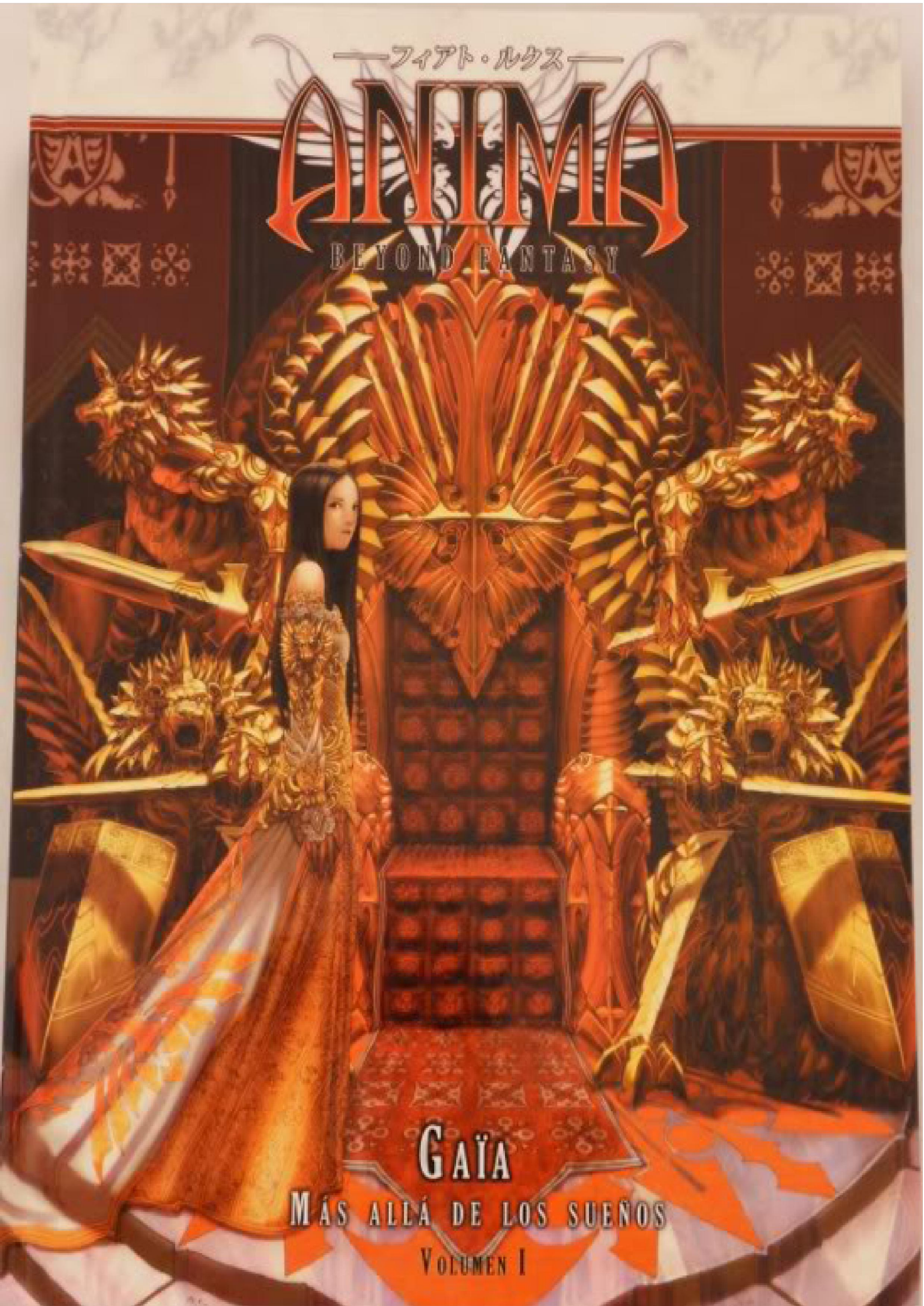
—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY



GAÏA

MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

VOLUMEN I

Este trabajo a sido realizado por :
Jack

Para agradecimientos, homenajes,
condecoraciones y demas.....

Jack_anima@hotmail.com

Espero que los disfruteis y no olvidar que
este pdf es para no destrozar el libro original
ya que es demasiado valioso^^.



GAÏA MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

STAFF

Diseñado y escrito
Carlos B. García Aparicio

Diseño adicional
Sergio Almagro Torrecillas
Gonzalo Escudero Iturregui
Oscar Alcañiz Muñiz

Correción de textos
Sofián Sabe El Leil
Gonzalo Escudero Iturregui
Darío Aguilar

Composición
Carlos B. García Aparicio
Sergio Almagro Torrecillas

Ilustración de cubierta
Wen Yu Li

Ilustración del mapa
Javier Bolado Ortiz
Sergio Almagro Torrecillas

Ilustraciones interiores
Wen Yu Li
Salvador Espín
Raúl Rossell
Luis NCT
Sergio Melero
No. K

Edición
José M. Rey

Agradecimientos
A mis padres, a Ángeles y a Cristóbal por estar siempre ahi para apoyarme, al equipo de Edge Entertainment por su increible paciencia, a Wataru Kamiya, Shansyu, Kami, Yono Hiroshi, Kaduki Kugawara, Isao Simokosi, Rucchi, No. K, Hideyuki Matsumoto, Aoi Takehito, Masaki Hirooka, Mitsuba, Kuma, Mituru Kida por su apoyo en nuestros primeros pasos, y por último pero no menos importantes a todos los jugadores que a lo largo de sus años de paciencia hicieron posible el nacimiento de Gaïa.

Anima, Beyond Fantasy es © 2006-2007 de Anima Project. La edición en castellano es © 2006-2007 de Edge Entertainment.
Todos los derechos reservados. Ninguna página o fragmento de este libro puede ser reproducido sin permiso del editor.
www.animarpg.com

edge®
www.edgeent.com

ISBN 10: 84-95830-89-2
ISBN 13: 978-84-95830-89-0
Impreso en España

ANIMA PROJECT STUDIO

Hoy se inicia una nueva era

El cielo se quedará sin lágrimas

El legado de Lázarus

¿Cuándo perdimos nuestra historia?

Y tu nombre será Elhazzared,
que significa "El Paraíso Perdido"

¿Qué es lo que deseas?

Hágase el silencio en los cielos

GAÏA MÁS ALLÁ DE LOS SUEÑOS

INDICE

CAPÍTULO 1

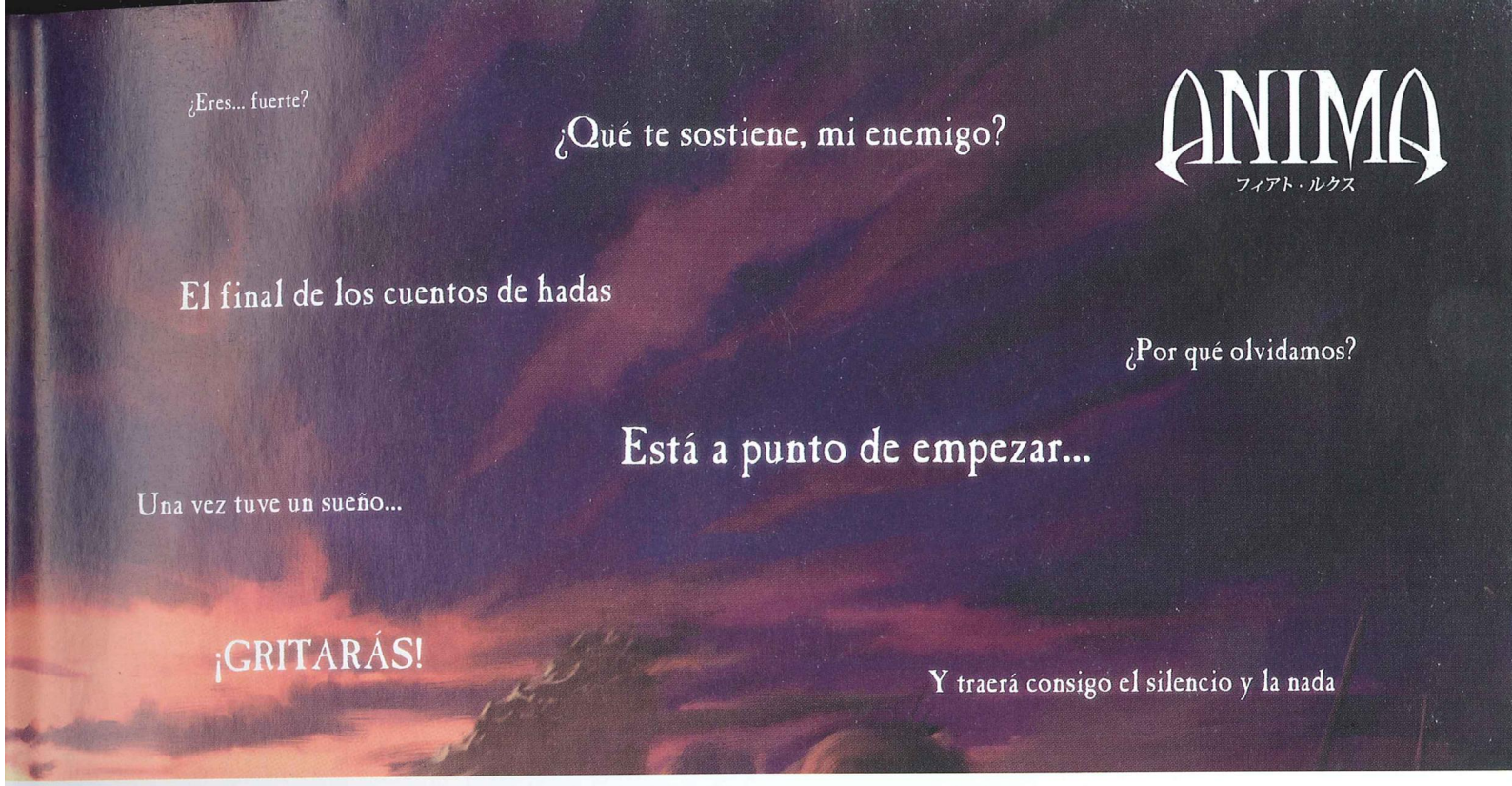
UNA VISIÓN DE GAÏA 6
- Aspectos generales 7
- Etnias raciales 8
- Vida y sociedad 9
- Tecnología y ciencia 12
- Economía y comercio 13
- Viajes y transportes 14
- Lenguas de Gaïa 14
- La ley 16
- Diversión y entretenimiento 16
- Todo un mundo por delante 19

CAPÍTULO 2

HISTORIA Y CRONOLOGÍA 20
- La Era del Caos 20
- La llegada 20
- Los Once Reinos Santos 22
- La Guerra de Dios 22
- La Cofradía 24
- El oscuro día después 25
- El Sacro Santo Imperio de Abel 26
- El último emperador 28
- Cronología 30

CAPÍTULO 3

EL VIEJO CONTINENTE 32
- El Sacro Santo Imperio de Abel 34
  - Abel 39
  - Ilmora 48
  - Helenia 53
  - Dalaborn 58
  - Alberia 64
  - Galgados 71
  - Arlan 77
  - Kanon 83
- La Alianza Azur 89
  - Togarini 90
  - Remo 98
  - Bellafonte 103
- Los Yermos Gélidos 109
  - Goldar 110
  - Haufman 117
  - Hendell 124
- Las Tierras Oscuras 131
  - Moth 131
  - Dwänholf 141
- La Costa de Comercio 146
  - Gabriel 146
  - Phaion Eien Seimon 154
- Los Estados Episcopales 162
  - El Dominio 162
  - Argos 167
- Tierras de Al-Enneth 173
  - Kushistán 174
  - Estigia 183
  - Salazar 189



Estados Independientes 194
Nanwe 194
Lucrecio 199
Kashmir 207
Baho 212
Tierras Orientales 217
Lannet 222
Shivat 231
El Mar Interior 240

CAPÍTULO 4
RELIGIONES Y CREENCIAS 250
La fe cristiana 251
Lillium 255
Shukyokami 256
Aityr 259
Enneath 262
Otras religiones minoritarias 265

CAPÍTULO 5
ORGANIZACIONES 266
La Orden de Magus 266
La Orden de Yehudah 267
El Consorcio 267
Los Caminantes 268
La Nueva Cofradía 269
Otras organizaciones 270

CAPÍTULO 6
CUENTOS DE GAÏA 272
Sylvania 272
El Señor de los Cielos 275
Lazarus 276
Entre la luz y las tinieblas 276
Los Despertados 278
El Arbol de Almas 279
La Sombra del Emperador 281
Eljared 282
Logias Perdidas 283
Los Mensajeros 286

CAPÍTULO 7
REGLAS OPCIONALES 288
Trasfondo 288
Nuevas habilidades secundarias 289
Fama y reconocimiento 290
El Poder del Dragón 291
Negocios y comercio 293
Juicios y procesos legales 294
Natura 295
Animales 296

APÉNDICE
Glosario 298

No puede acabar así —Dijo mientras sus lágrimas se mezclaban con las gotas de lluvia que le caían por la cara.

Rah contempló el oscuro horizonte desde lo alto de la torre del homenaje. A su alrededor, tan lejos como alcanzaba la vista, sólo se extendía el agitado mar iluminado periódicamente por los rayos de la tormenta. Aún no podía verlos, pero los sentía acercarse inexorablemente. En pocas horas los barcos y las ciudadelas alcanzarían las costas de Tol Rauko y ni siquiera él podría detenerlos a todos.

Durante largos minutos permaneció así, empapado en mitad de la lluvia como una mancha negra que partía en dos el gris firmamento. Llevaba la capa envuelta a su alrededor, lo que le daba el aspecto de un ave de mal agüero entre las grotescas gárgolas de metal. Por su cabeza aún se hilaban miles de planes, jugadas desesperadas que pudiesen dar un vuelco a todo aquello y devolverle el control, aunque sabía que sólo se estaba mintiendo a sí mismo. La Cofradía ya no existía. Sus ejércitos, arrasados. Había perdido la guerra y el mundo se le escapaba irremisiblemente de las manos sin que nada de lo que hiciese fuese a devolvérselo. Para alguien que trató de destruir el destino lo que deparaba el futuro se estaba tornando muy claro ante sus ojos.

El sueño se resquebrajaba como frágil cristal.

Vagando en sus pensamientos, hubiera permanecido así horas de no ser por una sensación que le sacó de su atonía. Incluso en la distancia, a cientos de kilómetros, pudo percibir una presencia diferente a las demás y una irónica sonrisa se dibujó en su cara.

-Zhorne Giovanni... —Murmuró entrecerrando los ojos con cierta melancolía—. Después de tanto tiempo, al fin podremos conocernos.

"Es extraño, ¿sabes? Tú y yo nos parecemos mucho, más de lo que ninguno de los dos querríamos admitir. Ambos hemos luchado contra un adversario desconocido y lo hemos perdido todo. Camaradas, amigos, las personas a las que amamos...

¿Qué te sostiene, mi enemigo? ¿Qué es lo que te hace avanzar hacia mí en mitad del caos y la tormenta? ¿Es odio? ¿Esperanza quizás? O puede que seas igual que yo... Que, simplemente, ya no te queda nada más..."

Como si acabase de despertar de un mal sueño, Rah levantó lentamente la cabeza y miró a los cielos con arrogancia, que le respondieron desafiantes con un potente trueno.

-Así que pensáis que habéis ganado otra vez... Que al final, como siempre, todo ocurre tal y como habéis planeado. Supongo que esto no os habrá parecido más que un mero juego. Un niño estúpido tratando de hacer algo demasiado grande para él.

"Probablemente nunca os llegó a preocupar nada de lo que hice.

O quizás... ¿O quizás sí?

No por lo que soy, ni por lo que he sido. Sino por lo que represento."

Distraído por aquel pensamiento, Rah bajó la cabeza mientras adoptaba una expresión burlesca.

-Decidme. ¿Me temíais? ¿A mí? ¿A un simple hombre? No os preocupéis, aún os daré razones de sobra para hacerlo.

Y entonces, ya al borde de la desesperación y la locura, rió, pero su amarga carcajada fue arrastrada por el fuerte viento de la tormenta.

No iba a darse por vencido.

En su interior sabía lo que tenía que hacer.

En realidad, siempre lo supo.



Ilustrado por Wen Yu Li

Capítulo 1
Una Visión de Gaïa

Los seres humanos somos unas criaturas fascinantes. Existimos sin saberlo en un mundo capaz de destruirnos mil veces y, aun así, seguimos adelante...

Bárnabas

Bienvenidos a Gaïa. El libro que tenéis entre manos es el primer volumen de un mundo fantástico y único, lleno de misterios, aventuras y secretos. En él se relatan las historias del Viejo Continente, una tierra que ha visto nacer y morir civilizaciones largo tiempo olvidadas, un lugar lleno de relatos que aún esperan un final.

Francamente, cuando hace años me embarqué en el proyecto de crear Ánima Beyond Fantasy, jamás llegué a pensar que acabaría alcanzando esta repercusión. Desde entonces, todo este tiempo ha sido una experiencia increíble, que no cambiaría por nada. Y ahora, mucho después de nuestra primera publicación, ante vosotros tenéis el resultado de todo ese trabajo, plasmado en las más de trescientas páginas que sostenéis. *Gaïa; Más allá de los sueños*.

Muchas veces me han preguntado cómo nació Gaïa y nunca he sido capaz de dar una respuesta clara. Supongo que la única manera de contestar correctamente sería decir que surgió de todas las historias que influyeron en mí durante mi infancia, sumadas a los consejos, ideas y sugerencias que aportaron quienes colaboraron en su desarrollo. Poco a poco, pedacito a pedacito y pieza a pieza, han conformado el enorme universo que este mundo representa y que ahora os mostramos.

En un principio, *Más allá de los sueños* estaba planeado para ser un único volumen en el que se recogerían ambos continentes. Sin embargo, conforme escribíamos cada una de sus ciudades y relatos, nos dimos cuenta de que, al igual que nuestro proyecto original, el mundo de Gaïa no quería conformarse con tan pocas hojas. Irónicamente, con cada página que redactaba, mi corazón sólo lamentaba cuántas cosas me quedaban aún por contar. Finalmente tuvimos que tomar la decisión de dividir Gaïa en dos volúmenes, de los cuales este es el primero. Para nosotros fue la única manera de poder contar con más detalle, aunque fuera una sola parte, todas esas historias sin las cuales nada sería igual.

Pero por encima de todo, tened en cuenta un detalle muy importante. El principal objetivo de este libro es inspirar. En ningún caso pretende ser una guía taxativa de Gaïa ni de todos sus elementos. Cada uno de sus personajes, relatos y ciudades están esperando que les deis vida usando la imaginación. Porque recordad, vosotros y sólo vosotros sois la verdadera alma de Gaïa. Todo lo que se presenta en estas páginas está hecho para ser modificado y alterado libremente según os convenga, siempre que consideréis que el cambio os va a gustar más. A fin y al cabo, es vuestro mundo, creado únicamente para que lo juguéis.

Preparaos. Lo que ahora sostenéis con vuestras manos es el esfuerzo de años de trabajo en los que hemos volcado nuestras ilusiones. Sólo espero que lo disfrutéis tanto como nosotros hemos hecho escribiéndolo.

Bienvenidos a Gaïa. Bienvenidos a la fantasía.

Ánima Project Studio
Carlos B. García

Cómo usar este libro

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

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

Gaïa; Más allá de los sueños está dividido en siete capítulos diferentes, en los que podrás encontrar la siguiente información:

Capítulo 1: Una visión de Gaïa
En este capítulo se resumen todos los aspectos generales que puedes necesitar saber para jugar en el mundo de Gaïa. Es una introducción básica a sus elementos más imprescindibles, como la vida cotidiana de sus habitantes o los idiomas más comunes.

Capítulo 2: Historia y cronología
En el segundo capítulo veremos desde la perspectiva humana un acercamiento a la historia general de Gaïa durante los últimos mil años. El relato se centra en el periodo comprendido entre la aparición del Mesías y la Ruptura de los Cielos.

Capítulo 3: El Viejo Continente
Aquí se describe con detalle cada uno de los treinta principados de Gaïa. En cada sección se habla de su sociedad, sus costumbres, sus principales ciudades y los accidentes geográficos más relevantes de cada territorio.

Capítulo 4: Religiones y creencias
Un acercamiento a las creencias religiosas más extendidas por el Viejo Continente, empezando por la Iglesia Cristiana y terminando por los mitos Enneath.

Capítulo 5: Organizaciones
En el quinto capítulo se habla de las organizaciones más relevantes de Gaïa, como la ancestral Orden de Yehudah o el misterioso Consorcio.

Capítulo 6: Cuentos de Gaïa
Una recopilación de historias y cuentos ambientados en Gaïa, pensados para dar un acercamiento subjetivo al mundo e inspirar multitud de partidas.

Capítulo 7: Reglas opcionales
Para acabar, a modo de apéndice hay una recopilación de reglas generales, pensadas para poner en práctica todos los elementos de los que se han hablado hasta el momento, cómo los Pactos del Dragón o como hacer juicios en Gaïa.

Ahora no te entretenemos más. Eres libre de girar la siguiente página y empezar a disfrutar con el mundo que te espera.

ASPECTOS GENERALES

Antes de empezar adentrándonos en la sociedad y costumbres de Gaïa y el Viejo Continente, existen ciertos aspectos básicos que son necesarios precisar.

El paso del tiempo

En la antigüedad, cada cultura medía el paso del tiempo de un modo diferente, por lo que en consecuencia existió una innumerable cantidad de calendarios y almanaques muy distintos. Ese caótico sistema se unificó durante la época de expansionismo de Sólomon, en la que se crearon las fórmulas mantenidas hasta la actualidad; el calendario de Aveh. El nombre proviene de su descubridor, un investigador y arqueólogo que encontró restos del método desarrollado por Sólomon.

La estructura del calendario de Aveh separa los años en periodos de doce meses que suman trescientos sesenta y cinco días, el tiempo que tarda Gaïa en dar la vuelta alrededor del Sol. Cada mes dura un número diferente de días, comprendido entre 28 y 31, y recibe un nombre distinto que coincide con nuestro calendario gregoriano. Hay un año bisiesto cada cuatro años, durante el que se añade un día a finales de febrero.

Según el calendario de Aveh, en estos momentos Gaïa está en el año 989, acercandose ya a Diciembre.

Cosmología y cuerpos celestes

Hace mucho tiempo que el hombre ha descubierto que no es el centro del universo. Siguiendo las investigaciones de Sólomon, quedó demostrado que Gaïa es, en realidad, un cuerpo celeste que gira alrededor del Sol junto a otros muchos más. Esta teoría fue originalmente rechazada durante la época de los Reinos Santos, pero siglos más tarde un grupo de científicos de Ilmora logró probarla irrefutablemente, consiguiendo que el Imperio la reconociera de manera oficial. Naturalmente, hay culturas que piensan que no es más que una falacia sin sentido, e incluso innumerables campesinos jamás han oído hablar ella. Para toda esa gente, Gaïa sigue siendo el centro del universo y todo lo que existe gira a su alrededor.

Con la excepción del Sol, el cuerpo celeste de mayor relevancia para los habitantes de Gaïa es la Luna. Antiguamente, era llamada Selene y se la consideraba una deidad que vigilaba a los hombres desde el cielo. Recientes estudios han demostrado que es un planetoide menor que gira en órbita continua alrededor del nuestro. Lo cierto es que, de algún modo, tiene cierta influencia sobre las fuerzas sobrenaturales del planeta y, al igual que afecta a las mareas, influye en las membranas que separan el mundo real del mar de almas y de la Vigilia.

El aspecto geográfico

Geográficamente, Gaïa está divida en dos grandes masas continentales separadas entre sí por estrechas aguas. Estos territorios reciben respectivamente los nombres de Viejo y Nuevo Continente. En este primer volumen nos centramos en el Viejo Continente, el mayor de los territorios del mundo conocido. Está formado por una gran masa de tierra, vagamente circular y abierta por el este, en cuyo centro hay un enorme mar interior. La zona norte está compuesta por grandes llanuras y montañas heladas, que se van volviendo más y más cálidas conforme se acercan al sur. La región central, situada en la franja occidental, son tierras verdes y frondosas que se caracterizan por una gran variedad climática y geográfica. En ellas, es posible encontrar prácticamente

Ilustrado por Salvador Espín

Toda clase de personajes tienen cabida en el mundo de Gaïa

cualquier clase de terreno. El sur recoge las regiones más calidas, entre las que se hallan grandes desiertos y calurosas selvas. Finalmente, en la zona oriental se encuentra la gran Isla de Varja, considerada por muchos como un continente por derecho propio a causa de su enorme tamaño.

Además de la tierra firme, no hay que olvidar que hay multitud de océanos y mares circundando el Viejo Continente. A continuación se expone una breve referencia a sus aguas más importantes.

Océano de los Niños: Consideradas generalmente las aguas más peligrosas de Gaïa, este inmenso océano situado en la zona nororiental es evitado por la mayoría de embarcaciones. Las tormentas son tan fuertes e inesperadas, y tantos los barcos que han encontrado aquí un trágico final, que la mayoría prefiere no alejarse demasiado de la costa cuando las surca. Hay muchas leyendas acerca del origen del extraño nombre de este océano, pero casi todo el mundo asegura que es debido a que, cuando se aproxima una tormenta, el sonido que produce el oleaje se asemeja al llanto de unos niños.

Océano Calisis: El gran océano situado al sur de ambos continentes, es una zona tranquila y apacible. No hay demasiadas líneas comerciales que lo crucen, simplemente porque existen otras vías más rápidas. Se dice que está plagado de miles de pequeños islotes, tan sumamente diminutos que no pueden aparecer en ningún mapa.

Mar Oriental: Reciben el nombre de Mar Oriental las aguas que rodean la isla de Varja. Son tranquilas la mayor parte del año, pero al llegar la primavera fuertes tormentas azotan la zona haciendo muy peligrosas las travesías. El mar goza de los mayores bancos de peces de todo Gaïa, lo que lo convierte en un lugar muy frecuentado por pescadores de alta mar.

Mar Blanco: Son las aguas que separan la parte sur de los dos continentes, conocidas por sus imprevisibles tormentas de verano, que suelen ir acompañadas por fuertes huracanes y tifones.

Mar Interior: Situado en el corazón del Viejo Continente, sin duda las aguas del Mar Interior son las más transitadas por barcos comerciales, ya que conecta con los principales núcleos económicos del mundo entero. Por lo general es un mar tranquilo, pero en su centro se encuentra la isla de Tol Rauko, que suele estar rodeada de fuertes y peligrosas tormentas.

Mar de Guren: O mar carmesí, recibe este nombre por el color que tiene durante la puesta de sol. Son aguas tranquilas, alteradas por alguna tormenta de fuerza media de vez en cuando.

Mar del Norte: Situado en la parte noroccidental del Viejo Continente, este ancho mar está lleno de aguas frías y poco transitadas. Son pocas las rutas comerciales que lo cruzan, y la mayoría de barcos que pueden verse son dakkares o karfis nórdicos. Este mar resulta especialmente peligroso por la gran cantidad de icebergs que lo inundan, lo que por la noche puede ser un peligro mortal.

ETNIAS RACIALES

La magnitud de los territorios de Gaïa hace que en sus tierras convivan numerosísimas etnias raciales. Generalmente, la mayoría están unidas por unas prácticas culturales, lingüísticas y religiosas comunes, aunque en los territorios centrales del Imperio existe una gran variedad étnica, pues durante los años que siguieron a la Guerra de Dios, refugiados de todas las zonas del mundo se reunieron para fundar Abel. Por tanto, la unión de estos pueblos es cada vez más frecuente, haciendo ligeramente más difícil su delimitación.

Aun sin estar completamente segura de su número real, la Universidad de Lucrecio ha clasificado más de doscientas etnias diferentes sólo en el Viejo Continente. No obstante, para hacer más simple su distinción, se ha diferenciado entre nueve grupos principales, dentro de los que se engloban la mayoría de los demás. Naturalmente, sólo son imágenes arquetípicas de sus rasgos étnicos que no responden necesariamente a la realidad; por ejemplo, muchos ryuan pueden ser enormes mastodontes de la misma forma que hay nórdicos pequeños y de complexión endeble.

Asher: Se denomina asher al principal grupo étnico de las zonas centrales del Viejo Continente. Físicamente se caracterizan por una constitución esbelta, facciones bien formadas y ojos marrones o grises. Pueden tener cualquier color de pelo, pero las tonalidades oscuras, como moreno o castaño, son las más habituales. Se podría decir que son los habitantes originales de la zona central de Gaïa, aunque también se encuentran extendidos por otros lugares más lejanos. Es imposible fijar sus orígenes, puesto que desde la época de los Reinos Santos fueron los pobladores más comunes y extendidos.

Aion: Los aionenses son el segundo grupo étnico más extendido de los territorios centrales de Abel. Suelen ser ligeramente más altos y estilizados que los asher, pero mantienen una constitución atlética similar. Sus facciones tienden ser finas, tienen el color de pelo y ojos claros, y un elevado porcentaje tiende a ser rubio o con las pupilas azules. La creencia popular es que los aionenses son los descendientes de los pobladores originales del imperio de Sólomon.

Tayahar: El pueblo tayahar lo compone la mayoría de personas que viven en las tierras de Al Enneth, aunque muchos de ellos se han extendido hasta zonas alejadas, como Dwänholf. Su característica racial más apreciable es el color de su piel, ligeramente oscura y bruñida como el metal. Por lo general su pelo es de color apagado, siendo el castaño y el negro los más habituales. Sus ojos pueden tener cualquier color, incluso tonos claros. Se cree que son originarios de las zonas desérticas de Kushistán y Salazar, aunque es imposible determinar sus raíces exactas.

Zínner: Aunque la gente tiende a pensar que el pueblo zínner está compuesto sólo por Les Zigeuner, en realidad esta etnia engloba a muchas más personas. Considerados habitualmente nómadas, los zínner se han extendido por toda la región norte y central del Viejo Continente. Dado que suelen estar en continuo movimiento, es difícil fijar sus orígenes, pero todo parece indicar que deben de pertenecer al noreste del Viejo Continente.

Ryuan: También conocidos como pueblo de Varja, este pueblo se extiende principalmente por las islas orientales, aunque también hay un numeroso grupo viviendo en Phaion Eien Seimon. Se caracterizan por sus ojos almendrados, su piel ligeramente dorada y por su pelo, siempre de color negro. Tienden a ser de escasa estatura y tampoco suelen tener demasiada corpulencia. Las raíces del los ryuan se encuentran en los nativos de Varja, que durante varios miles de años vivieron en la isla con una mínima interferencia de otros pueblos. Por eso, es fácil afirmar que es una de las etnias que ha permanecido menos alterada a lo largo de la historia.

Norne: Los norne son los principales habitantes de las regiones nórdicas, los cuales se caracterizan por su corpulencia, sus rasgos adustos, sus revueltos cabellos rubios o pelirrojos y la tonalidad pálida de su piel. Comparten las mismas raíces culturales y hay quienes los llaman la Casta de Holst. Son los habitantes originarios del Pico del Mundo, desde donde se extendieron a otras tierras.

Vildian: Los vildianos ocupan principalmente la franja entre los territorios de Al Enneth y el corazón del Imperio. La mayoría de ellos tienen una complexión media pero fornida, aunque no son demasiado altos. Su piel es ligeramente morena, y el color de su pelo tiene una gran variedad, pero se sitúa más comúnmente entre el castaño y el negro.

Daevar: Los daevar es el grupo étnico más inusual de Gaïa. Tienen la piel muy morena y el pelo completamente blanco, una característica que los hace destacar especialmente sobre otros pueblos. Poseen una constitución atlética y estilizada, facciones finas y ojos oscuros. No son muy numerosos, pero por regla general, la mayoría se encuentra en la zona central del Viejo Continente, principalmente en Togarini. El origen de los daevar es bastante enigmático, pero se sospecha que, al igual que los aionenses, provienen de un grupo diferente de pobladores del antiguo imperio de Sólomon.

Kwa: Más que un solo grupo étnico, los kwa son el árbol del que nacen más de un centenar de grupos minoritarios. Se distinguen por tener la piel y el pelo completamente negros, una característica única en Gaïa. Físicamente suelen ser grandes y corpulentos, y son con diferencia los individuos más altos del mundo. Sus raíces se encuentran en la zona sureste del Viejo Continente, desde donde se han extendido por multitud de países de dichos territorios.

Celsus: Un grupo étnico originario de los lluviosos bosques de Alberia. Se trata de individuos de piel pálida, pelo y ojos claros y robusta constitución. Teóricamente descienden de los habitantes de un antiguo reino que se encontraba en uno de los continentes perdidos, desde donde llegaron hace más de mil quinientos años.

VIDA Y SOCIEDAD

Si por algo se caracteriza el Viejo Continente es por la enorme variedad de culturas que ha visto nacer y morir. Cada una de ellas ha puesto su propio grano de arena en la enorme amalgama de países y sociedades que pueblan hoy en día Gaïa y que le otorgan variedad y color. Pese a que cada uno de los territorios que aparecen en este libro tienen relatadas sus propias culturas y tradiciones, existen ciertos aspectos generales que, en mayor o menor grado, se repiten en casi todos ellos.

Ilustrado por Wen Yu Li

Gobierno

Teniendo en cuenta que durante los últimos siete siglos la mayoría del mundo conocido ha estado unificado bajo un solo poder político, el Sacro Santo Imperio, no es de extrañar que casi todo Gaïa tenga una estructura gubernativa similar. Hasta hace poco los países se consideraban potencias supeditadas al control de Abel, aunque gozaban de una libertad casi absoluta en materia ejecutiva y legislativa. A todos los efectos, el Imperio se limitaba a supervisar el rumbo de la política global y a resolver conflictos entre los distintos Estados. Ello era posible gracias a dos instrumentos: el Alto Senado, una cámara de decisiones en la que se reunían los principales dirigentes de Gaïa, y la figura de los cuatro Señores de la Guerra, los máximos generales imperiales. Pese a todo, la gran independencia de muchos países permitió la aparición de modelos políticos realmente inusuales, como la Orden Ilustrada de Ilmora, el Consejo Comercial de Arlan o la Asociación de Mercaderes de Phaion, una corporación privada que controla el país.

Sin embargo, todo eso ha cambiado en la actualidad. Ahora mismo, tras la fragmentación del Imperio, la mayoría de principados se han vuelto independientes o se han agrupado formando alianzas en contra de Abel. Irónicamente, salvo raras excepciones como Togarini o Goldar, todos conservan la misma estructura gubernativa que han mantenido durante los últimos siglos.

Por regla general, en todos los países siempre existe alguien en la cúspide del poder, ya sea un monarca, un príncipe o un individuo con un título similar. Este tiene potestad sobre todo su territorio y es el encargado tanto de dictar las leyes como de encauzar el rumbo de su país. Dependiendo del lugar, puede estar sólo en el poder o respaldado por un consejo de aristócratas que secundan sus decisiones. En cualquier caso, inmediatamente debajo de él se encuentra la alta nobleza, quienes se comportan como pequeños monarcas dentro de los territorios que tienen asignados. Hay lugares en los que su autoridad es tal que el príncipe no puede más que solicitar su apoyo en lugar de exigirlo.

Otro modelo político de aparición más reciente es el gobierno consensuado. En él, el poder lo ostenta un órgano gubernativo que llega a sus decisiones por votación conjunta. En estos casos, los miembros de dicho consejo pueden ser elegidos por una minoría elitista, como en Gabriel, o incluso por votación popular, como en Ilmora.

Por supuesto, todos estos sistemas varían considerablemente de un lugar a otro, e incluso hay sitios en los que se emplean modelos radicalmente diferentes, como en Phaion o en Baho.

La clase alta

Dentro de la estructura de la sociedad de Gaïa hay que hablar generalmente de dos estratos distintos dependiendo de la posición y los privilegios. El primero de ellos es conocido como clase alta, aquella que recoge a todas las personas que ostentan una condición de favor sobre la gente normal o "plebeyos". Es la clase dirigente, los individuos que se ocupan de mandar sobre los demás. Pero incluso en este grupo, es posible encontrar una amplia diferenciación de categorías.

En primer lugar, en lo más alto del escalafón social se encuentra la llamada alta nobleza, las personas más poderosas de un país. Habitualmente están emparentadas de algún modo con las familias reales o pertenecen a una de las casas principales de la nación. Por lo general sus títulos van acompañados de verdadero poder político, importantes posesiones e incluso pequeños ejércitos personales. Delegados directos del monarca, se ocupan de controlar grandes territorios, supervisar a la baja nobleza, hacer efectiva la justicia y cobrar impuestos. Por todo ello, disfrutan de enormes fortunas y su voz siempre se hace oír dentro de sus fronteras.

Inmediatamente por debajo de estos se encuentra la baja nobleza, la clase más extendida de aristocracia. Dentro de este grupo hay un considerable número de individuos, desde importantes condes o barones hasta pequeños senescales o marqueses. Al contrario de lo que ocurre en el caso anterior, no tienen por que tener necesariamente grandes posesiones ni riquezas; incluso muchos de ellos no son más que personas normales que han heredado de sus antecesores poco más que un título. De cualquier forma, lo habitual es que sí tengan algunas haciendas, como una mansión o un pequeño castillo, y controlen los poblados cercanos a sus tierras bajo la supervisión de la alta nobleza.

Para acabar, es necesario hablar de una nueva clase social que ha surgido en varios países durante los últimos siglos, pero que no ha tardado en adquirir un poder que, en muchas ocasiones, rivaliza o incluso supera a los nobles más importantes: la alta burguesía. Se trata de comerciantes y mercaderes cuya desigual capacidad adquisitiva los ha convertido en personas extremadamente poderosas e influyentes. Muchas veces controlan bancos, el transporte de mercancías o incluso la manufactura, lo que a fin de cuentas, es la verdadera economía de un país. Esta alta burguesía recibe muchos nombres, de entre los que destaca el término "gentiles", que ha sido acuñado en Gabriel. Hay incluso países en los que algunas familias burguesas han desbancado a la nobleza y dirigen ellos mismos el gobierno mediante consejos comerciales. Por todo, hay ciertas desavenencias entre la aristocracia y los gentiles, pues los primeros detestan a menudo la influencia que tienen "meras personas" del populacho. De cualquier forma, lo cierto es que muchos burgueses han adquirido títulos nobiliarios comprándolos o mediante bodas acordadas; así, la línea que separa ambas clases es cada vez más difusa.

Una burguesa de Arlan

Títulos Nobiliarios

A continuación hay una referencia rápida a los títulos nobiliarios más comunes que han sido utilizados por el Imperio durante los últimos siete siglos.

Alto Senador: Título que reciben los miembros del Alto Senado Imperial. Por lo general, son los gobernantes de los distintos principados, aunque pueden delegar su posición.

Príncipe: Tradicional título que recibe el señor de uno de los principados imperiales. Es equivalente al monarca de dicho territorio, y posee un poder absoluto que sólo responde ante el Alto Senado y el Sacro Santo Emperador.

Virrey: Título que recibían las monarquías tradicionales durante el periodo de esplendor del Imperio. A efectos prácticos, era parejo al de príncipe.

Gran Sultán: Título del gobernante de Kushistán. Antiguamente equivalente al de príncipe, pero en la actualidad ostenta un poder supremo del todo independiente.

Rey Faraón: Señor supremo de Estigia, sobre quien recae el poder temporal y espiritual. Hasta la ruptura del Imperio, era equivalente al título de príncipe.

Archiduque: Aunque generalmente puede ser equivalente al título de príncipe, un archiduque está un grado por debajo de este, puesto que puede existir más de uno en un determinado territorio. Es el máximo grado de la alta nobleza, sólo por debajo de los monarcas.

Duque: Señor de una gran provincia. Habitualmente, es el título inmediatamente inferior a príncipe o archiduque. Tiene poder para nombrar nobles menores, jueces, y supervisar las funciones de los tribunales.

