuelto peligrosa. Aprovechando los momentos en que tratá-

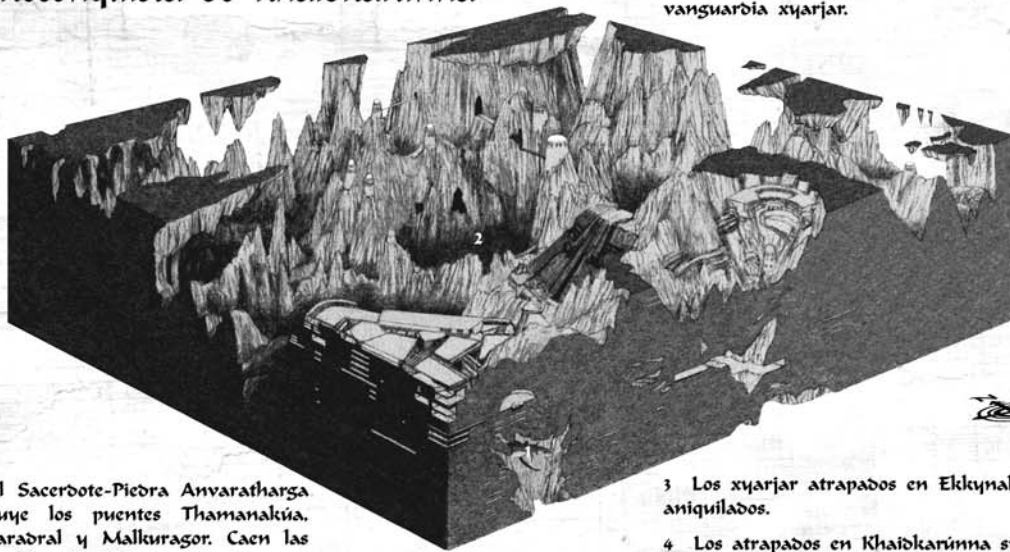
bamos de recuperar nuestras fuerzas, algunos de nuestros enemigos se habían dirigido a la entrada norte y habían acabado con los pocos guerreros que habíamos dejado allí, cortando el acceso de posibles refuerzos. Los Thayasma nos habían vuelto a coger por sorpresa y ahora nos habían sometido a un asedio total.

Zaranvar surgió de la Piedra Natalicia y todos pudieron contemplar el cambio. Su piel se había transformado, como les ocurre a los Sacerdotes-Piedra, y sus ojos se habían vuelto blancos. Todos vieron en él a la imagen del mismo Kuann, Señor de la Tierra. Los ánimos se enardecieron. Junto con una partida de guerreros tharagái entre los que me encontraba yo misma, se dirigió ocultándose de ojos enemigos hacia la puerta norte. Fue un combate corto, pero de los más sangrientos de toda la batalla. Recuperamos la entrada norte, pero a un alto precio. Muchos de los mejores luchadores de Ekkynakairn dejaron allí sus vidas. Pero la esperanza aún abrazaba nuestros corazones y eso y nuestra perseverancia era casi lo único que nos quedaba.

A las pocas horas el asalto se reanudó. Los barricadas que habíamos colocado en las brechas de la muralla no duraron mucho, y pronto volvimos a combatir en las mismas calles de nuestro hogar. Sin embargo, por fin tuvimos un golpe de suerte. Los jinetes de gusanos ghinulkuza consiguieron capturar a tres de los navalth y Zaranvar no lo dudó. Los arrojó contra el enemigo, causando el caos y el desconcierto entre las filas de los Thayasma. Y detrás de sus inmensas moles, atacamos nosotros. Las bestias del enemigo, al ver cargar a otros como ellos, se pusieron nerviosos y crearon aún más desconcierto y muerte.

Yo casi no podía creerlo, pero los estábamos haciendo retroceder. Su huida se convirtió en desbandada y muchos murieron aplastados por sus congéneres o por las enormes moles de los gusanos comedores de piedra. Los perseguimos y los empujamos contra la entrada norte. Devolvimos sangre por

La Reconquista de Khaidkarúnna



1 Zaranvar se inmola para dejar aislada la vanguardia xjarjar.

2 El Sacerdote-Piedra Anvaratharga destruye los puentes Thamanakúa, Kumaradral y Malkuragor. Caen las torres Mruvhavakkuma, Ziaradrin y Thilakkaza.

3 Los xjarjar atrapados en Ekkynakairn son aniquilados.

4 Los atrapados en Khaidkarúnna sucumben, con el paso de los días, a las bestias subterráneas que ascienden por la brecha.

sangre. Huían, tratando de llegar a la seguridad que les ofrecería Khaidkarúnna.

Entonces Zaranvar volvió a llamar a los tharagái y nos hizo rodear a un navaloth y conducirlo hacia una de las paredes de la caverna. La bestia estaba hambrienta.

Empezó a deshacer la roca con su boca, abriendo un túnel para que pasara el resto de su cuerpo. Nuestro enkkazar había cometido sacrilegio por segunda vez en la batalla con éste acto, pero yo imaginaba que era plenamente consciente de lo que estaba haciendo. La roca vibraba y gemía a nuestro alrededor, herida de mil maneras distintas incluso por sus hijos más amados. Kuann se enfurecería, no lo dudábamos, pero ya habría tiempo de calmarlo.

Sentíamos calor, pues la monstruosa criatura generaba mucho al devorar la roca. Y nos llegaba el rumor de la batalla que continuaba en algún lugar por debajo de nosotros. Prácticamente sin previo aviso, la bestia se abrió a la cámara de Khaidkarúnna justo por encima del puente provisional que los Thayasma habían colocado para atravesar la brecha provocada por la inmolación del Sacerdote-Piedra en el primer asalto. Zaranvar nos dijo que nos alejamos y, sin

darnos tiempo a reaccionar, montó al navaloth y se lanzó al vacío.

A veces aún percibo la imagen en sueños y creo que no tuvo lugar. Pero sé que ocurrió. El gusano agitaba su inmenso cuerpo mientras caía y el terrible estruendo que provocó cuando impactó con la pasarela, derribándola y volviendo a abrir la brecha, aún resuena en mis oídos. Se llevó por delante a decenas de nuestros enemigos, y dejó atrapados a los que no pudieron llegar a la seguridad de los laberintos de Khaidkarúnna. Los que no cayeron bajo nuestras armas, murieron horriblemente al ser empujados al abismo por su propia gente. Ni uno solo de los que quedó del lado de Ekkynakairn sobrevivió. Pero los que pudieron pasar antes del sacrificio de Zaranvar no tuvieron mejor suerte. Anvaratharga, un Sacerdote-Piedra, les estaba esperando al otro lado, junto a las tres puertas que días antes habían tomado con facilidad. Ofreció su sangre a Kuann y éste le escuchó. Los túneles de acceso se derrumbaron dejando atrapados a los Thayasma.

Algunos guerreros llegaron desde la ciudad diciendo que aún se combatía en las calles, que algunos de los asaltantes se habían atrincherado y que seguían peleando con

La Fe

Sekkurarza. Sus habitantes eran famosos por honrar a Kuann creando hermosas estructuras pétreas que hacían nacer del suelo con la fuerza de sus mentes y que iban moldeando a lo largo de sus vidas.

Los Thayasma lanzaron un asalto y cogieron por sorpresa a los Kuannachta. Los derrotaron, empujándolos al interior de su ciudad. Cuando llegaron al Corazón de Piedra, los pocos defensores que quedaban unieron sus manos y entregaron su alma a Kuánn. Sus cuerpos se convirtieron en piedra y crearon una muralla que aún hoy protege el núcleo de la ciudad, permitiéndole latir y alejándole de la corrupción de los Thalakkúma...

denuedo. Regresamos y contemplamos apesumbrados el aspecto de nuestro hogar, azotado por la locura de la guerra y el hambre de los navaloth. Nuestros paisanos luchaban aún, defendiendo sus vidas y las de sus seres queridos. A pesar de nuestro cansancio corrimos. Y el último combate de aquella larga batalla tuvo lugar. Los Thayasma luchaban desesperados y se hacían fuertes en cada casa. No hubo honor, ni gloria. Sólo sangre y muerte. Y deseos de venganza, pues mientras nosotros luchábamos y vencíamos en Khaidkarúnna, muchos de los nuestros perecían combatiendo por Ekkynakairn.

En pocas horas, el último de los Thayasma fue rodeado en una de las torres más altas. Viendo la situación, saludó con sus armas y se arrojó contra nosotros. Murió rápidamente, atravesado por cientos de armas. A pesar del odio, yo no pude dejar de admirar su valor.

Muchos podrán pensar que fuimos crueles con los que dejamos morir de hambre en Khaidkarúnna, pero ni siquiera tuvimos tiempo de que eso ocurriera. A través de la brecha comenzaron a ascender alimañas, atraídas por la sangre y el miedo. Los hambrientos y descarnados Thayasma lucharon de nuevo por sus vidas, confiando en que los que sobrevivieran al menos podrían alimentarse. Pero no tuvieron suerte y fueron aniquilados. Nosotros tuvimos que poner guerreros y balistas para evitar que las bestias se acercaran a nuestra ciudad. Aún pasarían días antes de que la caverna que antes había albergado nuestra fortaleza y nuestro orgullo, volviera a ser un lugar transitable y seguro.

El sacrificio de Zaranvar y nuestra victoria lo exoneraron de toda culpa y su nombre fue grabado junto al Corazón de Piedra de Ekkynakairn, con los nombres de todos los

enkkazar guerreros que ha liderado a nuestro pueblo en los últimos tiempos. Su alma jamás conocerá el regreso a la Roca Primigenia, como la de aquéllos que cayeron en el primer asalto a Khaidkarúnna. Sus sacrilegios nos salvaron, pero Kuann debía ser calmado. La roca gemía y amenazaba con moverse, tratando de cerrar sus heridas y su dolor. Los Sacerdotes-Piedra no descansaron. Había muchas almas que devolver al paraíso, muchos ritos que cumplir. Tres días después Kuann dio muestras de que su ira aún no se había aplacado, y la roca tembló. Fue un débil terremoto, que apenas causó daños o muertes, pero que nos recordó a todos los peligros de la Vida entre Mundos. La gran brecha de Khaidkarúnna se cerró y limpiamos la cavernas de las alimañas que allí se habían asentado.

Las tareas de reconstrucción han comenzado. Los reinos de Kuarhyndara, las montañas que los humanos conocen como Zandhari, están celebrando con alegría nuestra victoria y pronto mandarán guerreros, artesanos y maestros del *zerurnhizilanna* para ayudar a que Ekkynakairn recupere su antiguo esplendor lo antes posible. Algunos hablan incluso de realizar expediciones punitivas contra los asentamientos de los Thayasma en el sur, pero eso aún está por ver.

Sí, aún estoy viva. Me cuesta creerlo después de toda la muerte que mis ojos han contemplado estos días pasados. Una pequeña esperanza, quizá vana, ha surgido en mi corazón. Seguiremos aquí, como siempre lo hemos hecho, a pesar de los Thalakkuma y de los demás. ¿Acaso la Roca no perdura? La piedra se transforma para sobrevivir y nosotros tendremos que hacerlo. ¿Acaso la Roca no es eterna? De igual modo nosotros tendremos que aprender los caminos ignorados por el tiempo y prevalecer más allá de toda esperanza y de todo sueño.

Vakkail agha Melkkathalga aghai Vaergral
Tharagái de Ekkynakairn
Veterano de la Tres Batallas



Hermandad del Mar

Habéis venido aquí, a Nar Kirrpa buscando nuevos horizontes. Contemplad las hermosas agujas de la ciudad e imagináos lo que se ve desde allí. ¿Qué me decís? Sí, sólo se vería agua si miráis hacia poniente. Agua. ¿Seríais capaces de soportar estar días enteros rodeados únicamente por agua? Porque así son la mayoría de los viajes. Las olas y el mar como únicos compañeros. Y eso cuando está en calma. Cuando se desata su furia es cuando uno descubre si puede resistir los caprichos y el poder de las aguas. Si sobrevive.

¡No me miréis con esos ojos de cordero! ¿Qué os creíais? El Océano Eterno no tiene ese nombre por nada. Uno puede navegar durante días en la dirección en la que se pone el sol y no encontrar ni un sólo y miserable islote. Pertenecer a la Hermandad del Mar supone entregar vuestros corazones a las aguas. Si no lo hacéis así, no sobreviviréis.

¡Y olvidaros de vuestro lugar de origen o vuestra condición social! Ni a mí ni al océano nos importan en absoluto. Nosotros navegamos por el placer de hacerlo y por el anhelo y el deseo de descubrir nuevas tierras, de llegar a donde otros aún no han llegado. Nuestros mapas son renovados continuamente y guardados celosamente, pues sabemos el poder que contienen. Los copiamos a cambio de dinero, de

mucho dinero. Y con esas ganancias reparamos y botamos nuevas embarcaciones, y cuidamos de las familias de aquéllos de los nuestros que no regresan jamás, aquéllos que el mar se lleva como un tributo.

Aún estáis a tiempo. Los que queráis marchar hacedlo ya. Nos avergoncéis. De los que decidirán quedarse ahora, menos de la mitad se acabarán convirtiendo en Hermanos del Mar. Serán entrenados y preparados, porque una vez que estén navegando nadie más podrá ayudarles. Sí, ahora el mar está en calma y su quietud destila serenidad. Pero os aseguro que puede cambiar de humor rápidamente y que puede tragar vuestras almas con más rapidez que los demonios del los Mundos Más Allá de la Creación.

LOS ORÍGENES

Hace cerca de trescientos años, unos navegantes sureños pusieron sus embarcaciones rumbo al sur con la intención de descubrir nuevas tierras. Estaban dirigidos por Taosha, un tyadita que había caído en desgracia en su patria. ¿Que cuál fue el motivo? Él había descubierto Mezeride, una isla a dos semanas de navegación al oeste de Klandama, y la había reclamado para el Señor Dorado de Tyade. Al principio parecía un paraíso, un buen lugar

donde establecerse e investigar los secretos bajo sus árboles. Pero algo atacó a los colonos. Algo que sólo dejó escapar a unos pocos, entre ellos Taosha. Cuando regresó a su tierra fue vilipendiado e interrogado. Se le acusó de negligencia y cobardía y fue encarcelado.

Escapó gracias al dinero de los pháuka, los habitantes del desierto de Arena Roja de Avaru. Éstos estaban interesados en él porque llevaban tiempo sospechando que al sur se podrían encontrar nuevas tierras. Pero los marinos de Phaukahára eran supersticiosos y pocos se atrevían a navegar más allá de la isla de Nevahái. Así que se encargó a Taosha el mando de la expedición que partió de Sehóri, en busca de nuevas tierras y riquezas.

Tras muchas penalidades, por fin avistaron la costa de Makaháre, la Joya del Sur. No tardaron en darse cuenta de la importancia de la abundancia de las regiones recién descubiertas. Y Taosha se envileció. Comenzó a exigir derechos sobre las nuevas tierras y una participación en los impuestos. No se dio cuenta que los pháuka no son gentes a las que se les pueda exigir. Le ignoraron y amenazaron que llevarlo preso a la tierra de Arena Roja sino admitía el liderazgo de los que habían patrocinado la expedición.

Los pháuka imaginaban que Taosha cambiaría su actitud. Y así lo hizo, pero de una manera muy distinta a la que se esperaban. Con sus hombres más fieles, se dirigió a Nevahái y se asentó en la isla. Desde allí comenzó a atacar a los navíos que se dirigían hacia Makaháre y a aquéllos que se acercaban a los puertos de Phaukahára. Se convirtió en un rey pirata cuyos demanes y locuras hicieron temblar a los marineros sureños durante años.

Nederyana era uno de los más cercanos a Taosha, y tyadita como él. Pronto se hartó de la locura de su antiguo compañero y amigo, pues él disfrutaba con el placer de la navegación y el descubrimiento, no con la acumulación de riquezas y poder. Huyó de Nevahái. Intentó vender sus

conocimientos en los reinos de Klandama y en Yizaràde, para así poder costearse nuevas expediciones a la Joya del Sur, que se había apoderado de su corazón. Pero le ignoraron y le creyeron loco, pues pocos sabían aún del descubrimiento de Makaháre y aún menos le concedían crédito.

Siguió navegando hacia el norte y así llegó hasta la península de Asil. En aquéllos tiempos, el pueblo asilarrpa todavía se defendía sólo, y era orgulloso. Pero eso era antes de que los demonios ocuparan y desolaran nuestra tierra y nuestras esperanzas. Nederyana fue escuchado. En el puerto de Nar Kirrpa algunos hicieron algo más que eso, pues compartían el espíritu aventurero del tyadita. Así nació la primera expedición de la Hermandad del Mar.

Sólo tres embarcaciones, rápidas y ágiles pero a la vez fuertes y capaces de resistir las tormentas del Mar de Lôn y del Sikemda, partieron con la marea de la mañana. Descubrieron vientos favorables rodeando la peligrosa isla de Mezeride y, al fin, Nederyana regresó a Makaháre. Pero lo hizo a mucha distancia hacia el este de lo que lo había hecho en su primer viaje junto a Taosha. Desembarcaron en unas tierras desérticas, donde las nubes eran desconocidas y donde el aire vibraba continuamente debido al calor. He oído decir que algunos desiertos atrapan la mente y el corazón de quienes viven en ellos, pero éste aterra al más aventurero y os lo digo por experiencia. Sólo unas horribles criaturas llenas de pinchos, que parecen apreciar la carne humana como un manjar exquisito, parecen medrar allí.

Los tres barcos siguieron navegando rodeando la costa de aquella interminable desolación. A los pocos días descubrieron con asombro que las estrellas que tan bien conocían iban desaparecido del cielo nocturno e iban sido sustituidas por otras que nada tenían que ver. Las formas reconocibles se habían esfumado como el humo diseminado por el viento. Los

marineros se asustaron y comenzaron a exigir que la expedición regresara, que aquel presagio no podía traer nada nuevo. Pero Nederyana era tyadita, y en Tyade creían que la forma del mundo debía de ser esférica, como la del sol al que rinden culto. Poseía el extraño carisma de quienes son capaces de hacer creer lo que quieren a los que les rodean. Y así consiguió que la expedición continuara bordeando las costas de Makaháre, convencidos los que estaban bajo su mando de que el mundo era una esfera y que una vez rebasada la mitad de ésta, las estrellas del norte eran sustituidas por otras.

El desierto dio paso gradualmente a unas selvas pobladas de animales y ruidos que eran mucho más atemorizantes si cabe. Los relatos que conservamos de ese viaje dicen que era casi imposible dormir, incluso a cierta distancia de la costa, debido a la algarabía que las criaturas nocturnas producían. Nederyana llamó a aquélla región la Costa Aullante. Aún hoy conserva ese nombre.

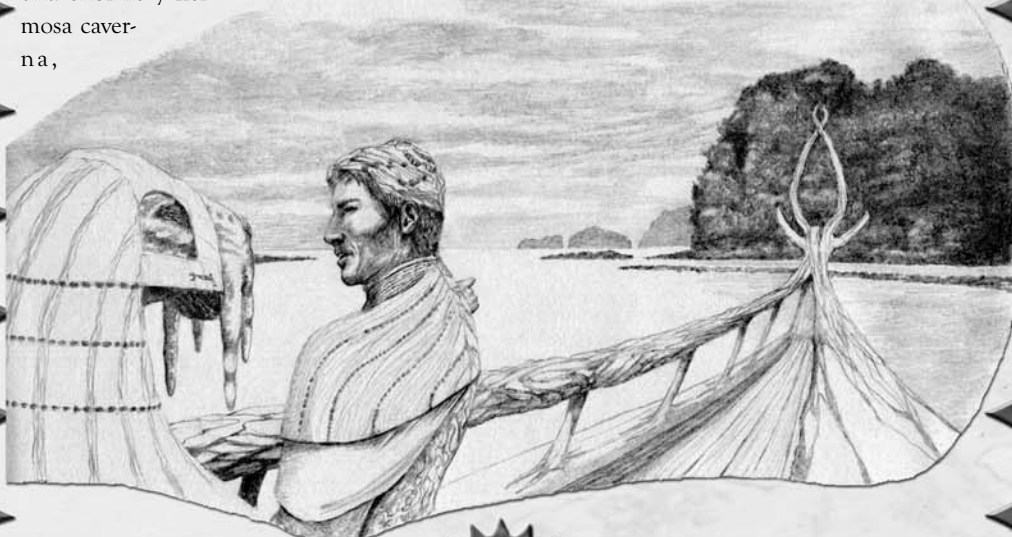
Una semana más tarde llegaron a una pequeña bahía que apenas podía verse desde el mar. En el brazo de tierra que se internaba en las aguas, se habría una enorme y hermosa caverna,

un puerto natural increíblemente protegido. El lugar perfecto para crear un asentamiento para reabastecerse y continuar explorando. Allí fundaron Murpana, el único hogar que aún es auténticamente asilarrapa de todo el mundo conocido. Y allí es donde reside el auténtico poder de la Hermandad del Mar, pues sólo unos pocos, menos de los que dedos que podéis ver en mi mano, saben como llegar allí.

Del resto de las aventuras de Nederyana y de sus descubrimientos sabréis más adelante. Ahora debo contaros otras cosas, que son necesarias para que nos os llevéis a engaño. Puede que seamos una hermandad de aventureros, que compartimos nuestro amor por el mar y por las tierras misteriosas y desconocidas; pero cada uno debe saber cual es su lugar y a quién y a quién no debe acudir en cada momento.

HERMANOS DEL MAR

Vosotros sóis aspirantes. Por mucho que digan aquéllos que practican las Vías de la Mente, es



muy difícil adivinar la valía de una persona contemplando sólo su rostro o sus gestos. Y yo no sé de lo que soís

capaces. Pero los que aún queráis ser Hermanos del Mar, me lo desmotraréis, nos os quepa duda.

A todos os encomendaré alguna tarea sencilla como navegar hasta las islas de los misteriosos lónitas o circunnavegar la península de Asil desde aquí, Nar Kirrpa, hasta Tyarj en Urankko. Iréis veinte en cada embarcación y estaréis a las órdenes de un irpára, un Taengryza que es capaz de Sentir el Viento. ¿Que qué es eso? Uno de ellos os lo podrá explicar mucho mejor, pero básicamente es la capacidad de saber como colocar un barco para que aproveche mejor el viento reinante. También se encargan de invocar y establecer pactos con los varakka, los espíritus del aire, cuando son necesarios. No les gusta recurrir a éstos pactos porque los varakka son tremendamente exigentes e inestables con sus peticiones, y sólo los llamarán en caso de extrema necesidad. Los irpára serán como vuestras madres cuando estéis rodeados del mar y su caprichoso comportamiento, así que ya los podéis tratar bien.

Una vez halláis regresado me habréis demostrado que os habéis ganado el derecho a ser miembros de la Hermandad. Entonces deberéis de llevar a cabo los rituales de iniciación. Tres irpára os llevarán nadando a la isla de Marrdo, donde el volcán Silkar duerme un sueño de cientos de años. Los ritos son secretos y está prohibido hablar de ellos. Es más, aunque alguien quisiera no podría recordar nada al respecto. Sólo los Taengryza conocen el secreto y ellos no dirán nada.

¿Os extraña? Os recordaré un historia, para que veáis que hay sabiduría en esta tradición. Hace alrededor de ciento treinta años, Methalethda de Tyethsinnúma, uno de nuestros capitanes de barco más apto y preparado, se propuso hallar un paso por el norte, a través del Na-Thyr-Ewa, el Mar de las Tormentas, para poder llegar al Mar del Frío y al Syndalla. Era una

empresa arriesgada, pues las aguas del norte son tan frías que quien caiga en ellas se congela al instante; ade-

más, la madera sufre y se hincha, los espíritus del viento se muestran reticentes a la hora de aparecer y cuando la hacen parecen más dispuestos a atemorizar a los marineros que a ayudarlos y los del agua exigen mucho más de lo habitual por su ayuda. Pero Methalethda era un hombre tenaz. Y consiguió su propósito aunque no sin grandes pérdidas y sufrimientos. Trajo unos mapas precisos y en reconocimiento a su hazaña se le dio acceso a las Cámaras Secretas de los Mapas, aquí en Nar Kirrpa.

Quizá fue por avaricia, o por cualquiera de los muchos motivos que puede torcer la voluntad de un hombre, por muy poderosa que ésta sea. Pero huyó con algunos de nuestros secretos a su tierra natal y se les entregó al señor de la ciudad de Gyethur, aunque de todo esto nos enteramos mucho después. Éste era lo suficientemente listo como para darse cuenta de la importancia de lo que se le había entregado y de la Hermandad del Mar. Mandó asesinos y espías para adquirir más secretos. Fue en vano. Nosotros también tenemos medios de protegernos a nosotros mismos cuando en necesario, como ya descubriréis con el tiempo y si el destino quiere concederos tal oportunidad.

Tuvimos que pagar mucho dinero para encontrar a unos mercenarios que recuperaran nuestros mapas y regresaran con ellos desde Gyethur. Mucho. Y aprendimos a no confiar en los hombres, pues estos conocimientos son peligrosos e impregnan de corrupción los corazones de los débiles. Los Taengryza conocen el modo de aislar ciertos pensamientos en el subconsciente para que surjan ante determinadas circunstancias o lugares, y que serán olvidados de nuevo cuando desaparezca el estímulo que los ha despertado. Los Taengryza no son los únicos mentalistas del mundo, ni tienen por que ser los más hábiles. Así que nece-

sitamos medidas adicionales de protección, pero eso también es secreto y quizá los descubráis algún día.

Una vez hayáis pasado los ritos iniciáticos y os halláis convertido en Hermanos del Mar, podréis participar en las expediciones serias. Hay de dos tipos, las de exploración propiamente dicha en busca de nuevos horizontes y aquéllas en las que el objetivo es obtener buenos mapas o mejorar los que ya tengamos.

Después de dos o tres de estos viajes, algunos seréis nombrados nildún o Capitanes de Barco. Tendréis la enorme responsabilidad del mantenimiento del barco y de las vidas de vuestras tripulaciones, y os aseguro que no es fácil. Pero tendréis que vivirlo por vosotros mismos. Deberéis pasar por una nueva serie de ritos en la isla de Marrdo, para que vuestro yo no consciente se empape con nuevos conocimientos que el consciente no debe conocer. Por su propio bien. Un nildún puede organizar expediciones comerciales de pequeña envergadura y que sólo impliquen el uso de su barco.

Para llegar a convertirse en un anárpa, un Almirante y poder comandar expediciones de más de un barco, se necesitan muchos viajes como nildún. No se trata de un número establecido. Los Hijos del Mar, los tres anárpa de más renombre, fama y méritos, asesorados por el in-irpára, el Taengryza más anciano de los irpára, son los que deciden quien está preparado para avanzar dentro de los secretos de la Hermandad.

Además, también son ellos quienes deben dar el consentimiento y la bendición a las distintas expediciones. Cuando éstas son a lugares ya visitados anteriormente, los Hijos del Mar esparcen agua proveniente de los mismos sobre el casco de las embarcaciones. En Nar Kirrpa, están los embalses donde se guardan las aguas de los distintos mares visitados por nuestros marineros.

que estáis hechos para el mar? No toméis esta decisión a la ligera, pues las aguas son amantes exigentes que traen la caricia y la muerte con la misma facilidad. Y son celosas. Si las respetáis puede que ellas también lo hagan. Quizá.