Sultán: Equivalente a duque, pero usado en las tierras de Al Enneth. Al contrario que el anterior, un sultán también ostenta cierto poder espiritual como intérprete del destino según la religión Enneath.

Vizconde: Un escalafón por debajo de duque, es el título más bajo dentro de la alta nobleza.

Conde: El título de mayor prestigio dentro de la baja nobleza. Es un alto señor, cuyo poder es equivalente en muchos aspectos a los de un duque, pero con menos prerrogativas de control.

Barón / Marqués: Generalmente existe muy poca diferencia entre ambos títulos, ya que el poder e influencia de ambos puede variar considerablemente, dependiendo de cada territorio.

Senescal: Noble menor o "delegado", cuyo poder depende exclusivamente de un noble de mayor abolengo.

Las otras clases

Los estratos sociales conocidos como clase media y clase baja incluyen a más del noventa y ocho por ciento de los habitantes de Gaïa (aunque hay quien asegura que el porcentaje es incluso más grande). Se trata del conjunto de personas comunes que pueblan el mundo, todos aquellos individuos que carecen de títulos o descomunales fortunas. Nominalmente llamados plebeyos por la nobleza, estos hombres libres ocupan multitud de funciones en la sociedad. En realidad, la línea que separa lo que se considera clase media de clase baja es muy tenue, ya que no responde a nada más que las riquezas personales de cada individuo. Un campesino puede ser considerado en un lugar como alguien de clase baja si vive como un miserable, mientras que otro que lo haga más holgadamente podría ser reconocido como de clase media.

Habitualmente, en la base de toda la estructura social se encuentran precisamente los ganaderos y los campesinos, las personas que se ganan la vida trabajando en el campo y cuidando animales. Su condición puede ser muy diferente dependiendo de si poseen o no las tierras que cultivan y los animales de los que se ocupan. Normalmente en la gran mayoría de territorios no son los propietarios, sino que lo hacen por encargo de algunos de los nobles locales. Por el contrario hay otros lugares, como Helenia o Baho, en los que cada persona posee la tierra que labra. Tradicionalmente, hay principados en los que existe un lazo de servidumbre entre el trabajador y su señor. Aun sin ser propiamente esclavos, pues conservan su libertad, están supeditados completamente a la voluntad de la nobleza.

A continuación están los artesanos y trabajadores de las ciudades, los cuales, ya por cuenta propia o para algún rico burgués, se dedican a elaborar toda clase de productos. Pese a que son generalmente bien considerados, hay países con un alto nivel de industrialización en los que trabajan de sol a sol por una verdadera miseria. Dentro de este grupo existe una enorme variedad de individuos, que pueden ocuparse de innumerables labores.

Finalmente, en el punto más alto de la clase media están los comerciantes y mercaderes, quienes reciben a veces el nombre de burguesía. Son personas que tienen sus propios negocios, y a veces se unen formando gremios o grandes empresas.

El clero

El clero es una clase social que merece una mención muy especial. En la mayoría de las sociedades de Gaïa, y especialmente en aquellos países de mayoría cristiana, los miembros de la Iglesia tienen una gran relevancia por ser considerados los guías espirituales del pueblo. Sin embargo, incluso dentro del propio clero hay que diferenciar entre dos categorías distintas: el bajo clero y el alto clero. Los primeros son los sacerdotes, monjes y canónigos, aquellos que se ocupan de predicar la palabra de Dios. No tienen grandes beneficios especiales, pero por su condición se les permite estar exentos de muchos impuestos. Por encima de estos está el alto clero, el equivalente a la aristocracia de la Iglesia. Son sus dirigentes, las personas que toman las decisiones y organizan el funcionamiento y la economía de las distintas diócesis. La mayoría de ellos son de origen noble, y se les considera de clase alta. Muchas familias aristócratas con varios hijos, incapaces de hacer que todos ellos hereden por igual, hacen que los más jóvenes entren en la Iglesia para tratar de asegurar su futuro.

La esclavitud

Al contrario que ocurre con la servidumbre, la esclavitud es algo que ha estado terminantemente prohibido en el Viejo Continente desde la aparición del Imperio. Según las propias doctrinas por las que se fundó Abel, todo hombre, mujer o niño, sin importar el color de su piel o su fortuna, tiene derecho a ser libre. Desgraciadamente, pese a los elevados valores de estas ideas, existen muchos países que extraoficialmente han seguido admitiendo la esclavitud dentro de sus fronteras. Los ejemplos más claros son lugares como Estigia o Kushistán, donde tras la fragmentación del Imperio no ha tardado en hacerse legal una práctica que se ha mantenido en secreto durante años.

Los esclavos son la clase más baja del escalafón social; por su propia concepción, no se consideran ni siquiera personas, sino objetos o animales que pertenecen a sus respectivos dueños. Estos son libres de usarlos, maltratarlos o incluso a veces matarlos sin sufrir represalias. Al fin y al cabo, cada uno hace lo que quiere con lo suyo.

Vida en las ciudades

Las ciudades de Gaïa son por lo general lugares bulliciosos, llenos de actividad y colorido. Cuanto más próspero es el Estado en el que se asientan, más populosas son sus urbes y menor la vida en los campos. Claros ejemplos de ello serían lugares como Arkángel y Du´Lucart, que a lo largo de los años han experimentado un espectacular aumento demográfico, impulsado por la afluencia de inmigrantes atraídos por la perspectiva de un buen futuro.

Pero por encima de todo, las ciudades son centros de comercio, de cultura y de progreso. Todos los avances que han hecho más cómoda la existencia de los habitantes de Gaïa han tenido su origen en alguna de sus ciudades, lo que ha dado a su vez pie a nuevos adelantos. En

ellas existen a menudo calzadas pavimentadas, escuelas, grandes mercados y una interminable afluencia de productos que permiten a los compradores encontrar cualquier cosa que estén buscando. También ofrecen cierta seguridad a sus moradores, que dejan de preocuparse por el pillaje, las tormentas o el desbordamiento de los ríos. Sin embargo, el verdadero motivo por el que las personas viven en las ciudades es la facilidad para encontrar trabajo y ganarse la vida. No son pocos los que sueñan con hacerse con una fortuna gracias a un buen golpe de suerte.

Una gran verdad es que las ciudades ofrecen a sus habitantes más ventajas que sus contrapartidas rurales, pero también existen gravísimos inconvenientes. En primer lugar, una gran urbe necesita unas medidas de seguridad mucho mayores que las de una aldea. Es raro que una ciudad se vea amenazada por bandidos o mercenarios, ya que sólo un gran ejército puede representar un peligro para sus millares de habitantes. Sin embargo, el depredador natural de las grandes urbes no es una armada invasora; son sus propios carroñeros. Al fin y al cabo, los ciudadanos son el peor enemigo de las ciudades. En las aldeas todos se conocen, pero entre miles de personas, una cara es igual a otra. Eso provoca que, amparados en el anonimato, florezcan los grupos de criminales. Ladrones, asesinos, cortabolsas, pilluelos, mendigos y otras gentes de mal vivir pululan ejerciendo sus oficios a costa de los beneficios de las gentes honradas. Para combatir esto, las ciudades disponen de sus guardias, cuerpos militares independientes que se ocupan de mantener el orden y limitar las actividades criminales a unas cifras aceptables.

El control de la ciudad recae en un organismo de gobierno, nombrado comúnmente por los príncipes o la alta nobleza, y que recibe diferentes nombres (cabildo, ayuntamiento, alcaldía o burgomaestrazgo). Uno u otro, sus funciones son las mismas: asegurar un orden en las obras, controlar la delincuencia y la milicia, obtener los fondos para pagar a los funcionarios necesarios para el ejercicio del Gobierno y dar los permisos necesarios para ejercer actividades en el interior de las ciudades, un sistema necesario para asegurar el auge del comercio local frente a los posibles intrusos.

Vida en el campo

La vida cotidiana en los ámbitos rurales de Gaïa se caracteriza por tres principios: trabajo, sentido práctico y supervivencia. Sin ellos, la mayoría de pueblos no serían capaces de seguir adelante.

Pese a todo, en realidad el día a día en el campo es bastante monótono. Los campesinos trabajan de sol a sol, pues dependen de ello para subsistir y, cuando llega el tiempo de la cosecha, se afanan por recolectar lo que han cultivado con el sudor de su frente. De igual forma, los ganaderos tratan de sacar provecho a los escasos meses de calor mientras llevan a pastar a sus animales. Tras eso comienzan a prepararse para el invierno, reparando sus cabañas, habilitando los caminos y dejando listos los graneros para la llegada de los fríos meses invernales. Y así, el ciclo continúa inalterable año tras año.

En la mayor parte de países, los campesinos son considerados casi como un bien nacional, ya que proveen de materias primas y alimentos a todos los estratos sociales que, pese a ser considerados superiores, dependen directamente del trabajo de los labradores, ganaderos, leñadores y demás gentes del campo. En consecuencia, los nobles locales se aseguran de cuidarlos y darles el apoyo necesario, ya que a fin de cuentas, dependen de ellos en más de un aspecto. A cambio, los campesinos deben pagar los impuestos y trabajar en aquellas obras que deban acometerse para bien común.

Por regla general los pueblos se organizan ellos mismos y lo más normal es que uno de los vecinos sea nombrado alcalde o cabecilla del pueblo, ya sea por su edad, experiencia o dotes de liderazgo. Esta persona es quien se ocupa de mediar en los asuntos menores y de organizar a la aldea. En algunas ocasiones es el noble local quien elige al alcalde.

Al contrario que las grandes urbes, las aldeas no disponen generalmente de una protección en forma de milicia local y, a fin de disponer de una defensa contra los bandidos, tanto los que viven en granjas como los que habitan en pequeñas comunidades colaboran para asegurar el bienestar de la comunidad. Naturalmente, siempre suele haber algún noble encargado de la protección, aunque sus soldados sólo actúan en contadas ocasiones. Por supuesto, si los pueblos crecen lo suficiente, lo primero que hacen es contratar a un par de guardias para asegurar el orden.

Educación y aprendizaje

Al igual que hay grandes diferencias en la cultura y la tradición de cada nación, las desigualdades en materia educativa son notables en todo el Viejo Continente. Lo más común es que cada niño aprenda directamente de sus padres todo lo necesario para vivir, los trucos de su oficio o, si tiene suerte, incluso a leer y escribir. Y si carece de ellos, aún le queda la experiencia y la práctica diaria.

De todos modos, pese a que no existe nada parecido a la enseñanza obligatoria, lo cierto es que una gran cantidad de principados occidentales llevan años creando escuelas públicas, subvencionadas por las arcas imperiales, para que cualquier familia pueda inscribir a sus hijos. En estos colegios se enseñan sólo conocimientos básicos, como matemáticas, lenguaje y algo de historia, pero ya es mucho más de lo que años atrás tuvieron sus familias. Tristemente, aún hay muchos sitios en los que la educación se ve como una pérdida de tiempo que aparta el interés de los niños de lo que realmente debería importarles; el trabajo.

En algunos principados donde la nobleza o la burguesía tienen un estatus muy superior, como Gabriel o Arlan, lo habitual es que las familias importantes contraten instructores privados para sus hijos. Estos maestros particulares están muy valorados, y las principales casas aristócratas se pelean por conseguir a los mejores. A veces, si quieren que sus hijos reciban una educación de mayor prestigio, estas familias los envían hasta Ilmora o a la Gran Universidad de Lucrecio, pues incrementa enormemente su reputación.

Las universidades de Gaïa, o centros superiores de enseñanza, son sin duda las instituciones educativas más importantes. Aún son muy raras y pocos los principados que tienen alguna (de hecho, hay un total de diez universidades en todo el Viejo Continente), pero cada vez aparecen más en los lugares más insospechados. En ellas se reúnen tanto los mejores estudiantes (gracias a alguna subvención) como los miembros de las familias más ricas, formando una verdadera elite social. Cada una permite especializarse en diversas carreras, aunque el mero hecho de licenciarse en cualquiera de ellas representa de por sí un enorme prestigio.



Un campesino de Abel

Ilustrado por Wen Yu Li

Universidades

En estos momentos existen un total de diez grandes centros universitarios reconocidos en todo el Viejo Continente. Sus nombres y el lugar en el que están ubicados son los siguientes:

Universidad Imperial del Ángel	(Arkángel)
Academia de Letras de Yirath	(Yirath)
Academia de Ciencias de Yirath	(Yirath)
Universitas Lectum	(Hausser)
Universitas Scientia	(Hausser)
Universitas Populum	(Hausser)
Academia de Eustace	(Eustace)
Le Ilustre	(Chaville)
La Gran Universidad	(Lucrecio)
La Casa Sacra	(Albídion)

Instituciones mentales

Desde el mismo momento en el que la locura fue catalogada por los eruditos ilmorenses como enfermedad y no como posesión demoníaca, empezaron a construirse algunos sanatorios mentales con el objetivo de estudiar y clasificar dichos trastornos. En estos momentos hay muy pocas instituciones en Gaïa dedicadas a semejante menester y ninguna de ellas es demasiado grande o importante. La mayoría ha hecho pequeños avances, aunque aún hay sitios en los que se opina que la mejor forma de tratar la demencia es una peligrosa operación que puede acarrear terribles consecuencias para el paciente.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

En realidad es bastante difícil precisar el nivel de tecnología exacto que hay en el Viejo Continente a causa de las enormes diferencias que existen entre un principado y otro. Hay lugares que han sobrepasado la Ilustración, mientras que otros ni siquiera llegan a la Edad Media. De cualquier modo, lo que sí se puede afirmar con rotundidad es el hecho de que Gaïa ha experimentado en estos últimos años una verdadera revolución en los campos tecnológicos, que ha llevado el mundo a un momento de cambio.

De entre todos los elementos técnicos que merece la pena mencionar, quizás el más relevante es la imprenta. Gracias a ella, se ha creado un revuelo en el mundo de las letras, permitiendo producir libros a bajo coste y llevarlos así a todos los rincones de Gaïa. Otro elemento muy sorprendente han sido los grandes adelantos en mecánica artesanal, especialmente en lo referente a engranajes de relojería. Con ellos, se han fabricado las más variadas maquinarias, como precisos relojes (tanto de pared como de bolsillo), cajas de música y otros artefactos similares. Es incluso posible que en breve lleguen a construirse los primeros grandes motores de cuerda. De igual forma, los nuevos estilos de soplado de cristal han permitido crear lentes bastante precisas, haciendo posible la fabricación de gafas, catalejos e incluso grandes telescopios para observar las estrellas. Resulta curioso que hace menos de una década se haya empezado a mezclar dichos cristales con líquidos oscuros, lo que da como resultado un cuerpo semitranslúcido que permite ver a través de él, pero no deja pasar la luz muy brillante. De ese modo, se han creado gafas oscuras que protegen contra el sol y otros aparatos del mismo estilo.

Todos estos adelantos y muchos otros no son más que una parte de la tecnología de Gaïa, pues día a día se realizan nuevas y sorprendentes innovaciones.

Disciplinas científicas y medicina

Incluso antes de que Abel fuese establecido, en Ilmora ya existía una verdadera distinción entre diversas disciplinas científicas, como astronomía, botánica, física, química o incluso filosofía. Cada una de ellas se entiende actualmente como una ciencia individual y especializada, en las que ha habido numerosos adelantos en los últimos tres siglos. También se ha llegado a un avanzado entendimiento del cuerpo humano, el funcionamiento de los órganos y el aparato circulatorio, lo que ha permitido realizar impresionantes progresos en el campo de la medicina y la cirugía. Aunque aún se está muy lejos de poder realizar trasplantes u operaciones quirúrgicas de precisión, hay muchos hospitales en los que se han logrado verdaderas maravillas médicas. Existe la anestesia, medicamentos antisépticos y hasta se esteriliza el instrumental. Naturalmente, cirujanos tan preparados son terriblemente raros y escasos.

Pólvora y armas de fuego

Hace poco más de un siglo el mundo se revolucionó con la aparición de la pólvora, que supuso un antes y un después para la concepción armamentística de Gaïa. Gracias a ella no tardaron en desarrollarse las primeras armas de fuego, como los arcabuces o las pistolas de mecha. Desgraciadamente, aún a fecha de hoy, tales artefactos siguen siendo extremadamente raros, poco sofisticados y difíciles de conseguir, así que los únicos fabricantes capaces de confeccionarlos los venden a precios desorbitados. Consecuentemente, ningún ejército de la actualidad puede permitirse estar completamente armado con arcabuces o pistolas. Sólo las naciones más ricas y poderosas pueden costearse el lujo de tener algunos regimientos con un par de cientos de fusileros. Por el contrario, los grandes cañones, que requieren menos sofisticación, se han multiplicado en muy poco tiempo, al igual que artefactos explosivos de mecha.

Sin embargo, las armas no han sido el único uso que se le ha dado a la pólvora. El ingeniero shivatense Yun Lu Fao descubrió que, mezclando explosivos con ciertas sustancias, era posible crear hermosos estallidos multicolores, creando así los primeros fuegos artificiales de Gaïa: las luces de Yun. Hoy en día, no hay ni un solo país que se llame a sí mismo avanzado que no los utilice para ambientar sus fiestas más importantes.

Las maravillas de Lucrecio

Desde la llegada del príncipe Lucanor al trono de Lucrecio, el país no ha dejado de sorprender al mundo con impresionantes maravillas. Sus investigadores han desarrollado, entre otras muchas cosas, enormes adelantos médicos, nuevos métodos de construcción e incluso un motor naval que pretender sustituir algún día los barcos de vela. Sin embargo, todos estos progresos palidecen en comparación con la creación de los primeros zepelines de Gaïa, enormes artefactos voladores que en estos momentos surcan los cielos conectando varios principados. Tras obras así, la gente se pregunta cada día con qué increíble portento les asombrará el enigmático príncipe a continuación.

Lampyridae

Uno de los materiales más importantes del Viejo Continente es el extraño mineral llamado lampyridae. Se trata de una inusual piedra de color gris claro que tiene la extraña cualidad de emitir una potente luz cuando se pone en contacto con el agua u otras sustancias líquidas. Dependiendo de la cantidad de lampyridae y de con cuánta agua se rodee, su luminiscencia es mucho mayor. Por lo general, la luz que emite es de un color blanco puro, pero ello depende de la naturaleza del líquido con el que esté en contacto. Por ejemplo, puede adquirir tonalidades cobrizas cuando se pone en aceite, o roja cuando es con sangre. Muchos investigadores han tratado de averiguar la causa de este fenómeno, pero hasta el momento ninguno ha logrado una explicación científica apropiada.

De cualquier manera, lo cierto es que el lampyridae tiene numerosas aplicaciones prácticas en Gaïa, y que en un gran número de países lo usan de variadas formas. Su función más básica es la de iluminar casas y calzadas, ya sea como simples lámparas o farolas. Hay toda clase de modelos, desde un recipiente lleno de agua con un fragmento de lampyridae en el centro, a otros mucho más avanzados, como farolillos de cristal que contienen agua pura con una piedra en su interior, sostenida por finos cables metálicos.

Por desgracia, el lampyridae tiene un uso limitado, ya que pese a que tarda varios siglos en perder sus cualidades, sufre algún tipo de degeneración tras un contacto prolongado con el agua. Como consecuencia, tras uno o dos años empieza a emitir un fuerte y desagradable olor que puede incluso producir mareos. Si la degeneración se prolonga (a veces, requiere incluso más de un siglo), empieza a emitir un gas que puede resultar mortal.

El legado de Sólomon

Es una creencia ampliamente extendida que el ancestral imperio de Sólomon era poseedor de un nivel tecnológico muy superior al actual. Pese a que muchos investigadores han hecho decenas de conjeturas al respecto, lo que se conoce de ese periodo es realmente mínimo. Simplemente se puede aseverar que muchas de las maravillas que actualmente han sorprendido al mundo tienen como base los antiguos descubrimientos de Sólomon, inventados a partir de restos y ruinas dejadas atrás por estos.

ECONOMÍA Y COMERCIO

La economía y el comercio son las piedras angulares de cualquier nación del mundo, y los principados de Gaïa no son ninguna excepción. Además de sus actividades internas, la mayoría de países comercian en mayor o menor medida entre ellos, creando un inmenso mercado global. Los principales núcleos de comercio en Gaïa se centran en tres puntos: el centro del Viejo Continente (lo que incluye Abel, Togarini y Arlan), la Costa de Comercio y la isla de Varja. No obstante, muchos otros países poseen fuertes economías, basadas en sus recursos naturales o en su comercio interior.

El capital de cada nación se basa en la cantidad de oro que posee, lo que determina la riqueza o pobreza de un territorio. Cada vez es más frecuente que grandes empresas, creadas por la asociación de importantes mercaderes, dominen el mercado, ya que unidos obtienen un verdadero predominio al que ningún pequeño comercio puede compararse. Por suerte, aún hay muchos lugares del mundo por donde no se han extendido, y en la mayoría de sitios aún priman las viejas tradiciones.

Monedas y tasas de cambio

Cada país de Gaïa acuña su propia moneda siguiendo las normativas que hasta el presente momento ha fijado el Imperio. Su forma puede variar considerablemente de un lugar a otro, pero siempre tienen la misma cantidad de oro o plata para asegurar que no haya grandes diferencias en su valor. Por ejemplo, los yin de Lannet son alargados y de forma ovalada, y las piezas de Estigia tienen complejas formas geométricas, pero ambos pesan lo mismo y se componen de la misma cuantía de oro. De cualquier modo, la moneda más habitual y extendida es el escudo imperial, una moneda tradicional que tiene por una cara la enseña de Abel y por la otra el del lugar donde fue expedida.

La situación actual, tras la fragmentación del Imperio, ha provocado una temporal inestabilidad en las divisas. Muchos países han empezado a acuñar su propia moneda de nuevo, sustituyendo las de curso legal por otros modelos diferentes. De igual forma, las monedas de naciones extranjeras han dejado de ser aceptadas en ciertos lugares, o simplemente se crea una tasa de cambio inferior.

Entidades bancarias

Desde hace algo más de tres siglos se ha desarrollado en Gaïa un sistema bancario muy bien estructurado. Su nacimiento se debe a la originaria necesidad de encontrar un lugar seguro en el que guardar el dinero. No obstante, a causa del auge del comercio, estas empresas no tardaron en ofrecer nuevos servicios que han hecho de ellas verdaderos colosos de la economía. En esa época era preciso encontrar una manera de viajar de un lugar a otro sin tener que trasportar grandes sumas de dinero para realizar transacciones. Como consecuencia de dicha necesidad, aparecieron las primeras compañías que tenían como fin depositar en ellas el dinero para, con posterioridad, retirarlo en alguna de sus sucursales.

Al principio este sistema sólo servia dentro de un mismo principado, pero actualmente ya existen multitud de bancos que ofrecen sus servicios en varios países a la vez. Por supuesto, las medidas de seguridad para evitar los fraudes son excepcionalmente avanzadas, y los bancos requieren multitud de identificaciones, entre los que se incluyen claves secretas y firmas para poder sacar dinero.

Los clientes reciben un pequeño libro de cuentas que deben llevar consigo para extraer dinero. Cada vez que efectúan cualquier operación, el libro ha de ser sellado siempre por la oficina que hace el pago. Naturalmente, las diversas sucursales se envían informes secretos sobre las cuentas de sus clientes, como medida para asegurarse de que no les estafen y mantener actualizadas las verdaderas cantidades que estos tienen depositadas.

Trabajo e industria

Los campesinos trabajan la tierra en los pueblos, los artesanos crean todo tipo de manufacturas en las ciudades, los comerciantes transportan de un lugar a otro sus productos y los grandes burgueses organizan a miles de peones a su cargo. Generalmente, todos y cada uno de los habitantes de Gaïa ocupan su tiempo con un trabajo que les proporciona suficiente dinero para vivir (o malvivir, en algunas ocasiones). Aunque varía de un lugar a otro, un simple trabajador varón suele ganar entre una y cinco monedas de plata por jornada, un sueldo que le permite mantener a su familia. Las mujeres suelen cobrar ligeramente menos y, en los lugares donde los niños trabajan desde pequeños, es difícil que ganen más de cinco escudos de bronce.

Actualmente, sobre todo en las grandes ciudades, cada vez existe una mayor cantidad de oficios diferentes y altamente especializados. Por tanto, es posible encontrar jardineros, cartógrafos, peluqueros, panaderos, detectives o cien profesiones más donde antes sólo había once o doce categorías.

Una gran novedad que ha revolucionado el mercado ha sido los métodos de fabricación en masa de las factorías de Chaville, Arkángel y otras ciudades avanzadas. Se trata de grandes fábricas que producen en cadena, haciendo que la velocidad del trabajo se incremente enormemente (aunque en detrimento de la calidad).

Impuestos generales

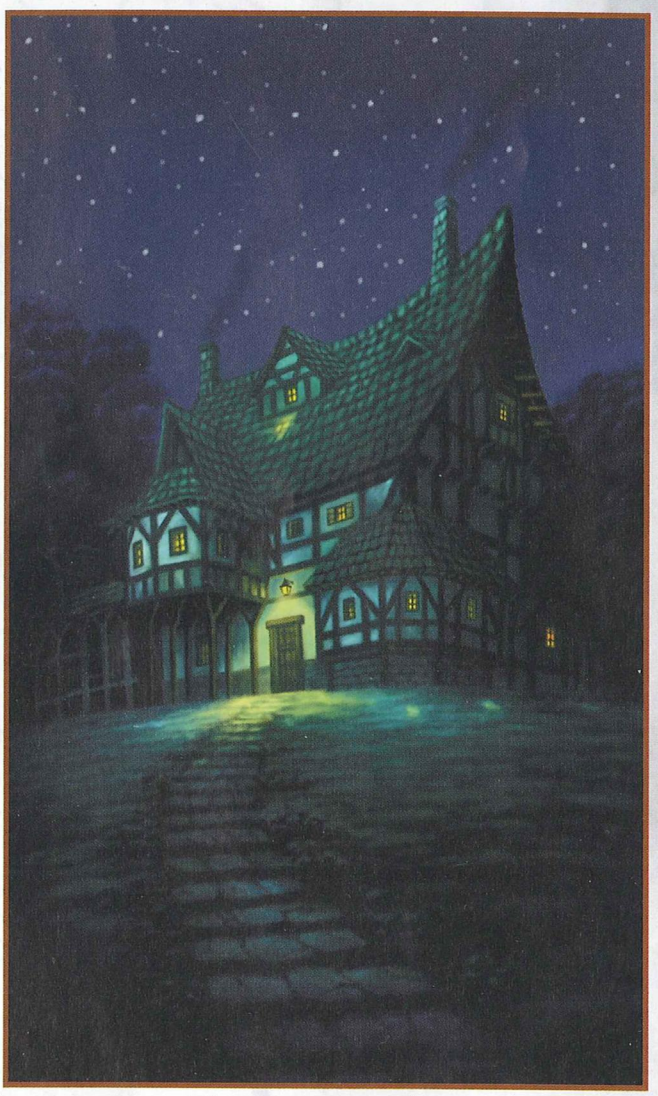
La mayoría de países con un gobierno centralizado obligan a sus habitantes a pagar algún tipo de impuesto para mantener las arcas públicas. Generalmente, el cobro se realiza localmente, dentro de cada villa, pueblo o ciudad. El encargado suele ser el noble de la zona, que delega en un cuerpo de recaudadores de impuestos, secundado por la guardia o las milicias de la región. Dado que es imposible obligar a pagar impuestos a todas las personas que viven en un determinado lugar, sobre todo en el caso de las grandes urbes, el cobro normalmente se realiza a las personas censadas, aquellas que tienen posesiones en la zona, o quienes quieran comerciar dentro de un determinado lugar. De hecho, casi todos los productos que se ponen en venta están gravados con algún tipo de impuesto, que encarece considerablemente su precio.

Impuesto sobre armas

Durante el reinado de Lázaro Giovanni, el Imperio introdujo un espectacular impuesto sobre la venta de armas que gravaba en más del setenta por ciento su valor real. Esta medida tenía como fin reducir el número de ventas de espadas, ballestas y artefactos similares, para evitar la formación de grupos armados independientes de Gobiernos y fuerzas políticas. El enorme éxito alcanzado produjo que el impuesto se haya mantenido hasta la actualidad, razón por la que las armas en Gaïa suelen tener un precio bastante elevado. Naturalmente, hay países que nunca han respetado demasiado dicho impuesto, como Goldar o Dwänholf, y otros que tras la ruptura del Imperio han reducido considerablemente el gravamen a un veinticinco o cincuenta por ciento, tratando de impulsar las ventas de armas.

VIAJES Y TRASPORTES

Aunque la mayoría de personas viven atadas a un solo territorio, es una necesidad muy común en la gente de Gaïa el viajar de un lado a otro, ya sea por motivos de trabajo o simple placer. Antaño los viajes implicaban un gran peligro, y sería una mentira afirmar que hoy en día no lo siguen haciendo, pero la verdad es que las cosas han cambiado considerablemente en la actualidad considerando cómo eran siete siglos atrás. Durante el periodo de predominio y expansión de Abel, el Imperio ordenó la construcción de más de medio centenar de grandes calzadas para unir los diferentes principados entre sí. De ese modo, aunque la red distaba de ser perfecta, la capacidad de viajar de un lugar a otro mejoró increíblemente.



Una de las tantas posadas de los caminos

Además de las grandes calzadas, es bastante común que existan caminos bien atendidos en las principales rutas de comercio y entre las aldeas y las ciudades cercanas. El resto de senderos quedan a la buena disposición de lugareños y nobles locales, lo cual no redunda siempre en unas buenas vías de comunicación.

La forma más habitual de viajar suele ser a pie, pues no todo el mundo puede permitirse el lujo de mantener una montura. Sin embargo, el número de personas que viaja a caballo, en caravana o en carreta es cada vez más elevado. Desde hace mucho, en Gaïa existen compañías de viaje, grandes empresas que se dedican a realizar desplazamientos en caravana entre diversos puntos del continente. Por un precio que varía según el recorrido, es posible ir de un lado a otro con la seguridad que brindan los otros acompañantes y algunos escoltas. Salpicando todos estos caminos se pueden encontrar fondas u hostales de viaje, que sirven para que los viajeros disfruten de un techo y un buen reposo tras una larga jornada, además de evitar perderse en la oscuridad o tener un mal encuentro con fieras nocturnas o asaltantes. Es importante mencionar que, en el caso de que existan grandes ríos, el transporte fluvial por el interior es también un método muy utilizado (incluso más que ir a pie), pues brindan tanto seguridad como una mayor velocidad.

Para los viajes por mar, los países de Gaïa tienen sus flotas de comercio, entre las que pueden encontrarse multitud de barcos de pasajeros. Goletas, fragatas, galeras y galeazas, todos los tipos de barcos imaginables, están a disposición de los viajeros de hoy en día. Lo más común suele ser contratar a una compañía comercial de transporte, pero también existen capitanes de alquiler que son dueños de sus propios barcos. El problema de las compañías comerciales es que llevan barcos de escolta, debido a la proliferación de la piratería, y los galeones de guerra no son nada rápidos. Los barcos libres, en cambio, ofrecen velocidad y discreción, y son la mejor opción cuando se quiere salir de algún sitio sin preguntas embarazosas. Por supuesto, la seguridad es menor y el coste más elevado, pero no son pocos los que prefieren pagar más a cambio de un servicio más personalizado.

Pero resulta imposible olvidar el mayor adelanto en materias de viajes y trasportes que ha experimentado Gaïa en los últimos siglos, la creación de las cuatro líneas aéreas de Lucrecio. Gracias a la aparición de los zepelines, el mundo se ha hecho un poco más pequeño, ya que es posible viajar en pocos días de un confín a otro del Viejo Continente o incluso cruzar los océanos en dirección a Manterra. Pese a todo, no han tardado en surgir voces haciendo referencia al accidente que tuvo La Dama hace meses, proclamando que si Dios quisiera que los seres humanos volasen, les habría dado alas.

LENGUAS DE GAÏA

A lo largo de los siglos, en Gaïa se han desarrollado multitud de interesantes lenguajes. De hecho, pese al claro predominio del latín como lengua oficial del Imperio, cada cultura con una personalidad propia y marcada posee al menos uno o dos idiomas. De ese modo, no es de extrañar que en las Tierras de Al Enneth se hable el jashú, o que en la isla de Varja nunca haya dejado de usarse alguna de las dos vertientes del yamato. Dada la amplitud y variedad de las fronteras, resulta prácticamente imposible hacer una lista taxativa de todos los idiomas existentes en la actualidad. Es más, el Trivium y la Gran Universidad de Lucrecio han clasificado al menos alrededor de medio centenar de idiomas de uso común, y eso sin contar con las decenas y decenas de diferentes dialectos. Trece de todas estas lenguas comunes son consideradas como oficiales en los diferentes países del Viejo Continente, y se las suele contemplar en consecuencia como los idiomas principales del mundo.

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

Ilustrado por Raúl Rosell

Latín: Sin duda, el latín es el idioma más extendido de Gaïa, pues más de la mitad de sus habitantes lo usan como lengua principal. Es simple pero culto, tanto en su forma oral como escrita, lo que da pie a multitud de dialectos; en la actualidad, los lingüistas han encontrado más de doscientas variedades. Tienen sus orígenes en la lengua del ancestral imperio de Sólomon, aunque es mucho más coloquial y se ha simplificado con el paso de los años.

Arkes: Idioma de origen nórdico, que encuentra sus orígenes varios siglos antes del nacimiento de Holst. Es muy brusco y ruidoso, y es habitual que requiera alzar la voz para diferenciar una palabra de otra. Es posible que tenga una fuerte influencia del lenguaje de los Jayán, que convivieron con los nórdicos siglos atrás. Su versión escrita es muy rudimentaria, y permite una pobre literatura.

Hermital: Pese a que tiene algunas palabras similares al arkes, el hermital es un idioma con una raíz radicalmente distinta. Mucho más complejo y elaborado, cada palabra tiene multitud de terminaciones que dan significado a la palabra. Su versión escrita es terriblemente compleja y larga, ya que supone el aprendizaje de más de diez simbologías distintas por cada denominación. Un libro escrito en hermital podría perfectamente ocupar cuatro veces más que su equivalente en latín.

Tarazv: Un viejo dialecto derivado de un código pirata que usaban los marinos en la Costa de Pelegrí. Se caracteriza por combinar sonidos con gestos. No tiene versión escrita.

Ailish: Se trata de un idioma claro y bien estructurado que se desarrolló en los bosques de Alberia hace algo más de mil años. Es una lengua extremadamente culta, que toma cierta influencia de los lenguajes élficos. Su alfabeto está compuesto por runas, cada una de las cuales representa el nombre de un tipo diferente de espíritu.

Ogashima: Extraña mezcla coloquial entre el yamato y el latín, cuya utilización lo ha convertido en un leguaje por derecho propio. Usa una combinación simplificada de ambos formatos de escritura.

Jashú: El segundo idioma más hablado de Gaïa, el jashú, se caracteriza por su musicalidad y la rápida sucesión de fonemas de su forma oral. Según afirman los seguidores de Jihamath, es la lengua de los ángeles que le fue conferida a El Eyad para interpretar el Libro del Destino. Tiene cierto parecido fonético con la lengua de los Ebudan, aunque sus formas escritas son radicalmente diferentes.

Kannawa: El kannawa es el idioma más extendido de Nanwe. Es muy arcaico y su fonética esta llena de sonidos guturales y chasquidos, extremadamente difícil de imitar para alguien que no lo haya practicado desde niño.

Sheeham: Lengua con multitud de dialectos, hablada por los nativos de la sabanas. Pese a su escasa complejidad, tiene una estructura gramatical muy avanzada. Es, posiblemente, el único lenguaje escrito que combina los colores de las letras para expresar términos diferentes. No posee el más mínimo parecido con ninguna otra lengua conocida.

Irula: Llamada "la lengua del conocimiento", irula es el complejo idioma que usan los sabios de Baho. Tiene varios alfabetos y formatos de escritura, que hace que tanto hablarlo como escribirlo sea muy difícil. Se cree que deriva de la unión del jashú con la lengua de los Devas, aunque en la actualidad no parece guardar ninguna relación con estas.

Kola: Conocido generalmente como el "idioma de la fuerza", es una versión simplificada del irula, aunque fonéticamente suenan de un modo muy diferente. No posee versión escrita.

Yamato: Con más de cinco mil años de historia, el yamato es el idioma más antiguo del hombre que aún sigue hablándose. Nació en la isla de Varja y desde sus orígenes ha experimentado numerosos cambios, tanto fonéticos como léxicos. Tiene enormes influencias de la lengua Daimah, tantas que incluso podría llegarse a considerar uno de sus dialectos. Es un idioma muy estructurado, con unas reglas muy fijas. Resulta fácil de hablar, pero su versión escrita es muy compleja, pues cada palabra se representa con una grafía diferente.

Yamato shun: Un dialecto simplificado del yamato, cuyos cambios son tan notables que los lingüistas lo consideran prácticamente una lengua diferente. Oralmente ambos conservan una gran similitud, pero las reglas escritas del yamato shun son del todo diferentes, al primar la simpleza y la unificación de símbolos.

Lenguas muertas

Además de los idiomas comunes, existen multitud de lenguas desaparecidas o en desuso, a las que los escolares llaman lenguas muertas. La mayoría de las que se conocen en la actualidad pertenecen a las etnias no humanas que desaparecieron tras la Guerra de Dios. No obstante, también hay muchas otras de antiguos imperios que se extinguieron por el paso del tiempo, o cuyos orígenes son del todo desconocidos. Algunas lenguas muertas son estudiadas de manera habitual por los eruditos de universidades imperiales, mientras que otras como nepranus o elium lacrimae están prohibidas por decreto de la Inquisición o de Tol Rauko, por considerarlas peligrosas.

Al contrario que los idiomas comunes u oficiales de cada país, el conocimiento de las lenguas muertas es algo extremadamente poco habitual. Sólo algunos lingüistas, arqueólogos u ocultistas han tenido la oportunidad de dominar alguna de ellas. En consecuencia, suele ser necesario algún requerimiento lógico para su aprendizaje previo en una partida, alguna justificación que permita al personaje poder haberlas abordado en el pasado.

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

Nepranus: El principal idioma de los Duk´zarist, llamado también habla oscura, es un complicado y armonioso lenguaje. Se caracteriza por la inusual forma de escritura, ya que cada palabra se inscribe en todos los sentidos: de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba a abajo y de abajo a arriba.

Elium lacrimae: La "lengua de las lágrimas de luz", es un selecto y extraño lenguaje hablado principalmente por elementales de luz y algunos sacerdotes Sylvain que adoraban a C´iel y a las Beryls. Se trata de un idioma único, ya que en lugar de palabras usa tonos musicales y canciones. Tiene una versión escrita, más semejante a una partitura musical, que sólo puede ser complemente descifrada interpretándola.

Legameton: La ancestral lengua de la clase alta de Sólomon. Tiene una escritura detallada y tremendamente compleja, en la que cada letra parece una runa compuesta a su vez por multitud de otras más pequeñas. Es el lenguaje de programación que usan las Logias Perdidas.

Ultwe´alariel: El idioma más común y extendido entre los Sylvain. Tiene una estructura gramatical muy parecida al ailish de Alberia, aunque su fonética y escritura difieren completamente.

Dael: Resulta muy difícil precisar el origen de este idioma, ya que no parece estar asociado a ninguna raza o etnia. Hasta la fecha, sólo se han encontrado algunos restos escritos en ruinas ubicadas en las tierras de Al Enneth (principalmente en los desiertos de Salazar), por lo que se especula que debió de tratarse de un viejo idioma usado por un imperio de la antigüedad. De momento, no se ha logrado descifrar más que algunas limitadas palabras, y aún se desconoce cómo podría ser su forma oral.

Kamyu: El viejo lenguaje de los Kami, considerado por la gente de Varja como el idioma de los dioses. Su significado se ha perdido con el paso de los años, pero algunos sacerdotes aún usan sus palabras como ensalmos.

Lileth: Según la tradición Lilium, lileth es el lenguaje secreto de los espíritus, y sólo los más sabios sacerdotes son capaces de interpretarlo correctamente. En su versión oral, se compone de palabras alargadas, silbidos y sonidos guturales. Los textos escritos son muy raros, pero usan un sistema de líneas curvas y puntos extremadamente difíciles de leer.

Yvah: La lengua culta del antiguo imperio de Yehudah, yvah es un idioma que contiene numerosas referencias a fórmulas mágicas y sobrenaturales. Sus letras simulan códigos y pentagramas mágicos, con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Muchos grimorios de conocimiento mágico escritos por la mano del hombre lo usan.

S´lish: Intrínseco e incognoscible idioma usado por ciertas entidades sobrenaturales. No es fácil trazar sus raíces, pero se supone que nació de una cultura no humana que probablemente adoraba algún aspecto del Shajad Abaddon. La Iglesia considera que es la lengua del infierno, y lo cierto es que la mayoría de criaturas demoníacas la emplean o la conocen. Tiene un tono sinuoso, difícil de pronunciar para los seres humanos.

El Conocimiento de las Lenguas Muertas

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

Nepranus	*Ocultismo 40, Historia 40*
Elium lacrimae	*Ocultismo 40, Historia 40, Música 40*
Legameton	*Historia 60, Ciencia 40*
Ultwe´alariel	*Ocultismo 40, Historia 40*
Dael	*Historia 80*
Kamyu	*Ocultismo 40, Historia 20*
Lileth	*Ocultismo 80*
Yvah	*Ocultismo 40, Historia 40*
S´lish	*Ocultismo 120*

LA LEY

Debido a la influencia del Sacro Santo Imperio, la ley en el Viejo Continente está constituida siguiendo unos principios legislativos muy modernos. Gracias a ello, en la mayoría de países se aplican las mismas leyes para nobles y plebeyos, lo que crea cierta igualdad teórica entre las diferentes clases. Naturalmente, la práctica suele ser muy distinta, puesto que cada estamento tiene su propio tribunal y, por lo general, los aristócratas reciben muchos más privilegios procesales. De un modo u otro, cada país ha poseído tradicionalmente la capacidad de dictar sus propias leyes siempre que no se saliera de los principios dictados por Abel, así que las diferencias legales entre los distintos territorios son a veces más que notables. Nadie espera que en los helados páramos de Goldar, donde apenas existe la ley, alguien comprenda la idea de tribunal tal y como se hace en Abel.

Probablemente, el principio legal más avanzado del Viejo Continente es el hecho de que todo el mundo tiene derecho a ser juzgado por sus delitos. Eso no significa, ni mucho menos, que las personas sean inocentes hasta que se demuestre lo contrario, pero sí que, por lo menos, podrán hacerse oír ante un juez para que evalúe el peso de su crimen y emita una sentencia justa. A menudo, este precepto se incumple incluso en el propio corazón del Imperio, y algunos delitos menores son castigados en el acto por las autoridades. Hoy en día, nadie espera que la guardia se moleste en detener a un ladronzuelo que ha robado unas manzanas para presentarlo ante el juez. Lo más probable es que se limiten a darle un buen susto (o incluso unos cuantos golpes si es muy reincidente), antes de hacer perder el tiempo a los ocupados magistrados.

Otro elemento que muestra la modernidad de la ley es que, en la gran mayoría de territorios pertenecientes al Sacro Santo Imperio, así como en los principados con una cultura similar, todos los acusados por delitos cuya pena pueda ser superior a seis meses de cárcel tienen derecho a un abogado popular gratuito que les defienda. Desgraciadamente, estos defensores públicos están obligados a llevar centenares de casos, por lo que pueden dedicarles un tiempo muy escaso.

Por lo general, en todas partes la palabra de las autoridades se considera prueba más que suficiente, por lo que si cualquier persona es pillada in fraganti cometiendo un delito, el juicio puede ser poco más que una mera formalidad para llegar a una rápida sentencia. Es más; las investigaciones criminales son muy poco frecuentes, y se limitan sólo a delitos de cierta relevancia. Aun así, la mayoría de países culturalmente avanzados tienen secciones dedicadas a la investigación y esclarecimientos de los crímenes más importantes.

Castigos y penas

Igual que la ley varía de un territorio a otro, así también lo hacen los castigos y las penas. Lo que en un sitio puede ser sancionado como un delito menor, hay lugares donde puede llegar a ser considerado como una terrible afrenta contra el poder establecido.

Los castigos más habituales son el cepo, común por hurtos menores o lenguaje inapropiado, y los azotes públicos. La cárcel se reserva para la mayoría de delitos de cierta trascendencia, como el robo o el contrabando. Es importante recalcar que la prisión no se ve como un acto de redención ni trata de reinsertar al delincuente en la sociedad; no es más que un castigo que pretende desalentar a las personas a cometer más crímenes. La privación de libertad suele conllevar algún tipo de trabajo forzado, haciendo que los cautivos se ganen el pan. Hace tiempo que Abel prohibió la tortura física, pero aún hay países como Estigia o Togarini que la siguen usando como castigo. Finalmente, la condena a muerte ocurre sólo como consecuencia de delitos muy serios, como alta traición, asesinato o crímenes de la mayor gravedad.

Por regla general, todos los crímenes conllevan también alguna clase de multa pecuniaria, sin importar su naturaleza. Así, una persona condenada a prisión puede verse obligada a pagar fuertes sanciones económicas tanto al tribunal como a los damnificados por sus actos.

Ley eclesiástica

La Iglesia cristiana tiene su propia ley y tribunales, que actúan de manera paralela a la ley gubernativa. Si una persona incumple una ley eclesiástica, la Iglesia puede perseguirle por su cuenta o solicitar a las autoridades oficiales que lo detengan. Comúnmente la ley eclesiástica es más permisiva y leve que la laica, pero los castigos son mucho más terribles, ya que en ningún caso contemplan la prisión. Las penas pueden acarrear terribles consecuencias, como ser apedreado, latigazos u otras cosas mucho peores. La división de la Inquisición es particularmente conocida por juzgar a los brujos, cuyo castigo más habitual suele ser la muerte en la hoguera.

DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO

La gente necesita divertirse para vivir y eso no es ninguna excepción en Gaïa. Todos y cada uno de los principados tiene sus particulares maneras de pasar el tiempo, formas de escapar de la monotonía diaria y dar algo de color a la vida. Lo cierto es que pese a las grandes diferencias culturales que hay entre los diversos territorios, por lo general todo el mundo comparte unas tradiciones similares a la hora de divertirse. Al fin y al cabo, el entretenimiento es algo intrínseco en las personas allá donde vivan.

Diversiones para las clases privilegiadas

Comúnmente, las personas ricas suelen disfrutar de entretenimientos refinados y propios de su posición social. Su capacidad económica superior les permite gastar elevadas cantidades de dinero en sus pasatiempos, todo con tal de dar algo de color a sus vidas y probar que están por encima del gentío.

Lugares como la ópera o el teatro son muy visitados por la nobleza y la burguesía, donde el lujo está al nivel de las exigencias de los privilegiados. Las casas de ópera o de representaciones teatrales no reparan en gastos para satisfacer a su exigente público, e invierten grandes sumas en escenografía, vestuario y cualquier cosa que pueda elevar la calidad de lo que ofrecen a sus espectadores.

Otros lugares muy frecuentados por las clases altas son los museos y las exposiciones de arte, donde pueden observar el talento de artistas

de renombre y sorprenderse con maravillas de todas partes. De igual modo, los zoológicos son también un lugar predilecto, especialmente para las mujeres y los niños.

La caza es otro de los favoritos indiscutibles, sobre todo entre los jóvenes que buscan emociones fuertes. Al contrario que los meros cazadores locales, la mayoría de nobles y burgueses acuden a cotos de caza privados, clubes extremadamente exclusivos en los que pueden perseguir animales exóticos traídos de los confines del mundo. Esta afición es enormemente popular en algunos principados muy refinados como Gabriel, donde es habitual realizar viajes hasta "lugares salvajes" como Nanwe o Goldar para encontrar las mejores presas y luego presumir de ellas ante sus amigos. No hay ni que decirlo, suelen ir acompañados siempre de profesionales para que les ayuden y velen por su seguridad.

Sin embargo, de todas las diversiones de las clases privilegiadas, ninguna se acerca ni de lejos a la popularidad de los bailes y cenas de sociedad. Se trata de grandes reuniones de alta alcurnia que celebran periódicamente diversas familias. Sus motivos pueden ser muy variados, desde presentar a alguien nuevo en sociedad a celebrar cualquier clase de festividad. En ellas los nobles charlan, bailan y se divierten, al igual que cierran negocios o toman importantes decisiones. Hay algunas personas que se preparan durante semanas para atender correctamente a la etiqueta o destacar en el baile.

Una mención especial merece la isla de Paradís Paradís, pues pese a su reciente creación, las atracciones que ofrece han conseguido hacerse tremendamente populares en todos los países de Gaïa. Ciertamente no han tardado en surgir parques competidores, pero hasta el momento ninguno se acerca ni remotamente a la calidad y espectacularidad de Paradís Paradís.



Un baile de la alta sociedad de Gabriel

Ilustrado por Luis NCT

Diversiones para las clases bajas

Al contrario que las personas adineradas, las clases bajas no tienen acceso a entretenimientos demasiado refinados, pero desde luego el aburrimiento y la imaginación de alguno de ellos ha hecho que tengan un repertorio casi igual de variado. Por norma, estos individuos se distraen acudiendo a los espectáculos callejeros que juglares y artistas ambulantes presentan a diario. Todos los pueblos grandes o barrio de las ciudades importantes suelen tener una calle inundada de comediantes y actores dispuestos a entretener a la plebe a cambio de unas cuantas monedas. Juegos con animales, malabares o representaciones públicas son las diversiones más comunes para escapar de la rutina. Esta afición ha provocado que diversos circos itinerantes, cada vez más frecuentes, visiten las ciudades de vez en cuando anunciando su llegada a viva voz. Por una simple moneda de plata o una cantidad incluso menor, una persona y su familia pueden sentirse en la cima del mundo viendo un espectáculo que para ellos es único.

Otros de los lugares de entretenimiento más comunes son los bares y tabernas, a los que muchos trabajadores acuden a descansar al acabar su jornada. Tomar un poco de vino o de cerveza mientras algún músico o cantante ameniza el ambiente es una escena tradicional en cualquier lugar del mundo. Por supuesto, hay que remarcar la importancia de festividades y verbenas, que la gente espera con gran interés y expectación. El pueblo disfruta plenamente de tales acontecimientos, ya que brindan una oportunidad de bailar, comer y disfrutar a lo grande, relegando cualquier otro problema.

Pero tampoco se puede olvidar que existen diversiones mucho más salvajes en los lugares más recónditos de Gaïa. En sitios como Goldar o Haufman, hay arenas de combate donde los luchadores se enfrentan entre ellos o contra bestias salvajes para diversión del público. En tales espectáculos, la sangre y la vida humana pueden ser moneda de cambio en las apuestas.

Música

La música es un elemento de considerable importancia en la mayoría de culturas y sociedades. En Gaïa, cada país suele tener una arraigada tradición musical, con sus propios estilos y tendencias. Sin ir más lejos, las zonas nórdicas son conocidas por la estruendosa fuerza de sus canciones, las islas orientales por su lento y refinado estilo, y los territorios occidentales por su variada sonoridad. Sin embargo, durante los últimos siglos Gaïa ha experimentado un verdadero florecimiento musical, muy similar al que ha logrado en cultura y tecnología. Por tanto han surgido multitud de nuevos estilos, como el jazz, el flamenco, el blues o incluso una arcaica versión de la música pop. De igual forma, tratando de seguir los avances de los nuevos tipos de música, existen multitud de instrumentos inusuales, algunos de los cuales son extremadamente modernos, como pianos, saxofones, órganos o incluso baterías.

Mención especial merece la reciente figura de los ídolos musicales, que desde hace menos de treinta años han empezado a aparecer con una fuerza imparable. Se trata de cantantes o grupos que reciben una fuerte promoción y publicidad por parte de intereses privados. Suelen ser jovencitas especialmente atractivas o chicos de aspecto rebelde que emplean los más novedosos estilos musicales. La fama de alguno de ellos ha dado la vuelta a Gaïa, y la gente los sigue con fervor.

Actualmente, la cantante revelación del momento es la misteriosa Andiel, una preciosa joven cuya voz cautiva a todo aquel que la escucha. En realidad, ha obtenido ese talento del doctor Schwarzwald, quien cumplió el sueño de la joven de convertirse en una cantante famosa.

Festividades

Si hay algo que nunca sobra en Gaïa eso son festejos y festividades. Desde los lejanos rincones de Baho al mismo corazón de Abel hay multitud de celebraciones, tanto de ámbito religioso como cultural. Muchas han nacido como recordatorio de grandes acontecimientos, mientras que otras no son más que fiestas "ficticias" creadas por intereses económicos para vender productos. Cada país tiene aproximadamente unas veinte o treinta festividades anuales, sin contar con las que cada pueblo o ciudad puedan celebrar independientemente. A continuación aparece un listado de algunas de las más conocidas y con mayor repercusión en todo el mundo.

Día de los Cielos Infinitos

15 de abril *(Estigia)*

Esta fiesta estigia está consagrada al dios Amenhotep, y su celebración se centra alrededor de los Reyes-Faraones que son sus descendientes. Centenares de peregrinos se dirigen a la capital para celebrar un inmenso festival, mientras que el Rey-Faraón recibe los más ostentosos regalos de los nobles que tratan de complacerle.

Magatama Matsuri

13 de agosto *(Varja)*

Este día es celebrado de una manera muy distinta en los dos imperios de Varja, pues rememora la apropiación de las piedras de Alma por parte de Lannet. Estos lo celebran como un día de exaltación del espíritu nacional mediante banquetes, música y competiciones en las que los samuráis se enfrentan unos a otros, probando su habilidad ante sus señores. Contrariamente, en Shivat es un día de melancolía, meditación y rezos, pues se dice que es el momento del año en el que los espíritus de Ashura están más cerca del mundo. La gente va a los templos y hace ofrendas, tratando de evitar entablar conflictos que puedan atraer a los engendros de la guerra.

Semana de Dones

Primera semana de abril *(Salazar)*

Una vez al año, los nómadas de Salazar se reúnen durante una semana para comerciar y repartirse las zonas del desierto. Habitualmente, se celebran todas las bodas y tienen lugar festividades variadas, que incluyen bailes y otras competiciones.

Imperus Magnus

16 de septiembre *(Sacro Santo Imperio, Alianza Azur, Estados Episcopales)*

Posiblemente, es la fiesta laica más importante de Gaïa. En ella se celebra el día en el que se fundó el Sacro Santo Imperio. En todas partes es una fecha de gran regocijo, pues se conmemora el final de un periodo oscuro. En la actualidad ha perdido su significado en muchos países alejados del corazón del Imperio, pero igualmente sigue siendo celebrada por todo lo alto. En Abel es la mayor de las festividades y Arkángel se llena de visitantes para un espectáculo que no tiene igual.

Lácryma

9 de junio *(Sacro Santo Imperio, Alianza Azur, Estados Episcopales)*

El 9 de junio es un día oscuro y triste, en el que se conmemora la muerte de Zhorne Giovanni, el fundador del Sacro Santo Imperio. En muchos lugares existe la costumbre de hacer tañer durante toda la mañana las campanas de todas las iglesias, y llenar las casas de velas.

Festival de Ayakashi

Primera semana de agosto *(Varja, Phaion)*

Una festividad que conmemora el recuerdo de los difuntos. Los familiares encienden lamparillas y las dejan en el mar para guiar sus espíritus al más allá.

Velhazzar

Primera noche de luna llena de abril *(Tierras de Al Enneth)*

El "momento destinado" rememora la fecha en la que El Eyad recibió las revelaciones de Jihamath. Es un tiempo de oración y meditación, en el que cada uno de los creyentes tiene que recapacitar sobre la senda que ha escogido en su vida. Por la noche, son comunes las grandes celebraciones, con danzas y festejos.

Solsticio de invierno

21 de diciembre *(Gaïa)*

Llamada la festividad del espejo o la oscuridad perpetua, esta fecha anuncia la noche más larga del año. Dependiendo de cada cultura, puede celebrarse con alegría y festejos, o con respeto y miedo. En el norte piensan que es el único momento en el que los dioses duermen y la oscuridad se cierne sobre el mundo, mientras en las zonas más afines al Imperio existe la tradición de disfrazarse y lanzar fuegos artificiales.

Solsticio de verano

21 de junio *(Gaïa)*

El día más largo del año, esta festividad es celebrada en todo Gaïa de maneras muy diferentes. En muchos lugares se forman grandes hogueras y la gente baila a su alrededor, pues se dice que purifica el alma y protege de los demonios. En algunas culturas, esta fecha es llamada el Día de la Puerta, y se cree que entonces la membrana que separa el mundo real del de los espíritus es más frágil.

Equinoccio vernal

21 de marzo *(Gaïa)*

Una festividad menor, que aclama la llegada de la primavera. Es un día para las parejas y los amantes, donde las declaraciones de amor y las bodas son tremendamente comunes. Desde hace años, la empresa Providence ha empezado a promover la costumbre de que durante el equinoccio debe hacerse un regalo a la persona amada. Sorprendentemente, ha tenido una rápida aceptación y se ha convertido en un hábito muy extendido, sobre todo en el Imperio y en Varja.

Equinoccio autumnal

23 de septiembre *(Gaïa)*

El conocido día de la cosecha es celebrado por casi todos los campesinos de Gaïa, que acostumbran a dar gracias por su duro trabajo a lo largo del año. Son comunes las grandes verbenas, que por supuesto incluyen bailes y bebidas. Es una festividad principalmente campestre, que no tiene demasiada repercusión en las grandes ciudades.

Sanctus

7 de abril *(Estados cristianos)*

Día de luto y llanto para los creyentes de la Iglesia cristiana, Sanctus es la fecha en la que el Mesías murió en las murallas de Sólomon. Pese a que cada país tiene sus propias tradiciones, son habituales las procesiones y acudir a las misas santas, en recuerdo de Cristo.

Fiesta de las almas

18 de febrero *(Moth)*

Una fiesta profana de origen desconocido, cuyo fin es expulsar a los malos espíritus y protegerse de las maldiciones. La gente sale a la calle y echa sal por todas partes, dejando un montoncito delante de cada puerta.

Weihnacht

24 y 25 de diciembre *(Estados cristianos)*

La llamada "noche de bendición", una de las principales festividades cristianas, conmemora la aparición del Mesías en el mundo. Se celebra con gran regocijo y es habitual reunirse en familia y entregarse regalos.

El Nuevo Año

31 de diciembre *(Gaïa)*

Generalmente, todas las culturas que usan el calendario de Aveh celebran el fin de año la noche del 31 de diciembre. No se trabaja ese día, y la gente se reúne para primero cenar en familia y luego salir de fiesta en el preciso instante en que llega la medianoche.

Edén

Si existe algo que realmente despierta el interés de prácticamente todos los pueblos y culturas de Gaïa es su afición común por el Edén. Se trata de un deporte de masas que atrae la atención de cientos de miles de personas de todo el mundo y ha logrado convertirse en un verdadero fenómeno social. Su origen es muy antiguo y, por lo que se sabe, era jugado incluso antes de la llegada del Mesías. Algunos historiadores incluso teorizan que quizás ni siquiera fuese desarrollado por los hombres, aunque por supuesto todo el mundo lo niega.

Las reglas del Edén enfrentan a dos equipos de seis personas que tienen como objetivo introducir un pesado balón dentro de la portería de su rival. Se juega en un estadio redondo, cerrado por paredes altas y lleno de columnas de entre cuatro a cinco metros de altura. La bola puede ser golpeada con los puños, los pies, los codos o la cabeza, y es libre de rebotar entre las columnas o los muros. De hecho, muchos de los mejores pases y jugadas se hacen aprovechando tales rebotes.

El deporte admite un duro contacto físico, incluyendo no sólo encontronazos sino también puñetazos y patadas al rival. No obstante, ningún enfrentamiento puede durar más de tres segundos, o lo que es lo mismo, una sola pasada de golpes. Después, es obligatorio esperar treinta segundos antes de iniciar un nuevo ataque. Otra posibilidad es usar la bola para impactar a tus adversarios, ya que, aunque está hecha principalmente de cuero, es lo suficientemente pesada y dura como para que realmente produzca daño.

Un partido dura cuatro sets de quince minutos cada uno, entre los cuales hay un breve descanso con el fin de que los jugadores se recuperen. Para asegurar el correcto cumplimiento de las reglas, los partidos oficiales tienen cuatro árbitros, que vigilan las faltas y controlan el tiempo de los encontronazos.

Por regla general los partidos se juegan a la altura del suelo, pero los mejores jugadores pueden llegar a disputar partes del encuentro saltando sobre las columnas del estadio. Ello se debe a que, gracias a la popularidad de este deporte, hay miles de jugadores en Gaïa, de entre los cuales existe un minúsculo porcentaje que incluso ha desarrollado habilidades del Ki que aplican a pequeña escala en los partidos. Consecuentemente, las grandes estrellas son incluso capaces de dar saltos prodigiosos, moverse a velocidades inhumanas y extruir su energía física en el balón para darle una mayor potencia a sus tiros. A causa de su increíble espectacularidad, no es de extrañar que la gente vitoree tales encuentros, y que considere las habilidades de sus ídolos como mero talento de juego.

El Edén se juega en la mayoría de países y principados de Gaïa. Los más adelantados culturalmente, como Abel, Phaion o Togarini, tienen sus propias ligas, mientras que en otros lugares más salvajes, como Goldar o Hauffman, simplemente son comunes los partidos por entretenimiento. Algunos jugadores profesionales han llegado a conseguir fama y reconocimiento a nivel mundial, y ganan anualmente unas desorbitadas cantidades de dinero por estar en sus equipos. Pese a que no es muy común, es un deporte mixto, así que también existen algunas jugadoras de elite en las ligas.

Una tradición es que cada cinco años se juega un mundial en el que se reúne a las selecciones de todos los países del mundo. El próximo estaba fechado para principios del próximo año en Lucrecio, aunque dada la actual situación en la que se encuentra el Imperio, nadie tiene muy claro si acabará jugándose o no. De cualquier modo, tanto los países afines a Abel como los que componen la Alianza están tratando de reforzar al máximo sus equipos, dado que si la competición tiene lugar, ninguno desearía perder el encuentro, por el impacto social que provocaría.

Los últimos dos mundiales han sido ganados por Phaion Eien Seimon, y su equipo es considerado como uno de los mejores (si no el mejor) de todo Gaïa. Irónicamente, las dos veces llegaron a la final enfrentándose a Shivat, a quienes derrotaron por un corto margen.

TODO UN MUNDO POR DELANTE...

Aun ahora no has hecho más que arañar una pequeña parte de lo que Gaïa te ofrece, pero no debes olvidar que, ante todo, este mundo ha nacido con el objetivo de ambientar tus partidas. Por tanto, hay muchos elementos que tienes que tener en cuenta tanto si eres el Director de Juego como si no. Primero, es muy importante determinar el estilo de juego que quieres vivir con tus personajes. Dependiendo de tus preferencias, puedes alternar entre misterio, terror e intrigas políticas o acción desenfrenada y épicas confrontaciones sobrenaturales. Todo eso y mucho más es lo que puedes encontrar en el mundo que se te presenta.

Si te gustan las partidas de ambientación oscura y terrorífica, sólo tienes que recordar que lo sobrenatural es una fuerza olvidada por el hombre, meros cuentos de hadas que se narran alrededor de las hogueras. Sin embargo, tenebrosas entidades se mezclan entre nosotros, y terrores sin nombre descansan aletargados a la espera de mostrarse ante la humanidad. En estos casos, tienes a tu disposición lugares como Moth, donde las tinieblas esperan en cada esquina, aunque cualquier emplazamiento del mundo civilizado puede servirte. Dentro de lo que cabe, lo importante será ambientar correctamente el mundo desde una perspectiva de normalidad. Tampoco hay que olvidar las grandes posibilidades de intrigas políticas que se te brindan. En la actual situación de Gaïa, donde el Sacro Santo Imperio ha perdido casi toda su influencia, nos encontramos al borde de varias guerras que todos quieren evitar. Ahora más que nunca, el espionaje y las intrigas son vitales para el futuro del mundo. En estos casos, cualquiera de las potencias interesadas en los conflictos es un escenario apropiado. Pero sobre todo, recuerda que Gaïa rebosa de peligros y amenazas sobrenaturales que te permitirán experimentar los más emocionantes y épicos encuentros. Nunca olvides que los personajes son individuos especiales y que, en muchas ocasiones, sólo ellos serán capaces de afrontar las terribles amenazas cernidas sobre el destino del hombre.

Cuando juegues en Gaïa, puedes elegir uno de estos estilos, mezclar varios de ellos a la vez o simplemente inventar nuevos. Al fin y al cabo, como no nos hemos cansado de repetir, el mundo está en tus manos.

Los personajes en Gaïa

Por regla general los simples aventureros, en el sentido estricto de la palabra, no son muy comunes en Gaïa. Es cierto que hay infinidad de individuos que dejan sus casas en busca de emociones, pero lo más normal no es que formen grupos para "salir de aventuras". Lo lógico es que cada persona tenga sus propias motivaciones, sus razones únicas para embarcarse en lo que le espera (cosa que, probablemente, no será poco). A menudo, todo empezará porque presenciará o será partícipe de un acontecimiento que cambiará su vida. Puede que, tras observar algo que para él no tiene cabida en el mundo, se vea en la necesidad de descubrir la verdad que se oculta detrás de lo que ha presenciado. Por el contrario, es posible que inicie sus andanzas con un objetivo fijo, como buscar a alguien querido para él o vengarse de aquel que le ha arrebatado lo que más le importaba en la vida. Quién sabe, puede que simplemente esté tratando de escapar de un pasado que no ha logrado dejar atrás. De cualquier modo, es importante recalcar que la mayoría de personajes suelen tener algo especial en su trasfondo que los hace diferentes de los demás.

Pero entonces... ¿a qué se dedicarán exactamente los personajes dentro de Gaïa? En primer lugar, la más tradicional de las funciones que pueden encarnar suele ser la de mercenarios o investigadores. Es decir, personas que trabajan por encargo para otros, a cambio de alguna clase de pago. Otras veces, serán afines a los ideales o intereses de alguna organización, como la Orden de Magus o Sol Negro, y es incluso posible que trabajen activamente para ella (aunque ellos mismos no lo sepan). No obstante, lo más importante es que, en un futuro próximo, todos encontrarán algo que encauzará sus vidas hacia un determinado fin, una motivación que acabará envolviéndoles en una historia que en esos momentos les supera.

Un mundo de secretos

Incluso ahora, no todos los secretos de Gaïa han sido desvelados. Poco a poco, con cada uno de los próximos libros de ambientación, nuevos elementos del mundo irán revelándose, descubriendo parte de la inmensa trama de lo que en realidad ha sucedido... y sigue sucediendo. ¿Qué pretendía realmente Rah? ¿Qué es lo que ha puesto en marcha Eljared? ¿Cuáles serán las consecuencias de la Ruptura de los Cielos?

Naturalmente, si ya has leído el libro básico de Ánima tendrás muchas respuestas, pero también muchas más preguntas. Esperamos que, con el tiempo, puedan ir descubriéndose nuevos detalles que te permitan añadir inéditos y divertidos elementos en tus partidas.

CAPÍTULO 2
HISTORIA Y CRONOLOGÍA

Aquellos que no conocen su historia
están condenados a repetirla.

Keith Khaiel Sith

¿Por qué olvidamos?

Cada vez que comienzo a contar esta historia, nuestra historia, esa pregunta siempre viene a mi mente. Y aún hoy, a las puertas de un nuevo milenio, sigo siendo incapaz de darle respuesta.

Lo perdimos todo. En un instante, lo que era nuestro nos fue arrebatado, sumiéndonos en las tinieblas de nuestro propio conocimiento. Como lágrimas que se olvidan en la inmensidad de la historia, avanzamos por un camino incierto, ignorantes de nuestra condición, mientras el mundo que habíamos creado se derrumbaba.

¿Fue esa nuestra condena?

¿O nuestra salvación?

LA ERA DEL CAOS

Desde la perspectiva del hombre, todo lo concerniente a la historia anterior al advenimiento de Cristo es algo confuso e impreciso. De ello se han ocupado principalmente la Iglesia y Tol Rauko, quienes ocultaron o destruyeron la información que no deseaban que fuese conocida. A pesar de todo, ya sea por tradición oral o por la minuciosa y secreta labor de algunos historiadores, aún se conservan algunos fragmentos de eras pasadas.

El inicio del largo periodo conocido como la Era del Caos tiene unos orígenes inciertos. Si bien es verdad que la mayoría de fuentes determinan su comienzo como consecuencia de un apocalíptico conflicto, generalmente referido como la Guerra de la Oscuridad, existen escasos testimonios de algo que se remonta a más de diez mil años antes de la llegada del Mesías. Sólo podemos aseverar que este ciclo fue extremadamente largo, y vio el nacimiento y la caída de grandes imperios. De hecho, muchas de las culturas que existentes hoy día en Gaïa germinaron durante estos siglos.

Haciendo honor a su nombre, fue una edad caótica, llena tanto de maravillas inexplicables como de horrores. Durante ese tiempo el hombre caminaba junto a seres que, en la actualidad, no son considerados más que cuentos de hadas. Cada pueblo forjó sus propias leyendas del final de esta era, como los mitos de Holst en los páramos del norte, las revelaciones de El Eyad en las ardientes arenas de los desiertos o la desaparición del Emperador Eterno en la lejana Varja.

No obstante, esas son historias para otra ocasión.

LA LLEGADA

Fue entonces, en esa época de confusión y caos, cuando apareció alguien que lo cambió todo. De la oscuridad de nuestra propia historia surgió un joven que nos mostraría un nuevo destino que jamás hubiéramos soñado; un simple niño que, con el tiempo, haría que se tambaleasen los mismísimos pilares del mundo. Era de origen humilde, pero incluso los más grandes reyes y emperadores llegarían a inclinarse ante él. Hoy se le llama por muchos nombres, como El Iluminado, Rey de Reyes o Hijo de Dios, pero el primero por el que se le conoció fue Abel.

Aunque existen incontables controversias eclesiásticas sobre su infancia, que permanece sumida en el misterio, la primera constancia que se tuvo de él en Gaïa fue en una pequeña aldea de la región actualmente conocida como El Dominio. Por aquel entonces, todo el territorio se encontraba envuelto en continuos conflictos armados, siendo habitual que diversos señores se disputasen el control de pueblos y ciudades. Ese día, la aldea de Netzath se encontraba bajo el ataque de una pequeña compañía militar, que no tenía más intención que saquear el pueblo y someterlo. Abel apareció en pleno asalto, caminado lentamente hacia el orgulloso capitán de los soldados. Nadie levantó sus armas contra él; fueron incapaces de hacerlo. Una vez ante el guerrero, el pequeño, que apenas contaría con diez años, sonrió tranquilo. "*Hoy se inicia una nueva era*" serían las primeras palabras que le escucharían decir y con las cuales pasaría a la historia. A continuación habló con la inocencia de un niño y la sabiduría de un anciano, y ninguno de los presentes pudo dejar de atenderle.



El capitán quedó sobrecogido y al descubrir que el chiquillo no era más que un vagabundo errante, decidió seguirlo a donde fuese, incluso a las mismas profundidades del infierno. Aquel hombre sería el primero de sus discípulos, y llegado el momento, también el primero de sus doce Apóstoles: Pietro Giovanni.

Abel viajó de un lado a otro, llevando consigo su palabra a todas partes. Allá por donde iba, las personas abandonaban sus conflictos en pos de metas comunes, siguiendo las enseñanzas de un Dios desconocido hasta entonces, un Dios de todas las cosas que nos otorgaba el poder sobre la vida y la muerte.

En su filosofía no cabían la magia ni lo sobrenatural, considerados los culpables de todos los males que la humanidad había sufrido hasta entonces. Si el hombre buscaba la salvación, debía regresar a sus orígenes, antes de que fuerzas ajenas a él invadieran su vida. De ese modo, hechiceros, espíritus y otras criaturas sobrenaturales vieron con alarma cómo un credo que los rechazaba se alzaba con una fuerza que nunca hubieran imaginado. Por ese motivo, cuando acababa de cumplir dieciséis años, algunos de sus detractores decidieron terminar con la molestia que Abel les ocasionaba, aprovechando que se disponía a predicar ante un gran número de personas en la ciudad de Ilion. El ataque fue orquestado por la Orden de Yehudah, una potencia convencida de que aquellos agraciados con el Don eran los legítimos gobernantes del mundo. Su objetivo no sólo era la muerte de Abel; pretendían causar una gran

conmoción que les mostrase a todos dónde residía el verdadero poder. Sin embargo, los señores brujos nunca hubieran imaginado lo que iba a suceder. Aquella noche, Abel nos enseñaría que Dios no traía sólo amor y misericordia, sino también justo castigo y venganza. Cuando los archimagos se manifestaron ante el gentío y comenzaron su brutal demostración de fuerza, el joven recogió del suelo una espada perteneciente a un soldado caído y avanzó hacia los brujos con lágrimas en los ojos.

Pobres. En cierta manera siento lástima de ellos.

Jamás entendieron a lo que se enfrentaban.

Las Guerras de la Cruz

Tras aquellos sucesos, la actitud pasiva de Abel cambió. Reunió a sus seguidores más cercanos, a los que otorgó el título de Apóstoles, y les explicó que había llegado el momento de cambiar el orden del mundo para siempre. De ese modo inició una cruzada en pos de la unificación, reuniéndonos a todos bajo una sola bandera, un único sueño y un mismo cielo.

Así se iniciaron las Guerras de la Cruz.

Reinos y naciones enteras se rindieron a sus pies, señores de la guerra y emperadores entregaron sus armas y coronas gustosos, todos fascinados por la deslumbrante figura de Abel. Y quienes no lo hicieron, fueron sometidos por la fuerza de un ejército que avanzaba movido por el vigor de la fe. A veces, los monarcas que no estaban dispuestos a seguir sus preceptos se encontraban con grandes rebeliones entre sus propios súbditos, que se levantaban contra ellos siguiendo las enseñanzas del salvador. A lo largo de los años, Abel siguió adelante con su sueño, uniendo todas las naciones de la humanidad. Sólo el Imperio de Sólomon, antaño la mayor potencia del hombre, se negó a claudicar y logró resistir el avance del elegido de los cielos, quien lo ignoró en favor de otros territorios.

Llegado el momento, la unificación religiosa fue vista con desprecio por las deidades que hoy se conocen como los Falsos Ídolos, y parte de ellas decidieron tomar un papel activo en el asunto. A las puertas del Pico del Mundo, Abel se enfrentó en persona a Fenrisulf, un dios viviente que se había manifestado en el mundo en plenitud de poder. La tradición y la Iglesia han llamado a aquella entidad "La Gran Bestia", lo que quizás no fuese del todo inapropiado. Contra todo pronóstico, Abel destruyó a la deidad, derramando con sus propias manos la sangre de un dios. En aquel instante Saulo, sumo sacerdote de los Falsos Ídolos, tomó la sangre de Fenrisulf y marcó la frente de Abel con una cruz. Así se le daría el nombre de Cristo, que significa El Ungido, y a partir de entonces todos comprenderían que era el mismísimo hijo de Dios.

Tras aquel acto de poder, el mundo se percató de que el hombre se hallaba de nuevo en una época de apogeo y, por primera vez en mucho tiempo, la humanidad volvió a atraer toda la atención de las demás razas. Embajadores de varias culturas trataron de establecer contacto con Cristo pero, como única respuesta, cerramos nuestras fronteras apartándonos de todo aquel que no era como nosotros. El imperio de Sylvanus aceptó a regañadientes, puesto que no deseaba entablar un conflicto abierto, y las tribus Jayán que se encontraban en los territorios humanos fueron expulsadas por la fuerza. El resto de razas, etnias y culturas hizo paulatinamente lo mismo, olvidándose del hombre y de sus asuntos. Sólo el pueblo de las sombras supuso una verdadera amenaza. Pese a tener meramente una fracción del poder del que dispusieron antaño, los Duk´zarist eran una potencia a la que difícilmente podíamos enfrentarnos. En su orgullo, jamás permitirían que se les cerrase el paso a ningún sitio.

Pero, una vez más, Cristo hizo algo que nadie pudo imaginar. Entró completamente solo en Khronos, la capital flotante de los Duk´zarist, donde ningún humano había puesto los pies sin recibir una invitación. Ante el asombro general, caminó hasta las mismas puertas del palacio y exigió ver a la emperatriz Phometeum Noah. Este atrevimiento despertó la curiosidad de la señora de Khronos, quien aceptó recibir al Mesías. Algunos dicen que, cuando se encontró con Cristo, la emperatriz oscura vio tras él la sombra de Dios y tuvo miedo. Yo pienso que en realidad, se sintió tan deslumbrada por su magnetismo como cuantos le habían conocido hasta entonces, y decidió darle a la humanidad una oportunidad de demostrar cuáles eran sus límites.

Por una causa u otra, accedió a no intervenir en los asuntos del hombre y Cristo regresó junto a sus discípulos, dispuesto a terminar el Reino de los Cielos. Por aquel entonces contaba con veintiocho años.

No cumpliría otro más.

El Reino de los Cielos

Tras asegurar sus fronteras al norte, sur y este, la atención de Cristo y sus Apóstoles se centró en la decadente Sólomon. Su gobernante en ese momento, el emperador Rómulo, conocido por su despótico comportamiento y crueldad, había demostrado abiertamente su rechazo por las doctrinas del Mesías, apoyado en una gran parte de la plebe, decadente y aferrada a viejos sueños de grandeza. Por todo esto, prometía ser una campaña difícil, aunque nadie dudaba del resultado final.

Con menos problemas de los esperados y en poco tiempo, los ejércitos del Mesías lograron llegar hasta las afueras de la capital de Sólomon, acampando a escasos kilómetros de sus murallas hasta el amanecer. Esa noche, Cristo se congregó con sus Apóstoles y cenó con ellos. Algunos dicen que le encontraron extraño, y otros dicen que anunció implícitamente lo que iba a pasar, aunque en aquel momento no le comprendieran. Al acabar, se reunió en privado con Pietro y luego con Iscariote, otro de sus más cercanos seguidores. Se ignora por completo cuál fue el contenido de dichas conversaciones, pero al parecer, Iscariote le dijo que deseaba mostrarle algo. En silencio, le condujo hasta la Colina de los Lamentos, donde una guarnición de Sólomon le esperaba para capturarle. Lo que ocurrió en ese lugar es motivo de muchas especulaciones, aunque la creencia más extendida, es que se dejó prender sin oponer resistencia. Se cuenta que en aquel momento derramó Cristo una última lágrima por nuestro destino y que Iscariote lo besó en la mejilla para secársela.

Como pago, Rómulo entregó al traidor treinta piezas de metal tan oscuras como el corazón de los hombres. Cuídese aquel que posea alguna, pues sobre ellas recaen nuestros pecados.

A la mañana siguiente, Cristo apareció crucificado en las murallas de Sólomon, donde yació durante trece largas horas. Cuando finalmente expiró, no se abrieron los cielos ni tembló la tierra. No llovió sangre, ni se hizo un minuto de silenció en el firmamento.

Pero Cristo había muerto.