¡Los que aún estéis dispuestos a dedicar vuestras vidas a explorar y descubrir lo que el viento os conceda, dad un paso al frente! Y seguidme a la Casa de la Bruma, donde se os enseñará a conducir un barco y su tripulación.

¡No os desaniméis! En el mar no hay fronteras ni naciones, tan solo hay sueños.

La Casa de la Bruma

En el puerto de Nar Kirrpa se encuentra la Casa de la Bruma, el hogar y la sede de la Hermandad del Mar. Está formada por doce pequeñas torres circulares, más anchas en su base que en su cúspide, dedicadas a cada uno de los doce mares conocidos, que rodean a una mayor donde se honra al océano y su inmensidad.

En ellas se guardan los secretos, las glorias y los fracasos de los nenjara...

¿Qué me decis ahora? ¿Aún creéis

NENJARA

Hermanos del Mar



Saberes: Atletismo, Cerrajería, Comercio, Conocimiento Animal, Cultura "Cultura", Geografía de "Zona", Habilidades Artísticas, Hablar "Lengua", Herbolaria, Lucha con "Arma", Navegación, Natación, Oratoria, Pelea, Rastrear, Regatear, Sigilo, Supervivencia

Rasgos: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

Limitaciones: Los Hermanos del Mar no pueden cambiar de profesión una vez han dejado la infancia atrás.

Los miembros de la Hermandad deben costearse la mayor parte de sus **instrumentos y útiles de navegación y exploración**, que son bastante caros. Deben gastarse obligatoriamente **500 medidas** para obtenerlos.

Ventajas: Un Hermano del Mar aprende pronto a respetar al mar y los vientos, y a desenvolverse en ellos. Puede predecir la proximidad de tormentas y de otros fenómenos meteorológicos menos habituales - **chequeo de Percepción+Navegación a dificultad 3**.

Además, desarrollan una gran empatía con las criaturas que moran en el mar y pueden obtener las siguientes ventajas por 8 puntos cada una:

- Conocer el Saber Hablar con "Aves Marinas" y con Delfines y Ballenas.
- Carisma +1 y Dificultad -1 en los tratos con los seguidores de cualquier deidad marina
- Obtener bienes materiales a un 80% de su valor, debido a la fama y las futuras posibilidades comerciales que los Hermanos del Mar pueden ofrecer a quienes les tratan de éste modo.

Sueldo: 400 Medidas
Especies: Todas.

Anenjasilkar

Iniciados

- Percepción +1
- Empatía +1
- Natación +1

Coste: 1200 medidas, 12 ptos. de Conocimiento.

*

Nenjara

Hermanos del Mar

- Astucia +1
- Regatear +1
- Navegación +1

Coste: 2400 medidas, 24 ptos. de Conocimiento.

*

Nildun

Capitan de Barco

- Inteligencia +1
- Comercio +1
- Navegación +1

Coste: 3600 medidas, 36 ptos. de Conocimiento.

*

Anarpa

Hijo del Mar

- Oratoria +1
- Resistencia +1
- Navegación +1

Coste: 4800 medidas, 48 ptos. de Conocimiento.

*

Irpara

Cector de Viento

- Percepción +1
- Empatía +1
- Leer el Viento +1

Coste: 2400 medidas, 24 ptos. de Conocimiento.

**

*.- Estos bonificadores no pueden superar los límites por especie para Rasgos y Saberes. Además, cada grado dentro de la jerarquía incluye en su coste y en sus bonus a los anteriores.

**.- Sólo para personajes Taengryza. Estos bonificadores no pueden superar los límites por especie para Rasgos y Saberes.

Doncellas del Silencio

Las Tierras de Chakkiaryar han cambiado. Las antiguas tradiciones y los patriarcados han sido sustituidos por la Gran Señora y sus servidoras, las Doncellas del Silencio. En las páginas siguientes os presentamos un acercamiento más profundo a estas practicantes de las Artes de la Mente...

Después de las Guerras bajo los Árboles, el futuro de las tribus de Chakkiaryar y Mávra se hizo incierto. La presión de los mitthana se había reducido, y las tierras que estos habían conquistado eran ahora una tierra de nadie donde pocos se atrevían a asentarse. Pero las montañas del oeste seguían infestadas de nidos de los temidos Hryeth, los Hurkka como los conocen los chakkieya, y sus incursiones eran devastadoras.

Y a pesar de todos esos peligros, las tribus que habitaban bajo las frondas del bosque de Chaiarna se enfrentaron. Los guerreros ma-hósh de Mávra consiguieron importantes victorias al principio, pero pronto se hizo patente que no podrían internarse mas allá del río Alyakora. Durante años continuaron una lucha inútil contra los chakkieya que sólo trajo su debilitamiento y que iniciaría la decadencia de la que Mávra parece no poder salir.

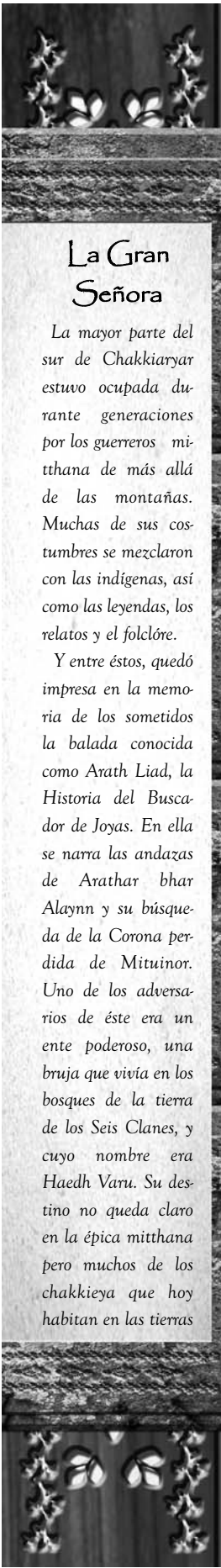
Pero en Chakkiaryar ocurrió algo diferente. Los Pequeños Reinos del Norte, ciudades con apenas territorio suficiente para considerarse tales, vieron el debilitamiento



de las tribus del bosque como un aliciente para iniciar su conquista. Y descendieron por los valles boscosos de los ríos de Chakkiaryar en grandes números. Parecía que iban a conseguir su propósito. Pero se equivocaron.

Una extraña mujer apareció en el corazón del bosque de Chaiarna. Su belleza y su carisma eran irresistibles y muchos comenzaron a adorarla como una diosa. Otros vieron la posibilidad de que ella uniera a las tribus para resistir la amenaza del norte. Y los hubo que pensaron que podrían utilizarla para sus propios propósitos. También ellos se equivocaron.

La Gran Señora no había venido a servir, sino a ser servida. Su control de las Artes de la Mente era inaudito e increíble. Quienes se opusieron a ella, fueron sometidos o aniquilados. Y su mensaje era claro: para ella únicamente eran dignas de su atención las mujeres, pues consideraba a los hombres como animales domesticados que debían servir al intelecto superior del género femenino. La antigua sociedad tribal de



La Gran Señora

La mayor parte del sur de Chakkiaryar estuvo ocupada durante generaciones por los guerreros mitthana de más allá de las montañas. Muchas de sus costumbres se mezclaron con las indígenas, así como las leyendas, los relatos y el folclore.

Y entre éstos, quedó impresa en la memoria de los sometidos la balada conocida como Arath Liad, la Historia del Buscador de Joyas. En ella se narra las andanzas de Arathar bhar Alaynn y su búsqueda de la Corona perdida de Mituinor. Uno de los adversarios de éste era un ente poderoso, una bruja que vivía en los bosques de la tierra de los Seis Clanes, y cuyo nombre era Haedh Varu. Su destino no queda claro en la épica mitthana pero muchos de los chakkieya que hoy habitan en las tierras

Chakkiaryar había sido patriarcal desde el amanecer de la historia conocida, y había muchos que no estaban dispuestos a cambiar. Otros rindieron pleitesía a la Gran Señora pensando que así podrían tener un posibilidad frente a los enemigos del norte.

Tras una serie de batallas espectaculares y sangrientas, los seguidores de la Gran Señora derrotaron a los guerreros de los Pequeños Reinos. Pero las tribus sureñas de lo más profundo del Chaiarma, las que más habían sufrido durante la Guerra bajo los Árboles, no estaban dispuestas a que una mujer dirigiera sus vidas y sus costumbres. Se levantaron en armas contra ella. Fue su gran error. Sumieron de nuevo al bosque en una guerra sangrienta, dando muestras una vez más de la estupidez del orgullo.

Al final, la Gran Señora y sus seguidores se alzaron con la victoria. Y una nueva era comenzó en Chaiarna. La leyenda dice que en menos de un día fue erigida la torre de Chalhaya, y que no fue construida por manos humanas sino por entes de los Mundos Más Allá de la Creación. La Gran Señora, cuyo nombre pocos conocen y aún menos se atreven a susurrar, se dirigió hacia las montañas del este, las que separan Chakkiaryar de Mituinor, y consiguió convencer a las temidas brujas conocidas como Caminantes del Aire para establecer una alianza. Se cree que también viajó al oeste y se internó en las tierras del los Hurkka, los Hryeth. Pero allí no había alianza posible, y aún hoy sigue la guerra perpetua con esas terribles y grotescas criaturas.

Algunos hombres trataron de rebelarse de nuevo, especialmente los más devotos seguidores de las deidades y los espíritus ancestrales. Hubo uno de ellos, Vachaya, que alcanzó gran poder y renombre. Se enfrentó con las mujeres más allegadas de la Gran Señora, las Doncellas del Silencio, que son las que se encargan de que las órdenes de ésta sean

cumplidas sin dilación. Vachaya consiguió derrotar a algunas de ellas, pero fue capturado y despellejado vivo. Aún es mantenido con vida, a pesar de que han pasado cientos de lunas, y sus gritos al amanecer son un claro recordatorio del poder que gobierna ahora en Chaiarna y del sufrimiento al que pueden ser sometidos quienes osan enfrentarse a ella.

LAS DONCELLAS DEL SILENCIO

Las mujeres controlan ahora la sociedad chakkieya. Algunas tribus aún mantienen las viejas costumbres, pero son pocas y se están quedando cada vez más aisladas. Los consejos están formados por ellas en todos los asentamientos y son las únicas a las que se les permite el uso de habilidades sobrenaturales.

Algunas atraen la atención de la Gran Señora y ésta las llama a su presencia. A las que considera más aptas les ofrece la posibilidad de convertirse en una Doncella del Silencio, alcanzar gran poder y alejarse de las distracciones del mundo material. Las que rechazan tal invitación, que son pocas, reciben un trato especial. La Gran Señora destruye en su mente la capacidad de desarrollar o potenciar sus habilidades sobrenaturales de un modo irreversible.

Una Doncella del Silencio tiene que renunciar a muchas cosas según va ascendiendo en capacidades y poder. Cuando se inicia en los misterios de la Torre de Chalhaya aprende a utilizar su mente de un modo que jamás había imaginado. Abrir esas puertas hace que poco a poco vaya perdiendo interés por los placeres mundanos y que se aleje de ellos, aunque eso no sucede siempre. La aversión por los hombres se acentúa y poco a poco comienzan a verlos como meros animales. Su pelo se vuelve blanco paulatinamente y comienza a alargarse y a fortalecerse.

La Gran Dama practica una versión propia de los antiguas Vías Mentales de los Khalyva. Estos creían en la manipulación de la realidad con la mente. Convencían a ésta de lo que ellos consideraban que era lo que

verdaderamente tenía que ser. Se requiere una gran imaginación y una voluntad de hierro para dominar este arte. Una distracción, un fallo en la concentración y la realidad puede engullir en su entramado al mentalista haciéndole desaparecer para siempre. La Señora de Chakkiaryar cree que la realidad presenta zonas de debilidad a través de las cuales se la puede obligar a transformarse, dentro de unos límites, conforme al deseo y la voluntad del practicante de las Artes de la Mente.

Las Doncellas del Silencio aprenden a distinguir rápidamente estas zonas débiles y cómo manipularlas. Uno de los hechos asombrosos que han descubierto es que las mentes de los seres conscientes son zonas débiles, lo que quiere decir que utilizar y manejar una mente puede llevar a transformar la realidad.

Es un conocimiento tremendamente útil, pero también peligroso. Ellas también son seres sintientes y, por tanto, presentan la misma vulnerabilidad. Debido a ello, según va desarrollando sus capacidades, comienzan a entrenarse para proteger y sellar sus mentes de posibles intromisiones externas además de lo que ellas llaman los *ulkeya yelia*, los Momentos de Caos que afectan a ciertos mentalistas y que hacen peligrar su cordura. Nadie sabe porque se producen estos extraños accesos, pero ya ocurrían en los tiempos en los que los Khalyva aún vivían aunque ellos no se veían afectados.

Fortalecer de este modo sus mentes provoca que se comuniquen a un nivel más complejo, rico y sutil y que poco a poco vayan abandonado el habla, que es un proceso mucho más basto, lento y pobre para expresar ideas y sentimientos. El silencio se adueña de sus vidas, pero no de sus pensamientos, y se convierte en un aliado poderoso, ya que la gente no suele encontrarse cómoda delante de una persona que nunca habla. Si bien son relativamente respetuosas entre ellas a la hora de entrometerse en sus mentes - y desde luego, jamás osan hacerlo con la Gran Señora

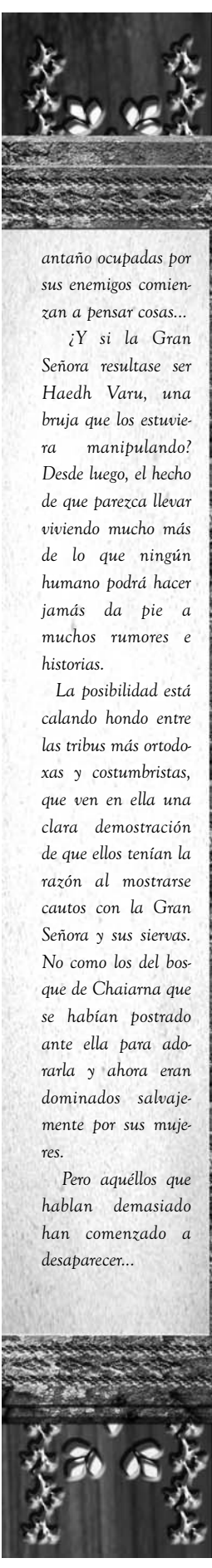


si no son invitadas previamente- no tienen ningún tipo de tapujo en internarse en los lugares más íntimos, personales y recónditos del resto de los chakkieya, o de cualquier otro ser vivo en general.

Pueden ser muy crueles y caprichosas, si así lo desean, especialmente con los hombres. Pero nunca permiten que sus juegos o diversiones les impidan o retrasen a la hora de cumplir lo que su ama les ha encomendado. Son fanáticas, jamás ninguna Doncella del Silencio se ha rebelado contra su señora en los más de doscientos años que ésta lleva controlando las riendas de la Tierra de los Árboles. Muchos creen que es porque, al compartir los pensamientos con la Gran Dama, saben perfectamente cual sería su destino; otros, dicen que ésta proyecta un aura de dominación sobre ellas y que conecta su existencia a su fidelidad de tal modo, que si la traicionasen, morirían en terrible agonía. El verdadero motivo es algo que sólo ellas conocen.

Las Doncellas no usan armas. Tal y como ellas ven la realidad, los artículos, herramientas y armas fabricadas por el hombre y otras especies sintientes están muertas. Ellas creen que incluso las montañas y las rocas poseen





antao ocupadas por sus enemigos comienzan a pensar cosas...

¿Y si la Gran Señora resultase ser Haedh Varu, una bruja que los estuviera manipulando? Desde luego, el hecho de que parezca llevar viviendo mucho más de lo que ningún humano podrá hacer jamás da pie a muchos rumores e historias.

La posibilidad está calando hondo entre las tribus más ortodoxas y costumbristas, que ven en ella una clara demostración de que ellos tenían la razón al mostrarse cautos con la Gran Señora y sus siervas. No como los del bosque de Chaiarna que se habían postrado ante ella para adorarla y ahora eran dominados salvajemente por sus mujeres.

Pero aquéllos que hablan demasiado han comenzado a desaparecer...

un atisbo, o un eco de alma. Pero cuando son talladas y transformadas, alejadas de su ciclo infinito, se mueren y pierden cualquier reminiscencia vital que les quedara. Ninguna se sentirá cómoda con un arma o un objeto fabricado con las manos. Cuando alcanzan cierto grado de habilidad son capaces de manipular su pelo y utilizarlo para el combate. Las gudejas se convierten en objetos que recuerdan el movimiento de una serpiente o de un látigo, y que son capaces de atravesar armaduras ligeras como si se tratase de una lanza. Esto les ha dado otros de sus apodos: Melenas Danzantes.

Sin embargo, la manipulación mental no provoca esa pérdida vital en los objetos fabricados, según sus creencias. Ellas mismas tejen con sus mentes sus vestiduras y todo aquello que necesitan. Es una tarea lenta y que exige mucha paciencia, pero que también les sirve como forma de refinamiento y perfeccionamiento de su arte. Todas ellas crean su propia versión de un amuleto al que dan el nombre de *echelya*, modelado con su propia sangre, el cual les permite comunicarse con sus hermanas y con su ama a grandes distancias - a efectos de juego, considerar que aumenta en tres tantos el resultado obtenido con la Habilidad Mental "Leer el Viento" pero sólo a efectos de la Distancia de la tabla de Duración-Distancia-Tamaño.

Otros objetos con poderes sobrenaturales que pueden llegar a crear mediante manipulación mental son las máscaras *elyekka*, abiertas en muchas partes, que les ayuda a canalizar y manipular las zonas débiles de la realidad -dificultad -1 cuando se usan Habilidades Mentales al llevarla puesta; Carisma -1 con personas de buen corazón debido a la oscura fama que tienen; Carisma +1 entre aquellos que prefieren el camino de las sombras por la misma razón.

Los pendientes *ivalkáu* suelen estar hechos con los huesecillos del oído de un águila o de un búho. Las Doncellas

del Silencio establecen una relación empática con la reminiscencia del alma de los animales, que les hace vibrar cuando alguien habla en las cercanías. Esto tiene dos efectos: el primero, es que una Sierva de la Gran Señora escucha perfectamente todo lo que se diga a diez metros de distancia. La segunda, es que son capaces de entender el significado de las palabras por la entonación, el énfasis y la modulación, lo que les permite entender cualquier lengua humana como si tuvieran 2 puntos en el Saber de hablar dicha lengua y la Lengua de las Aves.

Uno de los secretos mejor guardados por las Damas del Silencio es la receta del *ililye*, una mezcla de hierbas y otras sustancias vegetales de gran poder curativo y restaurador. Sin embargo, uno de sus componentes es tremendamente venenoso y cualquiera que no sea una de ellas -que son entrenadas específicamente para acostumbrarse al mismo- morirá rápidamente en una horrible agonía cuyos espasmos finales son tan fuertes que pueden provocar que uno mismo se rompa el espinazo. Cada dosis de esta mixtura cura tres Niveles de Salud, y generalmente cada pócima dura cuatro dosis. Sin embargo, y debido a su fuerza, tomar más de tres dosis en un sólo día puede provocar un debilitamiento general -tratar como si se padeciera catarro-.

Las Doncellas poseen muchos secretos y son conocedoras de otros misterios; pero éstos, al igual que sus propósitos o el de su Señora, permanecen ocultos por el velo del miedo que instilan en todos aquellos que se encuentran con ellas...

Doncellas del Silencio

Las palabras son ataduras unidas por nuestra propia inconsciencia, un medio para que la desazón nos domine y nos manipule. Abandonadlas, pues son hijas de la mentira. Abrid vuestras mentes. En ellas solo hallaréis una cosa: la verdad.

SABERES: Actuar, Atletismo, Cultura Chakkiaryar, Geografía de Chakkiaryar, Habilidades Mentales, Herbolaria, Intimidar, Leyes de Chakkiaryar, Lucha con Cabellera, Montar a Caballo, Pelea, Rastrear, Ritos de Potenciación, Ritos de Preparación, Robar, Sigilo, Supervivencia

RASGOS: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Conciencia, Tenacidad, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

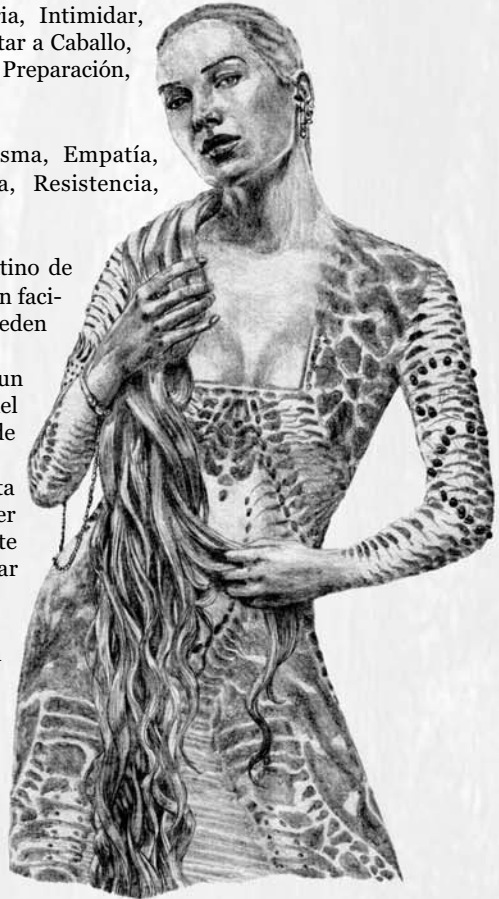
LIMITACIONES: Por alguna razón la que gobierna el destino de Chakkiaryar no se fía de los no-humanos o no se comunica con facilidad con ellos, por lo que sólo las mujeres de esta especie pueden convertirse en una Doncella del Silencio.

La Gran Dama es una dueña exigente y celosa. Si un personaje jugador decide que quiere jugar con una Doncella del Silencio, no podrá cambiar de Modo de Vida durante la Creación de su Personaje a partir de que entre en la fase de madurez.

Debido a su concepción de la realidad, una Doncella no porta armas. Utiliza su melena, que a todos los efectos de juego puede ser usado como un látigo o una lanza a elección del jugador/a, pero éste debe declarar como qué arma va a emplear su cabellera antes de tirar los dados.

VENTAJAS: Los Doncellas del Silencio sacrifican mucho a su vocación pero también reciben compensaciones debido a su devoción a la Señora de Chakkiaryar. El **Aliento de la Señora** provoca que todos los chequeos que empleen un Rasgo que la Doncella del Silencio escoja durante la Creación de Personaje tendrán dificultad -1 para el resto de su vida. Adquirir el Aliento requiere una gran muestra de fe y amor por la Señora y 24 Puntos de Conocimiento.

Además, pueden adquirir el siguiente equipo al precio indicado en Puntos de Conocimiento: Amuleto *echelya* (obligatorio) 8 Ptos., Máscara *elyekka* 12 Ptos., Pendientes *ivalkáu* 12 Ptos., Pócima *ililye* 2 Ptos. y 100 medidas por redoma.



BIORRITMOS: Las vestimentas de las Doncellas, tejidas mediante el poder de la mente, están en sintonía con ellas y su contacto resulta sedante y relajante. Debido a ello, obtienen un bonificador de +2 a su tirada de Biorritmos. Cada vestido es personal y estas ventajas no funcionarán con ninguna otra persona.

LA CUERDA FLOJA

TIRADA: PER (7) vs INT (6)

Las Doncellas del Silencio son especialistas en hallar los miedos y los pensamientos más profundos y oscuros de sus adversarios.

Esta habilidad les permite provocar un chequeo de Debilidad en su objetivo. La dificultad de éste se verá aumentada en un número igual al de tantos no bloqueados obtenido por la Doncella. Si el objetivo falla el chequeo, su personaje pasará a ser controlado por el Director de Juego durante el tiempo indicado por la tabla D-D-T para los tantos obtenidos por la Doncella.

EL CAMINO DE L SILENCIO

TIRADA: INT (7) vs INT (6)

El silencioso es poderoso, pues pocos son los que se acostumbran o están cómodos con él. Y las mujeres de Chakkiaryar conocen esa verdad demasiado bien.

Una doncella provoca que su objetivo quede completamente sordo y sufra aturdimiento por lo que siempre actuará el último y con dificultad +1 durante el número de turnos indicado por la tabla Duración- Distancia-Tamaño.



IV Premios LCJR para Profesionales

Mejor Iniciativa de Profesionales

Concedido a

Alkaendra, revista y programa de apadrinamiento



Gracias

Gracias

Gracias

Gracias

Gracias



Siejchka

La historia de una de las mujeres más famosas y valientes de Urankko, la Tierra de las Dos Naciones

No es natural que una madre sobreviva a su hija y es un dolor tan grande que pocos, muy pocos, son capaces de comprender lo suficiente como para poder superarlo. Yo, que tanto he amado. Yo, que tanto he vivido, tengo ahora la triste tarea de contaros la historia de la vida de Siejchka, mi hija. Quizá sea éste el único modo que tenga de que el dolor no atenace mi corazón y me suma en la desesperación. Quizá, solo quizá, recordando la sonrisa de mi hija, la agonía por su pérdida me resulte más llevadera.

Ya desde el momento de su concepción percibí que Siejchka tendría una vida muy particular. En Urankko pensamos que hombres y mujeres deben vivir apartados unos de otros la mayor parte del tiempo para mantener la armonía social. En la ciudad de Saranko, los ritos que rigen las relaciones entre los sexos son menos estrictos, y los contactos entre ambos son mayores si así se desea.

Yo amaba, y aún sigo amando con toda mi alma a Narjtia, la compañera con la que decidí envejecer. Con ninguna otra persona en toda mi vida pude compartir del mismo modo mi pasión y mis pensamientos. Pero me llegó el turno de acudir a un Palacio del Encuentro y de engendrar descendencia. Cada mujer decide cuándo quiere acudir, pero debe hacerlo antes de que treinta

inviernos hayan pasado sobre su piel. Y allí fui, con una vaga idea de lo que era un hombre, pero con más curiosidad que miedo, ya que se nos entrenaba para disfrutar de aquellos momentos y no dejarnos llevar por traumas y complejos. Y así conocí a Tienque, el padre de Siejchka.

No contaré aquí lo que sucedió en los días que pasé en el Palacio del Encuentro. Solo diré que si hubo una persona a la que amé con pasión en esta vida aparte de Narjtia, esa, sin duda, fue a Tienque a pesar de que solo compartí con él unos días. Sí, tu vida puede cambiar en un solo momento, en unos días. Gracias a aquél encuentro, aprendí a amar de verdad a Narjtia. Los sentimientos humanos son como una araña mecida por el viento, dejándose llevar por éste hasta que encuentra un punto donde iniciar una nueva red y comenzar todo de nuevo. Siejchka fue concebida con pasión. Y así, la pasión pasó a formar parte de su carácter.

Nació rápido. Fue mi primer parto y el más fácil, contrariamente a lo que le ocurre a la mayoría de las mujeres. Siejchka era la misma vida. No puedo decir que fuera una niña buena ni obediente. No, eso no iba con ella. Era traviesa y decidida, pero también muy confiada. Se ilusionaba con todo y trataba de aprenderlo todo. Preguntaba mucho, aunque pocas veces tenía la paciencia suficiente como para dejar que un adul-

Kyj Ichnar

Las hordas de Lhur descendieron entre los bosques y tomaron por sorpresa a los hombres y mujeres de Urankko. Su empuje fue tal, que muchos temieron que no podrían ser detenidos y que el destino de la tierra de las Dos Naciones estaba sellado.