Ángelus, la última y más poderosa de las armas concebidas por Abel

LOS ONCE REINOS SANTOS

Al contrario de lo que Rómulo y los dirigentes de Sólomon pensaban, la muerte del Mesías no acabó con su sueño. Tras la traición de Iscariote, los once Apóstoles restantes tomaron el mando del ejército y en pocas horas derrumbaron las murallas de la ciudad, eliminando toda resistencia. No hubo perdón alguno con quienes habían torturado y ejecutado a su señor. Allí, sobre las ruinas de la capital, los once levantaron la tumba del Mesías y se reunieron en lo que sería recordado como el primer Concilio Santo. Las Guerras de la Cruz habían acabado, pero ahora, sin la figura de Cristo para guiarles, un futuro incierto se cernía frente a ellos. Aun así, el sueño por el cual habían vivido y luchado durante una década pesaba fuertemente en sus corazones, por lo que se esforzaron en llevarlo a buen término.

Los once se enzarzaron en una larga discusión que duró varios días; finalmente, acabaron rendidos y tuvieron que descansar. Aquella noche soñaron con el Mesías, quien les explicó que a partir de ese momento el destino de su obra recaería en sus manos. Al despertar, decidieron dividir los territorios del hombre en once partes y tomar ellos mismos el papel de dirigentes. Así serían capaces de seguir adelante con su objetivo y mantener la estabilidad que tanto les había costado conseguir. Sería el comienzo de una nueva época conocida como la era de los Reinos Santos. El mundo empezaba a cambiar y todo hombre, mujer o niño podía darse cuenta de ello.

Tres años después, sobre las ruinas de Sólomon empezó a edificarse la ciudad vaticana de Arkángel con el fin de ser la capital de la humanidad, mientras los Apóstoles declaraban en sus respectivos territorios el nacimiento de los once reinos. Empezó así un largo periodo de esplendor, aunque ciertamente no libre de problemas. Aplicando los principios doctrinales del cristianismo, se prohibió el uso de lo sobrenatural y se cerraron las fronteras con las otras razas de Gaïa, con las cuales el hombre dejó de tener la más mínima relación. Absortos en sus propios asuntos, los otros pueblos no dieron a este acto la importancia que en realidad tenía. Por otra parte, el Apóstol Thanos Shetep no pudo llevar a buen término su objetivo, ya que su obsesión por vengarse de Iscariote le hizo dejar atrás su reino. Kushistán se convirtió de esa manera en un serio problema para la unidad territorial del hombre, y siempre existiría una gran tensión entre el pueblo Enneath y los Reinos Santos del sur.

Con el paso del tiempo, años después de la muerte de los Apóstoles originales, los Reinos Santos empezaron a distanciarse los unos de los otros, llegando incluso a surgir fricciones entre ellos. Acabaron agrupados en cuatro grandes bloques, que habían olvidado completamente el objetivo con el que fueron creados. En una triste ironía, los grandes sueños e ideales del pasado no pudieron detener la naturaleza del espíritu humano.

Y fue entonces, a las puertas del desentendimiento, cuando el mundo afrontaría su hora más oscura. Muy pronto, todo lo que conocíamos acabaría sumiéndose en la más terrible de las locuras.

Pues entre las sombras de nuestra propia historia, se había formado un duodécimo reino del hombre.

LA GUERRA DE DIOS

Rah Sith, el último descendiente del Apóstol Iscariote, había creado en secreto una potencia desconocida para todas las fuerzas del planeta, el Imperio de Judas. Cómo logró hacerlo sin que nadie se percatara de ello es una incógnita, pero su poder era absoluto. Poseía parte de la tecnología perdida de Sólomon, que le dio una completa superioridad sobre el resto de naciones. Autoproclamado Señor de los Rechazados, junto a él se levantaron todos aquellos que no tenían cabida en el mundo, tal y como era concebido en esos momentos. Brujos, invocadores y multitud de seres sobrenaturales se le unieron, todos bajo el ideal de cambiar Gaïa para siempre. Sin embargo, esas no fueron las únicas fuerzas que tuvo a su disposición. Gracias a sus conocimientos de eras pasadas, creó por medio de la manipulación genética sobrenatural multitud de criaturas, nuevas razas engendradas con la única finalidad de ser sus armas, a las que se les unirían horrores primigenios y grandes bestias. Disponía de un ejército como el que no se había visto ni siquiera en la Guerra de la Oscuridad...

Sin embargo, su jugada maestra fue la de atraer hasta la fortaleza de Tol Rauko a la joven emperatriz Duk´zarist Ark Noah, hija de la difunta Phometeum, bajo el falso anuncio de que con su tecnología había encontrado una cura para la debilidad racial de su pueblo hacia el metal. Una vez allí, la hizo prisionera para obligar a los Duk´zarist a apoyarlo en el conflicto.

Cuando el trece de septiembre del año 223 Rah se dio a conocer al mundo, nadie estaba preparado para su llegada.

El primer enclave en caer fue la ciudad de Acheon, la mayor metrópolis de su era. Pese a sus grandes adelantos técnicos y poderosas defensas, en menos de un día la urbe quedó reducida a poco más que cenizas. Horas después las fuerzas de Judas se desplegaron por todas las costas del Mar Interior, creando una sinfonía de destrucción. Los Reinos Santos, enzarzados en disputas menores, fueron incapaces de responder apropiadamente al ataque y comenzaron a ser devastados uno tras otro. En tres ocasiones se trato de reunir ejércitos que les hicieran frente, pero todo fue inútil. Pronto, las tropas de Rah diversificaron sus objetivos, atacando también a las potencias no humanas y a los imperios antiguos con mortal eficacia. Dándose cuenta de la amenaza que suponía para el destino de todo Gaïa, las naciones Sylvain lideradas por el emperador Taumiel Ul Del Sylvanus, decidieron intervenir en el conflicto. Al principio, ofrecieron su ayuda a los restantes reinos santos, tratando de firmar una alianza temporal con estos, pero recibieron un rotundo rechazo como respuesta. A pesar de todo, viendo el apogeo de los Duk´zarist, comprendieron que ellos mismos no tardarían en ser blancos de la ofensiva e, incapaces de detener el avance de Rah en solitario, buscaron el apoyo de los reinos que en la antigüedad habían combatido conjuntamente en la Guerra de la Oscuridad. El levantamiento de los Sylvain produjo un momentáneo cambio en la situación y, por primera vez, las fuerzas de Rah empezaron a experimentar derrotas. Pese a todo, cuando las ciudadelas Duk´zarist iniciaron sus ataques, fue patente para todos que el poder de las naciones élficas sería incapaz de detener el avance de Rah. Sólo seis meses después del inicio de la Guerra de Dios, Judas había demostrado claramente cuál sería el destino de Gaïa.

Pero, contra todo pronóstico, surgió alguien que nos devolvió la esperanza. Zhorne Giovanni, el joven heredero de la estirpe del Apóstol Pietro, se levantó contra Rah en los territorios conquistados. Lo que comenzó siendo una simple revuelta acabó convirtiéndose, en pocos meses, en la mayor amenaza para la hegemonía de Judas. Dotado de una aptitud natural para el combate, una mente brillante y talento innato como líder, consiguió reunir las restantes fuerzas de los Reinos Santos coordinando una serie de rápidos y efectivos ataques. Aun así, la absoluta superioridad de las fuerzas de Rah seguía siendo palpable, por lo que Zhorne se puso en contacto con las naciones élficas y aceptó la propuesta ofrecida por Taumiel. A pesar de la gran distancia que les separaba, consiguieron dar un verdadero vuelco a la guerra al combinar sus esfuerzos. Judas empezó a perder terreno y muchos de sus ejércitos fueron exterminados. Cuando la ciudadela flotante Duk´zarist de Ordos Xenos fue destruida, estrellándose sobre parte de las fuerzas de Rah, todo Gaïa se dio cuenta de que el resultado del conflicto no estaba tan decidido como se creía.

Ilustrado por Wen Yu Li



Ilustrado por Luis NCT

El asalto de las fuerzas Duk´zarist durante la Guerra de Dios

La llegada de Rah y La Cofradía

El momento álgido de la guerra, que marcaría su primer punto de inflexión, fue la Batalla de las Cenizas, cuando Rah, al darse cuenta de que sus ejércitos estaban retrocediendo, dejó la isla de Tol Rauko para encabezarlos personalmente junto a La Cofradía, sus agentes más poderosos. Ante unas fuerzas combinadas de más de cinco millones de hombres, Sylvain y otras razas capitaneadas por Taumiel, el Señor de Judas y sus ocho acompañantes descendieron en mitad del campo de batalla. Las palabras que pronunció cuando habló por primera vez quedarían escritas en la historia.

"Vosotros tenéis la culpa. Habéis producido vuestra propia caída. ¿No lo veis? Como borregos seguís fielmente los designios de un destino que no os pertenece. Ciegos y encadenados, incluso habéis olvidado lo que significa ser humanos.

Preparaos. El mundo va cambiar, aunque para eso debamos teñirlo de sangre. Ha llegado la hora de que muera el Dios que, en nuestra arrogancia, hemos creado a nuestra imagen y semejanza. Con nuestras manos quebraremos los cielos".

A continuación ordenó a sus tropas que se retirasen, mientras él y La Cofradía avanzaban en solitario hacia los ejércitos de Taumiel y los Reinos Santos. Sólo en los primeros minutos, los nueve ya habían exterminado una tercera parte de las fuerzas aliadas...

Cuando más de una tercera parte de sus ejércitos habían sido destruidos, y viendo que sus adversarios eran como dioses vivientes frente a los que no tenían oportunidad alguna, el señor de las naciones élficas ordenó la retirada. Aquello fue un golpe más duro de lo que nadie pudo sospechar, pues muchos empezaron a considerar a Rah como una deidad más que como un hombre. Tras aquella batalla, los miembros de La Cofradía se dividieron y encabezaron diferentes fuerzas de Judas, atacando al unísono todos los confines del mundo.

Sólo Zhorne y sus ejércitos siguieron obteniendo victorias, haciendo evidente para todos que era la única persona capaz de detener a Rah. Percibiendo la amenaza que el joven representaba para él y sus objetivos, el Señor de Judas ordenó a los ocho miembros de La Cofradía encontrarle y destruirle a cualquier precio.

Tras varios enfrentamientos que estuvieron a punto de costarle la vida, durante una reunión secreta con Taumiel y otros líderes de la alianza, finalmente Zhorne acabaría siendo interceptado por Karla Edil Sith, la hija adoptiva de Rah y miembro de La Cofradía. Ambos se enzarzaron en un terrible combate personal, durante el cual la joven desató a varias potencias contra él. En el culmen del enfrentamiento, Karla invocó al Aeon oscuro Tawil At-U'mr, El Señor de las Puertas, tratando de arrastrar a ´su antagonista hacia la nada infinita. Pero en ese instante Keith Khaiel Sith, el líder de La Cofradía, quien había estado observando la lucha en secreto, aprovechó la situación para tratar de acabar con ambos al unísono, desencadenando un holocausto de pura destrucción que no dejó ni rastro de ellos.

Durante los meses siguientes, las fuerzas de Judas, encabezadas por Keith y el resto de La Cofradía, prosiguieron sus avances con mortal eficacia. Pronto deshicieron por completo todos los logros que Zhorne Giovanni había logrado durante el último año. Con la mayoría del Viejo Continente en su poder, se extendieron a las tierras de más allá de los océanos, alcanzando primero Varja y posteriormente Khalis y Lunaris, donde prosiguieron sus ataques. La endeble alianza que se había levantado contra Rah empezó a tambalearse y el emperador Taumiel se vio incapaz de hacer otra cosa que resistir como pudo. Poco a poco, la esperanza empezó a ser sepultada por el terrible peso de la cruda realidad.

De nuevo, el destino de Gaïa parecía estar sentenciado.

Pero aún quedaba mucha sangre por derramarse...

La Cofradía

Karla Edil Sith (Convocador, ♀)

Hija adoptiva de Rah y, posiblemente, el único ser al que el Señor de Judas mostró algo de cariño. Durante los acontecimientos de la Guerra de Dios tiene solo quince años, pero su poder es inconmensurable. Poseía un don único que nadie fue capaz de comprender; al contrario que otros mortales, podía encadenar a criaturas de Gnosis elevado, atando a su servicio incluso a dioses menores. Todas sus acciones fueron motivadas por el cariño y admiración que sentía hacia su padre adoptivo. Durante la guerra, conoce a Zhorne y ambos quedan atrapados en el interior de Yggdrasil. Aunque su misión era matarlo, se enamora de él (en realidad, el sentimiento es casi mutuo) y entre los dos consiguen salir del reloj por pura suerte. Está incluso a punto de marcharse con él, pero sabiendo que este amaba a una amiga de la infancia llamada Lucía, decide regresar junto a su padre. Acaba muriendo en el mismo incidente en que Keith teóricamente fallece, ayudando de nuevo a Zhorne a detener los planes de su hermanastro, aunque no sin antes decirle al hombre que amaba lo que sentía por él.

Un final trágico, en más de un sentido.

Yukari Nozuel (Guerrero convocador, ♀)

Yukari, uno de los miembros más complejos de La Cofradía original, es la hija mestiza de un Daimah y la Kami Umetsuki Nozuel, una poderosísima deidad elemental del agua, madre a su vez de Yagarema no Mikoto. Fue criada por su padre mortal hasta los doce años, momento en el que Umetsuki trató de matarlos a ambos. Yukari sobrevivió gracias al sacrificio de su padre, desarrollando un intenso odio hacia su madre. Tanto se obsesiona con destruirla, que se une a Rah a la espera de encontrar una oportunidad para hacerlo. Encabezó los ataques a Varja y, tras una serie de épicas confrontaciones, logra su objetivo gracias a la intervención de Keith. En deuda con él, le ayuda a realizar un extraño ritual, aunque su finalidad se desconoce.

Lo único que movía su vida era el odio y, al lograr su venganza, quedó vacía y marchita. Se ignora si logró sobrevivir al holocausto generado por la activación de la máquina.

Demeter Stratos (Paladín oscuro, ♂)

Conocido como el Señor de los Dragones, Demeter es un caballero que sigue a Rah porque cree fervientemente en su ideal de acabar con todos las religiones y cambiar el mundo. Es su paladín personal y hombre de mayor confianza (aunque, realmente, el Señor de Judas no confiaba en nada ni en nadie). Su principal característica es que está atado espiritualmente a un dragón antiguo, Zibrialraserun, por uno de Los Pactos, lo que le otorga una habilidad sin igual en combate. Mantiene una relación de amor-odio con Remiel, su principal compañera en las misiones de La Cofradía. Acaba gravemente herido tras la guerra, pero sobrevive y queda aletargado junto a Zibrialraserun en una ubicación desconocida.

Millenium (Desconocido, ♀)

De entre todos los miembros de La Cofradía, ninguno fue tan enigmático y misterioso como esta mujer. Nadie supo exactamente por qué se unió a Rah ni cuál era la causa por la que lo servía. Supuestamente, sus poderes eran los menores de todo el grupo, pero de ocasionalmente hacía cosas que escapaban al alcance de sus compañeros. Se sospecha que tuvo alguna relación con la extraña desaparición de Keith, e incluso hubo rumores de que en el pasado habría influido en la creación de dioses de mayor o menor poder. Antes de la activación de la máquina, habló con Rah y le dijo que, muy a su pesar, al parecer aún no había llegado el momento de que el mundo cambiara. Poco después, desapareció sin dejar rastro.

Dado que alguien que también respondía al nombre de Millenium ha estado al servicio de Eljared en La Nueva Cofradía, se la supone inmortal, aunque nada asegura que se trate de la misma persona.

Lemunia (Sombra, ♀)

Lemunia, La Mano de la Muerte, era una asesina legendaria que descendía de la personificación de un Shajad. Al parecer, no había nada ni nadie a quien no pudiera matar. Fue enviada por las tinieblas para acabar con Rah, pero en lugar de destruirlo, se puso a su servicio al quedar fascinada por él y su filosofía. Fue el miembro de La Cofradía más activo durante la Guerra de Dios, aunque también el menos conocido. Después de pasar mucho tiempo entre los hombres comenzó a humanizarse, desarrollando un complejo de hermana mayor con respecto a Karla, que acabó siendo su mejor amiga. Se le encarga asesinar a Zhorne Givanni, pero fracasa y acaba medio muerta, siendo recogida y cuidada durante meses por un joven médico que desconocía su identidad. Cuando este descubre quién es, Lemunia se ve en la obligación de matarle, pero es incapaz de hacerlo al darse cuenta de que se ha enamorado de él. Regresa poco después a La Cofradía, pero no llega a tiempo de salvar a Karla. Finalmente, Lemunia tiene que elegir entre la eternidad, como La Mano de la Muerte, o vivir entre los hombres como mortal. Toma el segundo camino y vuelve con el joven doctor de quien se había enamorado.

Es la antepasada de Lemures, el cabecilla del Cónclave.

Remiel (Warlock, ♀)

Una deidad elemental del fuego que tomó la forma humana de una joven muchacha rubia y de ojos rojos. Se unió a La Cofradía de Rah por la fascinación que le producía un ser humano tan enigmático. Con el tiempo conoce a Demeter Stratos y, aunque al principio no hacen más que discutir, empieza a interesarse sentimentalmente por él. Durante la confrontación final, sacrificará su forma física para salvar a Demeter, admitiendo finalmente que lo amaba. Queda atrapada por La Barrera en uno de los Interregnos, y desde entonces trata de regresar a Gaïa para encontrarse con el hombre del que está enamorada.

Markus Eruth Sith (Mentalista, ♂)

Markus, hermanastro mayor de Rah (adoptado por Amon Sith cuando su verdadero hijo tenia ya nueve años), era un individuo sombrío y de personalidad maquiavélica. Durante años fue una sombra de Judas, actuando conforme a sus propios planes y objetivos. Planeó sustituir a Rah en el momento de su máximo apogeo y convertirse él mismo en Dios, absorbiendo parte de la energía acumulada en Upnapistim. Sus poderes mentales cuasi divinos provenían de cientos de implantes cerebrales que había recibido gracias a la tecnomagia de su hermano. Murió a manos del propio Rah (quien conocía sus maquinaciones desde el principio), sólo horas antes de que se activase la máquina.

Keith Khaiel Sith (Desconocido, ♂)

Keith era el joven líder La Cofradía e hijo único de Rah (la identidad de su madre es desconocida). Se supone que tendría poco más de veinte años durante los acontecimientos de la Guerra de Dios. La mayoría de los detalles concernientes a él son un misterio, pero se sabe que podía arrasar ejércitos con simples gestos. Pese a que se le suponía el miembro más poderoso de toda La Cofradía, la verdadera naturaleza de sus capacidades sigue siendo un misterio. Durante su infancia, tanto su padre como Millenium lo sometieron a extraños procesos y experimentos, una verdadera tortura para un niño de su edad y despertando en él poderes que el propio Keith nunca llegó a comprender. Mantuvo una relación de amor y odio hacia su padre, ya que siempre buscó su aprobación, aunque también trató de destruirlo en más de una ocasión. Durante la etapa final de la Guerra intentó llevar a cabo un plan de naturaleza desconocida pero, al menos en teoría, murió al realizarlo a causa de la intervención conjunta de Zhorne y Karla, provocando a su vez la muerte de esta última.

Se le cree ligado de algún modo a Eljared, si bien se desconoce la naturaleza de tal vínculo (en caso de que realmente exista).

Términus y el fin del mundo

Tras pasar meses desaparecido y cuando todos le creían ya muerto, Zhorne regresó súbitamente para ponerse al frente de lo que quedaba de sus ejércitos. Con fuerzas renovadas, volvió a dar un vuelco a la guerra, reconquistando la zona central del Viejo Continente, e incluso derrotando a varios miembros de La Cofradía. Con sangre, sudor y lágrimas, logró llegar hasta las llanuras de Términus, donde reunió todas las fuerzas restantes de la alianza. Taumiel y los líderes del resto de reinos y naciones de Gaïa se congregaron a su llamada, al igual que los dragones y otras bestias ancestrales. Frente a ellos, el grueso de todas las fuerzas de Judas, el ejército más poderoso que había existido en la historia. La mayor batalla que jamás presenciaría el mundo estaba a punto de dar comienzo, una batalla en la que todos daban por segura la victoria de Rah.

Pero ocurrió algo que escapó a los designios del Señor de Judas. Mientras se preparaba para el último enfrentamiento, un Duk´zarist llamado Larvae consiguió penetrar a través de las protecciones de Tol Rauko y llegar hasta donde Ark Noah estaba prisionera. Cómo logró hacerlo forma parte de las leyendas, tanto como el aterrador descubrimiento que halló en las profundidades de la fortaleza. Allí existía una inmensa maquinaria creada con la tecnología de las Logias Perdidas de Sólomon, un inmenso artefacto que se alimentaba de las almas de todas las víctimas de la guerra, canalizando su poder con un fin desconocido. A cientos de kilómetros, Rah percibió que alguien había penetrado en las cámaras estancas de Tol Rauko y regresó hasta la fortaleza, horas antes de que se iniciase la batalla de Términus. De ese modo, Rah y Zhorne jamás llegarían a encontrarse cara a cara, y el irónico destino siguió su curso como ni siquiera los cielos pudieron prever.

Cuando los más de veinte millones de contendientes se lanzaron unos contra otros, los campos se inundaron de sangre. La proporción de la batalla fue tal que se alargaría durante varios días, pese a que al finalizar la primera jornada, la superioridad de las fuerzas de Judas ya era patente. Incluso sin esperanza, los ejércitos de Zhorne siguieron adelante. Hacía mucho que ya no luchaban por ideales, credos o venganza.

¿Qué más les quedaba?

Sin embargo, antes de acabar el segundo día, cuando el final del conflicto parecía inminente, la noticia de la liberación de Noah llegó hasta las fuerzas de los Duk´zarist dando un insospechado revés a los acontecimientos. Al descubrir el motivo por el que habían sido obligados a participar en la guerra, algo que se mantuvo en secreto para los oscuros, se retiraron de las posiciones que habían tomado hasta entonces, arrasando a las fuerzas de Judas que encontraron en su camino. Eso proporcionó la ansiada oportunidad que Zhorne y sus aliados necesitaban, y el joven general no la dejó escapar. Haciendo acopio de todo lo que le quedaba, se lanzó contra las fuerzas quebradas y divididas de Judas. Al finalizar el tercer día, los ejércitos de Rah se vieron obligados a retirarse a la espera de una oportunidad para poderse reagrupar, una oportunidad que nunca estaría a su alcance. Sin perder ni un instante, Zhorne avanzó a través de las tierras baldías y arrasadas por la guerra hasta la Costa de los Anhelos, donde partió con sus tropas restantes hacia el corazón del Mar Interior para acabar de una vez por todas con la raíz de la Guerra de Dios.

Y lejos, en Tol Rauko, Rah comprendió que todo había llegado a su fin. El mismo mundo que quería salvar rechazaba la liberación que le ofrecía. Fue así como, preso de esa amarga ironía, cometió la mayor de las atrocidades.

Si no podía salvar el mundo, entonces lo destruiría.

Antes de que Zhorne pudiera llegar hasta la fortaleza, Rah descendió hasta las entrañas de la tierra, donde puso en marcha la máquina que había estado construyendo. En el momento de su activación, una ola de poder sin igual asoló Gaïa, creado una terrible distorsión que arrasó tanto el plano físico como el espiritual. Aún hoy desconocemos sus verdaderas consecuencias y su finalidad, pero desde ese momento ya nada sería igual.

En realidad, aquel día el mundo se acabó.

Sólo que no nos dimos cuenta.

EL OSCURO DÍA DESPUÉS

Rah, unido físicamente a la máquina durante su activación, fue barrido de la existencia, lo que marcó el final del conflicto que durante tres años había sumido a Gaïa en la desesperación. Sin embargo, con cientos de millones de muertos y varias civilizaciones extintas, nadie podría atreverse a llamarlo victoria. Dos continentes enteros desaparecieron, borrados por el poder que el Señor de Judas había desencadenado en su locura; más de la mitad del mundo que conocíamos había dejado de existir... Y esas no fueron las únicas consecuencias que trajo consigo la creación de Rah. La máquina había destruido las bases de la misma esencia sobrenatural de Gaïa, acarreando que las entidades mágicas fueran incapaces de seguir viviendo. Muchas de las criaturas más antiguas y poderosas, como los dragones o los titanes, se vieron obligadas a retirarse, mientras otras razas como los Sylvain o los Daimah sentían que les faltaba algo tan vital como el aire.

Lo poco que quedaba de Gaïa se encontraba en el más oscuro caos. Los Reinos Santos y la mayor parte de naciones no humanas no eran más que un vago recuerdo, mientras saqueadores, bestias y horrores sin nombre arrasaban lo que hallaban a su paso. El odio racial entre los distintos pueblos había alcanzado cotas insondables, y las diferentes razas se mataban sin provocación alguna. En ese mundo marchito y desolado, los supervivientes del holocausto se preguntaron si había alguna razón para seguir viviendo.

En un momento de ese declive, Zhorne Giovanni, aún al mando de las fuerzas restantes de la Alianza, pidió su apoyo al emperador Taumiel Ul Del Sylvanus para tratar de crear un nuevo orden. Desafortunadamente, este rechazó su oferta y se retiró con sus mermados ejércitos para asegurar lo que quedaba de las naciones élficas tras la desaparición de Khalis, el principal continente de los Sylvain. Pese a estar prácticamente solo, Zhorne intentó traer la paz en esos tiempos de caos y muerte con todo lo que estaba al alcance de su mano. Acabó con los saqueadores con los que se cruzó, permitiendo a aquellos que se rendían unirse a su cruzada. Pronto, un incontable número de desamparados le siguió, viendo en él la única luz de esa era de tinieblas.

Cuando meses después llegó hasta las ruinas de Arkángel, ordenó reconstruir la ciudad mientras partía de nuevo para tratar de llevar el orden a otras tierras. A cada territorio que incorporaba le otorgaba el título de Abel y, sin darse cuenta, creó las raíces del que sería el imperio más importante de la tierra. Durante los primeros años, Zhorne trató de mantener una mentalidad abierta y permisiva hacia lo sobrenatural, intentando dejar un hueco a las etnias no humanas y a los hechiceros dentro de Abel. Por desgracia, el odio interracial y el temor a la magia demostraron estar demasiado arraigados, y multitud de conflictos estallaron haciendo muy complicada la convivencia. La situación se volvió insostenible cuando un grupo de brujos, que se habían proclamado herederos de Yehudah, atacaron el borde meridional de Abel, mientras varios Devas que vivían en las tierras interiores iniciaron un asalto a gran escala contra Arkángel. Ambos conflictos se saldaron no sólo con multitud de víctimas, sino con la confirmación de la más temida sospecha de Zhorne: la coexistencia era completamente imposible. A partir de ese momento, expulsó de sus tierras a todas las entidades sobrenaturales que encontró, obligándolas a retirarse bajo la amenaza de ser completamente exterminadas. Poco a poco, los seres místicos empezaron a desaparecer, ocultándose a los ojos de los mortales o mezclándose en secreto entre nosotros. Desde entonces, el hombre comenzaría a olvidar progresivamente lo sobrenatural, considerando la magia y lo inexplicable como una sombra de un lejano pasado.

Y diez años después del final de la guerra, Zhorne regresó a Arkángel, donde tomó la que sería su decisión más importante. El 16 de septiembre del doscientos treinta y tres después de Cristo, el mismo día en el que contrajo matrimonio, Zhorne Giovanni fundó el Sacro Santo Imperio de Abel.

EL SACRO SANTO IMPERIO DE ABEL

El Sacro Santo Imperio de Abel nació con el objetivo de unificar Gaïa bajo una sola bandera. Zhorne se proclamó a sí mismo líder espiritual e imperial, reuniendo en su persona todo el poder castrense y eclesiástico. Los territorios anexionados al Imperio se convirtieron en principados, países dependientes de la Sacro Santa Corona que actuaban como regiones supeditadas a este. A continuación, Zhorne otorgó el título de Señores de la Guerra a sus cuatro generales más importantes, concediéndoles el control de los ejércitos de Abel, y reconstruyó la Iglesia cristiana en todo su esplendor.

Pero ni siquiera entonces el joven Emperador encontró descanso. Pronto volvió a iniciar sus viajes, logrando que multitud de territorios se unieran por voluntad propia al Imperio. Por esa época, su fama se había extendido por todas partes, y en todos los rincones del mundo sabían que traía consigo estabilidad, orden y justicia. Sin embargo, las cosas no siempre marcharon de un modo pacífico. Primero tuvo que enfrentarse a la amenaza que suponía Nazhael, uno de los antiguos mariscales de Rah, quien había tomado parte de los territorios de la Costa de Comercio, y a continuación se opuso a las dos restantes potencias que habían resurgido en esa época de caos, las Tierras de Al-Enneth y el Imperio de Lannet. Durante años, viajó de un lugar a otro de Gaïa, persiguiendo a cualquier precio el fin que se había propuesto cuando creó Abel. Una vez unificado todo el Viejo Continente bajo la bandera del Imperio, Zhorne posó su vista en tierras más lejanas, tomando primero la isla de Varja y posteriormente el Nuevo Continente. Fue una época de cambios, en la que se fundaron la mayoría de los países y naciones que existen en la actualidad.

Fue también durante este periodo cuando el emperador instauró dos de las organizaciones más importantes: la Inquisición, creada con la finalidad de acabar con los peligros sobrenaturales que se ocultaban entre los hombres, y los caballeros de Tol Rauko, cuya misión era proteger y conservar los conocimientos de eras pasadas.

Finalmente, tras décadas de continuas luchas, Zhorne pudo regresar junto a su amada Emperatriz y descansar a su lado. Tal y como deseaba, aunque sus manos se habían teñido de sangre, el legado que dejaría a los hijos de Gaïa sería un mundo muy distinto a los tiempos oscuros que él había tenido que vivir. Y fue así como, en el año trescientos cincuenta y cinco de nuestra era, al cumplir ciento cuarenta y nueve años, Zhorne Giovanni falleció como siempre había querido; plácidamente, en su cama.



Los Siete Siglos

A su muerte, el único hijo de Zhorne, Lázaro Giovanni, heredó la Corona de Abel y la pesada responsabilidad que conllevaba. Sin embargo, poseedor del mismo talento de su padre e instruido por este desde niño, Lázaro demostró ser más que digno de ese legado. El primer gran reto al que tuvo que enfrentarse fue la declaración de independencia que Lannet y Shivat proclamaron con motivo de la muerte del anterior Emperador. Con inteligentes y hábiles decisiones, Lázaro no sólo mantuvo cohesionado el Sacro Santo Imperio deteniendo la insurrección de Varja con un mínimo derramamiento de sangre, sino que logró crear una verdadera unidad entre los diferentes principados al constituir el organo del Alto Senado, en el que participaban los líderes de todos los países. De ese modo, se inició el largo periodo conocido como los Siete Siglos, durante el cual el Sacro Santo Imperio, con la estirpe de los Giovanni a la cabeza, gobernó con poder absoluto sobre todo Gaïa.

Es cierto que en este tiempo hubo problemas de gran importancia, como el ataque del clan Thurizung a Haufman, que acabó provocando numerosas muertes y cierto descontrol en las tierras del norte, o dos nuevas insurrecciones armadas por parte de Lannet y Shivat. Sin embargo, la acción de los emperadores fue siempre encomiable, demostrando en todo momento un completo dominio sobre su poder y una capacidad innata para salir airosos de cualquier situación, por complicada que fuese. Incluso cuando a principios del siglo sexto un violentísimo terremoto asoló el Viejo Continente, produciendo centenares de miles de víctimas y provocando enormes pérdidas económicas, el Imperio supo afrontar el problema, creando divisiones de ayuda e invirtiendo grandes cantidades de dinero en la reconstrucción de todos los territorios afectados.

Sin duda, una de las decisiones más acertadas por parte de los emperadores de Abel fue la de instaurar las guerras arbitradas, por medio de las cuales se resolvían los conflictos entre los diversos países y principados, siguiendo una serie de reglas supervisadas por los Árbitros Imperiales. De ese modo, fue posible resolver guerras como si fueran complejas partidas de ajedrez, evitando daños a poblaciones o innecesarios derramamientos de sangre.

Como reflejo de esta prosperidad, a lo largo de los Siete Siglos se realizaron grandes adelantos a nivel económico y cultural, y se introdujeron en Gaïa innumerables avances como los que nadie hubiera podido imaginar años atrás.

Por primera vez en nuestra historia, el hombre avanzaba a pasos agigantados hacia un brillante futuro.

Ilustrado por Luis NCT



La estirpe Giovanni

A lo largo de los casi siete siglos en los que la estirpe de los Giovanni ha estado en el poder, sus miembros han demostrado siempre poseer ciertas cualidades excepcionales. Habitualmente, la gente consideraba que eran dones divinos otorgados por el propio Dios, quien los había elegido para que fueran sus representantes en el mundo.

Cierto o no, todos los Giovanni eran inexplicablemente longevos, y alguno de ellos llegó a vivir incluso más de doscientos años. Además, envejecían de un modo muy lento, conservando su juventud durante más del doble de tiempo que una persona normal. Otra característica inusual de su linaje es que cada uno de ellos ha tenido un solo hijo y este siempre ha sido un niño varón. Este hecho, sumado a su larga vida, hizo que durante el tiempo que tuvieron el poder del Sacro Santo Imperio sólo ocho emperadores se sentaran en el trono de Abel.

Nombre	Reinado	Causa de la muerte
Zhorne Giovanni	233-355	*Muerte natural (vejez)*
Lázaro Giovanni	355-431	*Muerte natural (vejez)*
Avidan Giovanni	431-522	*Muerte natural (vejez)*
Elijah Giovanni	522-617	*Muerte natural (vejez)*
Gad Giovanni	617-695	*Muerte natural (vejez)*
Joshiah Giovanni	695-782	*Muerte natural (vejez)*
Baldemar Giovanni	782-899	*Muerte natural (vejez)*
Lascar Giovanni	899-957	*Asesinado*
Lucanor Giovanni	No ha reinado	*Aún vivo*

El fin de una dinastía

A veces, uno se pregunta si es cierto que unos pocos, o incluso una sola persona, tienen a su alcance la posibilidad de cambiar el mundo. En demasiadas ocasiones la historia ha respondido afirmativamente a esta cuestión, aunque por desgracia, no siempre para bien; pues un solo hombre destruyó con sus manos los mismos ideales del Imperio.

Incluso antes de convertirse en Emperador, Lascar Giovanni, el último miembro de la estirpe imperial, había demostrado una conducta muy distinta a la de sus antecesores. Ya desde niño era caprichoso, arrogante y malicioso; no reparaba en nada para obtener lo que quería y, pese a tener el mismo talento que venia caracterizando a su familia durante generaciones, no parecía usarlo sino en su propio beneficio. Muchos, incluido su padre, pensaron que cambiaría una vez que el peso de la Corona imperial recayera sobre su cabeza; no podían estar más equivocados.

Cuando Lascar accedió al trono, demostró que su comportamiento hasta entonces no era más que una sombra de lo que le esperaba a Abel. Una vez ataviado con los poderes absolutos del Sacro Santo Emperador, trajo consigo una época de depravación y crueldad como nunca se había visto antes en el Imperio. Tomaba a las mujeres que deseaba, ordenaba ejecuciones sin motivo, y cuando estaba aburrido, incluso provocaba guerras por pura diversión. Hasta llegó a asesinar a su esposa (aunque fue declarado públicamente un suicidio), la anterior princesa de Lucrecio, tratando de evitar que diera a luz a su primogénito Lucanor.

Sus acciones llegaron a alcanzar tal grado de inmoralidad y depravación que incluso los Señores de la Guerra le pidieron que se refrenara y cediese la corona a su hijo, apenas un niño. Ante su negativa, el idealista Señor de la Guerra Elías Barbados, encargado de velar por la seguridad del corazón del Sacro Santo Imperio, creyó necesario apartar a Lascar del poder a cualquier precio. Se reunió en secreto con sus compañeros, así como con el Sumo Arzobispo Augustus y el mariscal de Tol Rauko, y entre todos aceptaron llevar a término un atrevido plan. Reuniendo a sus mejores soldados de elite en Arkángel con la excusa de unos juegos de guerra y, aprovechando que la mayor parte de las fuerzas de la Orden del Cielo, el ejército personal del Emperador, no estaban presentes, Elías se preparó para asaltar el castillo imperial y obligar a Lascar a abdicar a favor de su hijo. De ese modo, todo sería muy rápido y habría un mínimo número de perdidas de vidas.

Tal y como habían planeado, la noche del 11 de marzo del año 957, las fuerzas del Señor de la Guerra atacaron el Castillo del Ángel. Los caballeros de la Orden del Cielo demostraron su valía y, pese a la aplastante superioridad de sus adversarios, consiguieron contener el ataque durante varias horas. Sin embargo, Lascar supo desde el principio que resistirse sería completamente inútil, así que esperó tranquilamente en el salón del trono con una sardónica sonrisa. Minutos antes de que Elías llegase hasta él, ordenó llamar a su hijo y delante de todos, obligó al pequeño a ensartarle con el Legislador Imperial de Zhorne. En el mismo instante en el que la primera gota de su sangre tocó el suelo, el destino del pequeño como futuro emperador quedó condenado, pues había cometido un pecado contra el Imperio.

Ese sería el oscuro legado que Lascar dejó al mundo entero: el fin de su dinastía y el desequilibrio de Gaïa.

EL ÚLTIMO EMPERADOR

La muerte de Lascar a manos de Lucanor había destrozado por completo los planes de Elías, puesto que el niño ya no podía aspirar al trono. Sin otro sucesor, el destino del Imperio quedó en entredicho, ya que hasta ese momento la propia concepción de Abel se sostenía en la figura cuasi divina de la estirpe Giovanni. El problema era muy grave, y para solucionarlo, los mayores poderes de Gaïa se dividieron en dos bandos: unos apoyaban que Lucanor accediera al trono pese a su crimen y otros preferían que una nueva dinastía accediera al poder. Irónicamente, la respuesta al problema la dio el propio Lucanor cuando declaró abiertamente que, dadas las circunstancias, él no debía acceder al trono. Así fue como Elías Barbados, el descendiente más directo al título, sería proclamado Sacro Santo Emperador gracias al apoyo de los restantes Señores de la Guerra y la Iglesia. Incapaz de culpar al hijo de Lascar por lo acontecido, la primera decisión del nuevo señor de Abel fue enviar al niño hasta Lucrecio y concederle el título de príncipe, que le pertenecía por ascendencia de madre.

Naturalmente, la ascensión de Elías al trono causó enormes desavenencias en todo el mundo. Muchos principados que siempre habían tenido pretensiones independentistas aprovecharon el momento para tratar de influir en la política imperial, e incluso llegaron a sugerir la posibilidad de modificar sus bases para crear algo parecido a la primera República de Abel. El clima de crispación fue poco a poco en aumento y hubo quien temió que Elías fuera incapaz de soportar la tensión. Pero, contra todo pronóstico, el anterior Señor de la Guerra demostró una perspicacia tan grande en la política como en el campo de batalla. Apoyado por el inteligente Arzobispo Augustus, uno de los dirigentes más liberales que había tenido la Iglesia en toda su historia, logró mantener la unidad imperial con atrevidas reformas y un afinado ingenio. En comparación con el antiguo régimen de terror de Lascar, el cambio en Abel fue acogido con agrado y optimismo incluso por los sectores más radicales, así que durante tres décadas el Imperio disfrutó de una época de prosperidad.

Por desgracia para Elías, todos sus éxitos en la vida política no se reflejaron en la personal, que estuvo plagada de continuas desgracias. La mayor y más terrible de todas fue la muerte de su esposa al traer al mundo a su hija Elisabetta. Desgarrado por el dolor de la pérdida, el Emperador culpó de lo sucedido a la pequeña y la apartó de su lado, dejándola al cuidado de los caballeros de la Orden del Cielo.