Pero entonces, los recuerdos de los antiguos ritos ancestrales resurgieron. Las criaturas de los Mundos Más Allá de la Creación y su poder ya eran conocidas desde hacía tiempo, pero pocos eran los que se atrevían a invocar su presencia. La necesidad apremiaba, y algunos de los mentalistas del pueblo

to le contestara completamente. Era la alegría de nuestra calle. Le encantaba ir con su tía, Erejqua, a cazar a los bosques cercanos y a recoger las plantas con las que perfumar nuestras calles en el nurarquar tiajch, el barrio de las mujeres.

Mi hija tenía paciencia para una sola cosa: escuchar cuentos y relatos, ya fueran reales o ficticios. Se quedaba embelesada, con la boca abierta, cuando la anciana Isenkka nos relataba los ciclos mitológicos de nuestros antepasados, cuando aún morábamos en las montañas. Con el tiempo, ella empezaría a elaborar sus propias historias. Ya demostraba por aquel entonces una sensibilidad prodigiosa, y escribía poesías cargadas de un estilo muy personal, sensible y apasionado a la vez, impregnadas por la inocencia de la niñez.

A partir de su primer sangrado, le sucedieron muchas cosas. Cosas que encauzaron su vida. En Saranko, como en la mayoría de las ciudades de los urankkar, no existen templos propiamente dichos. Hay altares pequeños, repartidos por muchos sitios y lugares allí donde nuestras deidades femeninas se manifiestan. Siejchka me comentaba que sentía una sensación extraña, como si alguien la llamara, cada vez que pasaba cerca de una casa abandonada cerca de la muralla que separa nuestros hogares de los de los hombres. Se lo comenté a la anciana Irenkka y decidimos ir las tres a ver lo que sucedía. Ese fue el día en el que ya no pude dejar de darme cuenta de que mi hija era especial.

Allí, entre cascotes y vigas de roble que aún sostenían las paredes como podían, encontramos a Anjar la Fértil, la deidad de la naturaleza que encarna los aspectos femeninos de la fertilidad y de la pasión. La diosa había elegido a Siejchka y le había dado el Don de la Vida. No, no creáis que eso la convertía en alguien por encima del resto de sus semejantes. El Don de la Vida

de Anjar asegura una vida interesante, pero nada fácil. Una vida dirigida por la pasión y la empatía. Una vida digna de ser vivida o digna de ser olvidada. La diosa le inspiró durante el resto de su vida, y en su muerte. ¿Por qué, Siejchka, por qué?

Su tía decidió que quería hacer un viaje, y mi hija me pidió permiso para acompañarla. Se lo concedí. Os contaré también esta parte de su vida, pero no de primera mano. Ella, que tanto amaba el arte de escribir, dejó constancia de sus aventuras y de sus pesares, de sus glorias y de sus desgracias en sus diarios de viaje. Anjar movía sus pasos. Y Siejchka era fuego y todo corazón, como ella. Pobre hija mía, condenada a no encontrar reposo en ninguna parte. Descansa ahora, allí donde estés.

Ella y Erejqua llegaron a tierra firme y visitaron otras ciudades de Urankko. Quedaron fascinadas con las maravillas y la belleza de la Ciudad de las Terrazas de Tyarj, con sus cientos de puentes de cuerda para atravesar el río. Pero mi hija quedó prendada de Sikkurán, el asentamiento de nuestra gente más antiguo y más emblemático, símbolo de nuestra resistencia y nuestra tenacidad. De él se dice que es tan antiguo que las piedras recuerdan las conversaciones de sus antiguos habitantes, y que la sabiduría de éstos aún puede ser escuchada si se tiene la paciencia suficiente. Se maravillaron de los ajkanu, los hombres y mujeres que visten una túnica azul oscuro y que portan una gran máscara adornada con azurita, jaspé y cuarzo que supuestamente les permite detectar la presencia de criaturas demoníacas. En Saranko no hay ninguno, pero en Sikkurán, tan cerca de los recuerdos y de las ruinas de Kyj Ichnar, su presencia es abrumadora. Los demonios estuvieron a punto de acabar con Urankko en tiempos pasados y nadie quiere que eso vuelva a ocurrir.

Allí se perdieron disfrutando de los teatros y de los cuentacuentos callejeros. Y allí, Siejchka renovó su pasión por la literatura y

probó muchos estilos. Hasta que desarrolló el suyo propio, el teatro tejí. El tejí sólo utiliza gestos y mímica, nunca palabras durante la representación, por lo que requiere que los actores sean muy expresivos. La música ayuda a entender los matices de la historia. Su composición y su elaboración son fundamentales para poder disfrutar completamente de una obra tejí, al igual que la puesta en escena, que ha de estar muy bien preparada.

El estilo de mi hija revolucionó Sikkurán y pronto se hizo famosa, querida y, por supuesto, odiada. En una ciudad donde el arte es tan importante en la vida social, las rivalidades entre los artistas son terribles y en algunos casos, tan sucias y depravadas como ocurre en la guerra. Siejchka y Erejqua pronto se cansaron de aquello y, con gran pesar en sus corazones, emprendieron de nuevo su viaje.

Se dirigieron al este, hacia las regiones vigiladas por la ciudad-fortaleza de Kiun Kar. Las tierras próximas a las montañas son muy peligrosas. Aparte de las belicosas tribus de montañoses que viven sobre ellas, están los Xyarjar que moran bajo la superficie y que llegan con la oscuridad, por no hablar de los horrores sin nombre que se arrastran en las entrañas de la creación.

Su viaje no fue tranquilo.

Fueron asaltadas por bandidos que les quitaron sus pertenencias y las dieron por muertas. Quizá fue la mismísima Anjar quien las protegió, no lo sé, porque no las vejaron de ninguna otra forma. Pero aparte de cicatrices y magulladuras nada más les ocurrió. Y a los pocos días, armadas con palos y protegidas con las leves ropas que unos campesinos pudieron prestarles, se toparon con una escaramuza que cambiaría la vida de Siejchka para siempre. Cuatro guerreras urankkar yacían en el suelo, sin vida. Junto a ellas estaba un Xyarjar moribundo. Una guerrera aún se mantenía en pie, y trataba de esquivar y parar los golpes de uno de los Xyarjar más grandes que mi hermana o mi hija hubieran visto. Era cuestión de tiempo que ella acabara sucumbiendo. Mis parientes, claro está, no se lo pensaron. Y pelearon con la furia de Urankko. Y vencieron. Pero mi hermana murió. La elegía que mi hija compuso en su memoria es hermosa, bella y épica, y se canta en todas partes. Una amiga me dijo que en los fuertes de Yar Intha se entona en memoria de los caídos. Es lo único que me queda de mi hermana. Me consuela que sea tan bello como era su espíritu. Espero que allí donde ahora more sea más feliz.

La mujer a la que habían salvado era Sachja. Sí, así fue como se conocieron y como su destino y el de Siejchka se unieron hasta la muerte. No contaré más de ese primer encuentro. Fue demasiado íntimo para mancillarlo con la percepción del tiempo.

Baste recordar que se amaron desde el primer momento.

Se dirigieron a Kiun Kar. Este asentamiento es más una fortaleza impresionante que una ciudad propiamente dicha. Situado en la cima del



urankkar, los kiejch, se adentraron en conocimientos perdidos y oscuros para salvar a su gente. Pero nadie pudo salvar sus almas de su orgullo.

Al principio eran capaces de controlar a las entidades que convocaban, pero después su ambición creció. Y comenzaron a ignorar sus propios límites y el poder de aquellos que eran traídos al mundo, sin el más mínimo atisbo de sentido común.

La desgracia se desató y muchos demonios escaparon al control de los kiejch. Se prohibieron los rituales de invocación, pero ellos ignoraron tal prohibición y se asentaron en Kyj Ichnar para continuar con

monte Onqua, su ciudadela está protegida por una muralla doble separada por un foso lleno de serpientes y arbustos venenosos de las montañas. El resto de las casas se han tallado en la misma roca de las escarpadas vertientes y se han protegido con otras tres murallas de gruesos muros. Jamás ha sido tomada por criaturas mortales, pero muchos urankkar han muerto defendiendo sus imponentes defensas. Kiun Kar respira ambiente fronterizo por todas partes, y ni siquiera hay barrera física alguna que separe el siajko tiajch del nurarquar tiajch. Según mi hija, parecen desenvolverse bien a pesar de las irremediables tensiones entre las distintas formas que tenemos ambos sexos de entender la vida.

Mientras duró su estancia allí tuvieron que luchar para defender las murallas de un asalto de Xyarjar aliados con tribus Humanas de las montañas. Los asquerosos moradores del Mundo sin Luz no soportan bien el sol, y atacan de noche, cuando nuestra visión es mucho peor. El ataque fue feroz. Los asaltantes consiguieron abrir brechas en la primera muralla mediante las Vías Mentales y se produjo un cruento combate cuerpo a cuerpo, calle por calle y casa por casa. Los urankkar tuvieron que retirarse a la siguiente muralla. Durante las horas diurnas del siguiente día, los hombres y mujeres de Kiun Kar que eran capaces de hablar con las deidades se pusieron en contacto con ellas, cada uno a su manera.

Invocaron a Ivijnru, el Que Susurra en el Oído de los Cobardes. Invocaron a Anjár, La Fértil. Invocaron a Turkkar, el Ágil. A Sujkta, la Insaciable, siempre deseosa de sangre. E imbuidos con la esencia de éstos atacaron a sus enemigos. Fue un ataque desesperado y de haber salido mal, Kiun Kar podría haber sufrido un asedio mucho más largo y penoso. Pero a veces, el destino recompensa la audacia. Y vencieron. Los asaltantes huyeron y no fueron perseguidos. La fortaleza se había salvado pero, una vez

más, muchos habían muerto para que permaneciera libre.

Sachja y Siejchka permanecieron allí algunos meses más, y mi hija ayudó a subir el ánimo componiendo canciones y más obras de tej, como *El Canto del Sol* y *La Llamada de la Tierra*. Conocieron a un hombre, Kenja, que uniría su destino al de ellas. Dicen que la historia se repite como los giros de una rueda que nunca cesa de moverse. Y a Siejcha le ocurrió con Kenja algo muy similar a lo que a mí me había ocurrido con su padre. Lo amó. Y amó a Sachja con igual pasión. Y Sachja también se enamoró de Kenja, y él de ella. Pocas veces ocurre que tres almas se encuentren y se den cuenta de que se necesitan, en Urankko o en cualquier otro lugar. Pero mi hija había sido tocada por Anjár, la diosa de la pasión y de lo extraordinario. Y su vida no podía ser normal.

Tiempo después, Sachja quiso regresar a Tarqua, al hogar donde había nacido, pues echaba de menos el olor del mar. Y hacia allí se dirigieron. Intentaron entrar en las ruinas de Kyj Ichnar, pero pronto desistieron ante la maldad y el horror que manaban de lo que quedaba de la antaño orgullosa ciudad. Siejchka relata que fueron asaltados por un viento de miles de voces que gritaban y gemían, exigiendo y preguntando en una disonancia horrible que conducía irremediablemente a la locura. Fueron atacados por criaturas extrañas que nunca había visto y que hirieron a Kenja de gravedad. Huyeron, pero fueron días tristes y de mucho sufrimiento. Sachja y mi hija cuidaban como podían a su febril amante, mientras éste parecía agonizar. Pero en cuestión de días comenzó a mejorar y sólo le quedó una herida en el costado que parecía no querer cerrar del todo.

Llegaron a Tarqua, y Kenja se enamoró perdidamente de un mar que nunca antes había visto. Pareció reanimar su depauperada

do espíritu, y sus amantes decidieron que quizá le vendría bien navegar durante una temporada. Los marinos de nuestra tierra son famosos por su habilidad y por la elegancia de sus embarcaciones y aquella en la que embarcaron no era diferente. Siejchka se maravilló de su capacidad para navegar con soltura incluso en

las condiciones más adversas, como cuando sortearon una peligrosa tormenta que les acercó a las islas nidanyira al norte de Lôn. Mi hija mantuvo su capacidad de asombro durante toda su vida y, pese a que había oído hablar de ello, quedó fascinada cuando vio lo que parecía el tronco entero de un árbol dirigirse hacia ellos cargado de nidanyira. Cómo lo dirigían hacia donde querían o cómo se impulsaba es algo que jamás descubrieron. Trataron de alejarse, y vieron llenos de asombro cómo las pequeñas bestias se arrojaban al mar y se dirigían hacia ellos nadando. Hubo lucha, pero esta fue breve, porque la pericia del capitán urankkar no tenía rival y consiguió alejarse rápidamente de aquella grotesca embarcación y de los nidanyira que aún quedaban en el agua.

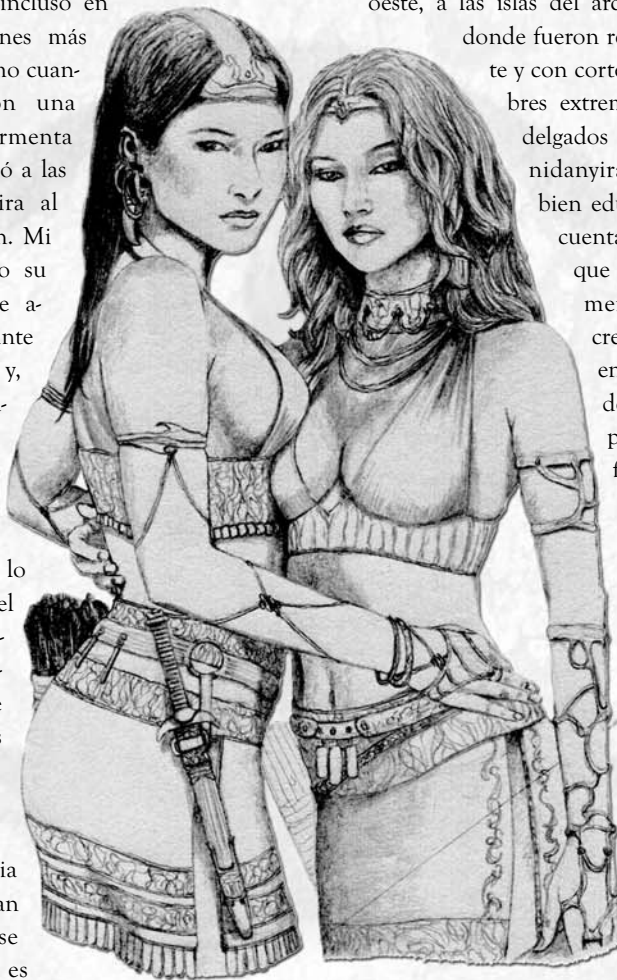
Siguieron navegando durante algún

tiempo. Estuvieron en el norte, en los puertos de Tyethsinnúma. Descendieron por la costa hasta las ciudades nacaradas de la extraña y odiada Yizaràde y allí contemplaron la corrupción de sus creencias y sus extraños ritos relacionados con las aguas y sus oscuras profundidades. Viajaron hacia el oeste, a las islas del archipiélago de Lôn, donde fueron recibidos cautamente y con cortesía por unos hombres extremadamente altos y delgados y por sus siervos nidanyira extrañamente bien educados. Y Siejchka cuenta, e incluso a mí que sé lo que odiaba la

mentira me cuesta creer, que estuvieron en las míticas Islas del Adiós, la última porción de tierra firme antes de la que la inmensidad del Océano

Eterno devore las esperanzas de los marineros.

Pero aquellos eran días oscuros. Una gran horda de guerreros yarr nukhur proveniente de Lhur había conseguido tomar uno de los fuertes de Yir Intha, destruir su deidad protectora e internarse en las tierras de Urankko, y se dirigía al sur amenazando la ciudad costera de Tarqua. Sachja tenía la capacidad sobrenatural de poder escuchar el viento y así fue como se enteraron de lo



su demencia,

Establecieron pactos secretos con los Moradores del Vacío, las únicas entidades que pueden viajar a través del entramado de las realidades, para que éstos trajeran al mundo a las vicious criaturas que moran más allá de la Creación.

Pronto no fueron capaces de pagar las exigencias de los Moradores del Vacío. Los demonios comenzaron a escaparse y a devorar almas y los kieich fueron cayendo de uno en uno.

Kyj Ichnar se convirtió en el hogar de los muertos y la desesperación. Y no volvió a conocer la alegría de la vida...

ocurrido. No podía soportar la idea de que su amada ciudad fuera destruida y quería luchar. Siejchka y Kenja decidieron acompañarla y se unieron a las tropas que partirían desde Ejquar hacia tierra firme.

Los ejércitos se enfrentaron en las llanuras cercanas a Tarqua. Fue una lucha cruel y sin cuartel contra los embozados yarr nukhur y sus amos de corazón negro. Su salvajismo era tal que parecían estar poseídos por espíritus guerreros y pronto las tropas urankkar comenzaron a ceder ante la marea de su odio. Y por azares del destino y la mano de Anjár, mi hija tuvo que enfrentarse al líder de sus enemigos, que ante ella reveló su naturaleza y su poder: un odiado y temido sashurinkha, su cuerpo enjuto cubierto de pelo grueso y sus venas surgiendo de él como si fueran las ramas de un árbol. Iba armado con una espada de filo negro y con una daga verdosa. Sachja se enfrentó con uno de los dos animales repulsivos que acompañaban a la criatura, un águila completamente negra, con dos cabezas con tres ojos y dos picos. Kenja se enfrentó al otro, una comadreja del tamaño de un lobo, sin ojos, con dos hileras de afilados dientes en cada mandíbula y cuyo pelo parecía estar convirtiéndose en escamas.

Era un combate desigual. Los tres lo sabían. Pero no huyeron. No se rindieron. Y lucharon. Y murieron. Kenja consiguió matar a su adversario pero Sachja cayó abatida por el águila negra. El hombre luchó entonces contra la alada criatura y se dieron muerte mutuamente. Mientras, Siejchka cruzaba sus espadas con el sashurinkha. Éste atacaba su mente a la vez que su cuerpo, y mi hija, mi pobre hija, se dio cuenta de que moriría. Entonces Anjár se manifestó por última vez a través de ella. Y guió su arma en un golpe certero que atravesó el corazón de aquél ser inmundo, pero no antes de que el filo verdoso de éste se clavara profundamente en el vientre de Siejchka, un vientre que jamás podrá darme nietos.

Como si el espíritu de lucha hubiese muerto con la caída de su señor, los yarr nukhur comenzaron a ceder terreno y huyeron.

Cuando los guerreros urankkar regresaron y se dieron cuenta de lo que había ocurrido quedaron maravillados y profundamente conmovidos. Arrojaron y limpiaron los cadáveres de los tres amantes y los llevaron en procesión de honor a Tarqua, donde se les rindió el debido homenaje y donde fueron enterrados en las Criptas de Anjár, compañera de mi hija más allá de la muerte. Los restos del sashurinkha y sus okorenda fueron quemados y se dice que nada es capaz de crecer allí y que la tierra permanece ennegrecida y muerta.

Nada puede devolverme a Siejchka, ni su voz ni su sonrisa. Están perdidos para siempre en esta vida. Nadie puede entender mi dolor. El dolor ante una muerte cercana es tan personal e íntimo que nadie puede compartirlo ni entenderlo. Nadie, ni siquiera mi amada Narjtia. Al menos me queda el consuelo de que su muerte fue, si es que alguna puede serlo, hermosa y útil, un colofón a la pasión que dirigió su espíritu mientras vivía. Dicen que la tristeza se atenúa con el tiempo, pero a mí casi no me queda ya. Todos los días lloro por ella y por su recuerdo. Tuvo la vida que ella quiso. Fue feliz, o todo lo feliz que se puede ser en este mundo. Pero la echo de menos. Mucho. Algún día mis lágrimas se tornarán en sonrisas cuando la recuerde.

Algún día.

El Pantano Enjaulado

por José García Castañón

*Los Nidanyira han descubierto hace tiempo que en las cloacas de las ciudades humanas existe un paraíso de oportunidades para criaturas hábiles, resolutivas y preparadas como ellos...
A continuación os presentamos el relato de un Nidanyira describiendo su sociedad y costumbres bajo las populosas calles de la ciudad ysenia de Sagalién...*

“Ya sé, mi señor, que pensáis que miro demasiado al suelo y lo que ocurre debajo de él. Pero los Nidanyira llevan viviendo bajo nuestra gran ciudad de Sagalién desde los tiempos de la Gran Vassaerán, y creo que es importante tenerlos en cuenta si lo que he descubierto es cierto. No penséis de mí que estoy loco, ni compartáis lo que piensan las gentes ignorantes e incultas sobre estas criaturas: hay mucho más de lo que parece, y quizá estemos ante un peligro mucho mayor del que sospechábamos. Leed, leed sin demora este documento y juzgad por vos mismo.

“A día once del mes del Sol Dorado, en el año 12 del ilustre vhedarca Dalaseda de Ovan, 217 desde el Desmembramiento de la República, ha sido traído ante mí, Nalvaleda, un anciano Nidanyira acusado de alborotar en la zona del puerto fluvial. He de reseñar que nunca antes había visto a un espécimen masculino de esta especie tan anciano y me sorprende ver como les afectan los años, convirtiendo su lustrosa piel en algo similar al cuero, y apagando sus colores hasta el punto de convertirlos en grises insulsos y carentes de vida.

A continuación transcribo el juicio al que le sometí. Me he permitido la licencia de corregir el habla de la anciana criatura, porque le faltaban dientes y su pronuncia-

ción de la lengua ysenia dejaba mucho que desear. Ha sido laborioso, pero creo que el esfuerzo bien ha merecido la pena.

NALVALEDA: ¿Cuál es vuestro nombre?

NIDANYIRA: ¿Nombre? Mi nombre es mío y no entiendo porque debo dárselo a nadie.

NALVALEDA: Se te acusa de ciertos actos que podrían privarte de tu libertad, Nidanyira. Te conviene cooperar, así que, por favor, contesta a mi pregunta. ¿Cuál es tu nombre?

NIDANYIRA: El nombre de mi espíritu es A'ku-n'Úma, el de mi cuerpo Ne'en Ti Y-éh, así que para tí soy Ne'en Ti Y-éh, El que Corre Delante.

NALVALEDA: ¿Nombre de espíritu? ¿Nombre de cuerpo? ¿El que corre delante?

NIDANYIRA: ¿Por qué crees que aún sigo vivo? Soy un paria, una afrenta a mi espíritu. Pero he aprendido a aferrarme a la vida con fuerza y amo el cuerpo que poseo. No deseo otro.

NALVALEDA: ¿Afrenta a tu espíritu? Explicate, Ne'en Ti Y-éh. Tus creencias místicas me resultan confusas y apenas comprendo lo que dices.

NIDANYIRA: No puedes entenderlo. Yo soy y siempre he sido A'ku-n'Uma, desde antes de que tu gente se asentara aquí reem-

plazando a los Gigantes Peludos. Es mi alma, mi ser. He vuelto a nacer en Ne'en Ti Y'éh, que es mi cuerpo, el receptáculo de mi voluntad y de mi esencia. Las Ancianas nos dicen que no cojamos apego a los cuerpos, que estos mudan y no son importantes. Pero yo le he cogido cariño al que tengo y me han expulsado del i'dú-ya'éh. Me consideran impuro.

NALVALEDA: ¿Quieres decir que creéis que vuestras almas viajan a un nuevo recién nacido tras la muerte?

NIDANYIRA: La muerte no existe. Sólo es un sueño profundo del que despertamos convertidos en niños. ¿Por qué íbamos a temerla? Yo no tengo miedo a la muerte. Yo sólo aprecio mi cuerpo.

Hay una gran diferencia.

NALVALEDA: ¿Qué es un iduyáe?

NIDANYIRA: ¿Cómo?

NALVALEDA: ¿Que qué es un iduyáe?

NIDANYIRA: ¿Un i'dú-ya'éh?

NALVALEDA: Sí.

NIDANYIRA: Un i'dú-ya'éh es un conjunto de espíritus afines que han aprendido a soportarse a lo largo de la eternidad y tienen tendencia a nacer en los cuerpos de las familias que son amistosas entre ellas. Éstas se reúnen para compartir y defender un territorio -que se conoce como i'dú-ya'máh-. Yo soy una afrenta a mi propia alma por mi actitud tan impropia. La materia no significa nada, dicen. Pero yo la siento y disfruto de ella. Las ancianas no dejan...dejaban de recordármelo.

NALVALEDA: ¿Tenía nombre tu iduyáe?

NIDANYIRA: ¡Claro

que tiene nombre, Humano! Un concepto sin nombre está tan desnudo como los árboles en invierno. Mi i'dú-ya'éh es Ta'el-ve N'úr, Los del Valor del Oso. Un nombre antiguo y respetado, no como el de los otros que comparten con nosotros Da-k'ul M'náh, el Pantano Enjaulado.

NALVALEDA: ¿Dacul Mana? ¿Qué es eso?

NIDANYIRA: Da-k'ul M'náh es mi hogar. Allí donde la humedad es constante y el aroma una delicia. El lugar donde arrojáis vuestros desperdicios, como idiotas. Si supieráis el valor de las cosas no os desprenderíais tan fácilmente de ellas. Su olor nos recuerda a un pantano, pero está encerrado entre túneles de piedra que aún huelen a los de la Piel de Roca.

Nosotros, los Ta'el-ve N'úr ocupamos la zona de las Aguas Negras, cuya fragancia impregna nuestro cuerpo y nuestro ser. Las Ancianas nos dirigen. Ellas escudriñan mundos y realidades que a mí se me escapan. Mi cabeza comienza a latir de dolor solo de pensarlo, sí. Viven apartadas, reclusas en un cono de tela de rata y trozos de madera y metal bellamente trabajados con nuestras garras y dientes. Controlan los nacimientos y siempre saben cuál es el alma que se encarna en todo recién nacido. Eso es importante. Entre nosotros, el número de nacimientos que se ha tenido inspira respeto y antigüedad. Yo, Ak'u-n'Úma, he pasado por diez veces cien nacimientos. Soy un espíritu joven y sano. Y ellas son poderosas. Son capaces de matar con la mirada o de provocar que tu piel y tu cuerpo enfermen. Algunas incluso saben como pudrir el alma de sus adversarios y hacer que desaparezca. Ellas eligen de entre sí mismas a la más indicada para dirigir el i'dú-ya'éh, aunque generalmente solo las reencarnaciones de las almas más antiguas tienen el privilegio de dirigirnos. Los gritos que emiten cuando están en el trance de la elección de una nueva líder hace que mis escamas se estiren de pánico.

Los machos como yo, no tenemos lo

Los del Valor del Oso (Ta'el-ve N'úr)

En estos pergaminos Nidanyira os presentamos algunas características para la creación de personajes de esta especie que moran en el Pantano Enjaulado... Para obtenerlas, un jugador deberá gastar 8 Puntos de Conocimiento durante la Creación de su Personaje.

Ná'nya A'nún (Guerreros):

Fuerza +1, Resistencia +1

Astucia -1, Inteligencia -1

Obtienen una cimitarra Nidanyira de filo aserrado conocida como Da nek'táh (ver características en la página 35) gratis durante la creación de su personaje. El resto de las armas Nidanyira les cuestan el doble de medidas.

Sié-ar K'óah (Chamanes):

Astucia +1, Empatía +1

Resistencia -1, Agilidad -1

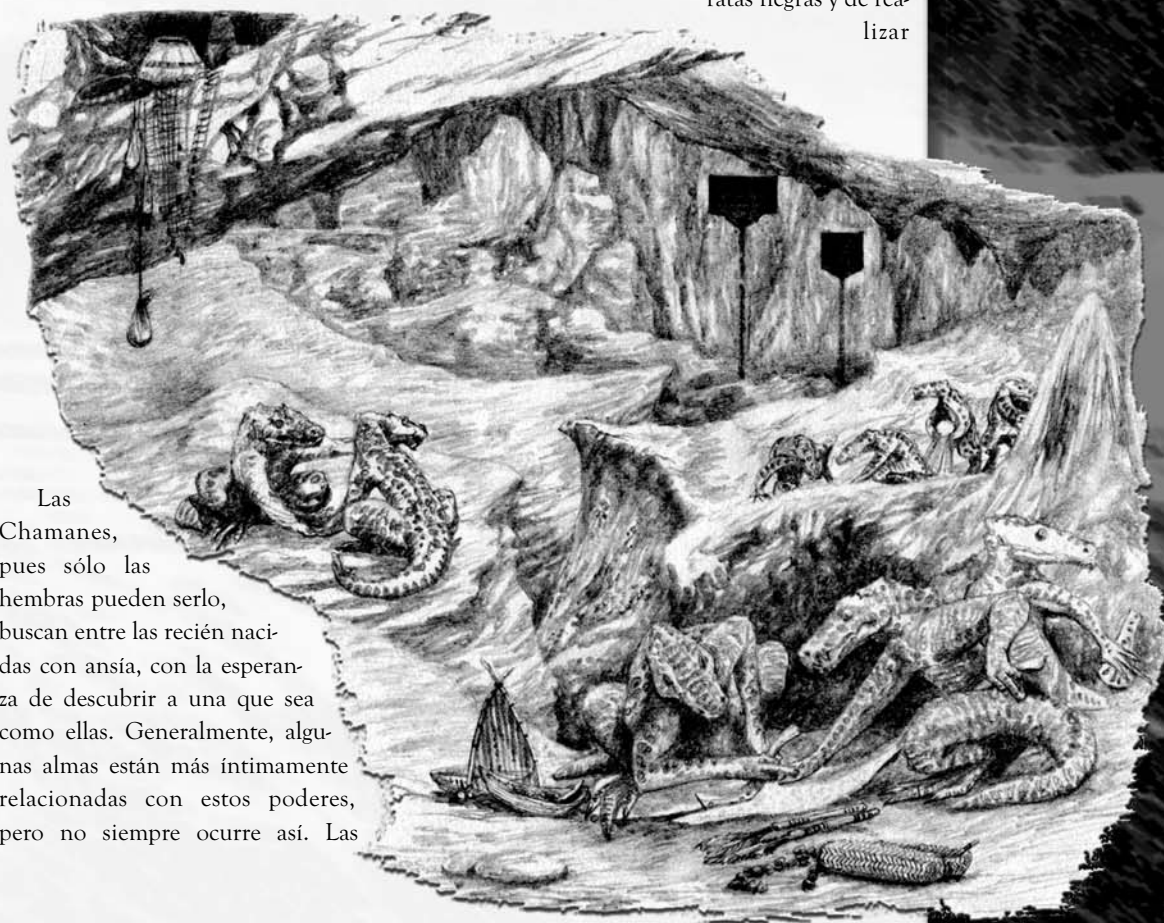
Pueden superar en 1 el límite por especie para los Saberes, pero sólo para los Ritos de Culto a los Ancestros, y para los Dones relacionados con los mismos.

que hay que tener para hacer lo que ellas hacen. Preferimos la caza y la lucha. Somos los que aportamos la carne, los que defendemos el i'dú-ya'máh de los que avarician todas las riquezas que hemos ido acumulando desde tiempos que se pierden en la memoria. Entre todos nosotros, suele mandar el más fuerte. En las Aguas Negras la prueba es muy dura. Aquél que quiera ser el líder de los machos, debe desafiar al actual macho dominante. Deben nadar a través del canal de las Ratas Asesinas, subir a lo más alto del Diente Retorcido, y luchar a muerte. Más de una vez han muerto los dos. Pero los beneficios para el que sobreviva son inmensos, ya que todos deben dejarle comer primero y deben cederle parte de sus objetos más preciados. Además, las hembras suelen elegirlos los primeros cuando legan las épocas de apareamiento. Imagina cuántos de los nuestros mueren en los desafíos.

hembras no aptas para los ritos, se dedican a la reproducción y a la recolección de objetos y de alimentos entre lo que los humanos nos dáis sin saberlo. O también pero los ritos menores relacionados con el parto y la reproducción. Puede que no sean capaces de las proezas de las Ancianas o de las Chamanes, pero siguen siendo hembras y no deben ser molestadas, o un macho lo sentirá. También son las que se encargan de repartir los tesoros encontrados entre quienes los merecen y de juzgar pleitos y disputas, aunque en la mayoría de los casos son las armas las que suelen decidir estos aspectos.

A los jóvenes machos se les encomiendan tareas menos peligrosas, pero no exentas de peligros, y que probarán su valía y si en verdad sus cuerpos merecen albergar las almas que les animan. Ellos son los encargados de tratar de capturar y domar a las ratas du'ún-mah, de cazar a las innumerables ratas negras y de realizar

Las Chamanes, pues sólo las hembras pueden serlo, buscan entre las recién nacidas con ansia, con la esperanza de descubrir a una que sea como ellas. Generalmente, algunas almas están más íntimamente relacionadas con estos poderes, pero no siempre ocurre así. Las





Los que Moran Entre las Ratas (Si'g-yr L'úa)

Ná'nya A'nún (Guerreros):

Agilidad +1, Constitución +1
Astucia -1, Destreza -1

Su conocimiento de las ratas les permite tener mayor empatía con ellas y relacionarse de un modo más beneficioso para ambos. Todos poseen el Saber Montar ratas Du'ún-mah (ver bestiario en esta misma revista) a valor 2, gratis.

Sié-ar K'óah (Chamanes):

Inteligencia +1, Percepción +1
Fuerza -1, Agilidad -1

Han desarrollado el secreto para la creación de los fetiches conocidos como Colas de Rata (Si'gyor'va) que reduce la dificultad para defenderse de habilidades mentales en 1.

"Las ratas ven nuestras almas y saben sus secretos. Ellas las guían a los cuerpos recién nacidos que más encajan con los espíritus ancestrales... Aunque a veces se equivocan..."

incursiones menores en los territorios de otros i'dú-ya'éh.

NALVALEDA: ¿Hay más iduyáe?

NIDANYIRA: ¡Claro, que sí! ¡Los Ta'el-ve N'úr somos fuertes pero no tanto! Da-k'ul M'nah es muy grande. Están los Si'g-yr L'úa, los Que Moran entre las Ratas; los Mu'oh K'i yu-D'ún, Cazadores de Humanos...

NALVALEDA: ¿Cazadores de Humanos?

NIDANYIRA: Sí. También están los Ya'tér K'in'ah, los Que Tienen la Piel de Salamandra; los Ve'a-ül, los Invisibles; los Da's-nu L'úa, los Devoradores de Ratas; los E-U'nu-Tu'ah, los Profundos; los K'ys-t'úr L'máh, los Que Comen Basura; y los T'u-mú, los Locos.

NALVALEDA: ¿Y vivís todos en las alcantarillas?

NIDANYIRA: ¿Qué son las alcantarillas?

NALVALEDA: El Pantano Enjaulado.

NIDANYIRA: Sí.

NALVALEDA: ¿Juntos?

NIDANYIRA: No. Los Que Viven con las Ratas, los Si'g-yr L'úa, habitan las Cámaras de Ojos Entornados que se inundan asiduamente dejando mucha basura. Son muy ricos y estiman a las ratas mucho más que ningún otro i'dú-ya'éh, pues sus chamanes creen que éstas tienen la capacidad de ver las almas y vaticinar en que cuerpo se reencarnarán, para lo cual usan collares formados por cráneos de rata y máscaras llenas de los ojos de esas alimañas. Sus guerreros se untan el cuerpo con la sangre de estos animales y utilizan sus huesos y sus pieles

para adornarse. Sus armas predilectas son quijadas de rata afiladas. Son agresivos y poseen más ratas du'ún-mah que nadie.

Los Mu'oh K'i yu-D'ún, los Cazadores de Humanos, cazan a los tuyos porque encuentran deliciosa su carne. Están locos más allá de toda medida y atacarán a lo que sea y en cualquier momento. Sus hembras creen que las melenas humanas tienen la propiedad de atrapar almas y por eso se hacen tocados y fetiches con las cabelleras de sus víctimas. Se adornan con objetos tinteantes de metal, porque el ruido espanta a los débiles de corazón, o eso al menos es lo que ellas dicen. Sus guerreros solo llevan dos adornos: un colgante hehco con dientes humanos y otro de pelo de varios animales que se sujetan en la mandíbula inferior. Usan escudos de madera y hueso, y algunos llevan máscaras fabricadas con caras humanas.

NALVALEDA: ¿Con caras humanas? ¿Pero como son capaces de...?

NIDANYIRA: Es fácil, es similar a despellear a otro animal y...

NALVALEDA: Continúa con los otros iduyáe.

NIDANYIRA: Los Ya'tér K'in'ah, los Que Tienen la Piel de Salamandra, viven cerca de las Terrazas del Agua que Corre. Su piel es negra excepto por dos franjas amarillentas que van desde sus cabezas hasta donde les empiezan las piernas. Son famosos y temidos por su capacidad para nadar y bucear. Los dedos de sus pies son los más largos y tienen la membrana entre ellos más fuerte y elástica. Son expertos en tender emboscadas. Están dirigidos por una hembra que son dos pegadas por la espalda, La de las Dos Cabezas, cuyos poderes y habilidades son muy respetados en todo el Pantano Enjaulado. Las chamanes se adornan con anguilas disecadas y con pinzas y caparazones de cangrejos de río, que son muy abundantes donde viven. Sus guerreros se visten con raspas, dientes y cráneos de lucio, y se les conoce por el aprecio que le tienen a las armas estrangulantes.





Los Cazadores de Humanos (Mu'oh K'i yu-D'ún)

Ná'nyá A'nún (Guerreros):

Astucia +1, Destreza +1

Autocontrol -1, Debilidad -1

Conocen las calles de Sagalién mejor que ningún otro miembro de su especie y por eso obtienen gratis un punto más del Saber Callejeo, o el mismo a nivel 1 si no lo tienen ya. Además, las armas humanas les salen a un tercio de su precio normal.

Sié-ar K'óah (Chamanes):

Empatía +1, Carisma +1

Autocontrol -1, Fuerza -1

Las condiciones de su existencia y la cercanía con los humanos les han hecho desarrollar sus dotes de mando y su instinto. Reciben un punto más gratis en sus saberes Intimidar y Supervivencia, o os mismos a valor 1 si no los poseen ya.

Muchos pensamos que están en contacto con otros de los nuestros a lo largo del Agua que Corre.

NALVALEDA: ¿Y los Invisibles?

NIDANYIRA: Los Ve'a-úl son sombras sin cuerpo y a veces no parecen ser Nidanyira, pues son solitarios y gustan de las armas arrojadas. Son de pequeño tamaño, incluso para nosotros, y evitan todo lo que pueden el combate cuerpo a cuerpo.

Las hembras son huidizas, y las que nacen con la habilidad de ver las almas se untan el cuerpo de líquido herrumbroso que discurre por algunas paredes del Pantano Enjaulado, ya que sabe parecido a la sangre. Ninguno de nosotros sabe como, pero son capaces de percibir y evitar ser atacadas por los Muertos que Caminan, lo cual les ayuda a defenderse mejor de los ataques y las depredaciones de Me-S'ha Ekt'a y sus siervos.

NALVALEDA: ¿Mesaekta?

NIDANYIRA: ¿Quién?

NALVALEDA: La que acabas de nombrar.

NIDANYIRA: ¿Me-S'ha Ekt'a? Su nombre es decadencia. Ella juega con la muerte, pero no deja regresar a las almas a los cuerpos recién nacidos. Los encadena a una existencia que rompe el círculo eterno de los nacimientos y trae la corrupción. Todos la odiamos, pero es poderosa y escu-ridiza. Además siempre está rodeada de sus siervos corruptos, carcasas muertas sin alma de Nidanyira. Siembran el horror, y muchos no se atreven a enfretarse a ella.

NALVALEDA: Creía que los Nidanyira no le temían a

nada.

NIDANYIRA: Y es cierto. Nuestros cuerpos no valen nada, nuestras almas son las importantes y sabemos que volverán a reencarnarse. Pero Me-S'ha Ekt'a destruye esa posibilidad y el alma puede vagar sin rumbo y nunca volver a encontrar un cuerpo en el que morar. Eso supone una muerte mucho más terrible que la del cuerpo y puede llegar a provocarnos temor.

NALVALEDA: Háblame de los Devarodores de Ratras.

NIDANYIRA: Los Da's-nu L'úa moran en los Pozos de las Ratras, un lugar que está infestado por estas criaturas y con las cuales tienen que competir por el alimento. Combaten con todas ellas, las negras, las Saltadoras, las du'ún-mah y algunas otras aún más peligrosas como las ratas-araña - que, por cierto, son muy sabrosas-. Son primitivos y salvajes, y sus ritos siempre son sangrientos.

Sus chamanes incitan la rivalidad con los roedores ya que piensan que éstos pueden atrapar y devorar las almas de los Nidanyira. De vez en cuando vemos varias ratas muertas, sus colas formando un nudo de carne. Se matan así a propósito, aunque no sabemos cómo. Pero si sabemos para qué; así es como atrapan y consumen nuestra esencia, o eso es lo que dicen los Da's-nu L'ua. Los guerreros se adornan con faldillas hechas con colas y cráneos de sus enemigos, y como arma usan unas garras de combate terminadas con los afilados colmillos de esas pequeñas bestias.

NALVALEDA: ¿Cuántos Nidanyira sóis en tu iduyáe?

NIDANYIRA: ¿Almas o Cuerpos?

NALVALEDA: ¿Acaso no es lo mismo?

NIDANYIRA: No. A veces hay más cuerpos. A veces más almas. Depende de la comida y las circunstancias.

NALVALEDA: Entonces, dime el número de cuerpos.

NIDANYIRA: Más de cuatro veces el número de dedos de mis dos manos.

NALVALEDA: ¿Más de treín...? ¿Y todos

los iduyáe son igual de grandes?

NIDANYIRA: No, claro que no. La igualdad no existe en el Pantano Enjaulado, todo es especial. Algunos son más grandes, otros más pequeños. Nadie sabe cuantos E-U'nu-Tu'ah hay. Su territorio es el más hostil y peligroso.

NALVALEDA: ¿Los Eunutua?

NIDANYIRA: Sí, los Profundos. Viven en los Dominios de los Asesinos Silenciosos, que llegaron desde las moradas de los hombres. Hace mucho tiempo se les arrojó al Pantano Enjaulado y desde ese momento han cazado a todo lo que se mueve. Son numerosos, y de hábitos muy distintos por lo que hay que estar muy atento cuando uno entra en esos dominios. Los E-U'nu-Tu'ah han excavado

madrigueras de las que salen escalando, y preparadas con trampas y túneles falsos para engañar a los depredadores. Son tan escudridizos como los Invisibles, pero están más inclinados a comer que a matar. Uno de ellos me dijo hace tiempo, que sus chamanes son conscientes de los peligros que les rodean y que no pueden permitirse perder almas, por lo que las acompañan tras la muerte a través de un trance místico. Así se aseguran de que éstas no vaguen sin rumbo por el Pantano Enjaulado o sean atrapados por todos aquéllos que envidian nuestra existencia. Sus guerreros se adornan con todo lo que encuentran, pero utilizan preferentemente materiales naturales antes que basura o desperdicios.

NALVALEDA: ¿Y los que devoran la basura? ¿Son muchos?

NIDANYIRA: Sí, son el i'dú-ya'éh más grande y prolífico. A veces son tantos los que nacen que sus chamanes tienen que crear nuevas almas.

NALVALEDA: ¿Cómo?

NIDANYIRA: Un humano no lo entendería, y además yo desconozco los rituales.

Se pueden crear almas. Pero son mucho más débiles que las que llevan generaciones de nacimientos. Son débiles y confieren cierta pesadez y dejadez de movimientos. Pero eso es mucho mejor a ser uno de los desgraciados que carecen de espíritu. Ellos son... No sé, como explicártelo, porque a mí me recuerdan a los humanos.

NALVALEDA: ¿Por que son los más prolíficos?

NIDANYIRA: Los K'ys-T'úr L'máh son capaces de devorar cualquier cosa que encuentren, da igual lo que sea. Son más grandes y más fuertes, e incluso algunos de ellos son gordos. Inconcebible para el resto de los i'dú-ya'éh, no sólo por la envidia,

sino también porque tanta preocupación por el cuerpo indica un espíritu frágil. Ellos se lo pueden permitir. Los demás, no.

Habitan en los Túneles Repletos, donde el agua apenas puede pasar debido a la cantidad de desperdicios que en ellos se acumulan. Se parapetan muy bien en sus hogares y cuidan mucho sus pertenencias y sus ratas, por lo que es difícil robarles o atacarles.

NALVALEDA: ¿Y los locos?

NIDANYIRA: De vez en cuando, las hembras no pueden controlar ni dirigir el flujo de almas y un desdichado recién nacido recibe más de una. Además, todas quieren manifestarse y dar su opinión. Un cuerpo no está preparado para soportarlo, y acaba volviéndose loco. Hablan solos. Vagan sin adornos. Se alimentan de lo que pueden cazar con sus propias manos. Son inmunes a las habilidades de los chamanes y parecen estar continuamente riéndose, aunque cambian de humor asiduamente y con facilidad. Si es una hembra la que se convierte en un T'u-mú, hay que andarse con mucho cuidado. No sólo presentan los mismos comportamientos que ya dije, sino que además no pueden controlar sus mentes y a veces utilizan poderes sobrenaturales sin



**Los que Tienen la Piel de
Salamandra
(Ya'té-r K'in'ah)**

Ná'nya A'nún (Guerreros):

Agilidad +1, Percepción +1
Inteligencia -1, Coraje -1

Al vivir cerca de los muelles, han desarrollado una gran habilidad para nadar y gustan mucho de realizar emboscadas atacando desde los canales. Por ello poseen un punto adicional gratuito en sus Saberes Nadar y Sigilo o los mismos a Nivel 1 si no los tienen ya.

Siéar K'óah (Chamanes):

Inteligencia +1, Astucia +1
Debilidad +1, Tenacidad -1

La de las Dos Cabezas, la Matriarcad de este i'dú-ya'éh, es muy poderosa y hábil a hora de inculcar sus conocimientos. La Siéar K'óah obtiene un dado más en su mano cuando use Dones Divinos.

saberlo y de cualquier manera. En cuanto una es descubierta, todos los i'dú-ye'áh la rehuyen como pueden.

NALVALEDA: ¿Por qué no le dáis muerte? Así liberaríais las almas que su cuerpo contiene y...

NIDANYIRA: ¡No! Si una muerte violenta acontece a un T'u-M'ú, sus almas no desean reencarnarse de nuevo. Quieren ser libres. Y odian a los vivos. Son cazadores contra los que poco podemos hacer. No tienen cuerpo. Atraviesan barreras que a nosotros nos resultan infranqueables. Nada puede parales, salvo las más poderosas de las chamanes.

NALVALEDA: ¿Y no existe ninguna manera de acabar con esas ánimas en pena?

NIDANYIRA: Hay ritos, antiguos y peligrosos, que muy pocas de nuestras ancianas se atreverían a practicar. Hay muchos peligros contra el cuerpo en el Pantano Enjaulado, pero también contra el alma.

NALVALEDA: Bien. Toda esta conversación ha sido muy instructiva, y siento que hayas sido expulsado de tu hogar por tu propia gente, pero yo debo velar por el bienestar de la mía. Has causado molestias en el puerto, ¿por qué?

NIDANYIRA: Tengo que comer. Entiendo poco vuestra forma de comportaros, pero creo que para conseguir alimento debo trabajar y ganar los pequeños soles.

NALVALEDA: ¿Pequeños soles?

NIDANYIRA: Si, esas cosas redondas con las que hacéis trueque. Y ninguno de los tuyos me daría un tra-

bajo por ser Nidanyira. Los que me han ofrecido son para jóvenes, un anciano como yo no puede realizarlos. Pero mi estómago también ruge y es exigente.

NALVALEDA: Está prohibido robar. Entre nosotros no está bien visto y va contra la ley.

NIDANYIRA: ¿Sí? Pues yo he visto a muchos de los tuyos aligerar el paso de otros humanos quitándoles hábilmente sus pertenencias, sin que las víctimas se dieran cuenta. Un Nidanyira podría hacerlo mucho mejor, desde luego, pero lo que he visto no ha estado mal.

NALVALEDA: Sí, tienes razón. Hay humanos que viven fuera de la ley, pero como tú, son traídos ante mi presencia cuando son capturados. Si yo te dejara en libertad, ¿me prometes que no robarías más?

NIDANYIRA: No. Mi cuerpo quiere alimento, y como te he dicho antes le tengo aprecio.

NALVALEDA: Pues entonces he de encerrarte en prisión. Tu celda será oscura y húmeda, así que estarás casi como en tu hogar. Y te darán comida todos los días.

Bien, mi señor. Aún hablé algo más con él, pero lo que quería que viérais ya está escrito. No son unos pocos Nidanyira a lo que no estamos refiriendo. Son cientos, tienen sus sociedades y sus costumbres e incluso, algunos de ellos, nos cazan en nuestras propias calles. Si el pueblo llano se enterara, podríamos tener problemas. Lo mejor, desde mi humilde punto de vista, es atajar cualquier situación antes de que ocurra. Deberíamos investigar. Conocerlos mejor y descubrir así cualquier peligro con antelación.

Además, es muy probable que en las otras ciudades que cuentan con alcantarillado ocurra algo similar. Por supuesto, sois vos, mi señor, quién tendréis la última palabra.

Vuestro más humilde servidor,
Nalvalda de Telvanna

Na'n-ya A'n-ún

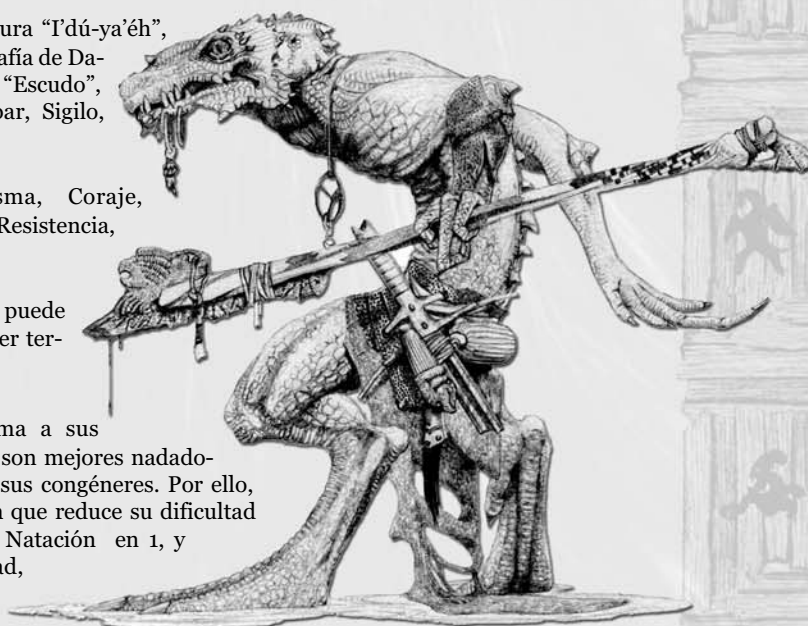
Los Grandes Cazadores

SABERES: Atletismo, Callejeo, Cazar, Cultura "T'dú-ya'éh", Decorar Cuerpo, Domar "Criatura", Geografía de Da-k'ul M'náh, Intimidar, Lucha con "Arma" o "Escudo", Natación, Pelea, Rastrear, Regatear, Robar, Sigilo, Supervivencia, Tiro con "Arma"

RASGOS: Percepción, Astucia, Carisma, Coraje, Tenacidad, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

LIMITACIONES: Un Na'n-ya A'n-ún no puede cambiar de Modo de Vida después de haber terminado su infancia.

VENTAJAS: El Da-K'ul M'náh transforma a sus moradores. Los Nidanyira que aquí viven son mejores nadadores y son mucho más ágiles que otros de sus congéneres. Por ello, nacen con el **Toque del Da-K'ul M'náh** que reduce su dificultad para chequeos relacionados con el Saber Natación en 1, y además, debido a su increíble velocidad, reduce el AB de sus adversarios en 1 (10 Puntos).



Arma	CO	FG	MD	MF	AB	MA	A	Reglas Especiales
Da ne-k'táh (Cimitarra serrada)	350	+3	-	-	+1	RE	-	Con un tanto doble ademas del efecto normal si la protección del oponente es de la 3, ésta pierde un punto de protección hasta que sea reparada.
Y m'u si-lé'h (Espada Corta)	250	+3	-	-	+1	-	-	Usan el arma a dos manos, pero no ganan el beneficio de usar un arma de 1 mano a dos debido a su pequeña estatura.
Y m'a r'y-únma (Espada Bastarda)	550	+5	-	+2	-	-	-	Usan el arma a dos manos, pero no ganan el beneficio de usar un arma de 1 mano a dos debido a su pequeña estatura.
U mt'ah (Lanza Nidanyira)	450	+4	-	-	+1	1/2	-	
Su L'me-l'úah (Quijada de Rata)	150	+2	+1	-	-	-	5	Puede ser arrojada al estilo de un bumerán, en cuyo caso su FG es de +3.
Van Ti-K'óah (Boleadoras)	100	+1	-	-	-	-	10	Aparte de las reglas normales de las boleadoras, si se consigue hacerle daño al enemigo, si este no queda atrapado o se zafa de ellas, tiene un +1 a la Dif. de agilidad, y si las heridas no son debidamente limpiadas cabe la posibilidad de que se infecten.

"Yo conozco el Da-K'ul M'náh desde antes de que las aguas fueran atrapadas y se convirtieran en nuestro hogar. Lo conoceré cuando los humanos ya no respiren sobre el Pantano Enjaulado.

Nosotros permaneceremos siempre. Las almas de nuestra gente son inmortales."



Sié-ar K'óah

Las que Ven las Almas

SABERES: Artesanía, Cultura "T'dú-ya'éh", Decorar Cuerpo, Geografía de Da-k'ul M'náh, Habilidades Mentales, Herbolaria, Intimidar, Leyes de "T'dú-ya'éh", Natación, Pelea, Rastrear, Ritos de los Ancestros, Ritos de Maiankhe, Ritos de Rhagalysa, Ritos de Potenciación, Ritos de Preparación, Robar, Sigilo, Supervivencia

RASGOS: Percepción, Inteligencia, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Tenacidad, Autocontrol, Agilidad, Fuerza, Resistencia, Constitución

LIMITACIONES: Las Sié-ar K'óah necesitan fetiches para que las ayuden a Ver las Almas. Enseñan a quienes van a ser sus sucesoras el Saber Especial conocido como **Construir Fetiche K'uéh N'u-n-y'á** que cuesta **10 puntos**. Un fetiche K'uéh N'un-n-y'á permite a su portadora ver las almas de los muertos Nidanyira y ayudarlas a reencarnarse. Además, otorga Carisma, Empatía y Astucia +1 cuando se interactúa con Nidayira y permite repetir la tirada de 1 dado cuando la Sié-ar K'óah se defiende de habilidades mentales. Este saber es **obligatorio**.