El principio del fin

A la muerte de su amigo y mentor, el Sumo Arzobispo Augustus, Elías se encontró en la difícil situación de tener que elegir a un nuevo líder espiritual para la Iglesia. La decisión demostró ser mucho más complicada de lo que el Emperador pensó en un principio, pues no sólo parecía imposible encontrar a una persona apropiada entre los aspirantes, sino que la rivalidad por el puesto era desmedida y provocaba grandes conflictos entre los principados. Pese al tiempo que llevaba en el trono, Elías debía de tener mucho cuidado, pues un mal arbitrio podría causar un desequilibrio en el poder de Gaïa.

Tras entrevistarse con decenas de aspirantes, durante una de las audiencias el señor de Abel se cruzó con una joven abadesa que cambiaría su vida. Su nombre era Eljared y, con sólo veintiséis años, había alcanzado el más alto grado que una mujer era capaz de lograr dentro de la estructura de la Iglesia. Todo lo que la envolvía era un misterio, pero poseía una belleza sobrenatural y un desmedido talento que cautivaron a Elías desde su primer encuentro. Sin poder dejar de pensar en ella ni un instante, comenzó a verla asiduamente y a pasar la mayor parte de su tiempo a su lado. Tras varios meses, para sorpresa del mundo entero, anunció públicamente que Eljared sería la nueva Sumo Arzobispo, un título que hasta entonces jamás había sido otorgado a una mujer. Por supuesto, fueron muchos los principados que no estuvieron del todo conformes con el nombramiento, pero no pudieron contrariar los designios del trono de Abel sin un motivo mayor.

Una vez a la cabeza de la Iglesia, Eljared comenzó a acumular un increíble poder personal, mayor del que ningún Sumo Arzobispo había poseído jamás. El Emperador, cegado por sus sentimientos hacia ella, le cedió todas las prerrogativas imperiales, lo que en la práctica la convirtió en la verdadera señora de Abel. Una vez en posesión de un poder absoluto, empezó a actuar impunemente a lo largo y ancho de Gaïa, tomando extrañas decisiones que muy pocos comprendieron. Puso al mando de las principales organizaciones del Imperio a varios de sus agentes de confianza, mientras ordenaba desenterrar peligrosos secretos del pasado. Con meticuloso cuidado, como una minuciosa jugadora de ajedrez colocaría sus piezas en el tablero, Eljared se preparó para iniciar la mayor partida jamás jugada.

Por segunda, vez el mundo que conocíamos iba a cambiar ante nuestros ojos, pero de nuevo, no seríamos capaces de darnos cuenta.

La Ruptura de los Cielos

El comportamiento de Eljared no pasó demasiado tiempo desapercibido para los principados cercanos al Imperio. Pronto, muchos gobernantes empezaron a protestar públicamente por sus actos, advirtiendo que sus decisiones y comportamiento no eran propios de su posición. No obstante, la Sumo Arzobispo hizo oídos sordos a tales advertencias, e incluso comenzó a actuar de un modo más radical sin motivo aparente. Era como si, en el fondo, desease empujar al mundo a una rebelión. La situación llegó a un punto crítico cuando Maximillian Hess, señor de Remo, la acusó abiertamente de brujería y de tener subyugado al Emperador. Investigando por su cuenta, el príncipe Hess había logrado averiguar que la abadesa llamada Eljared nunca existió, y que todo su pasado no era más que una mentira convenientemente confeccionada. Aún me planteo si no fue ella misma quien filtró deliberadamente esa información.

Como respuesta a esa proclama, la Sumo Arzobispo ordenó arrasar por completo Remo y reducir a cenizas todo lo que se encontrase allí. El Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, amigo personal de Elías, se negó a llevar a cabo semejante orden y pidió a su señor que recapacitara, pero Eljared se limitó a sustituirlo por alguien que llevase a cabo sus designios. Sólo una semana después, el orgulloso principado había quedado destruido, y el cuerpo sin vida de Hess colgaba como trofeo en mitad de las ruinas de su capital. La conmoción general fue enorme; multitud de países trataron de cortar sus lazos con Abel, lo que provocó que la Sumo Arzobispo declarase la guerra contra todos los insurrectos. Un conflicto de enormes proporciones amenazaba con engullir a Gaïa por primera vez en siete siglos.

Y mientras provocaba el caos en todos los confines del mundo, Eljared se dispuso a poner en marcha su verdadero plan.

¿Qué quería realmente? Puede que nunca lleguemos a saberlo del todo. A su manera, cargaba con un pesado legado sobre sus espaldas, uno que le empujaba a seguir adelante sin importar las consecuencias. Igual que Rah en el pasado, a su manera deseaba cambiar el mundo.

En las vísperas de fin de año, en mitad de una festividad teñida de tragedia, se desencadenaría la fatídica noche conocida como la Ruptura de los Cielos. Desde todos los lugares del globo, los agentes de la Sumo Arzobispo activaron una compleja estructura sobrenatural, que creó una alteración en la existencia que tenia como centro la propia ciudad de Arkángel. La tierra tembló, los océanos se oscurecieron y los cielos de Gaïa se tornaron rojos como la sangre.

Los sucesos que acaecieron a continuación aún son inciertos. Oficialmente, fuerzas comandadas por el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman atacaron esa noche el Castillo del Ángel, tratando de detener la locura del Emperador. Sin embargo, informes recientes afirman que Tadeus no fue liberado hasta la mañana siguiente, haciendo inciertas las anteriores versiones. De un modo u otro, lo cierto es que mientras sus ejércitos se alzaban por toda la ciudad, un descomunal conflicto se desencadenó en el interior del palacio imperial, devastando gran parte de sus estructuras. En el punto álgido del ataque, la hija del Emperador se acercó a su padre para rogarle que detuviese esa locura, pero este, completamente trastornado, trató de matarla, acusándola de ser el germen de la triste situación por la que pasaba el Imperio. Viendo en peligro a la niña que él mismo había protegido durante años, Kisidan, uno de los más altos caballeros de la Orden del Cielo, se vio obligado a acabar con la vida de Elías. Sólo minutos después, Eljared desapareció para siempre, tras aparecer por última vez sobre la torre del gran ángel guardián de la ciudad, con los brazos extendidos hacia el cielo. Sus últimas palabras resonaron por toda la ciudad.

"*¿Es el hombre sólo un fallo de Dios, o Dios sólo un fallo del hombre? Vosotros, que como niños pequeños habéis vagado en las tinieblas de vuestra propia historia, abrid los ojos. Está a punto de empezar. Presenciad cómo damos este paso adelante. Al final, negar a Dios será la única forma de salvar el mundo*".

Para bien o para mal, en menos de una hora todo había acabado.

La muerte del Sacro Santo Emperador produjo graves consecuencias para el Imperio. Previendo la terrible situación de inestabilidad que se cernía sobre Gaïa, la joven Elisabetta reclamó su derecho al trono y comenzó a trabajar duramente por mantenerlo estable. Desgraciadamente, muchos de los principados que se habían declarado independientes de Abel meses atrás se negaron a aceptarla como gobernante, mientras que el antiguo Señor de la Guerra Matthew Gaul y algunos países formaron la Alianza Azur, una fuerza de oposición que pretende algún día convertirse en la semilla de un nuevo imperio. Sin saber por quién tomar partida, la Iglesia ha permanecido de momento como una facción neutral, proclamando por su cuenta un nuevo Sumo Arzobispo sin el beneplácito de la niña emperatriz.

Y ahora...

Ahora estamos a mediados del año novecientos ochenta y nueve. Han pasado seis meses desde la muerte de Elías y la tensión entre Imperio, Alianza Azur e Iglesia no ha hecho más que aumentar. Con Abel fragmentado, la niña Emperatriz se esfuerza por mantener el control de sus restantes territorios para evitar que el mundo entero sea engullido por las llamas de la guerra, mientras otros países se preparan para conflictos inminentes. Debido a la influencia de Eljared, la realidad ha sufrido una grave alteración y las fuerzas sobrenaturales son cada vez más intensas, mientras la membrana que separa el mundo real de la Vigilia es cada vez más fina. Y en esta época de cambios, las fuerzas que permanecen ocultas a nuestros ojos han decidido volver a intervenir.

El oscuro legado que ha sido dejado al hombre está a punto de dar fruto. Nada ha acabado. En el fondo, esta historia no ha hecho más que empezar.

Y al igual que presencié sus inicios...
estaré aquí para ver su final.

CRONOLOGÍA

Fecha	Acontecimientos
-10.000 *apr.*	*Los Kami descienden al mundo.*
-4.000 *apr.*	*La Ciudad Olvidada desaparece de la historia.*
-3.000 *apr.*	*Tribus nómadas se asientan en el río Iometh y fundan la ciudad de Al Kairr.*
-2.700 *apr.*	*El Eyad recibe las revelaciones de Jihamath, convirtiéndose en el primero de los Iluminados.*
-2.500 *apr.*	*Se funda el imperio de Sólomon.*
-2.400 *apr.*	*El imperio de Sólomon desaparece durante las Siete Horas de Fuego.*
-2.200 *apr.*	*Se inicia la Era de las Diez Ciudades en Kushistán.*
-1.900 *apr.*	*La ciudadela de Elura´amman desciende sobre las tierras de Al-Enneth, dando comienzo a la primera Guerra de los Sultanes. Una década más tarde, Maatalla Al Alexandria es nombrado Gran Sultán fundando así Kushistán.*
-1.500 *apr.*	*Las naciones élficas se enfrentan a los Dioses Primigenios. La mayoría de ellos son sellados en el interior de la Cordillera de los Vientos.*
-1.400 *apr.*	*Las ciudadelas flotantes de Elura´amman y Nogos Roxxas se enfrentan en los cielos sobre la Ciudad de Al Abyan. El cataclismo resultante destruye la capital de Kushistán.*
-1.200 *apr.*	*Kuon Teikoku ataca la costa del Viejo Continente fundando Eien Seimon. A continuación, el Shogun Hideyuki organiza un levantamiento militar contra Amaterasu. El Emperador Eterno se ve obligado a llamar a sus tropas y pierden los territorios de Eien Seimon. Al finalizar el conflicto, en la costa se funda la Confederación de Árion.*
-1.185 *apr.*	*Se forman los imperios orientales de Lannet y Shivat.*
-900 *apr.*	*Los ejércitos de Lannet roban las dos Magatamas de Shivat, iniciando así la eterna enemistad entre ambos países.*
-850 *apr.*	*Las tribus de Sherena, Thirghú y Tiz parten hacia las tierras de Baho.*
-800 *apr.*	*El Imperio de Lannet inicia su invasión a Phaion Eien Seimon.*
-750 *apr.*	*Estalla la Gran Guerra de los Devas.*
-700 *apr.*	*Se inicia el Ciclo de Gloria de Estigia. El desierto de Meskhenet se convierte en una zona fértil.*
-600 *apr.*	*Los pobladores de Sherena y Thirghú regresan al mundo exterior.*
-540 *apr.*	*Se inician las Guerras de Pelegri. La ciudad de Mnemósite desaparece.*
-500 *apr.*	*Holst unifica las tierras del norte y funda Haufmarsormen, iniciando una gran ofensiva hacia las tierras del sur con gran éxito.*
-400 *apr.*	*Shivat inicia una ofensiva contra Baho que fracasará a causa del despertar del Aeon Parvati.*
-300 *apr.*	*El Sultán Abdel Majid Al Karjah unifica de nuevo Kushistán tras derrotar a un ejército de elementales y Yinnun.*
-200 *apr.*	*El jefe de clan Alfarinn conquista los Baluartes de los Yermos Cálidos y les da el nombre de Hendell.*
-16	*Cristo aparece por primera vez en la historia en la aldea de Nezath.*
-10	*Se inician las Guerras de la Cruz.*
0	*Cristo muere en la cruz a las murallas de Sólomon.*
3	*Se funda la ciudad de Arkángel y los 11 Reinos Santos.*
11	*Thanos Shetep desaparece de Kushistán y el país vuelve a sus antiguas tradiciones.*
64	*Estalla la Guerra de los Amos de las Sombras en Moth.*
206	*Nace Zhorne Giovanni.*
223	*Se inicia la Guerra de Dios.*
226	*Rah activa su máquina, creando una descomunal perturbación en toda la existencia. La Guerra de Dios finaliza con unas terribles consecuencias; más de la mitad del mundo conocido ha desaparecido por la influencia de la máquina.*
227	*Dalaborn se constituye como el primer territorio supeditado a Zhorne Giovanni.*
228	*Asphasia y Helenia son unificados por Zhorne Giovanni y pasan a formar parte de Abel.*
229	*Primer contacto de Abel con Galgados. Abel deja un pequeño contingente de tropas en el Paso de Hécate.*
230	*Togarini y Bellafonte se incorporan a los territorios de Abel.*
231	*La Orden de Yehudah resurge en Togarini y los reyes brujos se declaran dueños de la nación. Se inician conflictos similares en Bellafonte y Lucrecio.*
233	*Se funda el Sacro Santo Imperio de Abel. Los territorios que hasta entonces formaban parte de Abel se convierten en principados independientes.*
235	*Kanon y Lucrecio se convierten en principados del Sacro Santo Imperio. Un grupo de sacerdotes comienzan a reconstruir la ciudad sagrada de Albidion en la isla de Narses, abriendo una puerta a la creación de El Dominio.*
236	*Phaion se convierte en un territorio del Sacro Santo Imperio. Argos solicita formalmente su incorporación a Abel.*
238	*Lannet lanza un ataque sobre Phaion y lo convierte en parte de su Imperio.*
239	*Goldar se incorpora nominalmente al Imperio, aunque siguen existiendo batallas contra los clanes.*
240	*Hendell se convierte en un principado del Imperio.*
241	*Gabriel se convierte en un principado del Imperio.*
242	*Remo se convierte en un principado del Imperio.*
245	*Se inician las Guerras del Desierto.*
247	*Kushistán se ve forzada a unirse al Sacro Santo Imperio. Comienza lo que los Enneath decidieron llamar "La Ocupación".*
248	*Estigia se somete a la Corona de Abel y se convierte en un principado del Imperio.*
250	*El Sumo Arzobispo Jud funda El Dominio con el consentimiento del Emperador.*

255 *Da comienzo la Batalla de las Memorias, donde las últimas criaturas sobrenaturales de Gaïa son destruidas y dispersadas por las fuerzas de Zhorne Giovanni.*

256 *Dwänholf se convierte en un principado de Abel.*

257 *Se instaura la Inquisición.*

258 *Zhorne consigue recuperar los territorios de Phaion que estaban bajo el control de Lannet. Inmediatamente, inicia un ataque a gran escala sobre Varja.*

260 *Lannet es sometido al Sacro Santo Imperio.*

261 *Brui Sterki divide Hendell entre sus dos hijos.*

262 *Shivat es sometido al Sacro Santo Imperio, con lo que todo Varja cae bajo el control de Abel.*

263 *Zhorne entra en los bosques de Alberia y comienza un ataque a gran escala sobre las entidades sobrenaturales que tratan de acabar con los clanes de la zona.*

265 *Alberia se convierte en principado de Abel.*

267 *Moth se convierte en principado de Abel.*

272 *El Emperador funda Tol Rauko con el fin de preservar la historia y los seres sobrenaturales de Gaïa.*

274 *Los barcos del Imperio llegan hasta las costas de Nanwe.*

276 *Baho es obligado a convertirse en un principado del Sacro Santo Imperio.*

284 *Arlan se separa oficialmente del territorio de Abel y se convierte en un principado.*

289 *Zhorne entra en el Combate de los Jefes de Goldar y derrota sucesivamente a los veintinueve líderes de los clanes. Será su último combate en público.*

295 *Salazar llega a un trato con el Imperio para convertirse nominalmente en un principado.*

301 *Abel entra en los valles de Galgados y los une al Imperio.*

320 *Se completa la absoluta unificación del Viejo Continente.*

323 *Empieza la unificación del Nuevo Continente.*

327 *El último miembro de la dinastía Bruningham fallece y se forma el primer Consejo Comercial de Arlan.*

330 *Se funda la ciudad de Magburaka, haciendo que la selva de Nanwe sea considerada un territorio imperial.*

331 *El Emperador otorga el gobierno de Moth a la dinastía Bram.*

332 *Phaion es atacada por un ejército al servicio de los Reyes Piratas. Tras el conflicto, cambia su nombre por Phaion Eien Seimon.*

336 *Helena se convierte en la primera santa de la Iglesia cristiana.*

347 *Lannet consigue tomar de manera permanente la isla de Yagarema y detener definitivamente la Guerra Eterna de la Sombra.*

355 *Muere Zhorne Giovanni. Se considera un año oscuro y de tragedia para todo el mundo.*

359 *Lannet y Shivat se declaran independientes del Imperio e inician la primera rebelión con motivo de la muerte de Zhorne. Meses después, son sofocados por las fuerzas de Lázaro Giovanni y los Señores de la Guerra.*

373 *Se inicia la Llegada de la Noche Blanca. Haufman sufre el ataque de un descomunal ejército de no muertos.*

374 *La erudita Calandra Ilmora fallece y en su honor se cambia el nombre del principado de Asphasia a Ilmora.*

391 *La dinastía de los Sterki del norte llega a su fin.*

411 *La isla de Tarvos se incorpora a El Domino.*

420 *Una tribu de Jayán ataca Khon Thami, la capital de Kahsmir. Toda la sabana pasa por un momentáneo estado de caos.*

463 *La capital de Dalaborn se traslada a Eron.*

472 *La mítica fortaleza de Serrano, devastada durante la Guerra de Dios, es reconstruida.*

501 *El virrey de Galgados traslada la capital del principado a Hécate.*

515 *Se inicia la segunda rebelión de Lannet y Shivat.*

516 *Una revolución estalla entre el campesinado de Dalaborn. El príncipe regresa desde la isla de Varja para sofocar el levantamiento.*

543 *El sabio Agamemmon trata fallidamente de traer al mundo a un dios de la antigüedad.*

547 *El clan Thurizung de Goldar inicia una guerra contra el principado de Haufman que se salda con numerosas muertes.*

580 *Se inicia el conflicto de los segadores en Kushistán.*

622 *Se funda la Asociación de Mercaderes de Eien en el principado de Phaion Eien Seimon.*

652 *Estalla un conflicto arbitrado entre Kanon y Lucrecio, que acaba con la victoria del primero de estos.*

678 *El valle de Adalia de Galgados se levanta en armas sin motivo provocando una inmensa destrucción entre los valles vecinos. Todos sus habitantes son masacrados.*

701 *Estalla el segundo conflicto entre Kanon y Lucrecio, con idénticos resultados al primero.*

711 *Un inmenso terremoto produce enormes daños en todo el Viejo Continente. Más de cien mil personas perecen a lo largo de todo Gaïa.*

811 *Se inicia la tercera rebelión de Lannet y Shivat. Como las veces anteriores, el levantamiento es sofocado por el poder de los Señores de la Guerra.*

946 *Un grupo de Buscadores de Sol Negro descubre el Libro de los Muertos en unas viejas ruinas.*

957 *Lascar Giovanni fallece y Elías Barbados sube al trono del Sacro Santo Imperio. Es el fin de la estirpe Giovanni en el poder de Abel.*

962 *Argos cede una gran parte de su costa a El Dominio.*

970 *Jean Pierre Delacroix compra la isla de Alessa y funda allí un extraño complejo.*

972 *El Castillo Deniesil sufre una extraña plaga y es abandonado tras la muerte de casi todos sus habitantes.*

973 *El cardenal Malfleur Bourne es ejecutado públicamente por herejía.*

983 *Phaion declara la guerra a Dwänholf como venganza por el apoyo que estos brindan a los Reyes Pirata.*

986 *Se funda la isla de Paradis Paradis.*

987 *Eljared se convierte en la Sumo Arzobispo.*

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

989 *La actualidad.*

CAPÍTULO 3
El Viejo Continente

Abrid los ojos y mirad.
Este es el mundo que ha nacido a costa
de las lágrimas de los inocentes,
de la infinidad de vidas que hemos arrebatado.
Haced que merezca la pena.

Zhorne Giovanni



Ilustrado por Raúl Rosell



Ahora que ya conocemos sus generalidades y su historia, en este capítulo vamos a profundizar en todos los países del Viejo Continente. En las páginas siguientes puedes ver un mapa de la zona occidental de Gaïa, en el que aparecen cada una de sus naciones, sus poblaciones más relevantes y los accidentes naturales más remarcables. Los territorios vienen agrupados según sus actuales zonas de influencia.

Ten en cuenta que no todas las ciudades y pueblos son descritos con detalle. A lo largo y ancho de Gaïa hay miles de diminutas aldeas y poblados tan pequeños que nunca salen en los mapas. De igual forma, algunas de sus urbes menos relevantes sólo son mencionadas al final de cada apartado. Eso no significa que carezcan de importancia, sino que no destacan por ninguna característica especialmente relevante. Todas las localizaciones principales aparecen marcadas en el mapa con una cruz delante de su nombre.



El Sello de Abel

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

Capital: El nombre de la ciudad oficialmente reconocida como capital del país.

Número de habitantes: El número de habitantes que vive dentro de sus fronteras. Esta cifra sólo es un valor aproximado, que incluye tanto a las personas censadas oficialmente como a las que no.

Etnias principales: Las principales etnias de sus pobladores. Los porcentajes expuestos se adecuan al cálculo que la Gran Universidad de Lucrecio ha confeccionado sobre ellos.

Forma de gobierno: El tipo de gobierno vigente en la actualidad.

Idiomas: Los principales idiomas del país. Se incluyen tanto aquellos que tienen reconocimiento oficial como los que no.

Religión: Indica las creencias religiosas imperantes en el territorio. La primera que aparece en la lista representa siempre la religión oficialmente reconocida por el gobierno del país.

Nivel tecnológico: Señala el grado de avance tecnológico que posee una determinada nación. Viene indicado por un número comprendido entre 1 y 5, siendo más elevado el nivel de tecnología cuanto mayor sea el valor numérico. Un 1 representa un grado tecnológico prácticamente nulo, mientras que el 2 y el 3 se acercan más a los existentes durante la Alta y Baja Edad Media en Europa. Un nivel 4 se acerca al Renacimiento y la Ilustración, mientras que el 5 los supera ligeramente.

Gentilicio: El gentilicio habitual del país o territorio.

Bandera: Una breve descripción de su bandera oficial.

Nombres masculinos, femeninos y apellidos: Un pequeño listado con nombres y apellidos típicos de la región.

Raíces culturales y Posición social

Si lo deseas, puedes usar las tablas que aparecen en los diversos territorios para determinar la categoría social a la que pertenece inicialmente tu personaje. Depende del Director de Juego si debes tirar los dados o eres libre de elegirla. Aquellas clases sociales marcadas como Privilegiadas (Priv.) otorgan una enorme ventaja sobre las demás, por lo que no es posible acceder a ellas de manera convencional. Para hacerlo, es necesario adquirir la ventaja Posición social, tal y como se indica en el Capítulo 7. De igual forma, si el Director lo encuentra apropiado, puedes usar las indicaciones que aparecen allí para determinar tu equipo inicial, sustituyendo las reglas generales del libro básico.

Cada uno de los territorios tiene además una sección titulada Raíces culturales. En ella aparecen una serie de bonos especiales que el personaje recibe a sus habilidades secundarias en primer nivel, en el caso de que adquiera la ventaja correspondiente que aparece el Capítulo 7. Dependiendo de la clase social de cada uno, las bonificaciones pueden ser diferentes.

El Sacro Santo Imperio de Abel

El Sacro Santo Imperio de Abel es sin duda alguna la primera potencia cultural, económica y militar de Gaïa. En la actualidad, tras la caída del Emperador, está constituido únicamente por ocho principados, pero todos ellos tienen unas raíces culturales, étnicas y raciales muy similares.

Los territorios del Sacro Santo Imperio están situados en la parte central del Viejo Continente, los cuales tienen, salvo contadas excepciones, un clima y una vegetación similares. Es una zona muy variada, con frondosos bosques, grandes llanuras verdes y escarpadas cordilleras montañosas. En su mayoría son regiones cálidas, con inviernos moderados y espaciados periodos de lluvia.

En realidad el Imperio es relativamente joven, al menos en comparación con otras culturas de Gaïa. Aunque muchos historiadores fijan sus orígenes inmediatamente después de la muerte de Cristo, el actual Abel tiene escasos rasgos comunes con los legendarios Reinos Santos. Ello se debe a que, durante la Guerra de Dios, la zona fue arrasada casi por completo por los ejércitos de Rah, los cuales redujeron prácticamente a cenizas todas sus ciudades. Por esa causa es más fácil afirmar que el Imperio se construyó a partir de los millones de refugiados que se asentaron en la zona tras la guerra, heredando una gran variedad cultural y social con la que florecería a lo largo de setecientos años.

La política del Sacro Santo Imperio mantiene intactas las viejas tradiciones que se establecieron cinco siglos atrás. Elisabetta reúne en su persona todo el poder político y religioso, aunque cada principado es virtualmente independiente. La Emperatriz, como suprema autoridad, tiene la capacidad de disponer y mediar en cualquier asunto de sus súbditos, lo que incluye las decisiones de los grandes señores. No obstante, es habitual que deje una amplia libertad de actuación a los dirigentes de cada territorio, interviniendo sólo cuando lo considera estrictamente necesario. Aunque cada señorío suele tener su propio ejército de diferente tamaño, la mayor fuerza militar del Imperio se encuentra en la figura del Señor de la Guerra y sus regimientos, que se hallan situados a lo largo de todo el Sacro Santo Imperio. El Señor de la Guerra es el supremo general de los ejércitos de la Emperatriz, y es el encargado de mantener la seguridad y cohesión de Abel ante toda amenaza. Rara vez media en disputas internas, aunque suele vigilar que, cuando estas se den, ningún señor incumpla los principios impuestos por su señora. En la antigüedad, antes del desmembramiento del Imperio, eran comunes las guerras internas entre los diversos principados, pero los enfrentamientos tenían como árbitro a un Señor de la Guerra y se prohibía dañar a poblaciones o civiles. Una vez que un bando había tenido suficientes pérdidas o lograba el objetivo marcado por el Imperio, se declaraba el final de la disputa.

Si fuese necesario, sumando los regimientos del Señor de la Guerra, los ejércitos privados de cada principado y las fuerzas de la Orden del Cielo, el Sacro Santo Imperio podría disponer de alrededor de un millón de soldados, sin duda la potencia militar más grande de toda Gaïa. No obstante, a causa del enorme territorio que cubre y los recientes incidentes, sus tropas están ligeramente desorganizadas en la actualidad. Las relaciones son muy tensas con los principados y reinos que se han rebelado o declarado independientes. Oficialmente, el Imperio sigue considerándolos parte de la Sacro Santa Corona, aunque la realidad es que actualmente no tiene el menor control sobre ellos. Esta situación se vuelve especialmente problemática en lo referente a Togarini y la llamada Alianza Azur, los cuales se oponen abiertamente a Abel.

En los últimos meses, Elisabetta ha dispuesto un edicto imperial que permite a una persona declararse atea (aunque siguen sin aceptarse otras religiones de manera oficial), lo que también ha supuesto cierto rechazo por parte de la Iglesia, y un pequeño cisma con el Sumo Arzobispo Magnus, quien sigue sin declararse a favor o en contra de la niña Emperatriz.

El sistema legal del Sacro Santo Imperio es extremadamente avanzado, con leyes que se caracterizan por sus grandes progresos sociales. Aunque siguen existiendo desigualdades entre los distintos estamentos (lo que se traduce en un tribunal especializado para la clase noble y otro para el clero), la leyes son considerablemente justas y presumen la inocencia de las personas. La pena de muerte está abolida en la mayoría de territorios, salvo para delitos de alta traición y graves penas eclesiásticas. Sólo a veces, en los crímenes más terribles, un tribunal puede instar un decreto imperial para solicitar la ejecución de un condenado.

La mayoría de habitantes del Imperio se sienten orgullosos de pertenecer a él, aunque sólo sea por la tradición y avances que ello conlleva. Durante años, han podido vivir sin miedo a guerras o hambrunas de una manera próspera y plácida. Cualquier cambio en su vida habitual es algo que les inquieta, por lo que ven con preocupación la actual situación política.

Todos los gobernantes de los principados apoyan abiertamente a Elisabetta y la consideran la legítima heredera del trono de Abel. En consecuencia, harán lo que puedan por ayudarla a reconstruir el Imperio y devolverle su gloria de antaño, con la esperanza de tener algún día un lugar de privilegio en él.

El Alto Senado

Desde los albores del Imperio, la figura del Sacro Santo Emperador se ha servido y ayudado de un Alto Senado para las decisiones más importantes y fundamentales. Este órgano regente se encuentra formado por los príncipes de todas las naciones que componen el Sacro Santo Imperio, quienes actúan como portavoces de sus tierras. Esta es la razón por la que también se lo conoce como El Consejo de los Señores. Sólo dos poderes ajenos a los principados tienen también voz y voto en el Alto Senado, el Arzobispo de la Iglesia y el mariscal de Tol Rauko.

Cuando algún principado tiene un asunto de suma importancia que tratar o quiere declarar la guerra a otro, se invoca al Alto Senado para resolverlo o fijar los límites y reglas del conflicto. Las decisiones, tras ser ampliamente discutidas, se toman mediante votación. Aunque el poder del órgano es meramente simbólico, puesto que el Emperador no está en absoluto obligado a escuchar o ratificar nada de lo que el Alto Senado aconseje, por regla general su voz es tomada en cuenta. De hecho, a lo largo de la historia, en pocas ocasiones un Emperador ha ignorado las sugerencias del Alto Senado (a pesar de que, cuando así ha sido, el Consejo de los Señores bien poco ha podido hacer para evitarlo).

En el caso de aquellas naciones que no están regidas por un príncipe claro, como la Orden Ilustrada de Imora o el Consejo de Arlan, sus miembros eligen a uno de ellos como representante, que actúa como Senador. Pese a todo, dadas las limitaciones del transporte, la enorme amplitud del territorio y lo difícil que era a veces conseguir reunir a todos los príncipes a consecuencia de sus apretadas agendas personales, tenían la capacidad de nombrar como portador de su voluntad a un agente personal, llamado Legado Senatorial. Este papel es sumamente importante porque, fuese lo que fuese lo que acordase el Legado, su firma es equivalente a la del príncipe.

El Alto Senado se reúne en el Corazón del Ángel, una inmensa construcción blanca situada en el centro de Arkángel. En la actualidad, el número de miembros del Alto Senado se encuentra reducido a únicamente aquellos principados que han permanecido fieles al Imperio, aunque Gabriel y Manterra mantienen dos embajadores que pretenden ser considerados Legados Senatoriales. El Arzobispo Magnus no ha respondido a las llamadas de la Emperatriz, al contrario que el mariscal Malakías Graft, de Tol Rauko.

Arquetipos genéricos del Sacro Santo Imperio de Abel

A continuación se exponen una serie de arquetipos de los habitantes más comunes de todo el Sacro Santo Imperio de Abel. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Marinero

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 55; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 30; **HE** 45; **Armas** Daga; **Daño** 35
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 7 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 30, Nadar 30, Saltar 15, Trepar 30, Advertir 25, Buscar 15, Navegación 15, Proezas de fuerza 15, Resistir el dolor 5, Trucos de manos 15.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 20, RP 20.

Burgués

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 50; **HE** 50; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 25, Nadar 15, Estilo 20, Intimidar 15, Frialdad 30, Liderazgo 30, Persuasión 60, Advertir 30, Buscar 10, Animales 10, Ciencia 20, Historia 30, Memorizar 30, Tasación 40, Baile 20.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Soldado imperial

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** Cuero tachonado; **HA** 65; **HP** 65; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo *5*(15), Montar 30, Nadar *5*(15), Saltar *0*(10), Trepar *5*(15), Intimidar 20, Advertir 20, Buscar 10, Frialdad 20, Proezas de fuerza 30, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Soldado de elite

Categoría Guerrero; **Nivel** 3
Turno 65/35; **Pv** 140; **TA** Peto; **HA** 100; **HP** 100; **Armas** Espada larga; **Daño** 60
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 8 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo *20*(30), Montar 40, Nadar *5*(15), Saltar *5*(15), Trepar *5*(15), Intimidar 20, Advertir 30, Buscar 20, Frialdad 20, Proezas de fuerza 55, Resistir el dolor 25.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Oficial imperial

Categoría Paladín; **Nivel** 4
Turno 70/30; **Pv** 155; **TA** Piezas; **HA** 110; **HP** 110; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 8 PER: 7 INT: 7 VOL: 7 POD: 8
Habilidades: Montar 50, Estilo 50, Intimidar 35, Liderazgo 140, Persuasión 35, Advertir 45, Buscar 25, Frialdad 35, Resistir el dolor 70.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 55, RP 50.

Noble

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60/50; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 70; **HE** 70; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 30, Nadar 15, Estilo 40, Intimidar 15, Liderazgo 50, Persuasión 40, Advertir 30, Buscar 10, Animales 10, Ciencia 20, Historia 50, Memorizar 30, Tasación 20, Baile 40.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.



Mar del Norte
Maëlstrom
La Muralla de los Hielos Imperecederos
Belgenmir
Isla de Tir
Gesjnacht
Archipiélago de Hild
Hendell
Haufman
El Pico del Mundo
Hildestheim
Monte Muspellheim
Los Yerm
Cordillera de Fallon
Alberia
Bosque de la noche eterna
Bosque del Espejo
Montes de la luz
Bosque de los Susurros
Bosque del Olvido
Bosque de la Niebla
Bosque de Glenda
Bosque Gris
Bosque de Almas
Belfort
Bosque de Eamon
Valle Amarillo
Valle del Lago
Galgados
Quebrada de Verdammung
Cordillera de los Vientos
Hécate
Cordillera de Zhoria
Cuevas de Wolfheim
Llanos de Eibron
Dalaborn
Meseta Argadas
Eron
Llanura de los Mil Truenos
Goldar
Bosque de Wulfgar
Lago Dormido
Llanos de Komerleich
Bosque Forad
Cordillera Murenheim
Cueva de los Murmullos
Garganta Iadului
Valles Interiores
El mar de Sal
Val du Genevrier
Los Grandes Lagos
Gabriel
Bosque Inanimado
Pantano de Agamemmon
Ilmora
Helenia
Montes Galénicos
Jardín de Oriente
Hausser
Bosque de Zulan
Farna
Lago Profundo
Montes del Mariscal
Bosque de la Luna
Lago de la Corona
Cordillera de Tol Jaegren
Tierras de la Calma
Salto de la Primavera
Prado de Ree
Terra Umbría
Isla de Corvinus
Cordillera de las Eras
Estrecho de Rieau
Ile des Mouttes
Vasago
Las Montañas de Balthus
Pradera Eterna
Arkángel
Abel
Grieta de la Espada
Arlan
Costa de los Pesares
Los Grandes Llanos
Bosque de Lacán
Karh
Tierras de la Tormenta
Bosque de Avalbane
Costa de los Anhelos
Tol Rauko
Costa de Alamadir
Pantano de Lhenas
Presta
Kirdan
Brudge
Campos de Términus
Cordillera de la Cicatriz
Paso del Fin
Cráter de cuarzo
Bosque Blanco
Adlia
Llanuras escarlatas
Meseta Oeste
Bosque de Cozal
Lago Verde
Pantano Vercelis
Togarini
Campoquemado
Kanon
Isla de Pálias
Ojo del Huracán
Meseta Blanca
Bosque de Lira
Kaine
Tierra de Cenizas
Archipiélago de Forneo
Bosque de Schaefer
Pradera de los caídos
Archipiélago de Forneo
Montañas de Al
Lago de Cristal
Cráteres de la estría
Mar Blanco
Roca de Azur
Llanos Santos
Llanuras de Fuchs
Montes de Glockner
Remo
Bellafonte
Lucrecio
Karjah
Bosque Mazgo
Bosque de Metzger
Du'Lucart
Desierto de Senna
Albino
Costa de la Perla
Lagunas de Merle
Sierras Blancas
Cantera de Lavín
Montañas de Creix
Kushistan
Cordillera de Reiz
Montañas Samutai
Cuevas de Sália
Llanoverde
Laguna del Canto del Gallo
Yermo de Natara
Paso de Veracruz
Ilion
Cordillera de Serra
Cordillera de Erasia
Bosque de la Cruz
Desierto Negro
Montañas del Esclarecimiento
El Dominio
Argos
Albidion
Isla de Narses
La Marca Gris
Cordillera Elisalda
Isla de Tarvos
Océano Calisis
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 500 1000 1500 Kilómetros
0 500 1000 Millas



Océano de los Niños
Fosa Uruz
Archipiélago de Hild
Isla de Tir
Gesjnacht
Molofart
Las Charcas
Hendell
Los Yermos Cálidos
Karlsrude
Pantano Negro
Bosque Barachesi
Monte Muspellheim
El Pico del Mundo
Dwänholf
Páramo de las Memorias
Llaga del Mártir
Costa de Pellegri
Bosque Gehena
Bosque Alegre
Bosque de Wulfgar
Goldar
Lago Dormido
Cordillera Murenheim
Cueva de los Murmullos
Garganta Iadului
Moth
Meseta de Somer
Valles Interiores
Páramos de la Sombra
Torda
Llanos de Komerleigh
El mar de Sal
Bosque de las Sogas
Bosque Forad
Bosque Seifenschwein
Lago Akasta
Phaion
Val du Genevrier
Cordillera de Lucille
Los Grandes Lagos
Helenia
Lago Profundo
Gabriel
Pantano Akquo
Llanuras de Roh
Farna
Tierras de la Calma
Salto de la Primavera
Terra Umbría
Bosque l' Arc
Bosque Matsu
Costa Oriental
Isla de Corvinus
Estrecho de Rifeau
Península del Cántaro
Cordillera de las Eras
Ile des Mouttes
Chaville
Markusias
Vasago
Selene
Mar Oriental
Bosque de Karasu
Kajiyama
Lannet
Kumoyama
Tsukikage
Bosque Sellado
Llanos de Kusa
Bosque de Tori
Cordillera de Sen Monogatari
Yagarema
Cordillera Yuantu
Grieta de Len Peng
Llanuras de Zhu
Meseta de Fusang
Picos de Liang
Shivat
Pantanos de Qing
Bosque Hulijing
Llanos de Daoji
Shun Lu
Tol Rauko
Mar Interior
Kirdan
Adlia
Zanibar
Montes de Jwahir
Roca del Padre
Khon Thami
Kashmir
Isla de Pálias
Ojo del Huracán
Grieta de Oba
Archipiélago de Forneo
La Gran Sabana
Paso de Minkah
Lago de Mesi
Pradera de los caídos
Archipiélago de Forneo
Estigia
Montañas de Al-Quayan
Al Kairr
Desierto de Meskhemet
Cordillera de Sharanya
Sherena
Cordillera Daitya
Montes de Glockner
Desierto de Salazar
Lago de Korma
Lucrecio
Karjah
Grandes Dunas de Hatifah
Baho
Desierto de Senna
Montañas de Nasser
El Mar de Arena
Valles de Ashvins
Montañas de Vishvakarman
Thirghú
Kushistan
La palma de Jihamath
Salazar
Los Surcos de Ibb
Desierto del Destino
Montañas de Samutai
Llanoverde
Laguna del Canto del Gallo
Yermo de Natara
Cordillera de Nil ab Burath
Mar de Guren
Llanos de Gharb
Cordillera de Nondo
Paso de Veracruz
Ilion
Cordillera de Serra
Cordillera de Erasia
Nanwe
Argos
Jungla de Nanwe
Montañas de Dahabu
Abismo de Gun´u Gualai
Acantilado de Zarb Nobat
La Marca Gris
Cordillera Elisalda


SACRO SANTO EMPERADOR
SEÑOR DE LA GUERRA
Alta Excelencia
ALTO SENADO
Senador, Senadora
SUMO ARZOBISPO
Santidad
ALTA NOBLEZA
CONSEJO DE CARDENALES
Ilustrísima
13º CARDENAL
Ilustrísima
CARDENAL
Ilustrísima
PRÍNCIPE
ARCHIDUQUE
FARAÓN
VIRREY
GRAN SULTÁN
Majestad, Alteza
ÁRBITRO
Sumo Magistrado
GENERAL IMPERIAL
Excelencia
DUQUE
VIZCONDE
SULTÁN
Excelencia
BAJA NOBLEZA
OBISPO
Ilustrísima
CONDE
MARQUÉS
Mi Señor, Mi Señora
COMANDANTE
MARISCAL
Excelencia
PRELADO
Kirche
BARÓN
SENESCAL
Señor, Señora
CAPITÁN
Señor
CLASE NO PRIVILEGIADA
DIÁCONO
Padre
COMENDADOR
ALCALDE
Don, Doña
ALFÉREZ
TENIENTE
CABO
Señor
SACERDOTE
FRAILE
Padre
CABALLERO
Don, Doña
SOLDADO 1ª
SOLDADO IMPERIAL
SEMINARISTA
PLEBEYO
Supervisa
Pertenece a

ABEL

Capital: Arkángel.
Número de habitantes: 10.000.000+
Etnias principales: Asher (41%), aion (39%), vildianos (7%), zínner (4%), ryuan (4%), daevar (2%), tayahar (1%), norne (1%).
Forma de gobierno: Autocracia imperial.
Idiomas: Latín, ailish (minoritario), yamato (minoritario).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 5.
Gentilicio: Abelense.
Bandera: Un león rampante sobre un fondo blanco.
Nombres masculinos: Aleron, Aurelius, Cassius, Dante, Dominic, Gaius, Janus, Marcus, Maximilian, Nero, Nox, Silas, Solaris, Vicent, Virgil.
Nombres femeninos: Alba, Alma, Angélica, Ardelis, Celia, Drucilla, Emma, Gloria, Integra, Levenia, Maris, Minerva, Priscilla, Shanna, Shion, Tricia, Zia.
Apellidos: Agius, Anderson, Attard, Borges, Brakys, Cassar, Durand, Faria, Galea, Grech, Laurens, Lynch, Major, Martius, Morison, Reid, Vicens.