MEDIDAS: 300 por año

Una Sié-ar K'óah no puede cambiar de Modo de Vida después de haber terminado su infancia.

VENTAJAS: Una Sié-ar K'óah está convencida de que su cuerpo es un receptáculo poderoso pues contiene un alma fuerte que une a su comunidad. Por ello, durante el combate entra en un trance que le permite ignorar los modificadores negativos provocados por las heridas.

Todas ellas nacen con la **Marca del Espíritu** -gratuita a efectos de juego- que les permite hacer una tirada de 1D6 una vez que llegan al nivel de Salud de Muerte. Si obtienen un 6, permanecerán en un estado catatónico durante una semana y luego comenzarán a curarse naturalmente al ritmo normal.

Los Primeros Susurros

TIRADA: PER (7)

Las Sié-ar K'óah perciben en sus mentes ecos y susurros de las reencarnaciones que ha tenido su alma, aprendiendo y recuperando sus experiencias. Necesitan muchos años, ritos y sufrimientos para adaptarse a estas "voces" internas, pero en cuanto lo consiguen sus habilidades mejoran considerablemente...

Por cada tanto obtenido utilizando esta habilidad mental, la dificultad de los ataques de la Sié-ar K'óah disminuye en 1 y el daño que inflige aumenta en 1.

El Pantano Enjaulado

TIRADA: AST (7) vs PER (6)

La incomodidad del hedor, los sonidos extraños, la humedad y la sensación de sentirse encerrados hacen nacer el desasosiego en las mentes no acostumbradas al Da-K'ul M'náh y sus misterios...

Esta habilidad mental permite a la Sié-ar K'óah hacer que su adversario oigan los ruidos de las alcantarillas justo en sus oídos, distrayéndolo y aumentando la dificultad de sus tiradas en +1 por cada tanto obtenido. O bien puede provocar náuseas en el objetivo, incapacitándolo para realizar cualquier acción durante el número de turnos indicado en la tabla D-D-T.

Los Invisibles
(Ve'a-úl)

Ná'nya A'nún (Guerreros):
Per +1, Aut +1, Fue -1, Res -1
Obtienen Tirar con "Arma" y Supervivencia +1, o los mismos a valor 1 si no poseían ya esos Saberes.

Siéar K'óah (Chamanes):
Int +1, Per +1, Car -1, Emp -1
Dificultad -1 en cualquier tirada que se realice contra No-Vivos.

Los Devoradores de Ratas
(Da's-nu L'úa)

Ná'nya A'nún (Guerreros):
Fue +1, Cor +1, Ast -1, Emp -1
Dificultad -1 en combate contra ratas y criaturas similares. Obtienen gratis un lazo (utilizar las estadísticas del látigo a efectos de juego).

Siéar K'óah (Chamanes):
Con +1, Ast +1, Per -1, Agi -1
Su mordedura inocular una enfermedad: Saliva 1D6 5 / Reduce la Percepción en 1 pto. y provoca la pérdida de un Nivel de Salud de Ileso mientras se esté enfermo.

Las Mil Reencarnaciones
(Marca - 20 pts)

Aumenta el límite por especie para los Saberes en 2.

Los Profundos
(E-U'nu-Tu'ah)

Ná'nya A'nún (Guerreros):
Agi +1, Res +1, Des -1, Emp -1
Obtienen Cazar y Supervivencia +1, o los mismos a valor 1 si no poseían ya esos Saberes.

Siéar K'óah (Chamanes):
Emp +1, Int +1, Deb -1, Cor -1
Obtienen Voz de los Muertos +1, o a valor 1 si no poseía ya ese Saber. Dificultad -1 en la tirada relacionada con dicho Saber.

Espíritu Libre
(Marca - 20 pts)

El Nidanyira posee un espíritu libre no asociado a las reencarnaciones. Ningún otro miembro de su especie lo atacará jamás.

Comedores de Basura
(K'ys-tur L'máh)

Ná'nya A'nún (Guerreros):
Int +1, Res +1, Agi -1, Des -1
Obtienen un Nivel de Salud extra en la zona de Ileso. La comida abundante y variada les permite ser más grandes que sus congéneres.

Siéar K'óah (Chamanes):
Fue +1, Ast +1, Ten -1, Apa -1
Obtienen una tirada de Biorritmos de 2D6-2 en vez de la correspondiente por ser Nidanyira, debido también a la "buena" y "variada" alimentación de la que disponen...

Los Locos
(T'u-mú)

Im'yúh (Machos):
Fue +1, Emp +1, Deb +1, Aut -1
Tienen una Debilidad (elegida por el jugador) adicional a valor 1 con la mitad de los puntos gratuitos correspondientes.

T'é L'yàn (Hembras):
Res +1, Per +1, Deb +1, Aut -1
Al principio de cada turno de combate tira 1D6: si sale un 6, la Hembra T'u-m'u realiza un Don Divino de Rhagalysa, Maiankhe o Culto de los Ancestros elegido al azar. No tienen límites en sus Biorritmos...



CAZA

por Vanessa de la Campa Paz

Aquel era un día que estaba destinado a ser especial y Siejchka pareció comprenderlo así desde el momento en que el sol, que ascendía por detrás del monte Onqua, perturbó su sueño ya de madrugada. Contempló embelesada el hermoso paisaje que formaban las murallas que rodeaban el monte recortando el cielo que en aquel momento tenía un intenso color ambarino. Sintió una punzada de dolor al recordar a todos aquellos valientes guerreros que dejaron su vida defendiendo a su pueblo del ataque de los Xyarjar.

Pero pensó que ahora la lucha todavía continuaba, de otra manera, tratando de recuperar la normalidad, una normalidad que en Kiun Kar siempre estaba cargada de tensión. Sin dejar que la nostalgia la abatiese decidió despertar a la hermosa Sachja para partir de caza.

Llevaban las armas imprescindibles pero caminaban lentamente, ya que la temperatura era muy elevada y las ropas se adherían a sus cuerpos como una segunda piel. Ambas portaban mochilas de cuero para traer cómodamente al

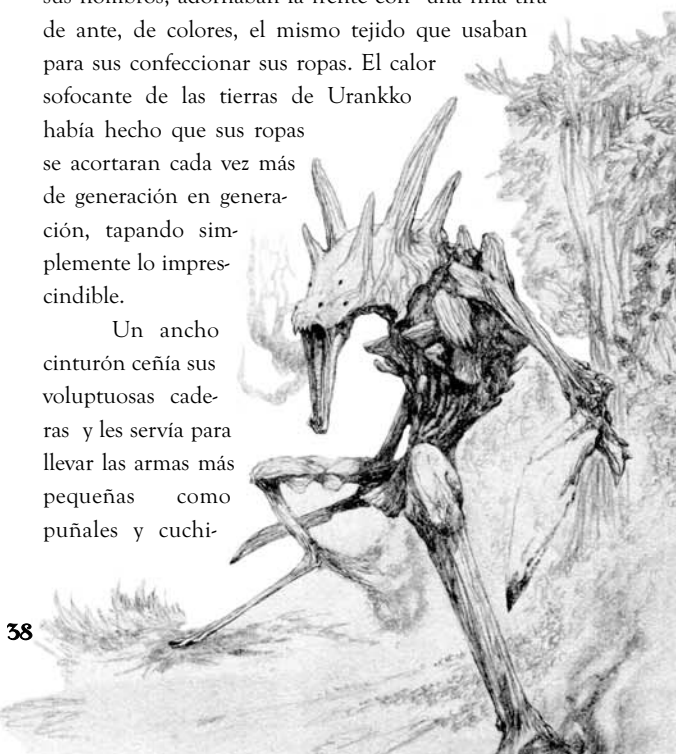
animal descuartizado que pretendían cazar. Su arma preferida era la jabalina y sólo utilizaban las cuchillos y puñales para conseguir las pieles y cortar a sus presas.

Siejchka escogió la jabalina que había pertenecido a su tía Erejkua y que venía transmitiéndose en su familia de generación en generación desde tiempos inmemoriales. Estaba fabricada con madera noble finamente trabajada por uno de los mejores artesanos que había dado Urankko y su punta era del mejor acero importado de Tarqua.

Siejchka caminaba sólo unos pasos por detrás de Sachja pero eso le permitía admirar secretamente el cuerpo de su compañera. Descubrió a lo largo de sus viajes que todos los pueblos de Urankko tenían una vestimenta similar, pero también había visto como los pequeños detalles apartados de sus propias tradiciones daba un aspecto diferente al atuendo y, sin duda ninguna, la tradición en Kiun Kar otorgaba a sus guerreras un aspecto muy sensual.

Solían llevar el pelo recogido en lo alto de sus cabezas dejando que las largas melenas cayeran por sus hombros; adornaban la frente con una fina tira de ante, de colores, el mismo tejido que usaban para sus confeccionar sus ropas. El calor sofocante de las tierras de Urankko había hecho que sus ropas se acortaran cada vez más de generación en generación, tapando simplemente lo imprescindible.

Un ancho cinturón ceñía sus voluptuosas caderas y les servía para llevar las armas más pequeñas como puñales y cuchi-



llos. De él partían dos tiras anchas que tapaban sus pechos y se anudaban en el cuello; las faldas eran estrechas pero tenían dos aberturas laterales que les daban total movilidad y las finas tiras de sus sandalias se entrelazaban como serpientes alrededor de las piernas.

Todas las mujeres en Urankko dedicaban mucho tiempo a adornar sus atuendos con pequeños abalorios. Era importante mantener una imagen cuidada y femenina, pues suponía para ellas un reflejo de su poder y su fuerza interior.

Sachja era una guerrera esbelta, no era demasiado alta pero tenía un cuerpo muy bien proporcionado. Aquel día había dejado que su larga melena morena y ondulada cayera libre por encima de los hombros. El color claro de sus ropas acentuaba el tono tostado de su piel, que lucía brillante y dorada en aquel momento, debido al sudor que comenzaba a recorrerla.

Siejchka se percató de que el cuerpo de su amante, que todavía mostraba las cicatrices obtenidas en el reciente combate con los Xyarjar, se había tornado con las batallas que había vivido.

Un ruido extraño apartó su mente de Sachja y ambas mujeres se pusieron en tensión.

El bosque por el que caminaban era muy frondoso, a pesar de que las lluvias eran escasas, ya que los ríos eran numerosos y caudalosos en aquellas colinas. Los sauces eran los árboles más abundantes y sus largas ramas les permitían observar a los animales sin ser vistas.

Era un ciervo que rebuscaba entre las ramas de un árbol caído el que había provocado el ruido. Se trataba de un macho de gran tamaño que parecía haberse alejado de la manada interesado por aquel pequeño claro que se abría en el bosque.

Siejchka se giró para hacerle una señal a su compañera pero pronto perdió todo interés en la caza.

Sachja posaba sus enormes ojos negros en el animal, inclinándose felonamente. Observar a la presa había puesto todos sus músculos en tensión, respiraba agitadamente y eso hacía que sus generosos pechos se moviesen sugestivamente bajo su ropa. Una gota de sudor le resbalaba por el cuello, descendiendo lentamente hasta perderse por debajo del cinturón. Mantenía una pierna ligeramente adelantada y la abertura de su falda permitía admirar la perfecta

redondez de su glúteo.

Siejchka tragó saliva, notó como su pulso se aceleraba y comenzó a ser consciente de la sensualidad de su propio cuerpo. Apartó un mechón de pelo que le caía sobre los ojos con una mano y dejó que ésta explorase poco a poco su cuerpo. Sus pechos eran más pequeños que los de Sachja pero estaban perfectamente redondeados. Los rozó levemente con la yema de los dedos y notó a través de su vestido como los pezones, sensibles a la caricia, se ponían erectos.

Sintió como los músculos del estomago se habían fortalecido también con la reciente batalla y mientras seguía bajando, el calor húmedo que comenzó a sentir entre sus piernas hizo que las entreabriera ligeramente, a la vez que se acercaba a Sachja con un irrepresible deseo de acariciarla.

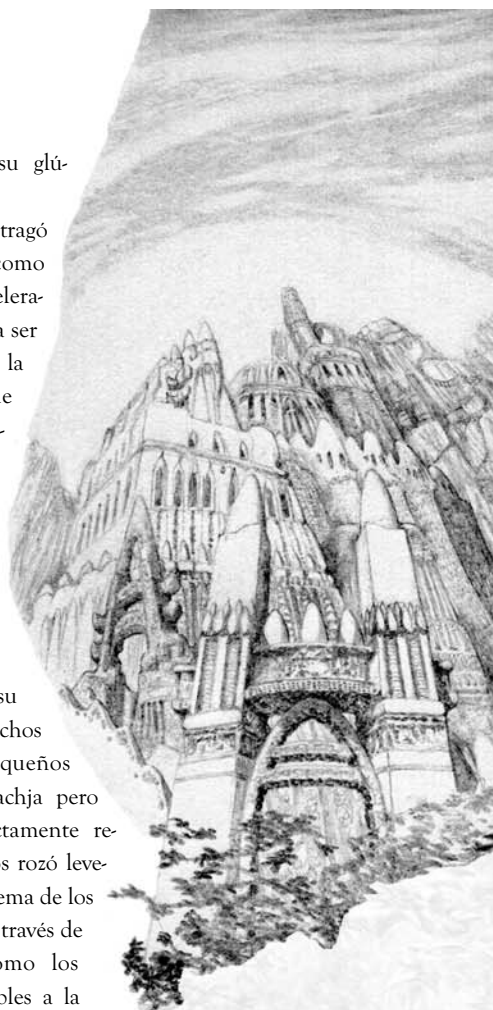
En ese momento el ciervo que pastaba tranquilo en el claro del bosque alzó la cabeza y, tras un segundo de expectante tensión, huyó despavorido.

Siejchka volvió a centrar su atención en el animal. No sabía que podía haber provocado su estampida.

-Quizás esté próximo algún oso...-susurró Sachja

-No creo, yo no he oído nada. Lo mejor será que bajemos a ver que ocurre.

Descendieron lentamente centrando los cinco sentidos en todo ruido y movimiento que se produjese a su alrededor. Siejchka se puso alerta. Junto a las huellas del ciervo se apreciaban otras leves marcas que sólo su conocimiento, producto de la experien-



cia, le había permitido descubrir.

-¿Qué sucede?-preguntó Sachja, siguiendo la mirada de su compañera.

-Estas huellas no pertenecen a ningún animal que conozca.

La hierba no era muy alta. El terreno estaba muy seco por la falta de lluvia y sólo las huellas más recientes se habían hundido en él. El ser del que procedían tenía sólo dos patas, terminadas en tres dedos, unidos por lo que parecía una fina piel. Su peso debía ser bastante liviano porque las huellas no eran profundas pero a la vez debía ser de gran estatura debido a la distancia entre las mismas.

-Debe ser esto lo que ha asustado al ciervo. Nunca he visto unas huellas así, son demasiado pequeñas para tratarse de un ave kyrna...-comentó Siechka.

-Volvamos al bosque, los árboles impedirán que nos vea mientras investigamos los alrededores, quizás encontremos...

Un alarido ensordecedor recorrió todo el monte y ante ellos apareció una horrible criatura. Su contorno estaba muy difuminado pero aún así era evidente que tenía un buen tamaño. De

su cabeza salían dos enormes cuernos y otros más pequeños recorrían toda la espina dorsal. Las atemorizadas cazadoras vieron como todavía colgaban jirones de carne sangrienta del ciervo de las dos enormes garras de la criatura.

Sachja comenzó a retroceder buscando el amparo del bosque, pero con un movimiento rápido e imperceptible la criatura les cortó el paso, situándose tras ellas. Ambas le lanzaron sus jabalinas pero, sorprendentemente, éstas le atravesaron sin provocarle daño alguno. El olor de la sangre se fue haciendo cada vez más intenso, recordándoles el destino que había sufrido el ciervo. Apenas tuvieron tiempo de reaccionar, ya que las afiladas garras de la criatura habían alcanzado a Sachja en su pierna

derecha y la habían arrojado al suelo. Siechjka, más rápida, había sacado su puñal pero incomprensiblemente la bestia había desaparecido. Se mantuvo erguida al lado de Sachja, expectante. De pronto notó una respiración sobre su piel. Vió, paralizada por el miedo, como las garras se dirigían velozmente a su cuello... Súbitamente la criatura se arqueó hacia atrás emitiendo un desgarrador grito de dolor. La mujer no desaprovechó la oportunidad. Rodó por el suelo y se alejó, descubriendo que lo que había herido a la bestia era la espada que un hombre había clavado en su espalda.

Entre chillidos y aullidos lastimeros, la criatura, arqueada por el dolor, huyó, dejando en el suelo un claro rastro de sangre.

-¿Cómo te encuentras?-preguntó Siechka a su compañera.

-La herida no es muy profunda pero sí dolorosa...¿Quién es?- preguntó dirigiendo su mirada al guerrero que permanecía inmóvil, observándolas.

-Mi nombre es Kenja-dijo el hombre- pertenezco a la guardia de Ejqinkúe.

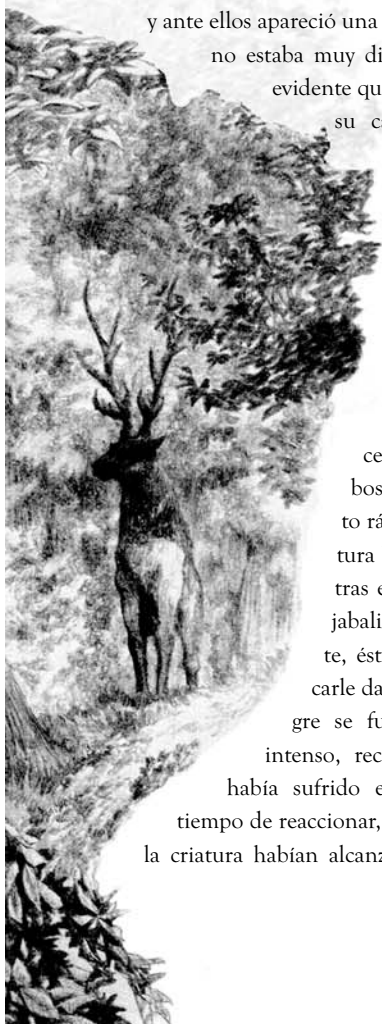
-¿Y qué haces aquí?

-Tengo mi refugio en esta colina, pero ahora lo importante es ponernos a salvo. Hay una cueva cerca donde podemos curarte las heridas y os explicaré lo que está ocurriendo. Toma estas hierbas,- dijo mientras acercaba una pequeña bolsa de fieltro a Sachja- te calmarán el dolor.

Entre los dos ayudaron a Sachja a incorporarse y avanzaron lo más rápido posible a través del bosque. No tardaron en llegar a la cueva que, perfectamente camuflada detrás de un árbol, pasaría desapercibida para cualquiera que no conociese previamente su existencia.

Siechjka lavó los cortes de Sachja mientras Kenja cortaba unas vendas

que sacó de su mochila. El hombre le separó las piernas arrodillándose entre ellas y con mucho cuidado comenzó a vendarle el muslo. La valiente guerrera empezó a sentir algo más que dolor. Era la primera vez que estaba tan cerca de un hombre fuera de un Palacio del Encuentro y era también la primera vez que se excitaba solo con el olor de otra persona, un olor embriagadoramente masculino. Las manos del hombre rozaban su piel magullada y le transmitían un



intenso calor. Se movían delicadamente por el suave terciopelo que era la piel de la cara interna de su muslo. Ella comenzó a chupar de nuevo las hierbas que el le había dado con la esperanza de volver a calmarse pero lo que consiguió fue seguir fantaseando con la idea de que la rozaba por encima de la herida.

-¿Qué era esa bestia que nos atacó? -preguntó Siejchka rompiendo la magia del momento que estaba viviendo su compañera.

-Es Teujna, Mediador de los Daugoru- contestó Kenja incorporándose-No podemos dejar que salga de Kiun Kar. Tenemos que partir ya. ¿Puedes caminar?- preguntó a Sachja.

-Creó que sí. Esas hierbas me han calmado el dolor.

Los tres salieron de la cueva y volvieron al claro desde donde la bestia había huido. El rastro de sangre era todavía visible. La bestia se había internado en el bosque en la dirección en la que nace el sol.

-Llevo tres días siguiéndole -comenzó a relatar Kenja -pero hasta hoy no se había acercado tanto a nuestra región. Desde que hace dos lunas expulsamos a los Xyarjar, Ejqinkúe y sus cinco mejores guerreros rondamos la frontera. Tenemos indicios que apuntan a que desde hace tiempo existe una secreta alianza entre esos malvados moradores del Mundo sin Luz y los Bebedores de Almas. Ahora nuestras sospechas están confirmadas: han invocado demonios preparándose para un nuevo ataque, y entre ellos a los Daugoru.

- Pero Teujna, hambriento de almas, - continuó Kenja- se ha impacientado y hace ya tres días que ha traspasado las fronteras entre mundos en Kiun Kar. Ha sido muy osado por su parte pues si muere, los Daugoru tendrán que volver a la nada de donde proceden hasta que otro Morador del Vacío vuelva a guiar sus voraces apetitos de seres sintientes hacia nuestra tierra - dijo, mientras seguía atento al rastro de sangre. - Haciendo la ronda esta mañana, he percibido que el demonio estaba especialmente agitado. Algo lo guiaba al bosque como un brújula y quizás por eso no ha reparado en mi presencia. En cuanto os vi caminando por la senda norte supe que erais vosotras las que habíais llamado la atención del Daugoru- el guerrero se paró y las miró directamente a los ojos.- Son demonios que se sienten atraídos por la fuerza vital. Cuanta mayor sea la energía que captan, mayor

es su ansia. Por eso se dirigió hacia aquí cuando vosotras -Kenja bajó la mirada, buscando las palabras- ...os acariciabais en la colina...-tragó saliva y continuó.- Ahora probablemente ha ido a la caza de algún animal para devorar su alma y recuperarse de las heridas.

-Entonces no tiene sentido continuar la marcha- dijo Siejchka- basta con atraer de nuevo su atención.

Los tres se detuvieron y se miraron en silencio.

-Nuestro combate será desigual- dijo Kenja- vuestras jabalinas no son armas apropiadas para luchar contra Teujna. Pero no podemos desaprovechar esta oportunidad -comentó con la mirada perdida-. Quizás sea este el momento en el que debemos acudir al amparo de nuestros dioses...

La situación era extraña para los tres. Las deidades en Urankko, al igual que su sociedad, estaban divididas en machos y hembras, y cada sexo las adoraba por separado. Sabían que aquel no era el sitio adecuado, como tampoco lo era el método, pero los tres se arrodillaron en el suelo y con sus dedos índices comenzaron a dibujar las señales en el suelo...

El tiempo pasaba y el Daugoru no aparecía. Siejchka comenzó a observar a Kenja mientras él frotaba lentamente el mango de márfil de su poderosa espada, para darle brillo. Al igual que Sachja no conocía hombre fuera de un Palacio del Encuentro, y aquel despertaba en ella una gran curiosidad. Los rasgos de su rostro eran duros como su cuerpo. Reflejaban el castigo de los continuos combates a los que se veían sometidos los guerreros que defendían Kiun Kar. Su torso era impresionante y en él estaban dibujados a la perfección todos sus músculos.

Siejchka empezó a fantasear... ansiaba recorrer lánguidamente con la lengua la seductora línea de vello que bajaba por su estómago guiándola como si se tratase de una flecha... Deseó tocar con sus manos aquel cuerpo tan distinto al de Sachja, sentir su virilidad... Pero en lugar de eso se acercó a su compañera que permanecía de espaldas a Kenja.

Sacó una pequeña navaja del cinturón y se la puso a Sachja en el cuello. La presión era mínima pero suficiente para ir dibujando una línea por su piel. Rodeó sus pechos deteniéndose juguetonamente en la aureola de sus pezones y continuó luego por su ombligo. Sintió el estremecimiento de su compañera al pasar la punta por el interior del muslo herido pero después cuando siguió subiendo Sachja emitió un

gemido de placer. Fue ese el momento que eligió Siejchka para clavar sus ojos en Kenja. El hombre había dejado a un lado su espada y observaba atentamente a las dos mujeres.

Con un tajo certero Siejchka cortó la tira que, anudada al cuello, tapaba los senos de Sachja. Tiró la navaja al suelo y sin apartar los ojos del guerrero rozó los labios de su compañera con la punta de su lengua, Sachja le siguió el juego y metió la mano por debajo del vestido de Siejchka masajeando lentamente sus turgentes pechos, inclinándose levemente para saborearlos dejando que aquellos dos exquisitos frutos maduros llenasen su boca. La mirada de Kenja había cambiado, era ahora mucho más profunda. Siejchka apreció su excitación y eso le provocó todavía más placer. Las dos se arrodillaron en el suelo. Sachja por detrás sujetaba sus senos mientras ella inclinaba su vientre hacia delante en una clara invitación para Kenja... Sabía que sería intenso y salvaje. Su compañera empezó a frotar su cadera contra la de ella muy despacio, deleitándose con la sensualidad del movimiento... Siejchka echó la cabeza hacia atrás gimiendo de placer y en ese instante Kenja se acercó y la agarró por las caderas...

El cebo funcionó. El Daoguru hizo acto de presencia. Los tres guerreros sólo tardaron un segundo en recordar para que estaban allí y rápidamente formaron un triángulo. La bestia ya se había recuperado de sus heridas y rugía enfurecida. Kenja se acordó de sus compañeros muertos y sediento de venganza se avalanzó con su espada sobre la criatura pero el demonio le esquivó con facilidad y centró su atención en Siejchka. Esta esperó al momento en que un Daoguru se vuelve corpóreo, justo antes de atacar, y le lanzó su preciada jabalina alcanzándole en una

pierna y dejándolo un poco aturdido:

- ¡Ahora! gritó

Ese fue el momento que Sachja esperaba para lanzar su arma pero no tuvo suerte y ésta se clavó en el suelo sin ni siquiera rozar al demonio. La criatura se movía frenéticamente girando sus afiladas garras en todas direcciones, obligándolos a retroceder. Kenja se acercó demasiado tratando de contraatacar, y el daoguru le hirió en el brazo, haciéndole soltar su espada. El horror y la desgracia ya se respiraban en el aire... Teujna, ansiando sus almas desesperadamente, se preparó para lanzar su ataque final... Y ese fue el momento en que Anjar la Fértil y Turkkar el Ágil, deidades de la naturaleza en Urankko, oyeron las súplicas de sus guerreros. Siejchka percibió en su piel y en sus huesos el leve cosquilleo, que tan familiar era para ella, producido cuando Anjar se manifestaba en el mundo. Los árboles cercanos empezaron a vibrar, y de pronto, sus raíces se movieron tan rápidas como una serpiente y atraparon las piernas. La criatura, inmobilizada, no pudo hacer nada para evitar que los guerreros recuperasen sus armas, pero sus garras aún eran peligrosas.

Siejchka recuperó su jabalina. La jabalina de Erejkua, a la que tanto echaba de menos. Teujna la miraba, espectante. La mujer le devolvió la mirada y con un rápido movimiento ensartó su arma en el pecho de la bestia. El Daoguru aulló de dolor, un sonido que los guerreros de Urankko jamás olvidarían. Kenja y Sachja también cogieron sus armas. Mucha sangre tenía que ser devuelta. Dos rápidos movimientos. La cabeza de Teujna cayó al suelo y el silencio se adueñó de nuevo del bosque. Sus oscuros conocimientos ya no perturbarían a los muertos de la Tierra de los Dos Naciones ni provocarían que la desgracia asolase de nuevo Kiun Kar.

Cuando Kenja y las guerreras se recuperaron decidieron emprender la marcha a la ciudad para contar a sus habitantes lo que estaba ocurriendo.

El mayor peligro ya había pasado y Siejchka pensó que aquel día, que estaba predestinado a ser especial, merecía un final diferente al resto y por eso propuso a sus compañeros hacer una parada en el camino...



EQUIPAMIENTO

Piedra del Alma Taengryza

La mayoría de los Ylmarys y los Taengryza practican el animismo como forma de entender la vida y el mundo. Asocian espíritus de gran poder a la naturaleza, que se relacionan entre sí al igual que los animales y las plantas, y con los que ellos pueden entrar en contacto a través del trance y la meditación. Cada grupo o etnia de esta especie ve estas interacciones de un modo distinto y asocian roles malvados, benignos o neutrales de un modo completamente distinto al de otra tribu. Y no sólo eso. También creen que el alma de todo ser vivo es importante y que debe ser tratada con el debido respeto.

Ylmarys y Taengryza son muy cautos

cuando tratan con criaturas, inteligentes o no, que utilizan habilidades mentales. Saben que muchos de los otros pobladores de Gahaedha no comparten su manera de entender las cosas y que creen que por el mero hecho de poseer capacidades sobrenaturales ya pueden invadir la intimidad y los pensamientos de los demás.

Por eso, han aprendido a fabricar los Portadores del Alma, unos fetiches de forma muy variada, en los que supuestamente se cobija su alma cuando son atacados por los practicantes de las artes sobrenaturales...

Arma de Naumaed

Los Ascetas de Mazhira saben que el mundo está lleno de peligros y muerte. Es inevitable y contribuye al equilibrio natural del que dependen todas las criaturas vivas de Alkaendra. Pero también saben que hay muchos seres que no comprenden esta gran verdad y que tratan de adaptar la naturaleza a sus necesidades, en vez de ser ellos los que se dobleguen ante los designios de ésta. Y con ellos no puede haber paz, porque el sufrimiento de su existencia puede acarrear males mucho mayores.

Muchos de los Ascetas, especialmente al principio cuando su percepción de la vida a su alrededor aún es más humana que

otra cosa, hablan con las árboles para que estos les concedan la madera soñada, la naumaed. Y con ella fabrican las armas con las que defenderán las palabras y las creencias de Mazhira.

Un arma fabricada con Naumaed aún retiene la vida del árbol y adopta configuraciones variadas en función del estado de ánimo de su portador. Son objetos sagrados, cuyas capacidades cambiantes les hacen muy aptas para el enfrentamiento contra los adversarios de la Gran Madre. Están íntimamente ligadas a sus portadores y parecerán objetos muertos, como si fueran de madera normal, en manos de cualquier otro ser sintiente.

Máscara Nenvál de Ara

En Âra las arañas son respetadas y queridas por el papel que éstas desempeñaron en la salvación de los âreva, según sus creencias míticas. En la mayoría de sus ciudades existen bellas arboledas dedicadas a estas criaturas, tan repulsivas y odiadas para otras culturas y gentes de Gahaedha.

En estas arboledas crecen las Lyêldaril, grandes arañas cuya seda puede ser tejida y con la que los grandes maestros âreva crean auténticas obras de arte. Hace generaciones, cuando los âreva luchaban contra los Señores Espectro de los Sil Quara, aprendieron que ciertos materiales al ser tejidos con patrones distintos, presenta-

ban propiedades muy diferentes. Adaptaron este conocimiento a la seda de las Lyêldaril, y fabricaron auténticas maravillas, tanto por su estética como por su utilidad.

Las máscaras nenvál tienen forma de araña y cubren la parte de la cara de las guerreras más veteranas. El tejido ha sido hilado de tal manera, que ellas pueden respirar sin problemas a través de él, pero ningún otro tipo de sustancia gaseosa o líquida puede atravesarlo. Les hace inmunes a venenos u otras sustancias perjudiciales que requieran su inhalación para causar sus efectos.

Ardhurazar, La Piedra de Sangre

Para los Kuannachta, la Roca está viva y tiene espíritu. Los minerales concentran esa esencia y le dan forma, confinándola en un lugar finito y permitiendo a todos contemplar su belleza.

Pero ellos también pueden asimilar parte de ese espíritu y rodearlo de una capa protectora a la que hacen crecer con su voluntad y su fe. Muchas de las costumbres diarias de esta especie incluyen ritos y fenómenos de este tipo tan habituales, que lo creado durante ellos es común y sin demasiada trascendencia.

Sin embargo, hay situaciones y momentos en los que los ritos adquieren una importancia mística mucho mayor, que acaba impregnando a los minerales que se están usando y que les con-

cede ciertas características especiales que les vuelve extremadamente valiosos.

Este es el caso del ardhurazar, la Piedra de Sangre, un rubí relacionado con la sangre y el corazón que vigoriza a su portador y le hace más resistente a la muerte y la adversidad. El ardhurazar se pone debajo de la piel del pecho y concede dos Niveles de Salud de Lastimado extras.

Es muy difícil dar forma a este rubí, por lo que se han creado pocos y siempre en situaciones de gran necesidad. Los que aún quedan o los que aún se realizan son entregados a quienes lo merecen por su méritos a ojos de la comunidad y de los Sacerdotes-Piedra, aunque se dice que algunos pueden ser obtenidos por otros medios...

Brujula Xyarjar

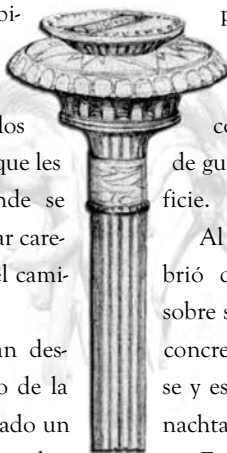
Así como otras especies que viven en el Mundo sin Luz tienen muchas adaptaciones a ese hábitat, otras denotan un origen en la superficie porque sus adaptaciones son bastante más pobres. Mientras los Kuannachta presentan una glándula que les permite continuamente saber donde se halla el norte y no perderse, los Xyarjar carecen de ella y les es difícil encontrar el camino en un ambiente extraño.

Sabedores de esta limitación han desarrollado muchos métodos a lo largo de la historia, pero muy pocos o ninguno han dado un fruto satisfactorio. Trataron de utilizar el cerebro de los Kuannachta que habían caído en

combate, pero aquello no funcionó, ni fue olvidado por los Hijos de Kuann. Usaron fetiches de plata y cuarzo, pues la mayor de las estrellas que esta especie conoce está relacionadas con esos materiales, y las estrellas les sirven de guía cuando realizan incursiones en la superficie.

Al final, y después de generaciones, Se descubrió que algunos minerales siempre giraban sobre sí mismos apuntando en una dirección en concreto. No tardaron en utilizarlo para orientarse y eso igualó la ventaja especial que los kuannachta poseían sobre ellos.

Esto les facilitó la mayor parte de la conquista de las Navaetharu...



Afnaáda, Organo Reencarnado Dun Hannár

De todos es sabido que los Dun Hannár, los Curadores, aman la vida por encima de todas las cosas y que matar les está prohibido -al menos, a la mayoría de ellos-. Nacen unidos de un modo muy especial a Faéfva, el Aliento Vital, y eso se manifiesta en sus habilidades para reparar el daño que acosa continuamente a todo ser vivo.

Cuando mueren, su comunidad quema sus cuerpos y esparce sus cenizas en la tierra para fertilizarla y ayudarla a regenerarse. Pero a veces, alguno de los órganos se niega a convertirse en polvo y resiste la cremación, dando lugar a un *afnaáda*, un Órgano Reencarnado.

Los *afnaáda* son amuletos de gran poder curativo, pues en ellos -según se cree- late

parte de la esencia del mismo Faéfva, al que los Khalyva conocían como Hadal. Se dice que sirven para reparar tanto el daño del cuerpo como el del alma, y que son capaces de absorber gran cantidad de dolor y sufrimiento si son manipulados por los hábiles apéndices de un Curador.

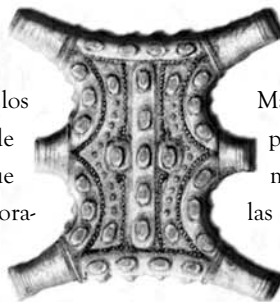
Un Dun Hannár que posea un *afnaáda* puede curar cualquier herida o enfermedad a dificultad 3, y purgar de cualquier veneno a dificultad 4. Puede iniciar la recuperación de un trastorno o de una locura transitoria inducida por cualquier método, a dificultad 5. Incluso puede iniciarse el proceso de regeneración de un miembro amputado a dificultad 6.



Voz de las Almas

Uno de los misterios de la muerte es que tiene voz. Aunque un cuerpo muera, su espíritu aún puede transmitir su sabiduría o su odio a los vivos.

Existen objetos llamados Voz de las Almas que facilitan el contacto entre los muertos y los vivos, como si se tratase de un canal que une los mundos de lo que respira y de lo que ya no siente latir su corazón. Muchas culturas han desarrollado los rituales necesarios para crearlos, pero son tan distintos como el día y la noche, pese a que, al final, sean utilizados con el mismo propósito. Son personales, y es difícil utilizar los que han sido creados por otros



Una Voz de las Almas permite un control mayor sobre el proceso de hablar con los muertos, y reduce la tensión física y mental que el vivo sufre durante el proceso permitiendo un acceso más continuado a las Voces de los Reinos Más Allá de la Muerte. Pero no se debe abusar, porque usar la Voz de los Almas muy a menudo genera un eco en el espacio entre las realidades de la vida y de la muerte que puede ser aprovechado por ciertos entes...

Un portador de uno de estos amuletos añade dos tantos automáticamente cuando utilice los Dones Divinos de la *Voz de los Muertos* y *Latido de Voluntad*, pero sólo si en la tirada se obtiene al menos un tanto del modo habitual -bien natural, bien mediante modificadores-.

Amuletos y Objetos

Objeto

Coste

Efecto

Piedra Alma	500	El portador verá como el uso de cualquier habilidad mental contra él ve reducido en 2 el número de tantos obtenidos, pero sólo a efectos de la tabla Duración-Distancia-Tamaño.
Arma de Naumaed	*	Características del Arma cuerpo a cuerpo que adopte la Madera Soñada -elegida por el Jugador- y hace 1D6 adicional de daño.
Máscara Nenvål	800**	El portador es inmune a toda sustancia ponzoñosa o asfixiante que deba inhalarse para provocar su efecto dañino.
Ardhurazar	1000**	Concede dos niveles de salud de Lastimado extras.
Brújula Xyarjar	500**	El portador de una brújula Xyarjar obtiene reduce la Dificultad de sus tiradas para orientarse en 2.
Afnaáda	*	Ver Descripción.
Voz de las Almas	800	Ver Descripción.

*.- No pueden comprarse. Deben obtenerse por ser un asceta de Mazhira, o por ser un Dun Hannár.

**.- Para los miembros de la especie o cultura a las que pertenecen estos objetos, el precio se reduce a la mitad.

MONTURAS

Os presentamos dos monturas del Mundo sin Luz y otras dos para los imprevisibles Nidanyira...

KA-JAS

AGI	DES	FVE	RES	CTN	APA
2-3	2-3	8-10	3-4	3-4	1
PER	INT	AST	CAR	EMP	
2-5	1	1	1	1	
COR	CNC	TEN	AVT		
2-4	1	2	1		

SALUD
7/6/5/4/1

SABERES
1-3

Cazar, Geografía de
"región del Mundo
sin Luz", Sigilo, Super-
vivencia



Los ka-jales son mamíferos de aspecto insectoide que se han adaptado a vivir en el Mundo sin Luz, donde se alimentan de hongos, y plantas nocturnas -aquellas que crecen con el calor de los cuerpos y no con la luz solar- estableciendo un complicado equilibrio ecológico.

Según cuentan los Xyarjar, los ka-jales de la antigüedad eran muy distintos pero compartieron el mismo destino que ellos al ser transformados en el gran cataclismo que los convirtió en las enormes criaturas que ahora son.

Las hembras son dóciles excepto cuando están amamantando a una

cría, aunque las domesticadas suelen ser bastante confiadas. Se las suele criar por su carne y por su leche, con la que se hacen quesos que sólo un estómago Xyarjar puede soportar.

Los machos son mucho más peligrosos, y aunque los ka-jales no tienen dientes afilados, sus mandíbulas y sus cuerpos son tremendamente fuertes y pueden romper huesos con mucha facilidad, por lo que la mayoría son castrados en el momento de su nacimiento. Estos machos son usados como montura.

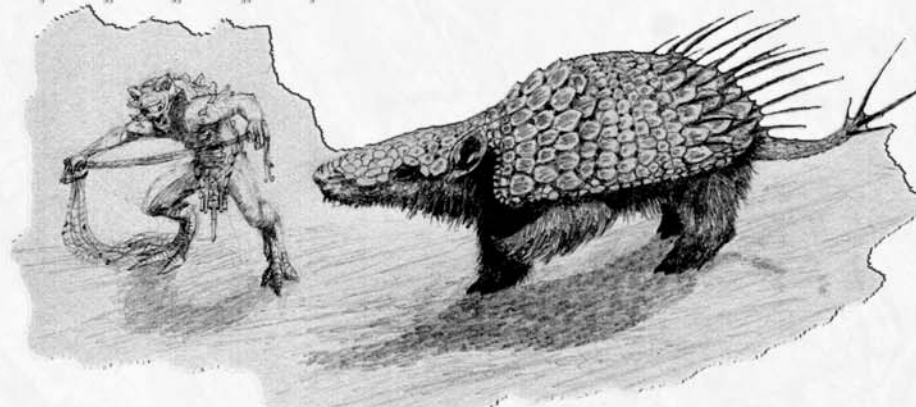


TAL-SEH D'A Armadillo Gigante

por José García Castañón

AGI	DES	FVE	RES	CTN	APA		SALVD		SABERES	
2-3	2-3	1-3	2-4	1-3	1		2/1/1/1		1-3	
PER	INT	AST	CAR	EMP						
2-3	1	1	1	1						
COR	CNC	TEN	AVT							
2-3	1	2	1							

Atletismo, Geografía de "zona", Nadar, Supervivencia, Sigilo



Es un mamífero acorazado; su cuerpo es robusto y consiste de 6 a 8 bandas movibles, las cuales están cubiertas con un pelo fino color gris oscuro; sus patas son cortas y musculosas, tiene 5 dedos y sus uñas están bien desarrolladas para cavar y construir madrigueras.

Estos armadillos se distinguen por tener una cabeza afilada y aplanada. Los armadillos son omnívoros, comen de todo; son principalmente insectívoros, pero se alimentan también de pequeños vertebrados, como ratones, lagartijas y serpientes, así como de tubérculos, raíces, e incluso carroña.

Estos animales son excelentes excavadores, capaces de construir en menos de dos minutos una galería en un terreno tan duro que el hombre, para excavarlo, tendría que hacer uso del azadón.

Cuando excavan, utilizan

tanto la nariz como las patas delanteras, y van acumulando la tierra extraída en montoncillos que luego arrojan a lo lejos con un golpe de las patas posteriores. Durante la excavación, contienen la respiración a veces hasta durante 6 minutos, impidiendo así que les entre la tierra en las vías respiratorias.

Los Nidanyira los crían y adiestran para utilizarlos como monturas, aunque no son muy veloces, tiene grandes ventajas, ya que puede proporcionar a su jinete un refugio seguro durante la noche o incluso si es perseguido, dada la gran velocidad en la que puede excavar una madriguera donde refugiarse o esconderse.

Algunos criadores Nidanyira suelen alimentar regularmente con su sangre a los mejores especímenes para que sirvan de montura de guerra a sus líderes y mejores guerreros.



DU'UN-MAH

Variedad de Rata Gigante

por José García Castañón

AGI	DES	FUE	RES	CTN	APA	
3-4	2-4	1-3	1-3	1-3	1	
PER	INT	AST	CAR	EMP		
3-4	1	1	1	1		
COR	CNC	TEN	AVT			
2-4	1	2	1			

SALVD
2/2/2/1/1

SABERES
1-3

Atletismo, Geografía de "zona", Nadar, Supervivencia, Sigilo



Allá donde llega la infinita memoria de las reencarnaciones de las mas sabias de las chamanes Nidanyira, esta especie ha estado en guerra con muchas criaturas de su entorno, tratando de conseguir los mejores recursos para su propia descendencia.

Estas guerras han sido especialmente cruentas contra las ratas que infestan las cloacas y los alcantarillados de las ciudades humanas. Generaciones del eterno juego de presa-depredador han llevado a que ambas especies hallan evolucionado de modos muy distintos.

Algunas subespecies de ratas han aumentado su tamaño y se han vuelto más astutas, convirtiéndose en un peligro real. Pero otras, pese a ser mucho más grandes que una rata normal, son dóciles y han sido domesticadas por los siempre prácticos y

oportunistas Nidanyira.

Las ratas Du'un-mah son del tamaño de un perro, pero son menos corpulentas y más ágiles. Su mordisco es doloroso, pero su peligro reside en que provoca que la víctima enferme pasadas veinticuatro horas -mordisco 5 4 /-1 a los Rasgos Físicos y Mentales-. Son excelentes nadadoras pero escalan mucho peor, especialmente si van montadas, que una rata común.

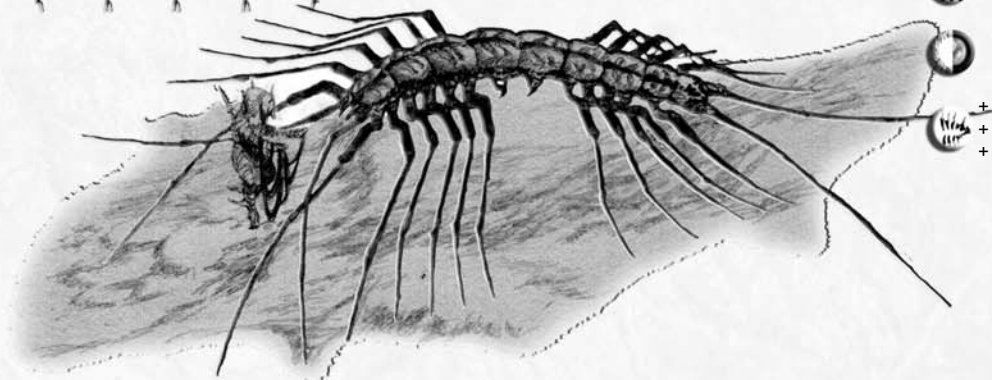
Algunos de los machos Du'un-mah son más belicosos de lo habitual y son apartados, y alimentados muy de cuando en cuando para aumentar su ferocidad. Son máquinas de matar, más inteligentes y viciosas que sus congéneres mejor alimentadas (Fue-Res +1, Instinto +1) y son usadas principalmente por las chamanes más poderosas de entre los Nidanyira, que son las únicas capaces de someterlos a su voluntad.



GHINULKUZA

Insecto Gigante del Mundo sin Luz

AGI 3-5	DES 2-4	FVE 6-9	RES 3-5	CTN 2-3	APA 1	SALVD 5/5/5/5/1	SABERES 1-3	
PER 3-4	INT 1	AST 1	CAR 1	EMP 1	Cazar, Geografía de "región del Mundo sin Luz", Sigilo, Super- vivencia			
COR 2-3	CNC 1	TEN 2	AVT 1					



Los Kuannachta llevan miles de años morando bajo las montañas de Gahaedha, y hay pocos misterios en las regiones cercanas a la superficie que aún no hayan descubierto.

Según su tradición su especie surgió en las profundidades de las Nauthalarkka. Durante generaciones exploraron las cavernas y los túneles de esas montañas. Sus relatos aún hablan de las enormes y maravillosas cavernas que se internan durante muchos kilómetros bajo las lujuriantes Selvas del Sur, llenas de criaturas y de misterios asombrosos y casi desconocidos.

Allí se encontraron con los gusanos de muchos pies a los que llamaron Ghinulkuza, que vivían bajo las tierras bullentes de vida de las selvas sureñas. Se capturaron algunas crías inmaduras y se descubrió que estos seres generan una gran empatía con aquellos que perciben por primera

vez, que dura para toda la vida. Pronto fueron llevados a todos los asentamientos de los Kuannachta y en pocas generaciones se convirtieron en criaturas de monta y carga muy apreciadas y estimadas.

Los ghinulkuza son grandes, pueden alcanzar los cinco metros de longitud aunque en las antiguas crónicas se habla de avistamientos aún mayores. Son lentos, aunque pueden alcanzar velocidades prodigiosas durante cortos espacios de tiempo. Su piel es dura y resistente, pero muy sensible a la luz y se quema con facilidad - pierden un Nivel de Salud por cada hora que pasen expuestos a la luz solar.

En combate escupen una sustancia irritante - dificultad +1 para la víctima por cada dos tantos obtenidos por el ghinulkuza que dura hasta el final de la escena.



LA VOZ DEL SILENCIO

El desenlace del relato...

Vrojina se acercó con rapidez, pero no con la suficiente para esquivar una de las peludas patas de Ichwejna. El impacto le dejó sin aliento, a pesar de su corpulencia. Otra flecha de Pke voló cerca de su cabeza y por el rugido que le siguió, se dio cuenta de que había dado en el blanco.

"¿Acaso creéis que me podréis vencer? ¡Aquí, en mi guarida, rodeada de mis hijas! ¡Desesperad! ¡Vuestra muerte durará siempre y nunca terminará!"

La voz de la criatura se introducía en sus mentes, como si fueran transparentes como el agua. Ejka, mucho más ágil que el Xyarjar, esquivó las ansiosas patas de la monstruosa criatura y consiguió herirla con su espada. El grito fue tan espeluznante que le aturdió, momento que aprovechó Ichwejna para arrojarle contra la pared. Quedó inconsciente.

Pke disparó una, dos, tres flechas. Todas daban en el corpulento e hinchado cuerpo de la bestia, pero parecían no afectarle. Empezó a notar un cosquilleo en sus piernas y cuando miró, descubrió que varias pequeñas arañas subían por sus piernas. Se pararon al unísono y clavaron sus quelíceros en la piel.

Entonces, la agonía se desató.

Ichwejna dirigió sus cabezas hacia el aturcido Vrojina y

con un rápido movimiento ensartó dos de sus patas en sus hombros. El Xyarjar gritó e intentó mover los brazos, pero la sensación era insoportable. Y tan rápido como había surgido de su guarida, la repulsiva alimaña se metió en ella de nuevo llevando su presa. El silencio se adueño de la escena de una manera abrupta y desconcertante. Las pequeñas arañas se alejaron de Pke y siguieron a su madre por las entrañas del túnel tapizado de tela de araña.

Ejka despertó. La cabeza y la espalda le dolían terriblemente. Al principio pensó que se había quedado ciego, pero pronto se dio cuenta de lo que había pasado. Sus ojos se adaptaron a la extraña claridad de aquella horrible guarida. Vio a Pke arrastrándose y se acercó a ella. Las piernas de la tchar jajka estaban tremendamente hinchadas y llenas de bultos verdosos. Trataba de acercarse al lugar donde se anclaba la tela que tenía preso a Tcho-Jak. La mujer debía estar sufriendo lo indecible. Ejka miró a su amigo, arriba, colgado en la red. Con tristeza, se dio cuenta de que ya no respiraba. Pke se había detenido. Respiraba fatigosamente.

- Es culpa mía. Lo he hecho otra vez - murmuró.

- ¿Qué es lo que estás diciendo? - contestó intrigado Ejka. La tchar jajka le miró con una tristeza inmensa, sobrecogedoramente aterradora. Se cubrió la cara con sus manos, pero las apartó rápidamente. Su expresión parecía perdida.

- No es la primera vez que estoy en Drakhoa - dijo.

Ejka la miró en silencio. No, no podía ser. ¿Y por qué no había dicho nada? Si sabía

El Poder del Odio

Existen muchas leyendas en Taechka que hablan de animales que abandonan los caminos de la naturaleza, hartos de las depredaciones de otras criaturas y sobre todo de las especies que se denominan así mismas como sintientes.

Algunos se convirtieron en animales sanguinarios, que atacaban a todo lo que se moviera aún hallándose saciados de alimento, y llenaban de miedo los corazones de las tribus de las montañas.

Pero otros llegaron más lejos, pues su odio era más intenso. De hecho era tal que rayaba en la conciencia. Y como se dice que el odio atrae al odio, se acercaron a los poderosos y enigmáticos zadaritas, rindiéndoles

pleitesía a cambio de poder y venganza. Éstos les despertaron a la consciencia plena, y les ordenaron que se despertaran por el mundo, sabedores de que el odio se alimenta a sí mismo con mayor voracidad que ningún otro depredador del alma.

Así surgieron los Animales Despertados, que en Taechka son conocidos como Ijnam y en el oeste de Gahaédha como okorenda. Y pronto se solazaron en su odio y le dieron rienda suelta.

Pero la inteligencia que les había sido concedida era un arma de doble filo, a la vez poderosa y peligrosa, pues muchos de los ijnam no estaban preparados y enloquecieron, convirtiéndose en criaturas patéticas y deformes, reflejos sanguinarios y depravados de lo que

lo que se iban a encontrar, ¿por qué no les había advertido...?

- ¿Nos has traído aquí a propósito, mujer?

- ¡No! - le miraba horrorizada. - Yo no quería volver jamás aquí... Yo quería huir, alejarme de ella...

- ¡Maldita seas, mujer! Si ya habías estado antes en este horrible y corrupto lugar, ¿por qué no nos lo dijiste? Tcho-Jak ha muerto y ... ¿Dónde está Vrojina?

Pke permanecía en silencio. Ejka la agarró por los hombros y la zarandeó.

- ¡Contesta, traidora! ¿Dónde está el Xyarjar?

- Ella se lo llevó a su guarida - contestó con un hilo de voz. - Del cuerpo de tu amigo nacerán más de sus vástagos.

Ejka la soltó horrorizado y asqueado. Buscó su arma. Su destino había quedado claro. La perdición. Pero no se rendiría sin luchar. Él era un guerrero nichku, y su gente eran los hombres y mujeres más valientes de todo Taechka. Realizó los breves rituales de los que esperan la muerte y se internó corriendo en el túnel que le llevaría hasta Vrojina.

Pké se quedó sola, rodeada de sus pensamientos. Los peores enemigos de la mente humana. Miró a Tcho-Jak. Ejka pensaba que estaba muerto. Ojalá fuera cierto. Pero ella sabía la verdad. Las crías de Ichwejna nunca mataban a sus víctimas, pues preferían la carne viva. El tcharkya sería devorado vivo, poco a poco. Y Ejka creía que ella los había llevado hasta allí. Si él supiera... Pero, ¿cómo iba a saberlo?