Ilustrado por Wen Yu Li

Abel es el corazón del Sacro Santo Imperio, y no sería muy equivocado decir que también de todo el Viejo Continente. Desde hace siete siglos ha sido considerada la cima de la civilización del hombre en todos sus aspectos, y existen muchas razones que apoyan dicha afirmación.

El territorio de Abel se encuentra compuesto por enormes llanos verdes, frondosos bosques llenos de vida y grandes ríos. En cierta manera, se podría decir que es una zona tan rica y próspera como siempre ha sido el Imperio; un espejo de su propia condición de progreso. La zona se encuentra delimitada en el este y el oeste por dos grandes zonas montañosas, que hacen de barrera natural con otros principados. La vegetación es mediterránea, con una gran variedad de flora y especies animales. Por lo general, no hay apenas bestias salvajes rondando por la zona, de lo que se encargan los soldados y un considerable número de cazadores que velan por la seguridad de los caminos. El clima suele ser cálido, aunque con frecuentes lluvias a lo largo de todo el año. A veces, hay fuertes tormentas que pueden durar varios días. Todos los caminos que comunican las grandes ciudades están completamente pavimentados y, con excepción de Lucrecio, es el único lugar del mundo del que se puede decir eso.

Abel es excepcionalmente rica en ganadería y agricultura, al igual que cuenta con enormes recursos mineros en sus cordilleras montañosas. Sumado ello a su moderna infraestructura de fabricación y sus importantes grupos gremiales, no es de extrañar que sea un territorio capaz de autoabastecerse y comerciar con comodidad con cualquier otra nación del mundo. El principado no tiene un poderoso ejército como tal, pero la Emperatriz controla completamente los regimientos del más poderoso de los Señores de la Guerra y tiene una escuadra personal a su servicio directo, la Orden del Cielo, lo que le permite recurrir a unas fuerzas bélicas inigualables.

Al contrario que otros territorios, Abel no tiene príncipe, sino que se encuentra regido por la propia Emperatriz Elisabetta Barbados, quien apenas siendo una niña ya ostenta todos los poderes imperiales. Aunque los aristócratas y clérigos importantes tratan de influir en ella, la joven rige sin escuchar más consejos que los de Tadeus Van Horsman y Kisidan, su tutor de la Orden del Cielo.

Actualmente Abel se encuentra en una inquietante situación con los principados secesionistas, especialmente en su frontera inferior con Togarini, que lidera la Alianza Azur. De momento no representan una amenaza real para la seguridad del Imperio, pero es cierto que recuperar el control de dichos territorios escapa de momento a las posibilidades de Imperio. Sólo el tiempo dirá cuáles serán las consecuencias.

Cultura y sociedad

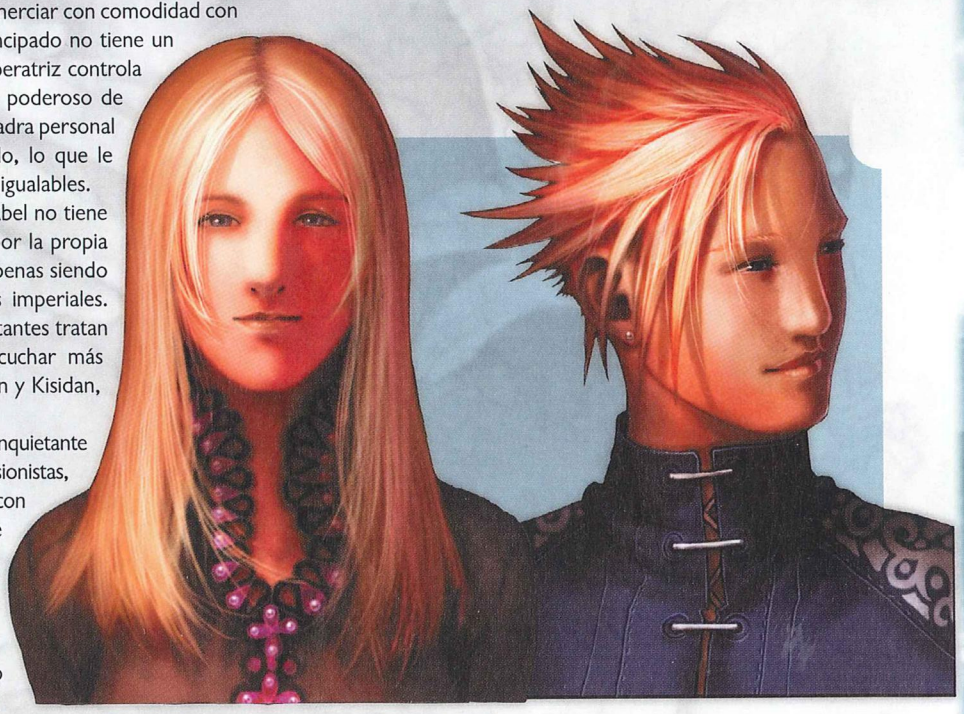
La sociedad de Abel se ha enriquecido gracias a su apertura cultural y la riqueza étnica que reside en su territorio. La unión de tantos pueblos ha propiciado una mezcla única, tomando lo mejor de cada civilización y la enorme riqueza cultural que se heredó de los pensadores del antiguo imperio de Sólomon. La gente vive sin excesivas preocupaciones. Se esfuerzan por dejar atrás el bache que ha supuesto la muerte del Emperador y trabajan por un brillante futuro con Elisabetta como su señora. La mayoría no son fanáticos religiosos como los de El Dominio, pero la religión tiene cierta importancia en sus vidas. Muchos suelen ir a la iglesia todas las semanas y hacen buenos donativos. Aun así, un considerable porcentaje de la sociedad no siente un énfasis en especial por el cristianismo y, con el reciente edicto imperial sobre la religión, un pequeño porcentaje de la población se ha declarado abiertamente atea sin sufrir represalias.

La estructura social se encuentra diferenciada en tres estamentos: nobleza, clero y pueblo llano. No obstante, al contrario que en otras regiones, no son en absoluto una jerarquía cerrada. Desde hace algún tiempo, la alta burguesía está accediendo a títulos nobiliarios, ya sea mediante bodas o pagando directamente por ellos. A pesar de eso, sigue existiendo una verdadera diferencia con el poder de la alta nobleza. En algunos casos, las grandes familias de Abel acumulan incluso más poder que los señores de ciertos principados.

Abel no tiene una estructura feudal muy implantada. Es muy raro ver grandes castillos independientes, y la mayor parte de la nobleza se reúne en las ciudades más importantes o alrededor de la Corte Imperial de Arkángel. El territorio se halla compuesto por varias ciudades de gran tamaño y casi un centenar de pueblos.

Corrientemente, las ciudades se encuentran regidas por algún noble de gran relevancia nombrado por el propio Imperio, aunque la mayor parte de las veces dichos títulos se heredan de manera sucesoria. Sólo si algún aristócrata demuestra estar muy poco capacitado para el puesto, se procede a su destitución. También existe la figura del alcalde, elegido por los habitantes de cada comunidad, y que actúa como gobernador civil y nexo de unión entre la nobleza y el pueblo llano.

Las ciudades son ricas en comercio y manufactura, mientras que los pueblos colindantes suelen ser ganaderos y agrícolas. Abel se caracteriza por ser a la vez importadora y exportadora de multitud de artículos, ya sea del Nuevo Continente o de las lejanas tierras orientales. También recibe una gran afluencia de visitantes, que se dirigen a la región para comerciar, buscar trabajo o simplemente visitar sus maravillas y monumentos.



Abelenses de etnia aion

Tao Zan

El Tao Zan es una competición oficial de lucha que se celebra cada tres años en la arena de Arkángel con la llegada de la primavera. En ella, los mejores luchadores del mundo se dan cita para medir sus habilidades y obtener el reconocimiento que ello conlleva. Las reglas del torneo permiten el uso de cualquier armadura o arma, incluso las de fuego, pero está estrictamente prohibido matar al oponente bajo cualquier circunstancia. Aunque la mayoría de participantes del Tao Zan no están dotados de habilidades especiales, durante los últimos años un mayor número de luchadores excepcionales se ha empezado a dar cita, muchos de ellos maestros en las habilidades del Ki. Aunque todos se guardan de usar poderes lo suficientemente llamativos como para ser considerados "brujería", los espectadores son excepcionalmente permisivos en el uso de estas capacidades. Llevados por la emoción, suelen aclamar todo aquello que no sea un increíble espectáculo de luces. La misma Elisabetta planea aprovechar la competición para analizar a posibles reclutas que podrían trabajar en secreto para ella.

El Tao Zan se divide en dos partes; dado que a veces han llegado a reunirse miles de participantes, primero se realizan cuatro rondas preliminares a puerta cerrada para seleccionar a los treinta y dos luchadores que entrarán en la verdadera competición. Dependiendo del número de luchadores, estos combates previos pueden alargarse días enteros. Al acabar las preliminares, los treinta y dos seleccionados se enfrentan ante el público, que se reúne por decenas de miles para presenciar un espectáculo único. El primer día se realiza una sola ronda que acorta el número a dieciséis participantes, mientras que en el segundo compiten hasta que sólo queden dos. Por último, el tercer día se realiza la final, antes de la cual el Coro de Golondrinas, compuesto por las doce jóvenes con mejores voces de Abel, entona una ancestral canción en conmemoración del combate.

Tradicionalmente, los emperadores del Sacro Santo Imperio que presencian el torneo otorgan un don al vencedor, que puede pedir casi cualquier cosa. El campeón de las dos últimas competiciones ha sido el mismísimo Kisidan, sumo pretoriano de la Emperatriz y caballero del Séptimo Cielo. Se rumorea que la propia Elisabetta le ha pedido que no participe en la próxima competición, para tratar así de dar mayor emoción al resultado.

El Imperio y los leones

El emblema del Sacro Santo Imperio es un león rampante, que desde la era de Cristo se consideró un animal sagrado. No obstante, la verdadera simbología del animal proviene de Arturia, un inmenso león blanco que acompañó a Zhorne Giovanni en los terribles combates que tuvieron lugar durante la Guerra de Dios. El animal, dotado de capacidades increíbles, combatió a su lado y sacrificó su vida para salvar la del futuro Emperador, quien como recuerdo, inscribió la marca de Arturia en su armadura.

Desde entonces, a lo largo de todo lo ancho y largo del Imperio siempre se ha prohibido la caza de estos animales bajo penas muy graves, pues darles muerte se considera un atentado contra el propio espíritu de Abel. Sólo en el caso de que alguno amenace la vida de personas inocentes o se lo considere peligroso, es posible acabar con la bestia. Naturalmente, como sucede con todo lo prohibido, no son pocos los nobles o ricos burgueses que desean tener una piel de león, así que siempre hay furtivos que se dedican a su caza en secreto.

Afrontar lo sobrenatural

La gente de Abel muestra cierta tolerancia a lo sobrenatural, pero eso se debe principalmente a que están acostumbrados a ver algunas cosas que se salen de lo común en los propios agentes de la Emperatriz. Aunque no es algo habitual, más de uno ha visto cómo algún caballero de la Orden del Cielo subía a un edificio de un salto, derrumbaba una pared de piedra con sus manos desnudas o corría desdoblándose a través de una lluvia de flechas. En la mayoría de los casos, tales actos se justifican esgrimiendo que esas personas son individuos a los que Dios les ha concedido un don especial, una bendición que les permite proteger mejor a los inocentes y al propio Imperio. Por ello, a veces no es difícil que un habitante de Abel vea ciertas proezas como algo increíble, pero no necesariamente las considere negativas. Naturalmente, esto sólo se limita a pequeñas acciones de escasa relevancia, y siempre que no produzcan efectos perjudiciales para la gente. Alguien que usara alguna habilidad sobrenatural a gran escala, o que tuviese connotaciones oscuras, sería al instante considerado como un brujo o un "demonio".

Por el contrario, las habilidades mágicas mostradas de manera manifiesta son algo que temen de todo corazón, más por las consecuencias que suelen acarrear que por lo que en realidad representan. Y no es algo inmotivado; a lo largo de los últimos siglos han ocurrido varios sucesos de índole mágica que ocasionaron trastornos, dolor y muerte a muchas personas, y no han hecho más que apoyar la posición de la Iglesia ante la brujería. Es posible que sólo un minúsculo grupo de hechiceros y entidades místicas sea el causante de tales sucesos, pero basta para mantener el miedo generalizado de la gente hacia lo sobrenatural y que la mayoría siga viéndolo como algo "satánico". Por lo general, cualquier ciudadano de Abel que vea a alguien recitar ensalmos, trazar runas mágicas en el aire o cualquier cosa asociada a un "espectáculo de luces", producirá no sólo un rechazo abierto, sino también una acusación formal a la Inquisición. Afortunadamente para muchos "brujos", al menos en Abel es muy difícil encontrar a gente tomándose la justicia por su mano. De hecho, hace siglos que nadie ha sido ejecutado sin un juicio previo.

Historia de Abel

Se podría decir que la historia de Abel es la propia historia del Sacro Santo Imperio, aunque para alcanzar sus orígenes hay que remontarse a mucho antes. Hace más de dos mil quinientos años, el territorio de lo que hoy se conoce como Abel era una zona árida poblada por decenas de tribus nómadas que combatían entre sí. Una de ellas, la llamada Estirpe de Sólomon, obtuvo predominio sobre las demás gracias sus adelantos en la forja de armas de acero y un estricto sistema militar, lo que le permitió erigirse como el primer imperio humano que recuerda nuestra memoria. Una vez su poder quedó patente, Sólomon cultivó las ciencias y las artes aprendiendo de otras razas, como los Sylvain, y produciendo un considerable número de filósofos y pensadores. Sorprendentemente, en apenas una década Sólomon experimentó un enorme progreso que le colocó a la cabeza de todos los reinos y naciones del mundo, incluso de las razas no humanas. En años posteriores sus habitantes desarrollaron maravillas tecnológicas y mágicas como nadie había visto hasta entonces; extirparon enfermedades, controlaron las fuerzas de la naturaleza e incluso llegaron a ralentizar el proceso de envejecimiento hasta volverse casi inmortales. Fueron ellos quienes terraformaron los áridos territorios que les rodeaban y los convirtieron en los ricos vergeles que son hoy en día. Sin embargo, todo su conocimiento no les sirvió de nada, pues su imperio se derrumbó, perdiendo lo que habían construido. Durante tres siglos sus habitantes lograron mantener un cierto control de esos territorios con grandes dificultades, hasta que la llegada del Mesías destruyó definitivamente el orden establecido. Se instauró la religión cristiana como credo oficial y se le llamó Abel, que se convertiría en el principal Reino Santo regido por el Apóstol Pietro Giovanni. Sobre las ruinas de la vieja capital de Sólomon se construyó la primera ciudad de Arkángel, que durante dos siglos sirvió como capital del reino y centro religioso del cristianismo.


Galgados
Cordillera de los Vientos
Bosque de Almas
Reston
Fuerte Garrison
Bosque de Eamon
Eron
Pernov
Taranov
Llanura de los Mil Truenos
Río Antiun
Hemingen
Hécate
Falsten
Castillo Deniesil
Rakvara
Trivium
Cordillera de Zhóriya
Valle de Adalia
Nikoleva
Sillermay
Bosque Inanimado
Eustace
Pantano de Agamemmon
Dalaborn
Ilmora
Calysta
Llanos de Eibron
Montes Galénicos
Shkar
Jardín de Oriente
Hausser
Bosque de Zulan
Tzer
Ogara
Sendel
Bryanta
Bosque de la Luna
Conservatorio de las artes
Cordillera de Tol Jaegren
Darel
Lago de la Corona
Buen Descanso
Neria
Arboleda de Gwenlynn
Bethar
Tiberias
Las Montañas de Balthus
Ecanus
Pradera Eterna
Leazhar
La Torre de Babel
Arkángel
Abel
Puerto de Eien
Kalmar
Londure
Río Zafir
Sura
Yirath
Costa de los Pesares
Lonel
Urim
Arias
Los Grandes Llanos
Tharsis
Tierras de la Tormenta
Eytan
Bosque de Avalbane
Puerto de Eburah
Costa de los Anhelos
Sepher
Hod
Aubrey
Seifer
Reisz
Brudge
Cordillera de la Cicatriz
Reindhold
Aldon
Campos de Terminus
Bosque Blanco
Río Calmo
Paso del Fin
Reine
Cráter de cuarzo
Pozo de los Rechazados
Iglesia de San Bernabé
Bosque de Cozal
Meseta Oeste
Lago Verde
Campoquemado
Togarini
Hausburz
Berke
Bendeck
Kanon
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas


Galgados
Cordillera de los Vientos
Bosque de Almas
Reston
Bosque de Eamon
†Fuerte Garrison
†Eron
Taranov
†Pernov
Llanura de los Mil Truenos
Río Anluin
Hemingen
†Hécate
Falsten
†Castillo Deniesil
Rakvara
†Trivium
Cordillera de Zhórya
Bosque Inanimado
†Eustace
Pantano de Agamemmon
Sillermay
†Valle de Adalia
†Nikoleva
Dalaborn
Ilmora
†Calysta
Llanos de Eibron
Montes Galénicos
Shkar
Jardín de Oriente
†Hausser
Bosque de Zulan
Tzer
†Ogara
Sendel
Bosque de la Luna
Cordillera de Tol Jaegren
†Bryanta
†Conservatorio de las artes
Darel
Lago de la Corona
†Buen Descanso
Neria
†Arboleda de Gwenlynn
Bethar
†Tiberias
Las Montañas de Balthus
Ecanus
Pradera Eterna
†Leazhar
†La Torre de Babel
Kalmar
†Arkángel
Abel
†Puerto de Eien
†Londure
Río Zafir
Sura
†Yirath
Costa de los Pesares
Lonel
Urim
Arias
Los Grandes Llanos
Tharsis
Tierras de la Tormenta
†Eyran
Bosque de Avalbane
†Puerto de Eburah
Costa de los Anhelos
†Sepher
Hod
†Aubrey
†Seifer
Reisz
†Brudge
Cordillera de la Cicatriz
†Reindhold
†Aldon
Campos de Terminus
Bosque Blanco
Río Calmo
Paso del Fin
Reine
Cráter de cuarzo
†Pozo de los Rechazados
†Iglesia de San Bernabé
Bosque de Cozal
Meseta Oeste
Lago Verde
Campoquemado
Togarini
Hausburz
Berke
†Bendeck
Kanon
Leyenda
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

El reino obtuvo un formidable poder hasta que en el año 223 los ejércitos de Rah asolaron la zona, destruyendo casi por completo todas sus ciudades y exterminando a sus habitantes. Probablemente, Abel fue la zona más castigada por las huestes de Judas.

Tras el fin de la Guerra de Dios, Zhorne Giovanni reunió a cientos de miles de refugiados y fundó en el año 233 el Sacro Santo Imperio de Abel, aprovechando la riqueza de la zona para establecer la base del nuevo Imperio. Durante siete siglos, regidos por la estirpe de los Giovanni y posteriormente por dos generaciones de la familia Barbados, Abel ha mantenido su papel de corazón del Imperio, incluso tras el resquebrajamiento del mismo. Actualmente se encuentra regido por Elisabetta Barbados, la niña Emperatriz, cuya autoridad absoluta se encuentra en entredicho por varios de los principados que se han declarado independientes. Aunque la mayoría del pueblo de Abel la apoya sin reparos, también es cierto que hay muchas voces que opinan que quizás el peso de la Corona es excesivo para una niña.

Accidentes geográficos relevantes

En su mayoría, el territorio de Abel está compuesto por enormes praderas verdes, aunque salpicadas de vez en cuando por unos cuantos lagos y pequeños bosques.

Río Zafir: Es el río más grande e importante de todo Abel. Nace en las Montañas de Balthus y cruza el corazón del Imperio para desembocar en el Mar Interior. Casi todos sus afluentes se unen cerca de la ciudad de Arkángel, nutriéndola de agua y abundante pescado. Hasta este punto su corriente es fuerte y rápida, pero al este de la capital su curso se vuelve mucho más lento por ser más ancho y de menor profundidad. Esta es la causa de que el Zafir sea navegable desde Arkángel hasta su desembocadura en la Costa de los Anhelos. Es el principal nexo de comercio entre las zonas del Mar Interior y la Costa de Comercio, por lo que resulta habitual ver cómo rápidos veleros y embarcaciones de poco tonelaje y bajo calado, lo recorren transportando viajeros y pequeñas mercancías.

La importancia del río Zafir como ruta comercial también se extiende en tierra firme, ya que en su margen izquierdo discurre la Vía de Lucer, probablemente la calzada más larga de Gaïa. Comunica Arkángel con el puerto de Eburah, atravesando la ciudad de Yirath. En la actualidad es una de las rutas más seguras y transitadas de todo el Imperio. El tráfico de carretas, viajeros y soldados suele ser abundante.



Una joven abelense

Montañas de Balthus: Esta extensa cordillera montañosa se extiende en la zona oeste de Abel como una barrera natural que delimita la frontera con Arlan. Deben su nombre al primer Señor de la Guerra, Balthus Webner, quien consiguió pacificar esta problemática zona y unificarla al Imperio. Las montañas son muy altas y escarpadas, aunque en su parte más baja son ricas en yacimientos minerales, por lo que hay un considerable número de pueblos mineros que extraen metales para Abel. En Balthus existen varios pasos de montaña que se usan para comerciar con Arlan, pero a causa de las nevadas invernales, a veces dichos caminos quedan bloqueados hasta la llegada del deshielo y es necesario buscar otras vías. La zona se conoce por estar repleta de locales de tránsito, en los que los viajeros que entran a la región puedan descansar.

Cordillera de Tol Jaegren: Esta escarpada cordillera montañosa limita la zona occidental de Abel con Ilmora y parte de Helenia. Es rica en minas de piedras preciosas y cristales, por lo que hay muchas prospecciones que se dedican a buscar yacimientos.

Tol Jaegren es un nombre de origen sylvaico que significa "lugar sagrado", aunque en la actualidad la población de Abel lo ignora (la mayoría piensa que debió de ser una personalidad del pasado que ha quedado olvidada con el paso del tiempo). Antiguamente, antes de la Guerra de Dios, los Sylvain usaron esas montañas para erigir siete templos para las Beryls en sus distintas encarnaciones, y un octavo para la propia C´iel. Aunque hace más de seiscientos años los templos de Mikael y Uriel (*Khitna Misariel Beryl* y *Aerevah Nul Beryl* respectivamente para los Sylvain) fueron completamente arrasados por los ejércitos de Judas, los otros seis todavía permanecen en pie en las cúspides de los más altos picos. Todos ellos se encuentran sellados por Tol Rauko desde hace siglos, quien de vez en cuando, aún envía a alguno de sus agentes para asegurarse de que todo permanece en orden. Debido a la altitud y la enorme dificultad que supone la escalada, el lugar se encuentra completamente deshabitado y es francamente difícil tener acceso a los templos, salvo si se conoce la zona y se viaja expresamente hasta ellos. Además, todos ellos están convenientemente protegidos, tanto por el sello de Tol Rauko como por las salvaguardias sobrenaturales que los sumos sacerdotes Sylvain dejaron atrás al abandonar sus iglesias.

Hace apenas unos años, dos de los templos han vuelto a ser habitados por enigmáticos pobladores de la Vigilia, aunque aún se desconocen sus intenciones u objetivos.

El Bosque de la Luna: Este antiguo bosque de pinos y cipreses se extiende en la zona este de Abel, junto a la ciudad de Tiberias y la Cordillera de Tol Jaegren. Es conocido por estar plagado de lobos y otros animales salvajes, razón por la que se considera una zona peligrosa para los viajeros. Por suerte, los depredadores no suelen salir nunca de sus áreas de caza y es raro que ataquen a personas, salvo si se adentran excesivamente en el interior del bosque. Siglos atrás, el lugar fue usado como punto de reunión para druidas y otras órdenes sacerdotales. No son pocos quienes, aún hoy, siguen considerándolo un lugar sagrado y puede que tengan algo de razón, pues en su interior mora un poderoso espíritu de la naturaleza que ha cuidado del bosque desde épocas inmemoriales.

Bosque de Avalbane: Este lugar, que recibe su nombre en honor a la primera Emperatriz, Lucía Avalbane, esposa de Zhorne Giovanni, es la foresta de mayor extensión de todo el territorio de Abel y también una de las mayores de Gaïa. Situada al sur de la Cordillera de Tol Jaegren, el bosque se extiende kilómetros y kilómetros hasta penetrar en el interior de Kanon. En él hay decenas de grandes claros y en algunos de ellos se encuentran edificadas pequeñas poblaciones. La zona goza de una amplia vegetación y fauna, por lo que muchos nobles y aristócratas lo utilizan como coto de caza. Es un rumor extendido que aún existen viejas edificaciones que pertenecieron a Sólomon, pero su ubicación exacta es desconocida. En realidad, protegidas por arcaicos tecnogólems, hay repartidas por la zona algunas instalaciones con tecnología perdida, aunque las entradas se hallan bien ocultas; tanto que, durante siglos, nadie ha sido capaz de encontrarlas.

La Pradera Eterna: Toda la zona central de Abel se encuentra compuesta por una inmensa llanura verde que se extiende hasta donde alcanza la vista. Es una tierra llena de vida, con decenas de pueblos y pequeñas ciudades, lagos y zonas boscosas de poca densidad. A lo largo de toda la pradera se encuentran repartidas, a varios kilómetros de separación entre sí, enormes pilares de metal y mármol, herencia de los tiempos de esplendor de Sólomon. En el centro de la pradera se alza, orgullosa, Arkángel.

Ilustrado por Salvador Espín

Lago de la Corona: Este enorme lago de aguas cristalinas se encuentra en la zona septentrional de Abel. Es una vista muy hermosa que atrae a un considerable número de visitantes y turistas. En el centro hay una pequeña isla llamada "El Ojo de la Medianoche", que en la antigüedad albergaba un poderoso nodo artificial de magia construido por el imperio de Sólomon. Aunque no es de dominio público, la isla fue usada por la Sumo Arzobispo Eljared como una de sus residencias temporales, donde erigió una extraña mansión que permanece vacía en la actualidad. A pesar de que el nodo místico ya no existe y de que todas las Logias Perdidas han sido convenientemente destruidas, el islote entero sigue siendo un sitio de sumo poder para aquellos que están dotados de habilidades sobrenaturales de cualquier tipo.

Tierras de la Tormenta: Los abelenses hablan con respeto y misterio de una amplia extensión de terreno situada en la parte sur de la Pradera Eterna, aquella a la que llaman las Tierras de la Tormenta. Esta enorme llanura, salpicada por alguna que otra ocasional colina, se encuentra perpetuamente cubierta por una densa capa de nubes oscuras que impide ver el cielo. Aunque parece en todo momento que está a punto de desencadenarse una potente tempestad, hace siglos que no cae ni una sola gota de lluvia, por lo que el territorio está marchito y seco. En lugar de agua, potentes rayos azotan insistentemente la tierra, iluminando el tenebroso firmamento con sus continuos destellos. Al parecer, las descargas se concentran principalmente en los mismos monolitos de metal que hay por toda la Pradera Eterna.

Pese a que es un camino ideal hacia Kanon y Togarini, el fosco escenario hace que muchos viajeros y mercaderes eviten las Tierras de la Tormenta, temerosos de que alguno de los rayos perdidos les impacte (cosa que, por otro lado, ha ocurrido en más de una ocasión).

Aunque desconocido por todos, tal inestabilidad es provocada por el mal funcionamiento de uno de los sistemas de control climático de Sólomon, que lleva más de mil años estropeado. Los rayos que caen en los monolitos no hacen más que recargar el sistema, por lo que es posible que siga funcionando eternamente.

Costa de los Anhelos: La costa interior de Abel es una zona rica en comercio y pesca. Recibe su nombre por ser el lugar donde el primer Emperador partió con los últimos ejércitos del hombre en dirección a la isla de Tol Rauko. Es un lugar tranquilo y próspero, aunque en el último año varios piratas han atacado algunos pueblos costeros, cosa que no había ocurrido desde hacía siglos. El cuepro de inteligencia del Imperio sospecha que se trata de capitanes corsarios contratados por la Alianza Azur, pero hasta el momento no han logrado ninguna prueba válida. Para evitar que estos acontecimientos se repitan, Elisabetta ha ordenado desplegar varios contingentes armados en la zona, pero de algún modo, algunos corsarios logran evitar los controles marítimos.

Costa de los Pesares: La extensión de terreno colindante con Helenia que compone el litoral conocido como La Costa de los Pesares es una zona muerta y marchita donde nada, ni animal ni vegetal, puede vivir mucho tiempo. Durante la Guerra de Dios fue escenario de una cruenta batalla, en la que se perdieron casi cien mil vidas de ambos bandos. Actualmente la zona se encuentra abandonada, y únicamente la visitan bandidos y contrabandistas que huyen de la justicia. La gente de Abel piensa que es una tierra maldita, y no están equivocados. Todas aquellas muertes, sumadas a las monstruosas energías místicas que se desencadenaron, produjeron un enorme eco en la realidad, creando un reflejo tenebroso en la Vigilia y debilitando las barreras que separan ambos mundos. Aún hoy, miles de espectros de la Vigilia vagan por la zona. Oscuros y llenos de odio, estos entes aprovechan los sentimientos de miedo y terror de los viajeros para intervenir en la realidad de manera limitada.

Ilustrado por Wen Yu Li

Lugares de interés

Los lugares más importantes de Abel son posiblemente sus poblaciones, ya que a lo largo de todo su territorio hay centenares de prósperas aldeas y pequeñas ciudades. Todas ellas se encuentran bien comunicadas entre sí gracias a una gran red de carreteras y caminos, los más importantes de los cuales están incluso pavimentados.

Abel se conoce también por estar protegida por lo que lleva siglos siendo llamado "Los Cuatro Ángeles Protectores", cuatro enormes ciudades fortificadas que custodian las esquinas del Imperio (aunque una de ellas, Ogara, ahora forma parte de Dalaborn). Existe un mito que asegura que, mientras una de ellas siga en pie, Arkángel jamás podrá ser destruida de nuevo.

Yirath

(Metrópolis, 785.000+ habitantes)

La primera de los cuatro "Ángeles Guardianes de Abel" es Yirath, una urbe que se encuentra a ambos lados del río Zafir. Construida hace más de cuatro siglos sobre una edificación destruida de Sólomon, la ciudad prosperó enormemente gracias al tráfico marino y al comercio con el interior. De arquitectura barroca y grandes edificios, muchos la llaman La Ciudad de los Puentes, por la gran cantidad de ellos que conectan sus calles las unas con las otras. En Yirath también se encuentran las enormes Puertas de Zafir, una enorme construcción que le permite bloquear a voluntad el tránsito marítimo por el río. En los últimos tiempos la urbe ha empezado a perder el carácter militar con el que fue construida para convertirse en un lugar mucho más cultural. Sus habitantes pretenden competir algún día como ciudad ilustrada con Hausser y Arkángel, por lo que han construido dos enormes universidades y patrocinan a los estudiantes que demuestren mejores capacidades intelectuales.

En Yirah hay un serio conflicto interno entre las dos casas nobles que la dominan, los Von Ghalagher y los duques de Caitbre (cada una ubicada en partes distintas del río Zafir). Pese a que en ningún caso el enfrentamiento podría llegar a "palabras mayores", ambas familias hacen todo lo que pueden por acabar con el poder de la otra y obtener el favor de la Emperatriz. El hijo mayor de los duques, Brandon Caitbre (Hechicero Nv 6, ♂), es un poderoso brujo y miembro de la Orden de Magus, y usa en secreto sus capacidades sobrenaturales para favorecer a su familia. Por el contrario, los Von Ghalagher tienen muchos contactos comerciales con Sol Negro, que les prestan apoyo cuando es necesario. Lo que ninguna de las dos familias sabe es que los hijos menores de cada una de ellas, Connor Ghalagher y Erin Caitbre, están secretamente enamorados y planean fugarse juntos en cuanto puedan.

Eytan

(Pueblo, 8.500+ habitantes)

Eytan es la más grande de las poblaciones que se encuentran en el interior del Bosque de Avalbane. Es famosa por su manufactura artesanal y su perfecta integración con la naturaleza. Parte del pueblo está en un gran claro, pero la otra mitad se ha extendido por el interior del bosque, así que algunas casas están construidas entre los árboles, y más de una aprovecha los grandes troncos como pared adicional. Cuando el sol entra por las mañanas entre las copas proyectando su luz, es un espectáculo tan maravilloso como hermoso. Muchos dicen que es una ciudad para artistas y soñadores, pues en ella se reúne un considerable número de hijos de nobles y ricos burgueses que pasan por la etapa de "rebelarse contra la sociedad".

El señor de Eytan es un noble de avanzada edad, el conde Decaer Braum (Novel Nv 2, ♂), que pasa la mayor parte de su tiempo componiendo poesías. En la ciudad también se reúnen a veces "buscadores de tesoros" que pretenden sacar provecho de las ruinas de Sólomon que hay en el bosque, pero es muy raro que realmente encuentren cosas de interés.



Ilustrado por Raúl Rasell

Arkángel

(Metrópolis, 2.850.000+ habitantes)

Arkángel es la capital del Sacro Santo Imperio y sin duda la ciudad más grande y fastuosa del mundo. Oficialmente, su origen es anterior al propio Imperio, pues se erigió tan sólo un año después de la muerte del Mesías sobre las ruinas de Sólomon. Dos siglos más tarde, volvería a ser devastada casi por completo durante la Guerra de Dios, pero sería reconstruida hasta llegar a ser la grandiosa metrópolis que es ahora. Arkángel es, probablemente, la máxima encarnación del progreso y la modernidad. Sus calles tienen un sistema de alumbrado artificial, así como un complejo sistema de agua corriente y alcantarillado. Aún hoy algunas estructuras y edificaciones de Arkángel son originarias de Sólomon y otras anteriores a la Guerra de Dios, pero en su mayoría han sido levantadas en los últimos siete siglos usando un estilo arquitectónico barroco que le da una apariencia gloriosa y monumental. La ciudad está repleta de grandes palacios y lujosas mansiones, de entre las que destacan las tres grandes fortalezas: el Castillo de Averus, reservado para el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, el Castillo imperial, hogar de la Emperatriz Elisabetta, y la Santa Sede, catedral vaticana otrora al servicio del Sumo Arzobispo y que en la actualidad permanece desocupada. Hay centenares de monumentos importantes, como el prestigioso Museo de la Historia y el Arte, la Capilla de la Resurrección, donde estuvo enterrado el cuerpo de Cristo, o el Paso de las Eras, una inmensa avenida llena de estatuas de héroes del pasado. No obstante, el monumento más representativo y que da nombre a la ciudad es la gigantesca columna de mármol blanco coronada por un inmenso ángel de alas extendidas, el guardián de la ciudad. La señora de Arkángel es la propia Elisabetta, que lo controla todo mediante un sistema de municipios y gobernadores civiles que responden a su vez ante un delegado imperial, llamado Praetor. La ciudad es también famosa por tener como guardias a los caballeros de la Orden del Cielo, lo que la convierte en uno de los lugares más seguros para vivir.

Arkángel tiene a un considerable número de miembros de Samael viviendo en ella, quienes ocultan su identidad mediante argucias y habilidades sobrenaturales. Algunos incluso han llegado a obtener cierta posición social, aunque se cuidan de no descubrir su verdadera naturaleza.

Desconocidas para todos salvo para un sector muy secreto del Imperio, bajo la ciudad se encuentran las reliquias arquitectónicas de Sólomon más importantes, que aún contienen multitud de Logias Perdidas.

Sepher

(Metrópolis, 480.000+ habitantes)

La ciudad-fortaleza de Sepher es uno de los cuatro "Ángeles Guardianes de Abel" y, en la actualidad, el más importante para la seguridad del Imperio. Situada al sur, junto a la frontera con Togarini, la ciudad es la primera línea de defensa contra un posible ataque de la Alianza Azur. La enorme urbe está construida de manera circular y tiene siete murallas que la hacen casi inexpugnable ante un ataque convencional. Aun así, goza de un nivel de progreso tan grande como cualquier otra ciudad de Abel, y a pesar de su apariencia castrense, sigue siendo muy hermosa. En ella hay numerosos monumentos y edificios conocidos, de entre los que destacan el Palacio azul, una catedral convertida en museo de historia natural, y el Éxodum, una gran bóveda rodeada de columnas, cuyos orígenes se remontan a la época de Sólomon.

Sepher es una ciudad noble y antigua, en la que la aristocracia desempeña un papel fundamental en la sociedad gracias a siglos y siglos de logros militares. La población se ha acostumbrado a vivir con un gran número de soldados, y en la actualidad hay más de veinticinco mil efectivos en la zona que aseguran la estabilidad del territorio. El señor de la ciudad es el comandante Archibald del Pietro (Guerrero Nv 7, ♂), un hombre excéntrico y exaltado que ve complots y peligro por todas partes.

Aunque no se ha declarado una guerra oficial entre el Imperio y la Alianza, algunos grupos de soldados a las afueras de la urbe ya han entablado algunas escaramuzas con patrullas militares de Togarini. Por suerte, y a pesar de que ha habido varias bajas en ambos bandos, todos han tratado de restar importancia a estos sucesos, a pesar de que siguen repitiendose con bastante frecuencia.

Tiberias

(Metrópolis, 370.000+ habitantes)

Situada entre la Cordillera de Tol Jaegren y el Bosque de la Luna, Tiberias es el "Ángel Guardián" que protege Abel de cualquier amenaza que provenga de oriente. La urbe fue construida aprovechando el refugio que le brindan las montañas, lo que le otorga una fantástica protección natural. Aunque originalmente sólo se trataba de una gigantesca fortaleza, en los últimos tres siglos la zona gozó de una gran popularidad, lo que propició que comenzase a construirse una ciudad alrededor de sus murallas. Tras sufrir una época de regresión en los años de mandato de Lascar Giovanni, Tiberias ha vuelto a resurgir con fuerza como un importante núcleo social, y sigue en estos momentos un proceso de expansión.

Arquitectónicamente la urbe es sublime, ya que hay multitud de palacios coronados con afiladas torres cristalinas. Al reflejar la luz sobre ellas, da la sensación de que la ciudad entera reluce de un modo fascinante. Los colores que predominan son el azul y el blanco, lo que le ha granjeado el sobrenombre de "Ciudad de nubes y cielos".

Tiberias es célebre por ser el lugar en que se encuentra el Castillo del Serafín, centro neurálgico de la Orden del Cielo. Debido al gran número de estos caballeros que viven y entrenan aquí, no es de extrañar que sea considerada uno de los lugares más seguros de Gaïa. La líder de la ciudad no es otra que la condesa Erya de Gillean (Paladín Nv 6, ♀), joven idealista y seguidora incondicional de la Emperatriz Elisabetta, que ha logrado convertirse en caballero del Quinto Cielo por méritos propios.

Puerto de Eburah

(Ciudad, 48.000+ habitantes)

Eburah es uno de los puertos comerciales más importantes de todo el Mar Interior. Situado en la desembocadura del río Zafir, la urbe comenzó siendo sólo un lugar de paso para los barcos pero, con el tiempo, creció en poder e influencia. Hoy en día muchos afirman que, incluso sin tener los mismos lujos, puede competir con Yirath comercialmente gracias a estar mejor situada. Un consejo de nobles rige la ciudad, aunque gracias a su poder financiero, dos altos burgueses han sido admitidos en sus filas. Eburah es un lugar frecuentado por muchos mercenarios, por lo que es fácil encontrar armas de alquiler. Hace menos de un año sufrió un ataque relámpago de tres Reyes Piratas, causando serios daños al puerto antes de que los asaltantes huyeran del lugar.

Elisabetta Barbados, Sacro Santa Emperatriz

La joven Elisabetta Barbados (Paladín Nv 7, ♀), con tan sólo trece años de edad, se ha convertido no ya en la soberana más joven de la historia de Abel, sino también en la primera mujer en acceder a la Sacro Santa Corona. No son pocos quienes opinan que es un mero títere en manos de Tadeus Van Horsman y Kisidan, pero no podrían estar más equivocados. La Emperatriz es una chica independiente, ciertamente cabezota y muy inteligente. Sabe cuándo pedir un consejo y cuándo debe dejarse guiar por sus tutores en asuntos que desconoce. Normalmente es alegre y dicharachera, ya que su difícil infancia la ha impulsado a mirar siempre la vida de un modo positivo, aunque también comprende cuál es su posición y la seriedad de su cargo.

Incluso siendo tan joven, su historia personal siempre ha estado colmada de problemas y dificultades. Su madre murió al traerla al mundo, razón por la que Elías la odió al considerarla causante de la muerte de su querida esposa, apartándola de su lado. Sola y sin amigos, la niña trató de crecer feliz, incluso cuando todo parecía estar en su contra. Su carácter le hizo ganarse pronto el afecto de muchas personas, entre quienes se incluyó el mismísimo Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman.

Poco antes de la Ruptura de los Cielos, Elisabetta fue el blanco de un intento de secuestro organizado por cuervos de Wissenschaft en un viaje en el que a Kisidan no se le permitió acompañarla. Por suerte, resultó inmediatamente liberada por Némesis, a quien Eljared envió para frustrar los extraños planes de Lucanor y evitar que el trono imperial pudiera desestabilizarse antes de su jugada maestra. Durante varios días la jovencita estuvo viajando a solas con el silencioso hombre y, como la niña que era, se enamoró de él. Desde entonces comenzó a comportarse de un modo más independiente, tratando de descubrir qué estaba ocurriendo en la corte. Sin embargo, sus esfuerzos por detener lo que se avecinaba fueron en vano. Cuando finalmente se desencadenó la Ruptura, Elisabetta fue un testigo de excepción de todo lo que pasó, comprendiendo que en el mundo existían fuerzas y poderes que desconocía.

Tras la muerte de su padre y el consecuente caos decidió, muy a pesar suyo, asumir el control total del Imperio con el apoyo de Tadeus Van Horsman y la Orden del Cielo. Aun a sabiendas de que su nombramiento causaría una gran conmoción, Elisabetta pensó que sería mucho peor si dejaba que Abel se resquebrajara aún más de lo que estaba. Desde su llegada al trono, comenzó a promulgar leyes y edictos revolucionarios, que provocaron el apoyo incondicional de un sector de la sociedad y el rechazo absoluto del otro.

Desde hace meses, la Emperatriz ha empezado a realizar viajes en secreto por diversos lugares de Gaïa bajo una identidad falsa. Se hace llamar Anna Never y dice ser la hija de unos ricos comerciantes de Gabriel. Pese a los consejos de Kisidan y Tadeus (y consiguiente desquicie de estos), la joven insiste en viajar sola con el objetivo de ver con sus propios ojos cómo es el mundo y decidir por sí misma qué está bien y qué mal. Durante sus andanzas se ha metido en infinidad de líos y problemas, haciendo temporalmente extraños compañeros de viaje (con gente tan inusual como Sylvia Ul Del Sylvanus o Donoban Van Horsman). Como "Anna", incluso ha estado involucrada en algunos asuntos en contra del Imperio, cuando consideró que las acciones de Abel no eran justas y existía abuso de poder. Una de las cosas que más le ha impresionado ha sido su viaje a Remo. Aunque ha estado allí muy poco tiempo, lo que vio la dejó realmente horrorizada. Comprende el odio de esa gente hacia el Imperio y no tiene justificación alguna para las atrocidades que allí se cometieron. Ese es uno de los motivos por los que rechaza entablar una guerra contra Azur, puesto que considera que la gente ya ha sufrido demasiado en muy poco tiempo.

Por supuesto, la identidad de Anna es sólo una de sus muchas facetas. Aunque se ha encariñado con ella, si fuera necesario no tendría problemas en tomar otro nombre para seguir viajando anónimamente. En secreto, espera algún día volverse a encontrar con Némesis, deseando tener ahora valor suficiente para confesarle lo que siente. Su cabeza le dice que no es nada más que una tontería propia de su edad y sabe que es alguien excepcionalmente peligroso para ella, aunque ni una cosa ni la otra consiguen acallar a su joven corazón.

Pese a su corta edad, la Emperatriz ha demostrado tener un increíble talento para la lucha, y gracias al entrenamiento que ha recibido de Kisidan, ya es una verdadera maestra con la espada. Su aprendizaje ha sido tan asombroso que hasta su propio maestro opina que, dentro de unos años, podría incluso ser su igual (algo inconcebible para una mera "mortal").

Elisabetta ha atraído la atención de C´iel y Gaira como ni siquiera estos esperaban. El comportamiento inusual de la chiquilla ha hecho que ambos pusieran un gran interés en ella, asegurándose de que ningún poder, ni siquiera ellos mismos, pueda influir en sus decisiones. Curiosamente, la niña es sin duda uno de los seres humanos con mayor Gnosis de cuantos han existido en siglos, por lo que sin duda sus acciones, ya sea para bien o para mal, alterarán el rumbo de los acontecimientos de Gaïa como nadie podría prever.

Leazhar
(Aldea, 300+ habitantes)

Esta pequeña aldea está constituida por un escaso puñado de edificios de piedra, bajos y amontonados, donde apenas viven cien familias. No tendría ninguna importancia de no ser porque es el poblado más antiguo de todo el Imperio. Se construyó hace casi dos mil quinientos años, durante la era de Sólomon y, aunque deteriorados, sus edificios han aguantado en pie hasta la actualidad. Cuando se hallaron sus restos, hace ya muchos siglos, los historiadores acudieron en masa al lugar; pero quedaron bastante decepcionados al descubrir que no había ningún rastro de tecnología antigua, grabados o grandes hallazgos: simplemente era una aldea construida hace mucho, mucho tiempo. Su único interés se debe a la simple curiosidad histórica o arquitectónica, e incluso esta, que nunca fue excesiva ya que sólo consta de pequeñas casas de una única planta y algunos corrales, se está perdiendo en los últimos años. Actualmente son poquísimos los turistas que se acercan hasta Leazhar, pues en realidad está a un par de kilómetros de las vías comerciales más cercanas, y los investigadores desistieron hace siglos de hacer viajes en vano hasta ella. A sus habitantes les importa bien poco, ya que nunca han sentido el más mínimo interés por historias del pasado ni leyendas que no llevan a ninguna parte, dedicando sus pacíficas vidas a la ganadería y a la agricultura.

No obstante, en los últimos años muchas de las viviendas están siendo adquiridas por Cristophe De Gaulle (Novel Nv 5, ♂ Antiguo), un adinerado burgués de procedencia desconocida que, según dice, pretende revitalizar el pueblo y convertirlo en un núcleo comercial para viajeros. Consigo ha traído un equipo de mercenarios bien entrenados (muchos de los cuales están dotados de habilidades sobrenaturales), y corre el rumor de que está realizando excavaciones bajo las viviendas. Preocupados por la noticia, el Imperio envió unos supervisores, pero estos no encontraron ningún indicio de esas excavaciones. A pesar de todo, Abel prefirió cubrirse las espaldas y, temiendo que De Gaulle pudiera encontrar alguna Logia Perdida, ha enviado hasta allí a Anka Grimbergel (Tecnicista Nv 4, ♀), un miembro de la Orden del Cielo. Hace pocos meses que Anka vive en la aldea de incógnito, simulando ser una simple campesina, pero vigilando todos los movimientos de Cristophe.

Kisidan, Caballero del Séptimo Cielo

El enigmático hombre conocido como Kisidan (Tecnicista Nv 14, ♂) es el sumo pretoriano de la Emperatriz y, de lejos, el más importante y poderoso de los caballeros del Séptimo Cielo. Sus orígenes son poco claros, pero es muy, muy viejo. Aunque originalmente no era más que un mercenario de la Era del Caos, por diversos motivos obtuvo capacidades cuasi divinas. Lamentablemente, en el proceso perdió a la mujer que amaba y su personalidad cambió por completo. Ensombrecido y oscuro, vagó durante décadas hasta que sus increíbles poderes despertaron el interés de Imperium. La organización se acercó a él y le ofreció un puesto en sus filas. Sin un motivo por el que vivir, el mercenario aceptó su oferta, recibiendo el nombre de Kisidan y el rango de Godkiller. Pronto Imperium se ocupó de pulir sus asombrosas habilidades, convirtiéndolo en un agente de inigualable talento. Conforme pasaban los siglos, actuó como un ejecutor oscuro que acababa con la vida de cualquiera que incomodase los intereses de la organización. Era un agente libre, alguien que se ocupaba de solucionar los problemas peliagudos sin la necesidad de recurrir a Jürgand. Derramó tanta sangre que no podría recordar a cuántas personas y seres asesinó con el paso del tiempo.

No obstante, hace apenas unos años, recibió la misión de introducirse en la Orden del Cielo como guardián de la familia imperial. Naturalmente, con sus facultades no le costó mucho acceder a semejante puesto. Sin embargo, en lugar de escoltar al Emperador se le atribuyó la función de proteger a la pequeña Elisabetta, que por aquel entonces sólo contaba con tres años. La chiquilla, que estaba siempre sola, no tardó en encariñarse con él como nunca antes lo había hecho. Jugaba a su alrededor, se le subía encima y le hacia innumerables preguntas de todo tipo. Iba a buscarle cada vez que tenía ganas de reír, o necesitaba a alguien junto a quien llorar. Naturalmente, Kisidan jamás se conmovió. A fin de cuentas, por ese motivo estaba allí. Otra misión más. Nada importante para él.

Durante años estuvo a su lado, protegiéndola de cualquier peligro.

Al desencadenarse la Ruptura de los Cielos, Imperium predijo con exactitud que Elisabetta sucumbiría a manos de su padre y ordenó a Kisidan dejarla morir. Por supuesto, el pretoriano no tuvo ningún problema en aceptar la orden; al fin y al cabo, eso significaría que al fin podría librarse de ese asqueroso trabajo que tanto odiaba. En silencio, presenció cómo Elías golpeaba a la niña, cómo apaleaba su pequeño cuerpo sin que Elisabetta pudiera hacer más que llorar. En el momento en que el Emperador levantó su espada para descargar el golpe final, Kisidan cerró inconscientemente los ojos.

Cuando los abrió, el señor del Sacro Santo Imperio yacía sin vida a sus pies.

El caballero no entendió qué había ocurrido; no hasta que vio la espada ensangrentada en sus propias manos. Entonces, y sólo entonces, supo lo que era verdaderamente importante para él. No se había dado cuenta, pero durante todos aquellos años con Elisabetta, la pequeña se había convertido en su mundo. El calor de la niña le había devuelto la humanidad que durante tanto tiempo olvidó que tenía. La protegería de quien fuera o lo que fuera, incluso si para ello debía enfrentarse al propio destino.

Sin perder un instante, Kisidan trató de ponerse en contacto con Imperium para justificar lo ocurrido, pero no obtuvo respuesta por ninguno de los canales de acceso. Por primera vez en siglos, un frío terror hizo presa en él. Era consciente de que, si aún deseaban eliminarla, no existiría fuerza alguna en la Creación que pudiera impedirlo. Por eso, a pesar de que por fuera sigue manteniendo su aparente imperturbable frialdad, en su interior está realmente nervioso, aunque trata de no proyectar sus temores hacia Elisabetta.

Paradójicamente, Imperium está bastante satisfecho con el resultado de los acontecimientos. Aunque inesperado (algo poco común en la organización), el propio Barnabas considera que observar a Elisabetta en ese puesto va a ser realmente interesante. Sin embargo, puede que como castigo infantil por su insubordinación, prefiere no comunicar la decisión a Kisidan hasta pasado un tiempo. Citando sus propias palabras: "Se lo merece. Al menos, ahora seguro que está mucho más atento".

En estos momentos, Kisidan tiene la apariencia de un hombre entrado en los treinta, de piel oscura y aspecto marcial. Es muy serio, y se toma la protección de Elisabetta como su máxima prioridad. El Imperio en sí le importa bien poco; mientras su protegida esté a salvo, por lo que a él respecta, todo lo demás puede irse al infierno. Las continuadas ausencias de la Emperatriz le ponen realmente nervioso, pero se ha cubierto las espaldas usando los sistemas de seguridad de Imperium que aún conserva; si sintiera que la pequeña corriese un grave peligro, podría abrir un vórtice en la realidad y presentarse en cualquier parte del mundo para protegerla. Recientemente ha empezado a abrigar ciertos sentimientos afectivos hacia su compañera Lilith (como él, caballero del Séptimo Cielo), aunque dado su carácter cerrado, no le ha dicho nada.



Ilustrado por Wen Yu Li

Puerto de Eien
(Ciudad fantasma, 200+ habitantes)

Situada en mitad de la Costa de los Pesares, el Puerto de Eien es una antigua ciudad que lleva siglos prácticamente abandonada. A pesar de ser mucho más grande que Eburah, sólo unos cuantos centenares de personas malviven en ella. Gloriosa y monumental en el pasado, Eien es ahora un lugar gris y derruido, con infinidad de casas y mansiones vacías que nadie quiere habitar. Los pocos que aún siguen en ella son gente triste y deprimente, que sobreviven gracias a los irrisorios precios a los que ponen los servicios del puerto para las pocas embarcaciones que lo usan. En varias ocasiones se ha tratado de repoblar la ciudad aprovechando el buen estado de muchos edificios, pero de un modo u otro, todos los intentos siempre han fracasado de manera monumental a causa de extrañas muertes, desapariciones masivas y otras desgracias. Todo se debe a que la influencia oscura que se extiende por la Costa de los Pesares es especialmente fuerte en Eien. El reflejo de la ciudad en la Vigilia está lleno de criaturas y espectros que actúan de forma caótica, y a veces son capaces de arrastrar a personas que duermen en la ciudad a su mundo oscuro. Una de esas entidades, Urian Zemo, el espectro de la Vigilia del señor de los Duk´zarist que lideró las fuerzas de Rah en esa batalla, se ha vuelto particularmente poderosa, y no sería muy extraño que pronto se proclamase Señor de las Pesadillas.

Bryanta
(Ciudad, 39.000+ habitantes)

La región de Abel entre las Montañas de Balthus y la Cordillera de Zhória en Galgados es conocida como el Paso del oeste. Hace poco más de cuatro siglos, era una de las rutas de entrada al principado más vulnerables frente a un posible ataque, ya que el "Ángel Guardián" de Ogara se encontraba demasiado lejos como para poder actuar con rapidez. Por este motivo se construyó el Castillo de Bryanta, con la misión de vigilar el territorio y constituir una primera línea defensiva que, con el tiempo, nunca llegó a ser necesaria. Aunque a menor escala, fue edificado basándose en la estructura de Ogara, por lo que guarda ciertas similitudes con esta.

El castillo, que es una obra monumental, tiene una capacidad para casi diez mil personas, aunque actualmente sólo está habitado por una pequeña dotación de no más de mil soldados. La mayoría de sus torres y estancias permanecen vacías y llevan años acumulando polvo. Ello se debe a que se cometió un enorme error durante su construcción, ya que cuando se cavaron sus cimientos, no se tuvo en cuenta la humedad y porosidad del suelo. Dado que la región está cubierta de pequeños lagos y riachuelos que nacen en Zhória o Balthus, el agua se filtra en el terreno, reblandeciéndolo y haciéndolo demasiado inestable para sostener las altas torres de Bryanta. Por ello, los muros de la fortaleza no son tan resistentes como aparentan y, año tras año, los soldados se ven obligados a reforzar alguna pared o tapar alguna grieta. Por supuesto, esta información es secreta y se guarda con gran celo, más por un asunto de prestigio que de seguridad.

Debido a que la zona supone una importante ruta comercial, el tráfico de viajeros es intenso. Como las peticiones para que la fortaleza sea rehabilitada han sido siempre denegadas, a su alrededor se ha construido una ciudad mercantil, atestada de posadas y comercios en los que se venden toda clase de productos.

Buen Descanso
(Aldea, 100+ habitantes)

Buen descanso es el nombre que recibe un conjunto de posadas que hay en las inmediaciones del Bosque de la Luna. Son algo más de una veintena de edificios, construidos muy cerca los unos de los otros, formando lo que podría llamarse un "pueblo hotelero". Está en un idílica arboleda, junto a un pequeño lago muy transitado por los viajeros. Puesto que cada uno de los locales pertenece a un dueño diferente, la competitividad que hay entre ellos por acaparar clientes es enorme. Cuando alguien se acerca a la zona, es habitual que sea asaltado por numerosos "ganchos" que tratan de recomendarle la posada para la que trabajan, contando horrores de las demás.

Una de ellas, la Casa de Bassi, es en secreto parte del entramado de Wissenschaft. Su función principal es la de investigar una brecha que hay en la Vigilia cerca del hotel, que atrae la consciencia onírica de la gente que duerme en el local. Puesto que quieren analizar los efectos en personas con capacidades singulares, lo más habitual es que atraigan a viajeros que consideran especiales, ofreciéndoles buenas ofertas difíciles de rechazar. Como mínimo, siempre hay uno o dos cuervos vigilando el local, actividad que la mayoría de ellos considera lo más parecido a unas vacaciones pagadas que les ofrece su organización.

La Torre de Babel
(Ruinas, 30+ habitantes)

La Torre de Babel es uno de los mayores restos de Logias Perdidas del que se tiene constancia en la actualidad. Su existencia se mantiene en el más absoluto secreto por los agentes del Sacro Santo Imperio, que siempre han temido el peligro que pueda contener en su interior. Desde que fue encontrada hace más de cuatro siglos, ha estado sellada, pero hace sólo un año el Emperador Elías envió una división de investigadores a desvelar sus secretos y obtener cualquier conocimiento de interés que hubiese en ella. Tras la ruptura del Imperio, Elisabetta mantuvo allí al equipo científico, reforzando la seguridad con varios agentes encubiertos de la Orden del Quinto Cielo.

Visualmente, la Torre es un alto cilindro de metal negro de unos doscientos metros de altura. Está incrustada en el suelo rocoso de un valle oculto de las Montañas de Balthus, como si más que haber sido construida, se hubiera precipitado desde los cielos hasta allí. El interior, hecho completamente de metal, es una estructura de escaleras, plataformas y extraños aparatos. Todas las paredes están repletas de estatuas mecánicas (algunos opinan que son marionetas tecnológicas articuladas) con la tradicional forma de la Parca.

Aún se desconoce cuáles pudieran ser los verdaderos objetivos o funciones de la Torre, pero los científicos imperiales han llegado a la conclusión de que probablemente se trate de un arma de poder incalculable. No obstante, el jefe de la investigación, el Doctor Dmitri Duhavel (Novel Nv 4, ♂) teme que, incluso con su aterradora capacidad destructiva, la Torre de Babel no sea más que el prototipo de otra arma aún más poderosa: un artefacto llamado Gravestone.

Otras poblaciones: *Bethar, Ecanus, Urim, Tharsis, Lonel, Hod, Neria, Darel, Sura.*

Tramas

A primera vista, Abel es un lugar tranquilo, aunque sólo en apariencia. En sus ciudades se mueven habitualmente muchos complots, a veces de naturaleza sobrenatural, que escapan al conocimiento de la mayor parte de los ciudadanos. La presencia de miembros de Samael en la zona es notable y, aunque por lo general no tienen más objetivos que sobrevivir sin ser molestados, otros son capaces de hacer cualquier cosa por extender su poder. Además, la zona contiene viejas ruinas de Sólomon, en las que aún perduran maravillas y peligros que se escapan a la imaginación del hombre.

Cazadores de bestias: Aunque forma parte de las tareas del ejército hacer seguros todos los caminos de Abel, el Imperio ofrece suculentas recompensas (entre 1 y 5 MO, dependiendo de la pieza) por la caza de animales salvajes que puedan resultar un peligro para los viajeros. Eso ha hecho que un considerable número de tramperos se dedique a ello.

Desgraciadamente, un grupo de cazadores con pocos escrúpulos que se hace llamar el Clan Negro, se ha dedicado a la captura de lobeznos cerca del Bosque de la Luna para torturarlos y atraer a miembros adultos de la manada. Esto ha motivado que las bestias de la zona se vuelvan inusualmente activas y salvajes, por lo que salen con frecuencia de sus cotos habituales y atacan al hombre. En consecuencia, las recompensas por las capturas se han elevado considerablemente, cosa que no hace más que alegrar al Clan Negro. La crueldad de estos actos ha causado la animadversión del espíritu guardián del Bosque de

la Luna, que ha despertado a dos de sus Cazadores Ancestrales, unas peligrosas bestias que llevaban casi doscientos años inactivas. Una de ellas tiene la misión de dar un escarmiento a quienes se atrevan a rondar por las afueras del bosque, mientras que a la otra se le ha encargado buscar a los miembros del Clan Negro y exterminarlos.

El Templo del Olvido: Desde hace siglos, se han sucedido extrañas desapariciones en un paso de montaña de la Cordillera de Tol Jaegren e incluso se han encontrado cuerpos completamente desnudos sin vida, aparentemente a causa del frío. Generalmente se piensa que es obra de ladrones, pero la verdad es mucho más siniestra. El citado paso está influido por la existencia del un templo élfico de Edamiel (*Kyomu Seikuu Beryl* para los Sylvain, encarnación del vacío y la nada), y a veces algunas personas solitarias que lo franquean son arrastradas por su llamada. Desnudos y perdidos, muchos mueren antes de llegar al templo, mientras que aquellos desafortunados que lo consiguen se consumen en su interior formando Etrien Nosos, peligrosos espíritus que son vórtices a la nada. Casualmente, una joven que ha sido rechazada por su amante se ha escapado de casa usando dicho paso y, en su desesperación, ha sentido la llamada de la nada. Su padre, un rico burgués que posee un extraño sexto sentido, percibe que su hija está en peligro, pero dado que la joven es mayor de edad y se ha marchado voluntariamente, la guardia no va a mover un dedo por resolverlo. Así pues, está dispuesto a contratar a un grupo de mercenarios para que la busque y logre traerla de vuelta. Por suerte, la joven aún sigue con vida en el interior del templo, pero no le queda más que una semana antes de que se convierta en otro Etrien Nosos.

Arquetipos genéricos de Abel

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

Noble de la Corte

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65/55; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 75; **HE** 80; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 45, Nadar 15, Estilo 50, Intimidar 15, Liderazgo 60, Persuasión 65, Advertir 30, Buscar 10, Animales 10, Ciencia 10, Historia 40, Memorizar 40, Tasación 40, Baile 50.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Guardia de Abel

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** Cuero tachonado; **HA** 80; **HP** 80; **Armas** Espada Larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 6 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 5(15), Montar 30, Nadar 5(15), Saltar 0(10), Trepar 0(10), Estilo 15, Intimidar 5, Liderazgo 10, Advertir 35, Buscar 25, Rastrear 15, Frialdad 5, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 5.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +15, Montar +10, Nadar +10, Advertir +15, Trucos de manos +10, Persuasión +10, Historia (local) +10.

Burgués: Montar +10, Nadar +10, Persuasión +15, Estilo +10, Historia (local) +10, Tasación +15, Baile +10.

Nobleza / Alta nobleza: Montar +10, Estilo +10, Liderazgo +20, Persuasión +10, Historia (local) +10, Baile +10, Música / Arte +10.



Noble de la corte

Tabla 1: Abel

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	La ropa que llevas, un poco de comida, unas cuantas posesiones de poco valor o algún arma de poca calidad. 5 MC.
11-60	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje bastante completo o alguna que otra arma y armadura ligera. 1 MO.
61-90	Burgués	Una montura, varias mudas de ropa variada, raciones de calidad para más de una semana, un completísimo equipo de viaje que puede incluir armas y una armadura ligera. 20 MO.
91-100	Nobleza	Un purasangre o montura equivalente, gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje, incluyendo algún arma y armadura ligera o media. 150 MO.
Priv.(2)	*Alta nobleza*	*Virtualmente tienes acceso a casi cualquier cosa que se pueda encontrar en el mercado; varias monturas (inclusive purasangres o caballos de guerra), toda clase de ropa de calidad, acceso a equipo variado de cualquier parte del mundo y cualquier clase de arma o armadura (alguna de ellas puede ser incluso +5). 1.000 MO.*

ILMORA

Capital: Hausser.
Número de habitantes: 1.100.000+
Etnias principales: Aion (51%), asher (45%), celsus (2%), zínner (1%).
Forma de gobierno: República (Principado Imperial).
Idiomas: Latín (Dialecto propio llamado "Lengua Culta").
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 5.
Gentilicio: Ilmorense.
Bandera: Un olivo blanco sobre un fondo azul y gris.
Nombres masculinos: Alexander, Ambrose, Andreas, Coriander, Damian, Demetrius, Dorian, Héctor, Karsten, Leander, Marlas, Morpheus, Nicodemus, Platón, Sirius, Thadeus, Tom, Zander, Zenon.
Nombres femeninos: Agnes, Alannis, Anemone, Calista, Cassandra, Cerelia, Danae, Delia, Erimentha, Iliana, Korene, Larissa, Maida, Melaney, Nerina, Nysa, Paris, Sophia, Tasha, Zoe.
Apellidos: Anastasia, Baptiste, Chloe, Cornelius, Cynthia, Diodorus, Diotrephes, Dorcas, Eneas, Helen, Jasper, Lydia, Otis, Penélope, Polyxena, Sophronia, Teophilus, Timotheus.

El pequeño principado de Ilmora es la capital cultural del Imperio, sin duda uno de los mayores baluartes del conocimiento y la sabiduría en su estado más puro.

Aunque el territorio que ocupa no es muy extenso y el clima tiende a ser frío durante todo el año, se encuentra en una zona fértil y rica en vegetación a la que sus habitantes no le sacan el provecho que se podría. No hay muchas montañas ni grandes masas de cordilleras, pero todo está salpicado de colinas y pequeños montes. Tiene una fauna muy variada y las áreas más apartadas de las ciudades se caracterizan por ser hogar de numerosos animales salvajes.

Ilustrado por Luis NCT

La principal fuente de ingresos de Ilmora se encuentra en su comercio de obras de arte, literatura y ensayos, tanto científicos como filosóficos. Sus ciudades son famosas por sus grandes escuelas de copiado de libros, que suelen venderse a precios desorbitados. También recibe importantes mecenazgos y donaciones exteriores, principalmente de Abel y de Gabriel.

Desde el principio de su historia, Ilmora nunca ha tenido príncipes, pues los propios emperadores decidieron conservar intacto el sistema gubernativo de la región, el cual siempre ha funcionado de un modo muy apropiado. La nación se encuentra regida por la Orden Ilustrada, un consejo de doce grandes eruditos y pensadores, quienes son elegidos entre las personas de mayor renombre o prestigio. Sólo aquellos que saben leer y escribir tienen derecho al voto, aunque por regla general eso incluye a la mayor parte de la población. La elección es vitalicia y los miembros de la Orden Ilustrada permanecen siempre en sus puestos, salvo muerte o renuncia expresa.

Sólo tiene dos ciudades importantes, las cuales representan el verdadero núcleo de Ilmora, mientras decenas y decenas de pueblos y aldeas se extienden a lo largo del resto del pequeño territorio.

Ilmora también se caracteriza por ser el único principado que se niega a mantener un ejército propio para defender sus intereses (aunque sí tienen guardias en sus ciudades), e incluso son reacios a dejar que se establezcan las tropas del Señor de la Guerra dentro de sus fronteras. Aun así, saben con seguridad que, en caso de necesitarlo, Abel o Dalaborn les brindarán todo el soporte militar que sea preciso.

Sus relaciones con otros principados del Imperio son muy buenas, y apoyan de manera incondicional la apertura política que la joven Elisabetta está llevando a cabo. No obstante, también mantienen unas relaciones estrechas con Gabriel, pues el principado de la Costa de Comercio desea sacar todo el provecho posible de la riqueza cultural de los ilmorenses.

Cultura y sociedad

La sociedad de Ilmora valora por encima de todo la cultura, el arte y la filosofía, aspectos que con el tiempo se han convertido en un elemento fundamental en la vida cotidiana de sus habitantes. La mayoría de sus gentes son personas cultas, educadas y con un elevado sentido artístico. El gobierno del principado promueve el estudio y el conocimiento, formando escuelas gratuitas e incentivando con ventajas fiscales a aquellos que envían allí a sus hijos. Incluso las aldeas, que no gozan ni remotamente de las mismas oportunidades, tienen algún que otro profesor impartiendo clases pagado por las arcas del principado. Aceptan la religión como un aspecto espiritual más de la persona, necesario para autocompletarse, pero sin dejarse llevar nunca por ciegos fanatismos. La mayoría piensa que todos los hombres forman parte de algo mayor que el individuo y que ese "algo", probablemente, sea Dios.



Ilmorenses de etnia aion

Ilmora es un pueblo muy abierto a otras culturas, aunque tradicionalmente sus gentes tienden a mirar con desagrado las armas y a aquellos que las porten, dado que las consideran un anacronismo innecesario a las puertas del nuevo milenio. Por el contrario, cualquier persona "civilizada" será rápidamente bienvenida.

Aunque la estructura social es similar a la de otras tierras del Imperio, la nobleza escasea en el territorio y la burguesía no tiene un poder adquisitivo excesivamente elevado. Sin duda, es la nación con mayor cantidad de profesores, científicos y artistas de toda Gaïa. También hay un considerable porcentaje de estudiantes procedentes de todas las partes del continente, cuyos adinerados padres los envían a las universidades de Ilmora para darles una buena educación.

Afrontar lo sobrenatural

La concepción de lo sobrenatural y de lo "inexplicable" es uno de los pocos temas que tienen dividida a la gente de Ilmora. Normalmente, como la mayor parte del Imperio, sus habitantes consideran que la magia, las matrices psíquicas o las habilidades de Dominio son sólo paparruchas, cuentos para niños sin cabida alguna en un mundo racional. Por el contrario, un grupo cada vez más amplio de pensadores, eruditos y filósofos han empezado a afirmar que todas esas fuerzas son reales y forman una parte importante de nuestro mundo, pudiendo ser estudiadas y catalogadas como cualquier otra ciencia. Han llegado a la conclusión de que no son "malignas" de por sí, pero como sucede con todo poder, es fácil que aquellos que las poseen se corrompan, así que hay que tener mucho cuidado con ellas.

En consecuencia, es posible que la mayoría de personas muestren un rechazo inicial hacia lo sobrenatural, pero más debido a su incredulidad que a su miedo. No obstante, si las consecuencias que acarrean no son realmente negativas, es posible que las acepten pronto sin demasiados problemas.

Historia de Ilmora

Lo que hoy se conoce como Ilmora son los restos de una nación que en la antigüedad estaba conformada por un conjunto de grandes ciudades-estado independientes. Tras incontables luchas por el poder y masacres entre los pobladores, su cultura empezó a florecer de un modo pacífico y el territorio alcanzó cierto sentimiento de unidad general. Poco después, en los años de esplendor de Sólomon, las ciudades fueron anexionadas al imperio por la fuerza, aunque tras la caída de sus conquistadores no tardaron en recuperar la independencia. Fue entonces cuando entraron en contacto con varios grupos étnicos no humanos, de quienes obtuvieron grandes adelantos culturales que sumaron a los que ya de por sí poseían. Con la llegada del Mesías, rompieron sus lazos con otras razas y se centraron principalmente en el estudio y la filosofía.

Durante la era de los Reinos Santos el territorio se volvió muy famoso por sus grandes bibliotecas, herencia de tiempos pasados, y un gran número de eruditos se instaló en la zona. Dos siglos más tarde, cuando estalló la Guerra de Dios, los territorios se rindieron sin oponer resistencia a los ejércitos de Judas, quienes en lugar de destruir sus ciudades las tomaron como punta de lanza para continuar su ofensiva contra el resto del mundo. Aunque se libraron grandes batallas para retomar los territorios, las urbes, sin murallas ni protecciones, no fueron escenarios de conflictos, así que cuando todo finalizó sus dos ciudades más importantes, Hausser y Eustace, se mantuvieron sin grandes daños.

En los años de posguerra un considerable número de refugiados se acercó a ambas urbes, pero dado que ninguna de ellas tenía ejércitos propios para protegerse, se convirtieron en un territorio altamente inseguro. Los asaltos se volvieron muy frecuentes e, irónicamente, sufrieron mucho más daño en ese periodo que durante la propia Guerra de Dios. Hausser, que hasta entonces había sido regida por eruditos, acabó dominada por diversos conquistadores que se usurpaban violentamente el poder. Por suerte para sus habitantes, en el

Ilustrado por Wen Yu Li


Goldar
Bosque de Wulfgar
Hermagor
Cueva de los Murmullos
†Tel´Haroth
Cordillera Miürenheim
Lago Dormido
†Puerto Leena
Meseta Argadas
Dalaborn
†Komerfest
†Nürern
†Billkenfest
Valles Interiores
†Pernov
Llanos de Komerlëigh
†Eron
Taranov
El mar de Sal
Llanura de los Mil Truenos
Bosque Forad
†Trivium
Río Bretodeau
†Lenci
Veenhuigen
Los Grandes Lagos
Heverville
Bosque Inanimado
†Eustace
Pantano de Agamemmon
†La Roche
Ilmora
Helenia
Gabriel
†Calysta
Lago Profundo
Montes Galénicos
Jardín de Oriente
†Hausser
Bosque de Zulan
†Farna
†Catedral de Santa Helena
Arklo
Cordillera de Tol Jaegren
†Conservatorio de las artes
Lacan
Tierras de la Calma
Salto de la Primavera
Terra Umbría
Prado de Ree
†Fathia
†Tiberias
Neria
Isla de Corvinus
†Corvinus
†Monasterio de la Salvación
Cordillera de las Eras
Río Forgue
Estrecho de Ribeau
Ile des Mouttes
†Isla sin Nombre
Vasago
†Puerto de Eien
Costa de los Pesares
Sura
†Yirath
Yura
Arias
Tol Rauko
Bosque de Avalrane
†Puerto de Eburah
†Tol Rauko
Costa de los Anhelos
†Alba
†Adam
Presta
Kirdan
Leyenda
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

año 228 Zhorne Giovanni llegó a los territorios e instauró el orden de nuevo. Tras reponer en el poder a la Orden Ilustrada, por aceptación popular adhirió el territorio al Sacro Santo Imperio de Abel y lo convirtió en un principado. Originariamente se llamó Asphasia pero, casi un siglo y medio después, en 374 cambió de nombre en honor de la científica, erudita y filósofa más importante de la historia, Calandra Ilmora, fundadora de las primeras universidades. Desde entonces, los últimos siglos de su historia han sido apacibles y prósperos, atrayendo a innumerables pensadores y creando una de las tradiciones ilustradas más importantes del mundo entero.

Apartándose siempre de todo conflicto, Ilmora no sufrió los problemas de la rebelión de los otros principados y permaneció en todo momento fiel al espíritu del Imperio. Actualmente, muchos miembros de la Orden Ilustrada han puesto sus expectativas en la joven promesa que es Elisabetta, pues la niña demuestra un gran interés por el conocimiento y la ciencia que pocos soberanos han mostrado con anterioridad.

Accidentes geográficos relevantes

Ilmora es un territorio bastante variado en lo que se refiere a geografía. Mientras que su zona sur se compone de amplias praderas verdes, por el norte todo está repleto de pequeñas montañas, colinas y zonas boscosas.

Bosque de Zulan: Esta antigua foresta de cipreses es la mayor zona boscosa de Ilmora. Zulan, un gran bosque que delimita la frontera oriental del principado, es muy transitado por comerciantes procedentes de Helenia (principalmente de Farna). El lugar está lleno de pequeños hoteles que compiten por atraer a los visitantes, usando cualquier método a su alcance. Afortunadamente no hay apenas animales salvajes, salvo la culasti, una extraña variedad de serpiente cuya mordedura resulta terriblemente mortal.

Montes Galénicos: Los Montes Galénicos, que ocupan la mayor parte del territorio septentrional de Ilmora, son una zona rocosa plagada de animales salvajes y otros peligros. Sin duda, la principal causa de que siga así es porque están repletos de leones, cuya caza está prohibida por edicto imperial. El lugar, considerado indómito por una gran parte de la población, no es demasiado transitado, así que muchos bandidos y asaltantes tienen sus escondrijos aquí.

Bosque Inanimado: El bosque Inanimado, situado en la zona septentrional de Ilmora junto a los Montes Galénicos, es un inmenso bosque pétreo en el que no hay rastro de vida. Los miles de árboles de piedra blanca que lo componen dan una fría sensación de vacío y melancolía que inunda a todo aquel que lo cruza. El lugar no está habitado y recibe muy pocas visitas, pues se lo considera un sitio de mal agüero. Lo cierto es que, cuando alguien pasa allí mucho tiempo, empieza a tener sueños extraños en los que escucha palabras en un idioma incomprensible. Todo esto se debe a que en el subsuelo yace, sumido en un profundo letargo por la activación de la máquina de Rah, el ancestral dragón Ygoronath y otros miembros de su progenie, quienes sin percatarse conectan sus subconscientes con los visitantes.

Pantano de Agamemmon: Un inmundo y fétido pantano que recibe su nombre en recuerdo del sabio Agamemmon, un poderoso maestro convocador que trató de atraer al mundo a uno de los viejos dioses que hoy se conocen como Los Falsos Ídolos. Desgraciadamente para él su ritual resultó un absoluto fracaso y, en lugar de lograr su objetivo, devastó decenas y decenas de kilómetros de tierra fértil, creando un vórtice en la realidad. Años atrás, Tol Rauko declaró la zona como un lugar de sumo peligro y cerró el acceso, situando guarniciones en los alrededores. A veces, a través de él todavía se cuelan aberraciones ajenas a nuestro mundo, aunque el mismo poder místico que las manifiesta parece igualmente atarlas al pantano. Desde hace algún tiempo Sol Negro ha puesto cierto interés en la zona, pues piensa que es posible que el santuario de Agamemmon aún exista y contenga ciertos secretos de interés. Aunque algunos grupos de Buscadores han logrado burlar la seguridad de Tol Rauko, todos los que han entrado han desaparecido en circunstancias desconocidas.