Pké era casi una niña cuando oyó por primera vez la voz en su interior. Siempre había sido una niña tímida, y había nacido con cierta aprensión por las serpientes que la marcaban como diferente entre su gente, que las adoraba y las reverenciaba como a deidades. Pocos de los otros niños querían jugar con ella, pues sus padres les decían que Pke traía la mala suerte. Nadie sabía jamás la repulsión que le producía el tacto de las escamas. Si no hubiese sido por la voz

en su cabeza, nunca habría llegado tan lejos entre los suyos. Jamás podría haber pasado el Rito de la Madurez, internándose desnuda en un mar de serpientes de todos los tamaños y colores, saliendo de allí mordida por varias de ellas y soportando el dolor. Sí, el dolor había marcado siempre su vida. Pero la voz la consolaba y la arrullaba. La trataba mejor que su propia madre, y la convenció para que abandonara su tribu.

No fue duro. No había establecido lazos afectivos con nadie. Más bien, fue una liberación. La voz le indicó a dónde debería dirigirse para encontrarla. Y Pké no lo dudó. Vagó sola por tierras peligrosas y salvajes, donde el valor de la vida es tremendamente apreciado debido a su fragilidad. Pero se sentía protegida y querida, y eso le bastaba. Nunca olvidaría el recuerdo de cuando vio por primera vez el portal de malaquita a través del cual se entraba a las ruinas de Drakhoha. Ni los huesos ni los gusanos que reptaban entre ellos.

Una hermosa mujer le esperaba entre todo aquel horror. Su sola visión despertaba la necesidad de abrazarla y dejarse arropar por ella y su voz... Era la que había oído desde que tenía conciencia, la que le había ayudado a soportar la vida entre los tcharjajka. Y le tendió los brazos.

Y la engañó.

Con palabras melosas. Con ternura fingida. La engañó. No. Eso no era cierto. Pké se había dejado engañar. Había creído de verdad que su protectora estaba enferma y que necesitaba la vida de personas malvadas para sobrevivir. La mujer-niña que todavía era Pké sabía bien lo que era las personas malvadas. Entre su tribu no había conocido otra cosa que no fuera recelo,

envidia y odio. Y quiso

creer a la única persona que le había ofrecido afecto y amistad. ¿Cómo no iba a querer ayudarla? ¿Cómo podía negarle aquello a quien la había cuidado y a sí misma?

Cuando se dio cuenta de lo que ocurría en realidad ya era tarde. Ichwejna ya había tejido hilos alrededor de su corazón con tanta sutileza, que cualquier movimiento se lo podría romper, y la malvada criatura lo sabía. Y se solazaba en ello, disfrutando del dolor y la extraña sensación que la humana no podía comprender. Y ésta siguió atrayendo a incautos de todas las especies y costumbres a la guarida de su protectora. Y siguió.

Un día, cuando ya había muerto la alegría de su corazón, una parte de sí misma se rebeló contra lo que estaba sucediendo. Un coraje oculto, algo que nunca antes había aparecido en la vida de Pké, se desbordó como los ríos en primavera y fue capaz de decir no. Huyó. Corrió todo lo que pudo. Y cuando descubrió que nadie le perseguía gritó de júbilo. Pero la voz no la abandonó. Y el tono de ésta había cambiado. Ahora era de reproche continuo, de una auto-compasión y de una tristeza infinitas, más allá de la percepción humana. La tchar jajka sabía que si continuaba así se volvería loca.

Más de una vez quiso acudir a las chamanes de su tribu o de las otras tribus, pero aunque alguna de ellas accediera a tratarla, Pké sabía que el poder de la mente de Ichwejna estaba más allá de las capacidades de cualquiera de las Mujeres Sabias de Taechka. El suicidio era otra opción. ¿Cuántas horas se

había pasado al pie de precipicios mirando a su lejano fondo,
con-
te-
nien-

do a duras penas las ansias de volar? ¿Cuántas? Pero era inútil. Nunca conseguía tener el valor necesario.

Como ahora.

Sus piernas le dolían terriblemente. Levantó la cabeza hacia Tcho-Jak. Tenía que cortar la tela con cuidado en algunos de los puntos donde estaba anclada a la pared. Comenzó a arrastrarse de nuevo. No podría levantarse sobre sus piernas, pero quizá si se apoyaba en una pared podría...

Dos piernas quitinosas, negras como el corazón de Ichwejna, la detuvieron a medio camino. No eran tan gruesas como las de la que la había engañado, la voz que la había cuidado. No. Giró su cabeza lentamente



hacia atrás. Sabía perfectamente lo que iba a ver allí. Una bulbosa cabeza de araña, grande como la de un hombre, le miraba a través de ocho ojos humanos. Sijnwar, una de las Hijas Mayores de Ichwejna. Estaba perdida.

Ejka descendió como pudo a través de aquel empinado túnel, suave y frío como la muerte. La varahada de olor que le invadió era nauseabunda. Y un ruido, como un murmullo continuo e incesante, comenzó a llenar sus oídos. Se tapó las orejas con las manos, pero en vano. No era sólo eso.

Parecía como si el mismo silencio huye-

fueron en día.

Otros aprendieron a controlar y dominar su nueva consciencia. Y de ese modo alcanzaron una sabiduría que les permitió alimentar sus deseos y malicia con inteligencia y frialdad. Los zadaritas se regocijaban con sus nuevos siervos, pues eran fanáticos más allá de toda medida y esparcían con gusto la semilla de la repulsa por todo lo creado.

Pero algunos ijnarn crecieron en poder y fuerza hasta un punto en que comenzaron a igualar a quienes habían despertado sus consciencias. Rompieron las barreras mentales que los unían a la realidad y tejieron sus propios refugios mentales donde moran sus almas dementes y corruptas...

ra acobardado.

Y por fin llegó al final.

Una estancia ovalada, blanca por la tela de araña que la cubría completamente. En su centro Ichwejna le esperaba, con una horrible sonrisa en sus rostros infantiles. A un lado Vrojina yacía colgado, enredado en la tela, con dos horribles heridas en sus hombros de las que aún manaba sangre. Dos arañas mordisqueaban uno de sus ojos. La cuenca del otro estaba ya vacía. El Xyarjar también estaba muerto. Todos habían muerto, traicionados por Pké. La furia se adueñó de él y cargó gritando como un poseso. Por unos momentos, pareció sorprender a su monstruoso oponente, pero éste se repuso rápido. Ejka fintó a la izquierda y movido por la furia dio un terrible tajo. Cercenó una de las piernas de la gigantesca Ichwejna, pero su ímpetu fue tal que perdió el equilibrio. La araña se movió con rapidez y le golpeó brutalmente en una pierna. El sonido del hueso al romperse excitó a las pequeños vástagos que pululaban por el cuerpo de Vrojina que dirigieron sus ansiosos ojillos hacia él.

Cayó al suelo. Todos muertos. Y ahora, le tocaba el turno a él. Un grito de mujer surcó la guarida de la araña y se cortó subitamente. Pké. Los tres rostros aniñados de Ichwejna sonrieron, uno de ellos deformado por una flecha clavada en su centro. Las bocas se abrieron aún más enseñando unos dientes podridos y negros en una mueca horripilante. Una de las cabezas descendió rápidamente y dos afilados quelíceros rodearon el cuello del humano. Y Ejka ya no supo más.

Vrojina despertó. No. No era despertar... era diferente. Pero, ¿esa sensación de ligereza de libertad que sentía? Miró. No. No era mirar, era... distinto. Pero ¿qué... Entonces comprendió al fin. Había muerto. Era su alma sin la prisión de la carne lo que ahora experimentaba. Quería volar. Pero algo se lo impedía. Percibió su alrededor y el horror inundó sus sensaciones. Una enorme

tela de araña se extendía hasta el infinito. Y en cada nido había un capullo de tela donde permanecía gritando una figura vaporosa, un ánima atrapada para siempre en aquella red sin fin. Gritaban al unísono, con desesperación, multiplicándose unas a otras en una grotesca sinfonía de tristeza y desesperación. Vrojina percibió sus cercanías y descubrió a Pké, Ejka y Tcho-Jak, prisioneros como él en aquella locura. Todos gimieron y gritaron.

Una figura abominable cobró forma en la tela de araña. Una araña enorme, cuyas ocho patas se perdían en la oscuridad, y cuyo vientre era tan vasto que apenas podía ser captado por el alma del Xyarjar. Multitud de protuberancias filamentosas que parecían tener vida propia surgían en todas direcciones de aquella masa informe. Debajo de su negra piel no dejaban de moverse bultos grotescos. Y no tenía tres cabezas, sino cientos. Vrojina se dio cuenta de que estaba mirando el alma de Ichwejna. Y desesperó. Los gritos de las ánimas perdidas se intensificó.

Todas las cabezas de la monstruosidad miraron hacia él al unísono. Y comenzaron a hablar.

“¿Creías que la agonía que te prometía era para tu cuerpo, mi pequeño Vrojina? ¿De verdad me crees tan simple? -soltó una carcajada que se repitió durante lo que pareció una eternidad.- No. No. Aquí estaréis todos conmigo. Ya nos os abandonaré. Os lo prometí, ¿recuerdas? Os dije que nunca lo haría. Y te aseguro que no lo haré. Vuestro verdadero dolor comienza aquí. No os libraréis de mi jamás... JAMÁS...

JAMÁS...

JAMÁS...”

Tu libro Alkaendra te puede
salir

GRATIS

En la página 130, aunque no te lo creas,
¡HAY UN LAGARTO!

ENCUENTRALO

Cada mes dos personas recibirán la
devolución del precio de su libro.

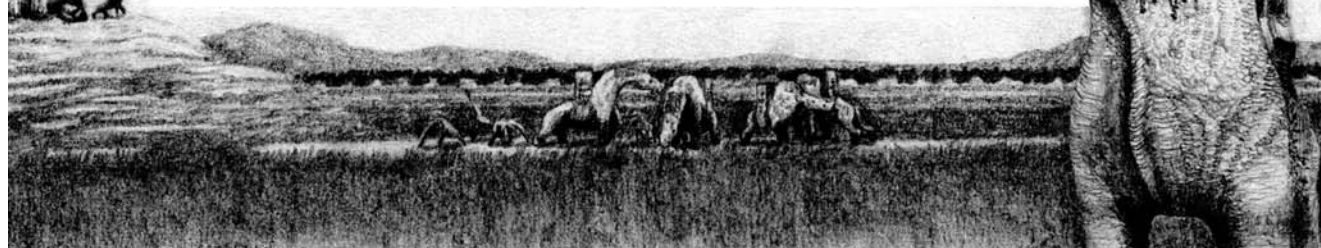
Envíanos donde está el lagarto y tu ticket de
compra y entrarás en el sorteo

Alkaendra, S.L.

C/Gutiérrez Herrero, 52

33405 Avilés Asturias

Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002



SEÑORES del MAR

Señores del Mar es un juego de estrategia naval, donde 2 o más jugadores diseñan sus flotas y las enfrentan en busca de gloria y poder.



Las flotas están divididas en escuadrones de navíos, cada uno con sus características propias de velocidad, calidad de construcción y de la tripulación, etc. que vienen definidas en una ficha que representa a dicho escuadrón.

El tablero está constituido por cuatro partes, de 24 x 17 cms, en las que se representa mar abierto y costa. Está dividido en hexágonos, y cada uno de ellos representa el espacio suficiente para que entre un escuadrón y que éste pueda girar en cualquier dirección.

REGLAS

El primer paso antes de empezar a jugar es decidir que número de puntos va a utilizar cada bando para entablar batalla. Un escuadrón viene definido por cuatro números que representan: su **velocidad**, la **calidad de su casco y tripulación**, su **factor de abordaje** y su **artillería**.



La **velocidad** indica el número de puntos de acción que posee cada escuadrón. Cada giro de 45 grados cuesta un punto, al igual que mover hacia el frente que también cuesta un punto. La presencia de remos es opcional, pero otorga un punto más de velocidad

en cualquier situación -incluso con viento en contra-.



La **calidad de casco y tripulación (CCT)** es una medida de las capacidades ofensivas, defensivas y marineras del barco. Cuanto más tenga, más destructivos serán sus ataques, más resistente será su casco, y más fácil le será esquivar las salvas enemigas. Viene indicado por un número de dados de seis que es el que habrá que tirar en las situaciones mencionadas.



El **factor de abordaje** indica la ferocidad y las habilidades combativas de las tropas abordo del escuadrón. Son modificadores que se añaden a la tirada de dados, como un si se tratase de un Saber de Alkaendra: Los Sueños Perdidos.



La **artillería** es una medida de la capacidad ofensiva de las armas a larga distancia del barco, que incluyen tanto los arcos y las hondas de los tripulantes, como las máquinas de lanzamiento de piedras y bodegas por torsión y tensión. Al igual que el factor de abordaje, se trata de modificadores a las tiradas de dados que se utilizan como si se tratasen de Saberes de Alkaendra: Los Sueños Perdidos.

CONSTRUCCIÓN DE FLOTAS

A continuación te presentamos la tabla básica

para construir las flotas de los Señores del Mar. Cada escuadrón está constituido por nueve navíos, para que os hagáis una idea de la escala de las batallas en función de los puntos que decidáis asignar a cada bando.

Construcción de Barcos

Valor					
1	8	2	2	1	1
2	10	4	4	2	2
3	12	6	9	3	3
4	14	8	16	4	4

A parte de éstas características hay otras que también tienen su coste y que deben ser tenidas en cuenta a la hora de estimar cuantos puntos se utilizarán en la batalla. Sus efectos se producen una vez cada turno, en su fases correspondiente. El de los clérigos se produce al final del turno.

Extras

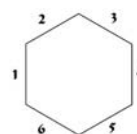
Extra	Pt	Beneficio
Mentalistas	10	Repetir 1D en combate
Clérigos	10	Recuperar 1D de Casco y Tripulación
Anara	10	+1D de Órdenes
Almirante	10	Repetir 1D de Órdenes

TURNOS

El Turno de Señores del Mar se divide en cuatro fases: Orientación del Viento; Órdenes y Movimiento; Artillería, Armas a Distancia, Abordaje y Emebestida y Moral.

1. ORIENTACIÓN DEL VIENTO

Al principio de la batalla, uno de los jugadores tirará 1d6 y consultará el esquema bajo estas líneas para ver en que dirección sopla el viento.



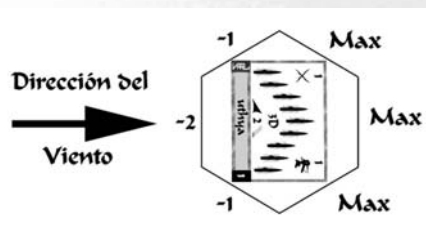
Pero el viento nos es constante en la mayoría de los lugares o estaciones, por lo que durante la duración de una aproximación o un combate naval puede variar lo suficientemente como para influenciar en el desarrollo de los mismos. Cada cinco turnos se deberá realizar un chequeo de Cambio de Viento al inicio del turno consultando la tabla que ofrecemos a continuación.

Cambio de Viento

1d6	Efecto
1	No varía
2	No varía
3	El viento gira 1 lado a la derecha
4	El viento gira 1 lado a la izquierda
5	El viento gira 2 lados a la derecha
6	El viento gira 2 lados a la izquierda

En la tabla, el término lado se refiere al del hexágono de referencia que se utiliza para muchos aspectos del juego.

La dirección del viento es importante porque puede hacer variar la velocidad de las embarcaciones a vela, como es el caso de las que presentamos en Señores del Mar. Dicha variación viene representada en el siguiente esquema:



En el ejemplo, la velocidad del escuadrón es 2. Como los navíos encaran en una de las direcciones favorables al viento donde la velocidad es máxima, en este turno podrá mover 2 puntos de acción.

2. ÓRDENES Y MOVIMIENTO

Esta fase se subdivide en dos fases: Órdenes y Movimiento.

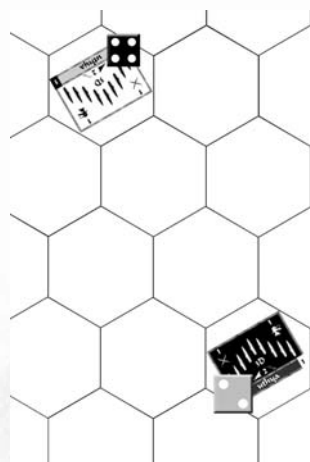
Órdenes: Cada jugador tira 1d6 por cada escuadrón que posea más otro adicional -a poder ser de un color distinto- que es el dado de desempate. Con los resultados definitivos el jugador asigna cada dado a un escuadrón, colocándolo encima, que actuará en función del resultado asignado. El orden de asignación es el mismo que el que sale en las tiradas: primero se ponen los unos, luego los doses y así hasta que se hayan colocado todos los dados. Si ambos jugadores tienen resultados iguales, es decir ambos tienen unos, doses, etc., colocará primero el que haya obtenido menor puntuación en el dado de desempate.

Los dados representan el traspaso de órdenes o señales durante el combate, y los factores aleatorios que pueden provocar la falta de entendimiento, el no saber que hacer o incluso ¡realizar la maniobra contraria a la asignada!

El resultado del dado indica que tipo de órdenes pueden realizarse según la siguiente tabla:

Órdenes	
1d6	Efecto
1	No se puede mover
2	Mover
3	
4	Mover y Artillería
5	
6	Mover, Artillería, Abordaje o Embestida

Véamos el siguiente ejemplo:



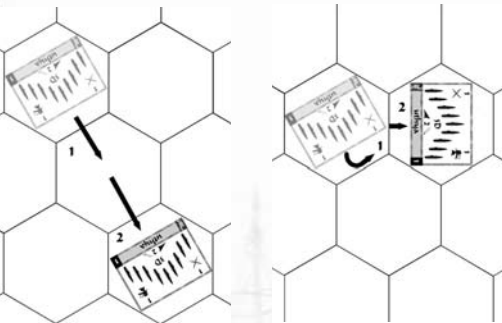
El escuadrón de arriba tiene un dado asignado de 4, lo que le permitirá moverse primero y luego atacar con su artillería en la fase correspondiente; mientras, el escuadrón de abajo tiene un 2, por lo que sólo podrá moverse y tratar de esquivar los ataques de su enemigo.

Evidentemente, el hecho de que un escuadrón tenga asignado un dado de orden de valor 6 no quiere decir que pueda abordar a distancia o que pueda espolonear a un enemigo que se halle a varias casillas de distancia. Ese dado indica que si llega a la distancia de cualquiera de esas acciones podrá realizarlas, pero sólo en esos casos.

Movimiento: una vez asignadas las órdenes, aquellos escuadrones que puedan moverse lo harán durante esta fase. Seguirán el mismo orden que se usó para asignar las órdenes: primero los unos, luego los doses, etc., y en caso de empate, aquél jugador que hubiera obtenido un resultado más bajo en el dado de desempate moverá primero.

Un escuadrón tiene tantos puntos de movimiento como su valor de velocidad. Si en la ficha aparece un símbolo de remos, además del de una vela, tendrá un punto de movimiento adicional. Moverse hacia adelante cuesta 1 punto, y cada giro de 60 ° para cambiar el encaramiento otro. Así, si un navío quiere girar 180 °, deberá gastar tres puntos de movimiento.

A continuación os mostramos unos ejemplos de movimiento:



En el de la izquierda, el escuadrón decide mantener su dirección y su encaramiento y gasta dos puntos de movimiento en avanzar dos hexágonos hacia adelante. En el de la derecha, el escuadrón cambia de encaramiento mediante un giro de 60°, para lo cual gasta un punto de movimiento, y luego se mueve hacia delante un hexágono, gastando otro punto.

3.1. ARTILLERÍA Y ARMAS A DISTANCIA

En Señores del Mar, la artillería está compuesta principalmente por lanzadores de piedras y de flechas que utilizan métodos de tensión o torsión, con el objeto de provocar vías de agua en las embarcaciones enemigas que las lleven al fondo.

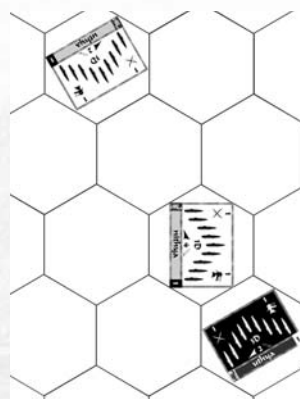
Además, los tripulantes también van armados con arcos y otras armas arrojadas con la intención de acabar con sus adversarios en las propias embarcaciones de éstos o diezmar sus números en preparación a un abordaje.

Distancia: Un escuadrón puede atacar o otro a una distancia igual a su Calidad de Casco y Tripulación; es decir, un escuadrón que tenga 3D podrá utilizar su artillería hasta 3 hexágonos de distancia -sin contar el hexágono en el que se encuentra él mismo-.

Orden: El orden para los ataques a distancia es inverso al del movimiento: primero actúan los seises, luego los cincos, etc. Nuavemente, en el caso de que ambos jugadores tengan puntuaciones

iguales, será el dado del desempate quién dirimirá el orden, permitiendo al que mayor valor tenga en él atacar primero.

Línea de Visión: Para poder atacar con la artillería a un escuadrón enemigo no puede haber ningún otro escuadrón entre atacante y el defensor -sea del bando que sea-, ni una isla u otro obstáculo.



En el ejemplo de línea de visión sobre estas líneas puede verse que el escuadrón de arriba no puede atacar con su artillería -en caso de poseer tales órdenes- debido a que otro de su propio bando está delante del escuadrón negro objetivo bloqueándole la visión..

Ataque: El número de dados que podrá tirar para impactar es inversamente proporcional a la distancia a la que lo hace -el escuadrón del ejemplo, con 3D de Calidad de Casco y Tripulación tirará 3D en cualquier hexágono adyacente al suyo, 2D a los que estén a dos hexágonos de distancia y 1D a los que estén a 3-. La dificultad es 6 (5 en caso de hallarse en hexágonos adyacentes), y podrá sumar el factor de artillería para modificar sus dados. Los tantos se anulan unos a otros -sea cual sea su valor- y cada uno que no pueda ser bloqueado provoca la pérdida de un punto en la Calidad de Casco y Tripulación. Así, si un escuadrón con una CCT de 2D sufre un tanto enemigo que no puede bloquear, pasará a tener una CCT de 1D.

Artillería				
CCT	Distancia en Hexágonos			
	1 (5)	2 (6)	3 (6)	4 (6)
1	1D	-	-	-
2	2D	1D	-	-
3	3D	2D	1D	-
4	4D	3D	2D	1D

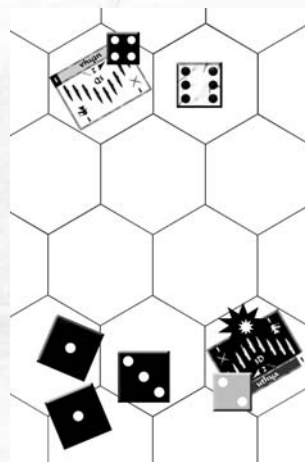
Atacar a múltiples blancos: Un escuadrón puede dividir su reserva de dados para atacar a más de un escuadrón objetivo. Si los blancos están a la misma distancia no hay ningún problema, se reparten los dados correspondientes como se quiera. Pero si los blancos están distintas distancias deberá coger el valor más alejado para repartir su mano. Por ejemplo, si un barco de CCT 3 quiere atacar a un blanco adyacente (3D a dificultad 5) y a uno a un hexágono de distancia (2D a dificultad 6) solo podrá tirar dos dados en total y tendrá que repartir uno a cada uno. Las dificultades no varían.

Ataques en grupo: Un jugador puede decidir que dos o más de sus escuadrones ataquen a un mismo objetivo. Sumará los dados que pueda tirar en función de las CCT y las distancias, y se comprobarán y anularán los tantos del modo habitual.

Un escuadrón que es atacado en la fase de Artillería por otro puede realizar dos acciones:

Esquivar: Los buenos marineros conocen su barco como si fuera una amante, y saben gracias a la experiencia como manejarlo para evitar las andanadas de proyectiles enemigas. El escuadrón que se defiende tira una mano igual a su CCT. Cada tanto que consiga anulará uno de los del contrario. En caso de que obtenga más tantos esquivando, estos no se guardarán ni servirán para nada más. Esta acción se puede realizar todas las veces que se quiera durante un turno.

Contraatacar: Si ambos barcos están a distancia de tiro el uno del otro, el defensor puede decidir contratacar a su adversario. En ese caso, si obtiene más tantos que el atacante estos provocarán daños y bajas reduciendo su CCT del modo habitual: 1 tanto - 1 D menos. Si un barco contrataca, no podrá atacar en el momento de la fase que le corresponda por los dados de órdenes y tendrá que esperar a ver lo que sucede en el turno siguiente.



El escuadrón blanco tiene un 4 en su dado de órdenes -lo que le ha permitido moverse para llegar a donde está y la posibilidad de utilizar su artillería. Como su CCT es de 3D puede atacar al escuadrón negro, pero sólo con un dado. El escuadrón negro, por su parte, tiene un 2 en sus órdenes -lo que sólo le permite moverse y esquivar, pero no puede atacar ni contraatacar. Además, el 4 de su adversario sucede primero. Decide esquivar la andanada del escuadrón blanco y tira tres dados. Saca 1, 1 y 3. Una tirada muy mala. Ni un sólo tanto. Por su parte, el escuadrón blanco tira 1 dado y obtiene un ¡6! Ha provocado un impacto y reduce la CCT del escuadrón negro a 2.

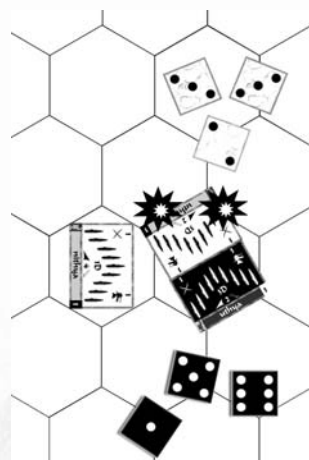
4. ABORDAJES Y EMBESTIDAS

Aquéllos escuadrones a los que se haya asignado un 6 en la fase de órdenes pueden realizar abordajes o embestidas en vez de utilizar su artillería.

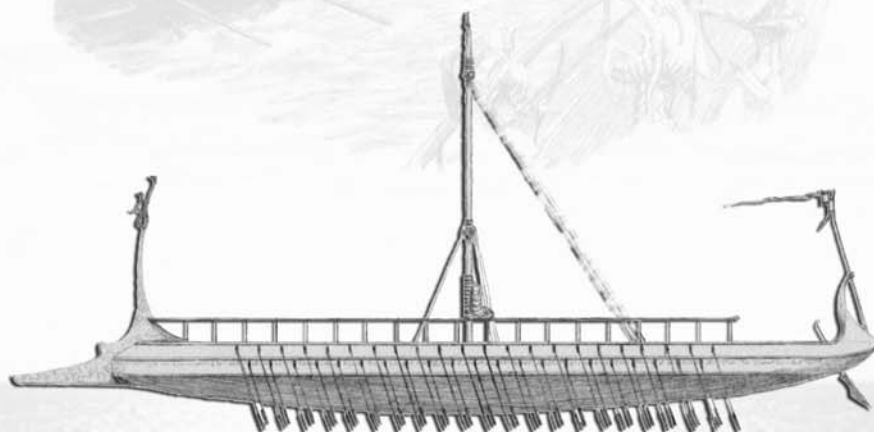
Para ello, durante la fase movimiento tienen que entrar en el mismo hexágono que su escuadrón objetivo.

Abordajes: Los abordajes se llevan a cabo del mismo modo que cualquiera de los desafíos de Alkaendra: los Sueños Perdidos. Cada jugador tira tantos dados como su CCT actual y puede modificar los resultados de los mismos utilizando su factor de abordaje. La dificultad es 5. Los tantos se anulan entre sí y sólo pasan aquellos que no son bloqueados. Cada uno de ellos reduce en uno la CCT del adversario. Si alguno de ellos obtienen más tantos que su rival, pero no lo suficientes como tomar el escuadrón adversario, tiene la opción de elegir si el abordaje sigue durante el turno que viene -los barcos no podrán moverse ni utilizar su artillería-.

Si el objetivo es abordado -cuando su CCT llega a 0-, el vencedor puede elegir entre eliminar la unidad -se supone que los barcos se quedan ahí, esperando posibles reparaciones-, o bien distribuir parte de su CCT al escuadrón capturado y utilizarlo como si fuera una unidad propia.



Dos escuadrones se ven enzarzados en un abordaje. Los CCT y los factores de Abordaje son los mismo -3D y 1 respectivamente-. Ambos jugadores tiran sus dados. El escuadrón blanco obtiene una tirada mala, y a pesar de que puede aumentar un punto el valor de uno de sus dados, no consigue llegar a 5, que es la dificultad para estas situaciones. Por el contrario, el escuadrón negro obtiene dos tantos directos. Como en el otro ha sacado un 1 -que no se puede modificar-, no hay cambios. El escuadrón blanco sufre dos impactos y su CCT pasa a ser de 1D. El escuadrón negro decide que en el turno siguiente siga el abordaje.



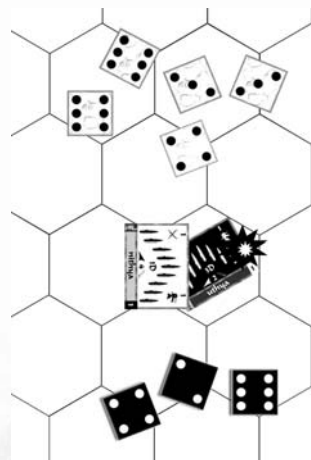
Barco Uthya de Tyethsinnúma

Embestida: La mayoría de los barcos de Alkaendra aún usan espolones en su quilla para embestir a sus enemigos. Su capacidad destructiva es muy alta, pero el uso de las velas -cada vez más común- ha mostrado un aspecto preocupante para este tipo de hacer la guerra: frenan el impulso en el momento del impacto, reduciendo la eficacia de estos ataques.

Las embestidas se utilizan para que un barco pequeño y rápido pueda llegar a hundir uno mucho más pesado, grande y armado. Son especialmente efectivas usadas en grupo, ya que muchos objetivos distraen a los artilleros y facilita que alguno de los atacantes llegue a impactar.

Si un escuadrón embiste tira un número de dados igual a la velocidad que llevara ese turno, en vez de su CCT. Su objetivo puede tirar para esquivar como si se tratase de artillería. La dificultad, tanto para el atacante como para el defensor, es de 6. Los tantos se anulan unos a otros, y los que no sean bloqueados reducen en uno la CCT por cada tanto.

A efectos del juego se supone que los marineros recogen las velas según se van acercando y que cuando impactan está totalmente arriba. El jugador tardará un turno en volver a izarlas, o sólo tendrá un punto de movimiento cada turno -el que dan los remos solos-.

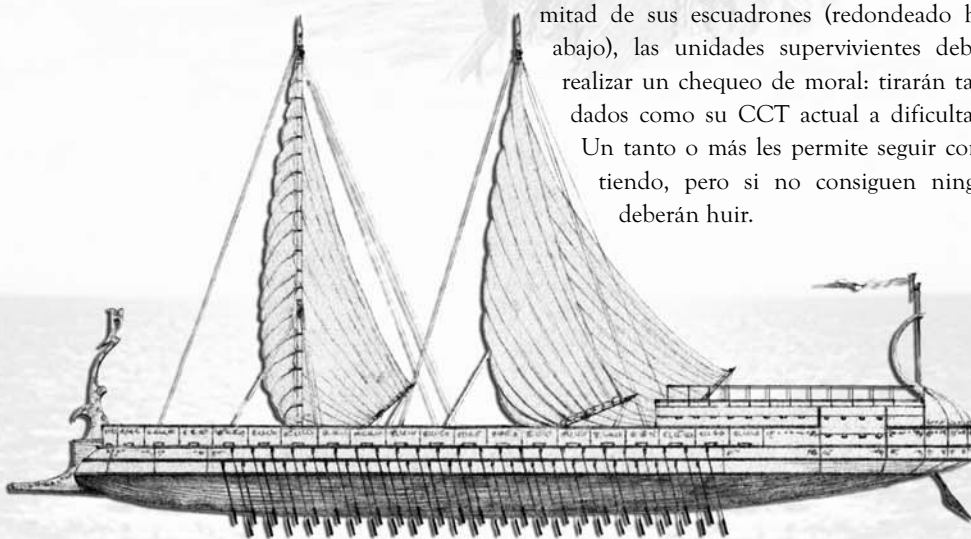


El ágil escuadrón blanco embiste a su adversario. Como su velocidad es de 5, puede tirar ese número de dados. Su oponente trata de esquivarle utilizando su CCT. Se tiran los dados. El escuadrón blanco obtiene dos tantos -la dificultad es 6- mientras que el negro obtiene 1. Uno de los tantos blancos no es bloqueado y reduce la CCT del escuadrón negro a 2D.

5. Moral

Como en otros tipos de batallas, en las navales la moral es muy importante. Quizá más, porque una vez que un barco es abardado por otro hay pocas escapatorias posibles.

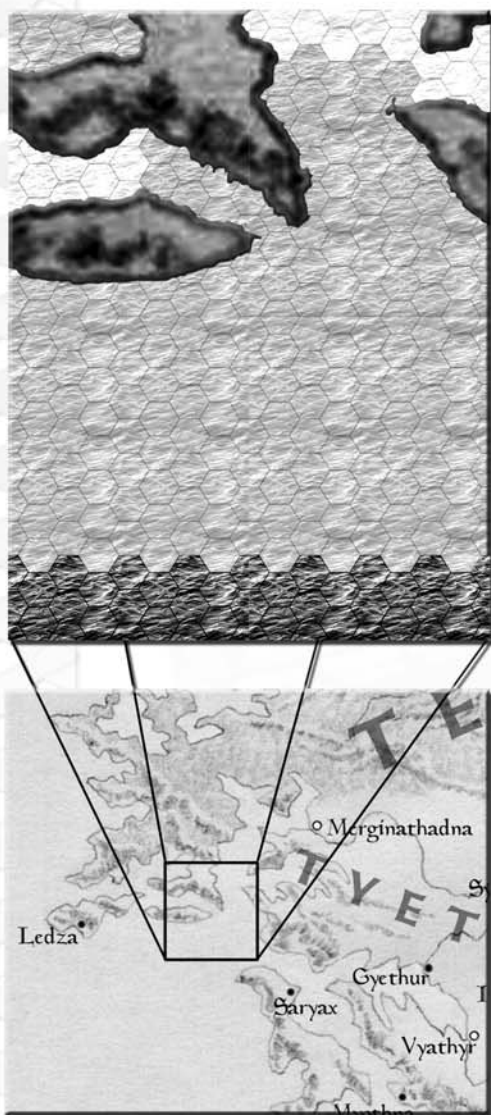
Cuando cualquiera de las flotas pierda la mitad de sus escuadrones (redondeado hacia abajo), las unidades supervivientes deberán realizar un chequeo de moral: tirarán tantos dados como su CCT actual a dificultad 4. Un tanto o más les permite seguir combatiendo, pero si no consiguen ninguno deberán huir.



Barco Nithya de Tyethsinnúma

Un escuadrón que esté huyendo deberá moverse a la máxima velocidad posible en una de las direcciones de salida del tablero, y no podrá

realizar ningún tipo de acción ofensiva, aunque podrá seguir tirando su CCT para esquivar los ataques de sus adversarios.



Zona de salida de Merginathadna



Zona de salida de Inkiathedna

BATALLA DE LIRVADNE

La Guerra de Sucesión en Tyethsinnúma continúa. Pese a la gran victoria naval del estrecho de Nathye, Saryax y sus aliados están perdiendo la guerra en tierra. Las tropas procedentes de Inkiathedna han iniciado el asedio de Vyathyr, y sus barcos ya navegan por la bahía de Ynioth. En el sur, las escaramuzas entre los guerreros de Syavrynd y Larwiandre contra los aguerridos Myothna se han intensificado nuevamente, mientras los montañeses de Hyangyath se refugian en las cumbres de su tierra para hostigar a las huestes de Thýrn.

Pero se ha producido un cambio extraño, y a todos luces sorprendente, pues Vynnuéth, el Señor de Merginathadna en el norte, ha anunciado su intención de unir sus fuerzas a las de Saryax. Algo está ocurriendo que muchos desconocen, y esta guerra se convierte por momentos en una incertidumbre continua y con pocos visos de ir a finalizar en breve...

Las tropas de Vynnuéth han embarcado, pero los navíos de Inkiathedna se dirigen a su encuentro pues desean evitar que los aliados de Saryax se unan y esta guerra adquiera un nuevo cariz...

ORDEN DE BATALLA

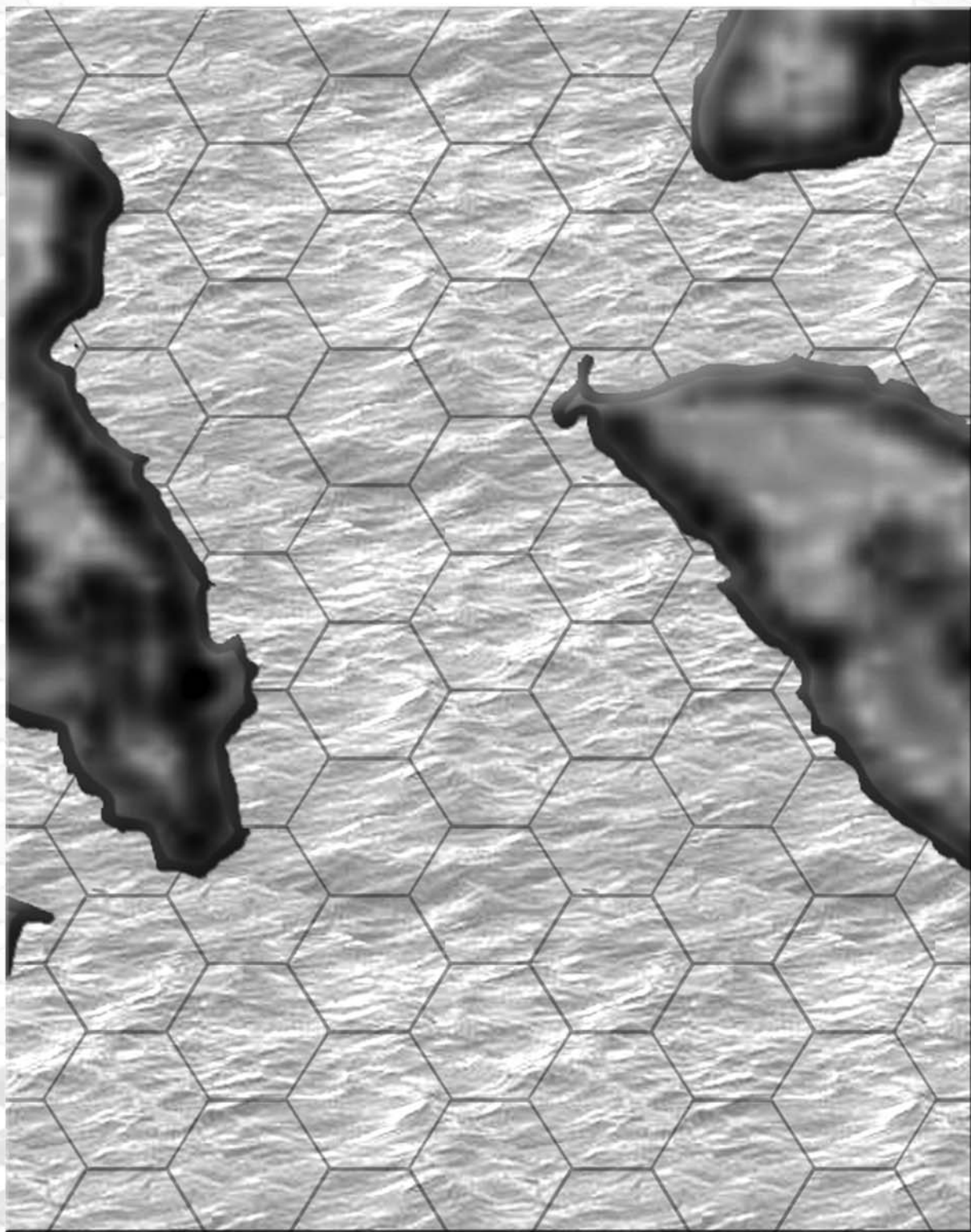
Merginathadna (Blanco): 100 ptos. Puede coger todos los extras. Navíos pesados con velas y remos. Navíos ligeros.

Inkiathedna y Aliados (Negro): 100 ptos. Puede coger todos los extras. Navíos pesados con velas y remos. Navíos ligeros.

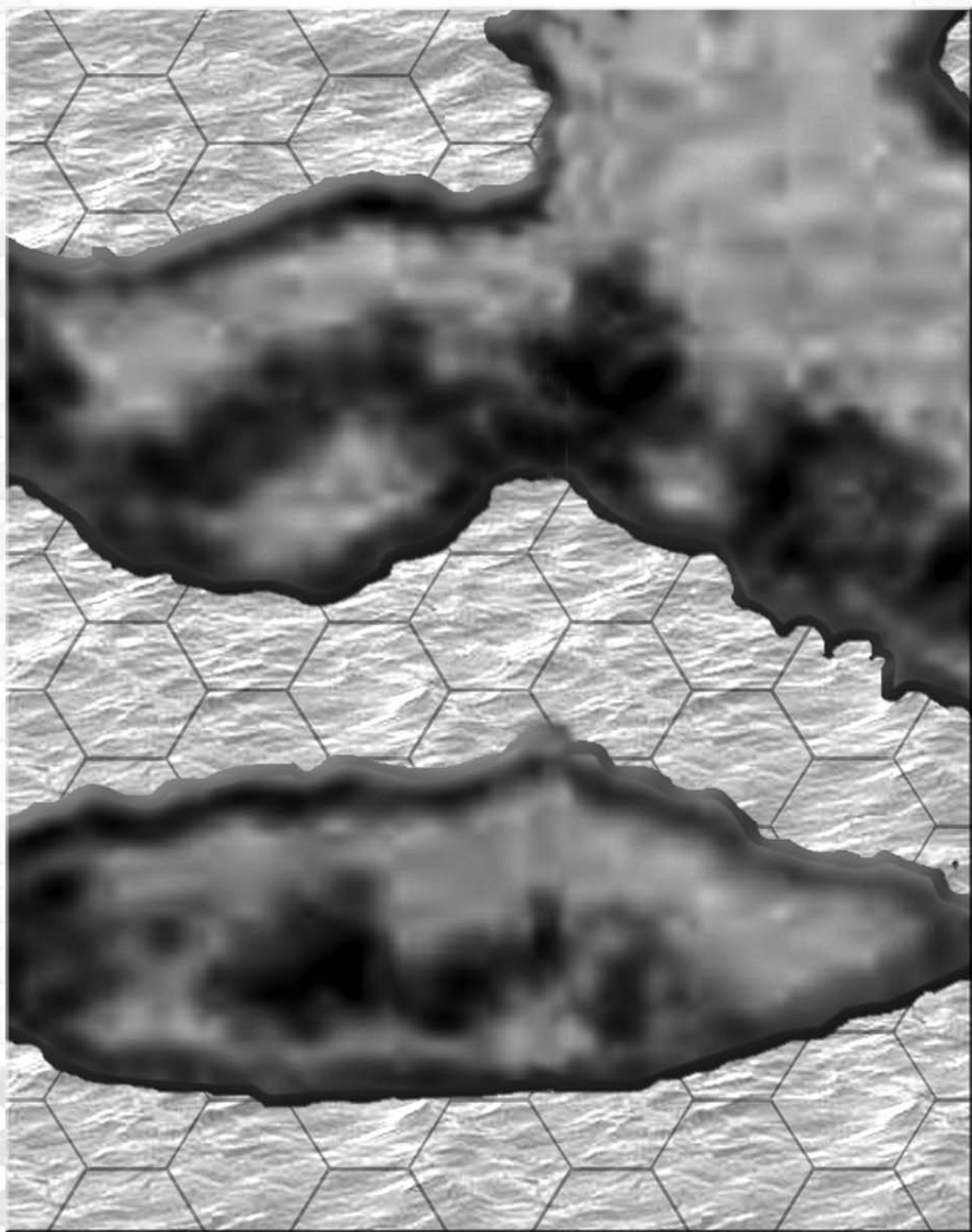
Condiciones de Victoria: Aquél que consiga destruir todos los escuadrones de su adversario o ponerlos en fuga será el vencedor.

En Alkaendra queremos que entre todos construyamos este mundo y su historia... La batalla de Lirvadne puede ser fundamental para el desarrollo de la Sexta Guerra de Sucesión de Tyethsinnúma.

¡Mandadnos vuestras batallas y veamos que es lo que ocurre a continuación!

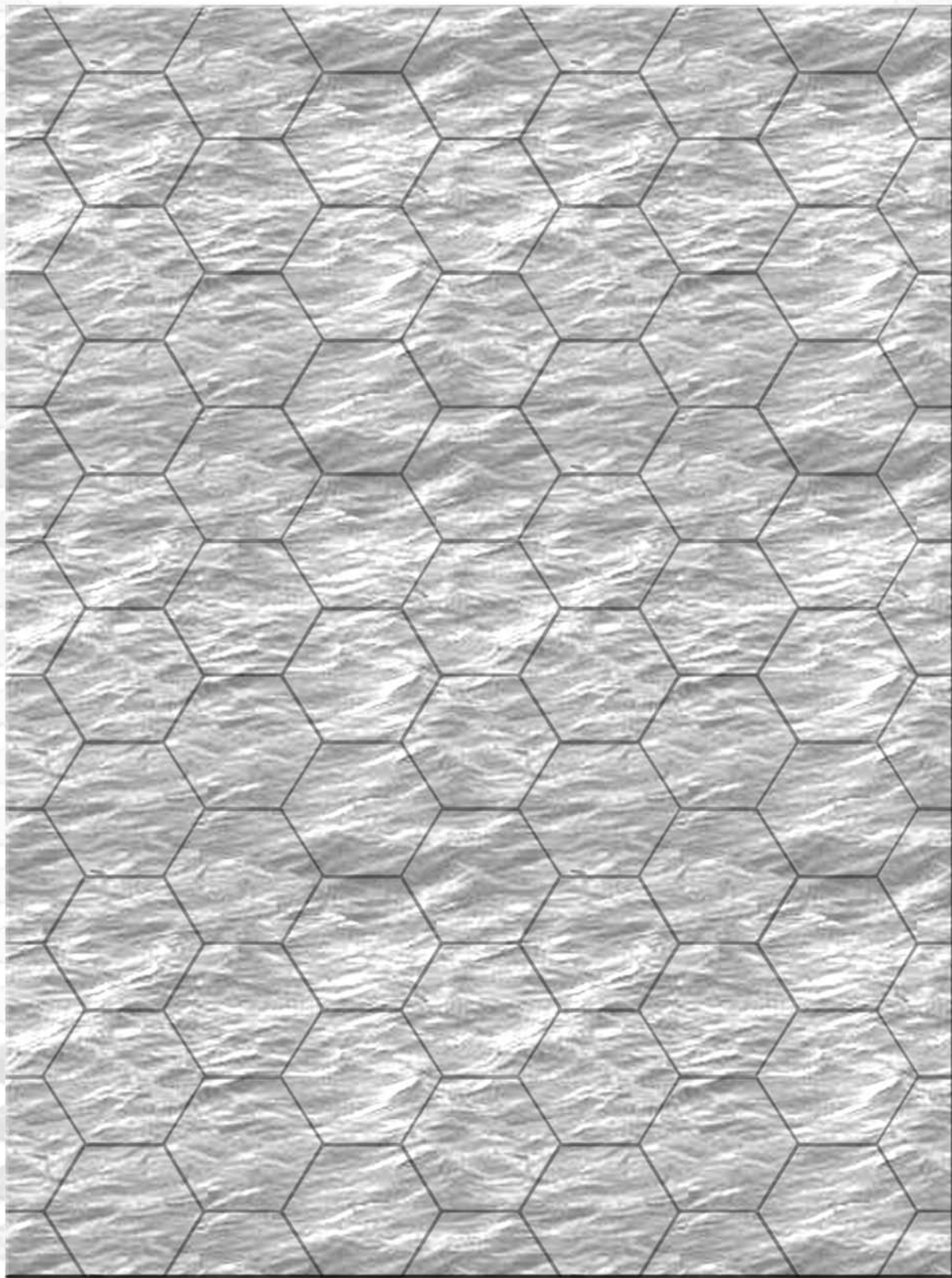


Tablero de Lirvadne I

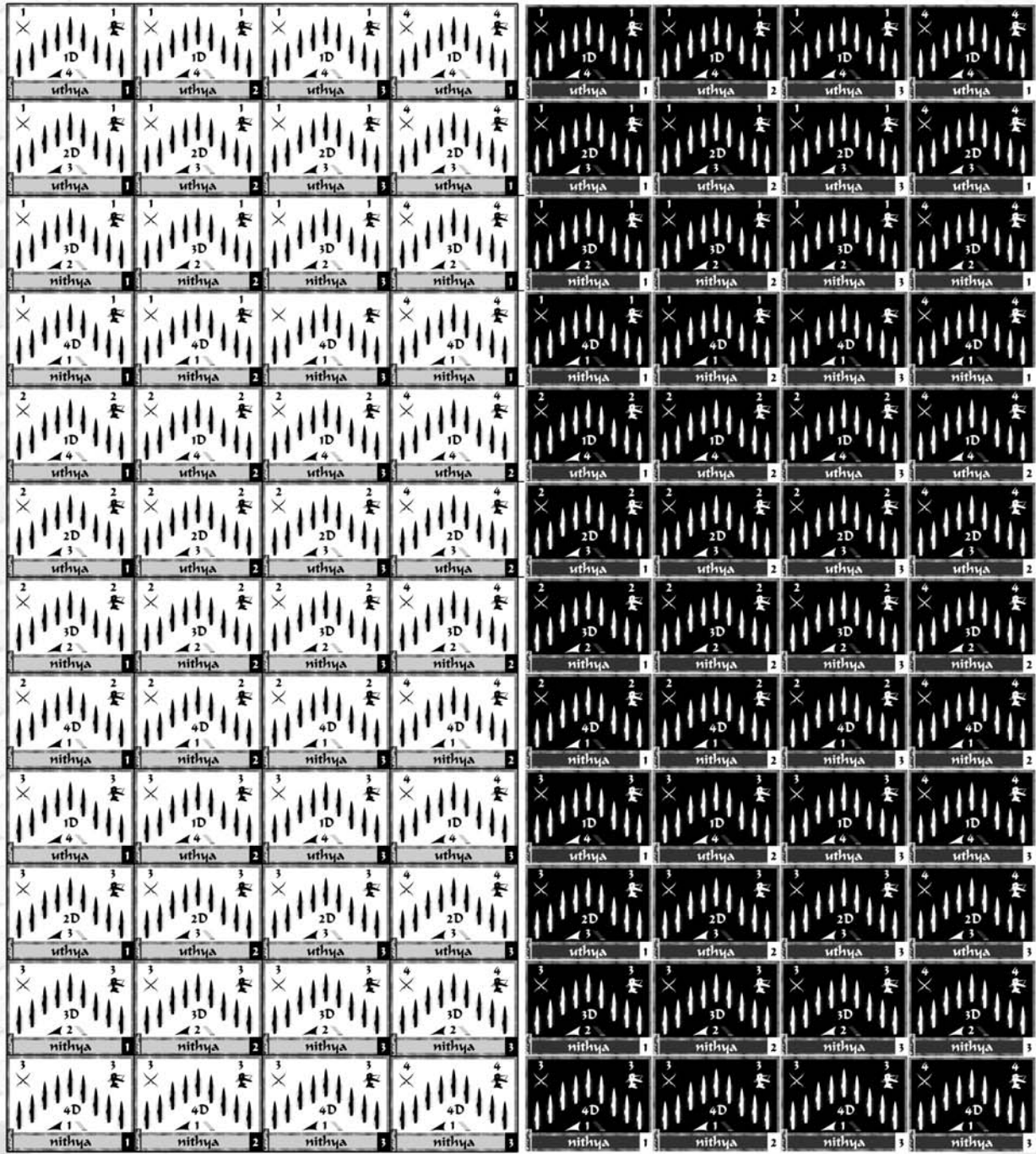


Tablero de Lirvadne II

Tablero de Señores del Mar - Océano



FICHAS de Señores del Mar



1D	1D	1D	1D	1D	3D	3D	3D	3D	3D
1D	1D	1D	1D	1D	3D	3D	3D	3D	3D
1D	1D	1D	1D	1D	3D	3D	3D	3D	3D
1D	1D	1D	1D	1D	3D	3D	3D	3D	3D
1D	1D	1D	1D	1D	2D	2D	2D	2D	2D
1D	1D	1D	1D	1D	2D	2D	2D	2D	2D
1D	1D	1D	1D	1D	2D	2D	2D	2D	2D
1D	1D	1D	1D	1D	2D	2D	2D	2D	2D

CCT



Anara



Mentalistas



Sacerdotes



Almirante

Si te interesa alguna de nuestras ofertas, por favor, envíanos esta página

¡Aquí tú eres lo más importante!

Envía esta oferta a:

Alkaendra, S.L. C/ Gutiérrez Herrero 52. Avilés. Asturias. C.P. 33405

Un Pago

Libro ALKAENDRA

☐ 25,50 € CONTRARREEMBOLSO

Revista Electrónica SYNDALLA

☐ 9 €

Revista Papel SYNDALLA

☐ 18 €

Elea

☐ 60 €

Datos Personales

☐ Sí, deseo aceptar la Oferta. Recibiré lo marcado arriba por los precios expresados en las ofertas presentadas.

Nombre.....1erApellido.....2ºApellido.....

Domicilio.....Nº.....Piso.....Puerta.....Esc/Bloque.....

CP.....Población.....Provincia.....

Teléfono.....Fecha de Nacimiento...../...../.....

E-mail.....

Domiciliación Bancaria

Les ruego se sirvan atender los recibos presentados para su cobro por Alkaendra, S.L.

Nombre y Apellidos del titular.....

C.C.C.(Código Cuenta Cliente)

Entidad Agencia DC Nº Cuenta

Firma (imprescindible)

La respuesta a este cupón es voluntaria; los datos que nos facilite serán incorporados a nuestro fichero automatizado de clientes y amigos de Alkaendra, S.L. en Avilés, y se destinarán a ofrecerle periódicamente todo tipo de información sobre sus publicaciones y productos. Si usted desea acceder, rectificar o cancelar sus datos en todo lo referente a la ley orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, dirijase por carta certificada al responsable del fichero: Alkaendra, c/Gutiérrez Herrero, 52 33405 Avilés Asturias. Los datos que nos facilite podrán ser comunicados a otras empresas asociadas para enviarle información comercial que pueda ser de su interés. Por favor, si no lo desea marque esta casilla. ☐

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de la oferta.