Jardín de Oriente: Desde mucho antes de que el papel estuviera tan extendido como en la actualidad, Ilmora ya era conocida por sus grandes bibliotecas. Durante la época en la que libros y manuscritos aún se escribían sobre pergaminos, la necesidad de papiros impulsó a los ilustrados a crear el Jardín de Oriente. Se trata de una pequeña foresta artificial, donde se plantaron semillas de diversos árboles y plantas traídos de lejanas tierras orientales, seleccionados específicamente por la calidad de sus hojas. Siempre fue un sitio muy llamativo, puesto que la vegetación es muy diferente a la autóctona. Pasado el tiempo, el uso del papel acabó con la utilidad del jardín, y ahora sólo se conserva como recordatorio histórico del cambio de una era. En su interior hay un pequeño "Museo de la Escritura" y una escuela donde se enseñan las técnicas de fabricación del papel, así como los diferentes procesos de impresión. La mayoría de copistas, impresores y fabricantes de tinta de Hausser han aprendido en esta escuela.

Lugares de interés

Exceptuando sus dos grandes ciudades, Ilmora está repleta de insignificantes aldeas y pueblos demasiado pequeños como para ser incluidos en los mapas. Algunos de estos, sobre todo en la zona septentrional, cerca de los Montes de Galénicos, están muy mal comunicados, y a menudo viven ajenos a la mayor parte de acontecimientos del mundo.

El Trivium

(Edificación, 500+ habitantes)

No todos los eruditos disfrutan de la estancia en las ciudades. Algunos prefieren lugares más apartados para efectuar sus estudios, o simplemente necesitan un ambiente tranquilo en el que abandonarse a la meditación. Por ello, hace casi dos siglos la Orden Ilustrada creó una institución dedicada a los pilares del conocimiento, conocida como el Trivium. Son tres grandes instalaciones situadas en el monte Tymon, a pocos kilómetros de Eustace. En la primera de ellas, Liberio, se reúnen los expertos en retórica, dialéctica y gramática. Iterio, la segunda, está dedicada a la aritmética, astronomía, música y geometría. Por último, en Scionis, los de filosofía, lógica y teología.

A veces el Trivium trabaja por encargo para príncipes, nobles importantes o el propio Imperio, pero también se ocupa de los asuntos menores de aquellos que se toman la molestia de visitarlo. Si un viajero quiere entrar a formar parte del Trivium, debe responder a tres preguntas formuladas por un consejo de sabios de la propia institución, lo que sin duda requiere ser poseedor de unos amplios conocimientos.

Tras algunas desapariciones misteriosas de importantes sabios y pensadores, el Imperio ha situado a un reducido número de caballeros de la Orden del Cielo como vigilantes y guardianes, encargados de proteger el Trivium y a aquellos que se encuentren en él.

Conservatorio de las Artes

(Edificación, 400+ habitantes)

Este imponente edificio de mármol, situado a algunos kilómetros al sur de Hausser, alberga la mayor escuela de artes plásticas de Gaïa. En sus aulas se imparten enseñanzas que abarcan desde las más clásicas formas de escultura a las más avanzadas técnicas pictóricas, pasando por todos los estilos de música (tanto de cámara como popular). Anualmente, se hace una gran exposición a puertas abiertas, en la que los mejores talentos tienen la oportunidad de optar a un mecenazgo por parte de los importantes visitantes que acuden ese día. En la actualidad, varios elementos del profesorado son miembros encubiertos de Samael, que se han introducido en el conservatorio por muy diversas razones. Lo más sorprendente es que uno de ellos, una joven Sylvain llamada Shirael Ul Del Travius (Ilusionista Nv 4, ♀ Sylvain) que emplea el nombre de lady Shirius Trevigne, acaba de ser promocionada por sorpresa al puesto de directora. La desconcertada Shirael, una amante del arte que no esperaba llamar la atención, se encuentra en un serio problema, pues teme que de ese modo sea incapaz de ocultar demasiado tiempo su verdadera identidad, aunque no quiere desaprovechar la ocasión.

Hausser
(Metrópolis, 282.000+ habitantes)

La milenaria Hausser, la Ciudad de las Torres, es una de las urbes más antiguas de toda Gaïa. Rica y próspera, luce grandes edificios de mármol, infinidad de templos, museos y una enorme cantidad de obras de arte en sus calles. Su sobrenombre proviene de estar repleta de casi un centenar de inmensas torres, en las que se recopila el saber de las eras pasadas y se estudia el conocimiento de tiempos venideros. Siglos atrás, los filósofos y nobles más privilegiados levantaron estas inmensas construcciones para llenarlas de libros, obras de arte y otros objetos de interés. Irónicamente, con el tiempo este hecho devino en una especie de competición, puesto que aquel que poseía la mayor torre, se consideraba en consecuencia el individuo más sabio de la ciudad. Aún hoy muchas de ellas siguen creciendo, pero tras haber alcanzado alturas de varios cientos de metros, hay casos en los que resulta muy difícil proseguir con la construcción sin que entrañe un serio peligro. Actualmente, más de la mitad de ellas son de libre acceso al público como museos o bibliotecas, aunque otras tantas siguen obedeciendo a intereses privados y no se permiten visitas. Se rumorea que muchas pueden contener reliquias y libros prohibidos, dejadas atrás por los ejércitos de Rah o por los antiguos habitantes de Sólomon.

Hausser posee tres universidades de gran tamaño (una de letras, otra de ciencias y una de leyes y política), donde prestigiosos maestros imparten clases. También hay varios decenas de empresas de copiado de libros, de entre las que destaca la Compañía de Epirión. Sol Negro tiene una fuerte presencia en la ciudad, pues muchos de los coleccionistas privados trabajan para la organización o realizan importantes pedidos de obras antiguas.

En Hausser se encuentra la sede de la Orden Ilustrada, que también ejerce el papel de gobernante y administradora.

Una de las construcciones más emblemáticas de la capital es el Palacio de la Música. Este suntuoso edificio de metal blanco y cristal, visible desde toda la urbe, es uno de los mayores orgullos de Hausser. En él tienen lugar algunos de los eventos más importantes para la vida social de sus habitantes, como son el Baile de Primavera y las representaciones de las obras más importantes de todo el Sacro Santo Imperio. Las actuaciones son grandiosas, eligiendo sólo las mejores compañías y los mejores libretos, para deleite de los entendidos y los aficionados. Pese a los caros precios de la entrada, pocos ciudadanos pueden decir que nunca han asistido a alguna de ellas.

Calista
(Pueblo, 3.800+ habitantes)

Aunque a primera vista el pueblo de Calista parece otro de los cientos de pequeños villorrios de Ilmora, en los últimos años se ha convertido en un verdadero núcleo comercial en el que a diario se dan cita cientos de mercaderes de Abel y Dalaborn. A causa de esta prosperidad, muchos comerciantes están construyendo nuevas tiendas, lo que ha hecho que el pueblo doble su tamaño en un tiempo récord. El alcalde es un hombre joven llamado Basil Octavius (Hechicero Nv 3, ♂), un brujo independiente que mantiene una estrecha relación con Sol Negro, dejando mucha libertad a la organización a cambio de que le suministren objetos mágicos menores de vez en cuando.

Eustace
(Ciudad, 91.000+ habitantes)

Eustace, situada en la zona septentrional del principado, cerca de la frontera con Dalaborn, es la segunda población más importante de Ilmora y la única que junto a Hausser merece la consideración de gran ciudad. Muchos la consideran una versión reducida de la capital, pero sin sus inmensas torres. Aunque también posee enormes bibliotecas, su mayor atracción es el Paso de los Sabios, una kilométrica calzada repleta de las estatuas de los mayores pensadores y filósofos de la historia. Se dice que la ciudad está agraciada de un hado especial, y que aquellos que la visitan encuentran la inspiración perdida.

El actual señor de la ciudad es el gran filósofo Nikkos Spyridion (Novel Nv 4, ♂), un misógino empedernido que siente un gran rechazo hacia la Emperatriz, por lo que trata de fomentar una alianza con la Costa de Comercio.

Tramas

A pesar de la manifiesta tranquilidad del principado, la ancestral Ilmora esconde multitud de eventos. Sin ir más lejos, Hausser y Eustace son un verdadero hervidero de tramas, conspiraciones y complots; desde sabios y sus extravagantes experimentos a fuerzas sobrenaturales que se ocultan al ojo humano. Además, Wissenschaft tiene una sólida presencia en el principado, pues desde hace años los agentes de Lucanor sienten un especial interés por los adelantos que se llevan a cabo y ya han secuestrado a más de un pensador.

El despertar: Caimus Legna (Explorador Nv 6, ♂) es un conocido mercenario que durante toda su vida se ha visto asaltado por extraños sueños de un bosque de piedra. Trastornado por esa idea, recorrió medio mundo hasta encontrar el Bosque Inanimado, donde sincronizó sin saberlo con el subconsciente onírico del dragón Ygoronath. Movido por un impulso irrefrenable y perdiendo parte de su cordura, Caimus se obsesionó por encontrar un modo de despertar a la ancestral entidad, sin importarle en absoluto las consecuencias que ello trajese consigo. Para lograrlo, requiere reunir un considerable número de artefactos sobrenaturales en el corazón del bosque, por lo que ha iniciado una cruzada personal en pos de tal objetivo. Aunque Caimus no lo sabe, él mismo es un Nephilim Ebudan, cuyo Sue´ Aman no es otro que el de despertar a Ygoronath. Hasta el momento, ha logrado despertar a una de las "Crías", un dragón menor llamado Zarachzafir, que ha decidido ayudar al pequeño humano a devolver a su padre al mundo formando un Pacto con este.

Es posible que los personajes formen parte de un grupo contratado por Caimus para obtener uno o varios artefactos, y que poco a poco se vayan dando cuenta de las monstruosas consecuencias que el plan de su patrón va a traer consigo. Por el contrario, puede que ellos mismos sean blanco de los intereses de Caimus (ya sea directamente o mediante otros mercenarios), por poseer algún artefacto místico que llame su atención.



Sophia Ilmora, última descendiente de la gran sabia Calandra

Ilustrado por Wen Yu Li

La sombra del Palacio: Entre las luces del Palacio de la Música hay una extraña sombra. En ocasiones, un misterioso personaje al que llaman la Umbra hace acto de aparición, reflejándose en espejos o moviéndose entre las tinieblas de los escenarios. Algunos dicen que es un simple hombre, un tenor excepcional llamado Phaetor Tummler, quien sufrió un grave accidente y quedó completamente desfigurado. Otros, los más fantasiosos, mantienen que se trata de una fuerza oscura que, de algún modo, es atraída por el arte de los mejores intérpretes. Pese a la leyenda, muchos piensan que la Umbra es benéfica y que protege el Palacio desde las sombras. Se cuenta que suele permanecer oculta, aunque en ocasiones no puede evitar intervenir, ya sea para sacar adelante una función o para observar más de cerca a alguna cantante.

Hace algunas semanas han empezado a sucederse una serie de horribles asesinatos en el Palacio, teniendo como blanco a numerosos artistas. Naturalmente, los rumores de que el teatro está embrujado y que la Umbra es la culpable se han vuelto cada vez más frecuentes. Temeroso de perder a su estrella más prometedora, la joven debutante Melissa Langrey, uno de los directores musicales quiere contratar a un grupo de guardaespaldas para que se aseguren de que todo marcha bien.

En realidad, el asesino es un psicótico Duk´zarist llamado Asklepios (Sombra Nv 6, ♂ Duk´zarist), contratado por un burgués que algún tiempo atrás actuó en el Palacio y fue ridiculizado en público por su falta de talento. Este desconoce la verdadera naturaleza de Asklepios, pero le importa poco mientras sea tan brutalmente efectivo. Al mismo tiempo, la Umbra tratará de secuestrar a Melissa Langrey para protegerla, aunque tenga que arrastrarla temporalmente a la Vigilia del Palacio, la cual está poblada por multitud de curiosas (aumque inofensivas) entidades.

Locura y genialidad: Un rico filósofo de Hausser que lleva años adentrándose en el mundo de la alquimia está tratando de desarrollar un homúnculo, un ser humano artificial, sin usar propiamente magia. Su sueño es crear vida como los legendarios sabios de Sólomon hicieron antaño, para lo que necesita una serie de escritos prohibidos por la Iglesia. Tras estudiar con detenimiento su paradero, cree haber dado con ellos en la enorme torre-biblioteca de un noble de la ciudad, Stephan Xenos. Por ello, quiere contratar los servicios de mercenarios que sean capaces de hacerse con los escritos y entregárselos.

Para complicar la cosa, dichos estudios también han llamado la atención de algunos agentes de Wissenschaft, que anhelan hacerse igualmente con los escritos. Sin embargo, lo que ninguno imagina es que el propio Stephan Xenos es un homúnculo artificial que lleva activo en la zona desde la destrucción de Sólomon, adoptando diversas identidades. Maestro él mismo en el arte de la creación, no hay ni que decir que no está dispuesto a dejar que alguien descubra su secreto.

Arquetipos genéricos de Ilmora

A continuación se exponen una serie de prototipos genéricos de los habitantes más característicos de Ilmora. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Gran erudito ilmorense

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 60; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 5; **HE** 0; **Armas** Combate desarmado; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 6 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 8 VOL: 8 POD: 6
Habilidades: Montar 10, Nadar 15, Estilo 30, Persuasión 60, Advertir 25, Buscar 35, Animales 30, Ciencia 100, Herbolaria 40, Historia 90, Medicina 90, Memorizar 100, Ocultismo 50.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 45, RP 50.

Artista ilmorense

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 10; **HE** 0; **Armas** Combate desarmado; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 8 CON: 5 FUE: 5 PER: 8 INT: 6 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Nadar 15, Estilo 75, Persuasión 40, Advertir 40, Buscar 30, Arte 120, Baile 40, Música 100, Trucos de manos 70.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Liderazgo +10, Persuasión +10, Ciencia +10, Herbolaria +10, Historia +10, Medicina +10, Memorizar +10, Arte +10.
Nobleza / Alta nobleza: Liderazgo +10, Persuasión +10, Ciencia +10, Historia +10, Baile +10, Estilo +10, Memorizar +10, Música / Arte +10.

Tabla 2: Ilmora

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	La ropa que llevas, comida y unas cuantas posesiones sin valor, entre las que puede incluirse como tesoro un diario. 5 MC.
11-85	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje simple y algunos libros. 1 MO.
86-100	Nobleza	Una montura, varias mudas de ropa variada (entre las que suelen incluirse algunas túnicas), raciones de calidad, equipo de viaje bastante completo y una amplia colección de libros. 75 MO
Priv.	*Alta nobleza*	*Un purasangre (o montura equivalente), varias mudas de ropa de calidad y acceso a equipo variado y estrambótico, incluyendo libros raros, relojes, gafas o maquinaria de engranaje simple. 600 MO.*

HELENIA

Capital: Farna.
Número de habitantes: 2.100.000+
Etnias principales: Asher (94%), zínner (3%), aion (2%).
Forma de gobierno: Monarquía (Principado Imperial).
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 2.
Gentilicio: Helenio.
Bandera: La efigie de Santa Helena sobre un campo de espigas.
Nombres masculinos: Ambrus, Antal, Bence, Demeter, Edvard, Gergely, Gazsi, Henrik, Janos, Konrad, Miksa, Samuel, Szilard, Tibor, Vencel, Vilhelm.
Nombres femeninos: Agnes, Annuska, Csilla, Edina, Gabriella, Gizella, Ildi, Kamilla, Mara, Panni, Rahel, Sarika, Szilvia, Terezia, Valeria.
Apellidos: Abduvaliyev, Bakics, Demko, Guran, Hamori, Hara, Imanci, Kajetan, Kasnar, Maloros, Ordina, Telek, Vasary, Veligan, Wessely, Zavadsky, Zsoldos.

Helenia es un tranquilo principado de ganaderos y agricultores que lleva siglos siendo un remanso de paz. Situado al este de Abel, tiene por vecinos a Goldar y Gabriel, dos de los países que se han separado del Sacro Santo Imperio.

La mayor parte del principado está compuesto por grandes praderas, montes de muy diverso tamaño y algún que otro bosque. Aunque limita con el Mar Interior, su costa es casi impracticable a causa de las escarpadas cordilleras e inmensos acantilados. El clima es cálido y agradable, con placenteros días soleados y las suficientes precipitaciones para asegurar una rica vegetación. Hay muy pocos animales salvajes, pero por el contrario, muchas clases de ganado.

Situada entre las dos mayores potencias económicas del mundo, como lo son Abel y Gabriel, y siendo vecina de la cuna cultural que es Ilmora, ningún estadista comprende demasiado bien el motivo por el que Helenia no haya prosperado mercantilmente a pasos agigantados estos últimos siglos. Su principal fuente de ingresos proviene de la exportación de cereales, algodón y ganado a los principados colindantes, especialmente a la Costa de Comercio, que compra más de la mitad de

la producción anual de Helenia. Otro de sus negocios más boyantes es la cría y venta de caballos, pues sus purasangres son reconocidos como los mejores del mundo, comparables tan sólo con los de Baho. A causa de lo escarpado de sus costas, sus recursos marinos y su comercio por mar son casi inexistentes.

Afín a la costumbre imperial, la nación está regida por un príncipe, quien tiene el control absoluto del gobierno, la administración y las leyes. Anualmente, se reúne con los representantes gremiales y los escasos nobles para discutir la marcha de la región e imponer nuevas leyes o modificar las ya existentes. El actual príncipe es Dorjan Kartarbak, un anciano afable y de amplia sonrisa que es muy querido por su pueblo. Para muchos gobernantes extranjeros, Dorjan siempre ha sido un hombre agradable que gusta de mediar en los conflictos para evitar el derramamiento de sangre.

Helenia posee una escasa población, que se encuentra disgregada en multitud de pueblos. No tiene ciudades de importancia, salvo su capital, la ciudad ferial de Farna. La casi total carencia de un ejército profesional y la inexistencia de fortalezas o baluartes militares hacen del principado una nación débil, incapaz de protegerse sin el apoyo del Imperio y del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman.

En la actualidad, Helenia atraviesa un momento de crisis. La destrucción de la unidad del Imperio, junto con su situación geográfica, han puesto por primera vez en peligro la paz de la que sus habitantes han disfrutando tanto tiempo. En los últimos meses, su frontera septentrional ha sufrido una serie de incursiones relámpago por parte de un clan de Goldar que ha devastado granjas y poblados. A esto hay que sumarle la enorme presión económica que Gabriel ejerce sobre sus pueblos, lo que produce cierto desasosiego general. A la gente también le preocupa que su príncipe Dorjan, de avanzada edad, no tenga un sucesor claro.

Cultura y sociedad

Si por algo se caracterizan los habitantes de Helenia es por su carácter afable y tranquilo. Se trata de personas sencillas que viven de un modo pacífico y calmado, sin preocuparse demasiado por las cosas. Les gusta la naturaleza y el ambiente rural, lo que hace que sus granjas sean lo más importante de sus vidas. Para muchos sociólogos, el verdadero motivo por el que Helenia no es un importante núcleo mercantil es precisamente esa manera de pensar de sus gentes. Aunque por lo general no se sienten muy atraídos por las multitudes, hacen una excepción con las grandes ferias, sin duda sus festividades más importantes. Allí compiten y se divierten, tan sólo para separarse hasta el año siguiente.

La nobleza y la alta burguesía en Helenia son casi inexistentes y apenas unos cuantos grandes terratenientes ejercen algo de control en sus haciendas. En el principado no existe nada parecido a una estructura feudal ni tampoco más desigualdades sociales que los meros títulos. Por el contrario, la Iglesia ostenta bastante fuerza, ya que los párrocos locales son con toda probabilidad las personas más respetadas e influyentes de sus respectivas comunidades.

Helenia recibe muchos visitantes que atraviesan sus tierras, pero pocos tienden a quedarse. Aun así, la hospitalidad de sus habitantes es legendaria, y se dice que todas las puertas del principado están siempre abiertas para aquellos que necesitan un sitio donde pasar la noche.

También llama la atención el gran número de nómadas solitarios que vagan libremente de un lado a otro. Estas personas trabajan durante un tiempo en alguna granja necesitada de mano de obra, sólo para marcharse a algún otro sitio pasado el tiempo.

Los Ilona

Los Ilona son sin duda el mayor orgullo de Helenia, legendarios purasangre imperiales, envidiados y deseados por cualquier jinete del mundo. Rápidos, fuertes y dotados de una inteligencia excepcional, su fama como los mejores corceles del continente es bien conocida.

Se dice que los Ilona son los que eligen a sus dueños y no viceversa. Aunque es posible que durante su adiestramiento muchos entrenadores suban en su grupa, una vez que el caballo encuentra a la persona que considera merecedora de él, no dejará que ninguna otra vuelva a montarlo jamás. De algún modo, los animales desarrollan un extraño vínculo con sus dueños, que incluso les permite acudir a su llamada allá donde estén.

Existen muy pocos de estos magníficos caballos, y son aún menos las personas capaces de entrenarlos como se debe. En todo el principado no hay más que tres ranchos en los que puedan encontrarse. Habitualmente, sólo una docena se pone cada año a la venta en la gran feria de Farna, y sus precios suelen alcanzar cifras astronómicas.

Todos los emperadores del Sacro Santo Imperio han usado siempre Ilona como montura. La propia Elisabetta tiene varios de ellos, pero su favorita es una magnífica yegua llamada Ylliandriana (aunque ella la llama Driny).



Una caravana cruza los bosques de Helenia

Ilustrado por Salvador Espín

Afrontar lo sobrenatural

En muchos aspectos, la concepción de lo inexplicable de la gente de Helenia es bastante parecida a la de los habitantes de Abel, pero al contrario que estos, tienden a ver lo sobrenatural como algo un poco más oscuro y terrorífico. Ello se debe, probablemente, a lo poco acostumbrados que están a afrontar la magia, las habilidades psíquicas y otros poderes parecidos. Para los helenios, presenciar alguna de las inhumanas proezas de las que son capaces los caballeros de la Orden del Cielo sería algo espeluznante. Además, la fuerte influencia de la Iglesia no ha hecho más que reforzar tales creencias, aunque sin llegar en ningún caso a grandes fanatismos.

En el caso de que la gente del principado presenciase algo sobrenatural, lo más probable es que, simplemente, salieran corriendo por sus vidas.

La leyenda de Helena

Helena es la primera persona que fue santificada por la Iglesia tras la Guerra de Dios. No sólo por sus acciones; se decía que poseía poderes y capacidades que no podían ser explicadas como mágicas, y que sin duda se trataba de dones divinos. Por ello, en el año 336, un siglo después de la formación del principado que lleva su nombre, el tercer Concilio Santo decidió beatificarla.

Para muchos ocultistas, Helena fue la primera y más poderosa de los sincronizados humanos con Khitna Misariel Beryl en su nuevo aspecto como Mikael (algunos incluso especulan que pudo llegar al grado de encarnación, aunque ello resulta muy poco probable). Dotada de increíbles dones, guió al hombre en aquella era de necesidad hasta que su presencia dejó de ser requerida.

Nadie sabe qué ocurrió con ella después de la unificación del principado por parte de Zhorne, pero la creencia más generalizada es que se marchó en busca de algún lugar donde fuese necesaria. Según algunos mitos y leyendas, aún sigue viva y regresará en un momento de suma necesidad.

Historia de Helenia

No hay demasiadas crónicas o relatos que hablen de la región de Helenia en el pasado. Lo único que se sabe con cierta seguridad es que su zona más occidental perteneció al imperio de Sólomon, pero se ignora cuáles serían los pobladores del resto del territorio con anterioridad a la Guerra de Dios. Si acaso había ciudades o culturas allí, fueron arrasadas hasta sus cimientos por los ejércitos de Judas.

La activación de la máquina de Rah lo destrozó todo por completo hasta la Cordillera de las Eras, hundiendo en las aguas enormes masas de tierra y a decenas de miles de personas. De hecho, muchas de las islas del Mar Interior colindantes con la costa de Helenia, formaban antiguamente parte del continente. Tras aquella brutal destrucción y mientras cientos de miles de supervivientes iniciaban su viaje hacia el oeste en busca del refugio de Abel, surgió una tenue luz de esperanza para muchos enfermos y heridos que eran incapaces de moverse. Se trataba de Helena, una misteriosa joven de cabellos plateados que organizó a los supervivientes, creó pueblos y campos de refugiados por todo el territorio y protegió a los desamparados de cualquier clase de peligro. Para muchos, era una enviada de Dios destinada a salvar al hombre en aquel momento de necesidad.

Cuando en el año 228 Zhorne Giovanni llegó a la zona dispuesto a instaurar el orden, descubrió con grata sorpresa que el territorio estaba ya completamente organizado. El primer Emperador no tardó en reunirse con Helena para ofrecerle la seguridad y el amparo de Abel, a lo que ella accedió con gusto. No obstante, rechazó cualquier título de nobleza y se marchó poco después, tras cerciorarse de que lo dejaba todo en buenas manos. La gente, por masiva petición popular, decidió llamar al principado "Helenia" en recuerdo suyo.

A partir de ese momento, el principado empezó poco a poco a desarrollar las pautas y características que tiene hoy en día, construyendo multitud de granjas y aldeas a lo largo y ancho de sus fronteras. El primer príncipe de Helenia fue Phavell Penbroke, un hombre de confianza de Zhorne que ejercitó muy bien sus funciones como administrador. No obstante, tras su muerte sin descendencia, los grandes terratenientes solicitaron al Emperador que eligiese a alguien de la región como gobernante. De ese modo, la familia Kartarbak subió al poder, donde ha permanecido hasta la actualidad.

Por lo general, Helenia siempre ha rehuido cualquier tipo de conflicto armado, y tampoco ha tenido nunca mucho peso dentro de la política imperial. En el siglo séptimo, y posteriormente en el octavo, el principado de Gabriel solicitó permiso al Imperio para declarar la guerra a Helenia. En ambas ocasiones, argumentó sus pretensiones acusando de graves estafas al gobierno vecino en algunos cargamentos. Los príncipes de Helenia, simplemente, pidieron públicamente perdón a Gabriel y pagaron grandes sumas de dinero en compensación.

Irónicamente, ambas acusaciones eran falsas.

La actual situación del Imperio no ha supuesto ningún problema para Helenia, cuyos habitantes decidieron unánimemente mantenerse en Abel (a pesar de los infructuosos intentos de Gabriel de absorber el principado). No obstante, el inicio de los ataques en su frontera norte está suponiendo un daño inesperado difícil de evitar. El príncipe Dorjan ha pedido abiertamente el apoyo del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, pero este, más preocupado por reforzar las fronteras con la Alianza Azur, no puede disponer más que de unos cuantos miles de hombres. En busca de una solución al urgente problema, Abel ha empezado a contratar con las arcas imperiales a muchos grupos mercenarios, con la misión de proteger las aldeas de las incursiones de los clanes de Goldar.

Accidentes geográficos relevantes

Quizás la mayor peculiaridad de Helenia es su litoral; una inmensa cordillera de montañas hace que sus costas terminen abruptamente, formando enormes abismos y acantilados. El resto del territorio se compone de praderas y pequeños bosques.

La Cordillera de las Eras: La monstruosa Cordillera de las Eras es una gran masa montañosa que se extiende a lo largo de toda la costa. Alta y escarpada, acaba abruptamente en su zona meridional en un acantilado que conecta directamente con las aguas del Mar Interior. Los marinos que viajan por la zona llaman a esta elevada pared de piedra La Muralla, por el extraño aspecto que tiene vista desde el mar. Se cree que el interior de las montañas debe de contener grandes vetas de algún tipo de metal sobrenatural, lo suficientemente concentrado como para haber logrado resistir la primera onda de choque de la máquina de Rah. Los acantilados de la Muralla tienen decenas de cuevas y grutas subterráneas, algunas de las cuales albergan muchas criaturas sobrenaturales aletargadas.

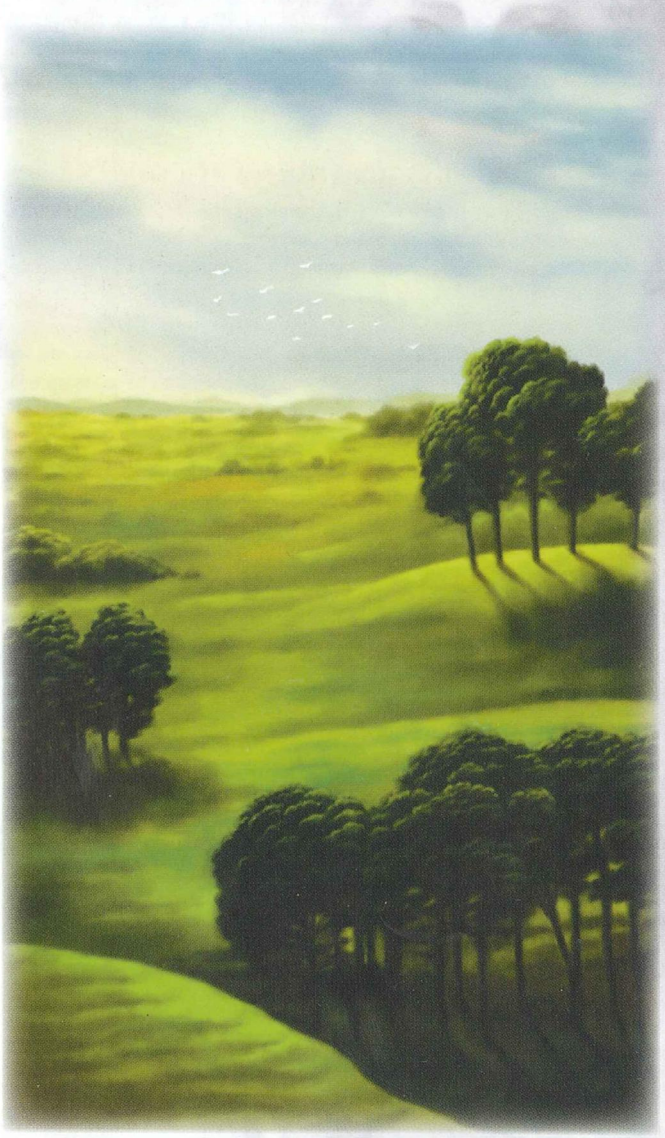
El Salto de la Primavera: Este es el nombre que recibe una gran catarata de varios kilómetros de anchura, ubicada en la vertiente norte de la Cordillera de las Eras. Su comportamiento es especialmente inusual, ya que no existe durante todo el año. Debido a la orografía de las montañas, los ríos que nacen en ellas se acumulan en un lago situado a gran altitud, al que llaman el Pozo Helado. Cuando llega el deshielo con la primavera, su volumen aumenta hasta desbordarse, haciendo aparecer un ancho río que cae desde lo alto de los riscos para formar la catarata conocida como el Salto de la Primavera. La distancia desde la que brota es realmente impresionante, ya que supera los seiscientos metros.

Por razones incomprensibles, durante el escaso mes que el Salto de la Primavera permanece activo, el lugar confiere un gran poder a los convocadores, quienes gozan de considerables beneficios a la hora de ejecutar sus rituales de llamada, control y atadura elementales. Por supuesto, los de agua son los más beneficiados.

El Prado de Ree: Son muy pocos los que conocen la peculiaridad de este pequeño prado verde, el único lugar del principado donde los corceles llona trotan libres y a sus anchas. La manada del prado es excepcionalmente inteligente y no se deja acorralar bajo ninguna circunstancia, a pesar de que algunos cazadores han intentado hacerse con unos cuantos de ellos en el pasado.

Lago Profundo: Este imponente lago está situado cerca de donde convergen las fronteras de Goldar y Gabriel. Su tamaño le permite acoger una importante cantidad de peces de agua dulce, por lo que hay varias familias de pescadores que viven de sus capturas diarias. A pesar de su aparente normalidad, Lago Profundo esconde más de un secreto. En el pasado, una gran comunidad de ondinas se ocultó en las profundidades para lograr sobrevivir a la carencia de magia. Tras pasar siglos aletargadas, en las últimas cinco décadas algunas de ellas han empezado a despertar y a mezclarse con el hombre. La señora del lago, una poderosísima elemental de agua llamada Lorelei, aún permanece dormida sin que nadie la moleste, aunque es posible que no siga así durante mucho tiempo más.

Tierras de la calma: El nombre de las grandes llanuras que componen casi todo el centro del principado es bien merecido por la paz y sosiego que siempre reina en ellas. A lo largo y ancho de estas tierras hay centenares de diminutos poblados, tan pequeños que no aparecen en los mapas, y un sinnúmero de granjas y latifundios familiares.



Una pacífica mañana en las apacibles Tierras de la calma

Lugares de interés

Salvo su capital, Farna, la pacífica y tranquila Helenia carece de ciudades o lugares especialmente relevantes.

Farna

(Ciudad, 38.000+ habitantes)

La capital de Helenia es también su ciudad más importante. Edificada en mitad de las Tierras de la calma, Farna es un lugar pintoresco, repleto de agradables y sencillos edificios de madera y piedra que se extienden todo lo que alcanza la vista. Los alrededores de la urbe están saturados de grandes campos de cultivo y pastos para el ganado, como si toda la ciudad fuese una granja inmensa. Es también el mayor punto de comercio del principado, puesto que posee importantes gremios de manufactura artesana.

Farna nació alrededor del gran campamento que Helena levantó en tiempos de necesidad. La joven ayudó a establecer hospitales, improvisadas escuelas y toda clase de edificios que resultaban imprescindibles. El lugar recibió el nombre de Farna, que significa "esperanza". Tras su marcha, Zhorne dejó una importante guarnición bajo la supervisión de Phavell Penbroke, quien invirtió mucho esfuerzo en hacer que la comunidad prosperara.

Invariablemente, miles y miles de personas se reúnen en la feria anual, un evento muy importante donde además de haber toda clase de espectáculos, la gente compite en multitud de pruebas, desde concursos de tartas a carreras de caballos. Los numerosos visitantes extranjeros invierten grandes cantidades en la festividad, haciendo de ella una celebración muy rentable para los helenios.

El alcalde de la ciudad es Crystek Baltik (Explorador Nv 3, ♂), quien reside junto al príncipe Dorjan Kartarbak (Novel Nv 4, ♂) en la mansión de Nusa, el mayor edificio del principado.

Farna alberga una fuerte presencia de miembros de Samael, algo que ni uno de sus habitantes puede imaginar.

Catedral de Santa Helena

(Fortaleza, 200+ habitantes)

Comenzada a construir en el año 336 en conmemoración a la santificación de la patrona del principado, esta catedral-fortaleza es actualmente la sede de los caballeros de Santa Helena. Se trata una orden de hombres consagrados a conservar la paz y la armonía en todo el principado, dispuestos a enfrentarse a cualquier cosa que pueda amenazarlas. Los caballeros mantienen una estrecha relación con la Iglesia aunque realmente no forman parte de ella, del mismo modo que tampoco constituyen oficialmente el ejército de Helena. La gente los admira, y a menudo reciben importantes donaciones de los visitantes que quieren ver el monasterio.

Su actual líder es Lorant Dikun (Guerrero Nv 8, ♂), cuya habilidad y pasión se han vuelto legendarias en menos de una década. Su mayor logro hasta el momento ha sido quedar en quinta posición en el último Tao Zan, aunque fue derrotado por Kisidan con terrible facilidad.

Lenci

(Aldea, 900+ habitantes)

Lenci es la aldea de mayor tamaño del norte del principado. De apariencia completamente normal, en los últimos meses una importante presencia militar se ha hecho patente con la llegada de un capitán imperial y un pequeño destacamento de soldados. Su objetivo no es otro que el de organizar los diversos grupos mercenarios que van a operar en la zona para proteger las fronteras de las incursiones procedentes de Goldar. Por esta causa, muchos grupos mercenarios se dirigen a Lenci para ser sometidos a diversas pruebas de habilidad y obtener un contrato con el Imperio. La llegada de tantos personajes peculiares ha supuesto un importante incremento en la actividad del pueblo, que ahora está lleno de disputas y continuas peleas. No hay ni que decir que la gente de Lenci no está del todo contenta con los incidentes, a pesar de que los contenidos de sus arcas locales se han quintuplicado en pocos meses.

Ilustrado por Raúl Rosell

Monasterio de la Salvación
(Edificación, 250+ habitantes)

Este gran monasterio de piedra, muy cercano a la Cordillera de las Eras, fue ordenado construir por el propio Zhorne Giovanni en el año 236 cuando, tras hablar con Helena y ver que esta ya había hecho la mayor parte del trabajo, le ofreció los recursos del Imperio para ayudarla en su labor de reconstrucción de la región. Desde entonces, el monasterio ha funcionado a modo de sanatorio, donde acuden los enfermos para recuperarse sin coste alguno. No cierra sus puertas a nadie, por lo que incluso tuberculosos, asmáticos y otros enfermos de gravedad son admitidos. El príncipe Dorjan ha cedido la gestión y el mantenimiento del lugar a los caballeros de Santa Helena a cambio de que siga funcionando con el mismo propósito que hasta ahora, en una concesión que se debe renovar cada cincuenta años.

Aparentemente, en el monasterio se guardan algunas de las posesiones que Helena dejó tras de sí cuando desapareció. Tol Rauko lleva mucho tiempo considerándolas artefactos de poder sobrenatural que recaen bajo su jurisdicción, pero los caballeros de Santa Helena se niegan en rotundo a entregar sus reliquias.

Fathia
(Aldea, 800+ habitantes)

Al suroeste de Santa Helena se halla la región de Fathia, más conocida como el Valle del Arco Iris debido a los kilómetros y kilómetros de campos de flores que la rodean. Al subir cualquier colina y mirar hacia abajo, las interminables praderas verdes se transforman en una suave hondonada multicolor salpicada por decenas de cabañas de madera. Esta zona es uno de los mayores viveros naturales del Imperio, contándose por cientos las diferentes especies de flores que crecen aquí. En torno a este paraje tan bello como rico se ha establecido la pequeña aldea de Fathia, cuyos habitantes se dedican mayoritariamente al cultivo y venta de las flores o a otros negocios derivados de ellas. Los ramos secos y preparados de esta región son muy valorados como elemento decorativo, y tanto los perfumes como la miel elaborados aquí son de una altísima calidad.

Otras poblaciones: *Lacan, Arklo.*

Tramas

Normalmente, Helenia es un lugar tranquilo y pacífico. Sin duda, el principal gancho que los personajes pueden encontrar es trabajar como mercenarios del Imperio en la frontera septentrional. Los continuos ataques del clan Skuling han obligado al Señor de la Guerra a ofrecer suculentas cantidades de oro por proteger las aldeas, o atacar directamente a los campamentos bárbaros que se apostan en los bordes de Helenia.

Un corazón de agua: Hace unos meses, la infantil y risueña ondina Kari despertó de su letargo en el Lago Profundo. Sin atreverse a salir al principio, pasó algún tiempo observando a los pescadores de la zona hasta que se enamoró de Ervin, un agradable joven de encantadora sonrisa. Gracias a su conocimiento de magia ilusoria, Kari adoptó apariencia humana y empezó a frecuentar su compañía hasta que el chico sintió lo mismo que ella. Temerosa de confesarle su verdadera naturaleza, pero al mismo tiempo incapaz de vivir engañándole, Kari decidió robar del fondo del lago un poderoso artefacto perteneciente a la aletargada Lorelei: el Corazón del Mar. Con él, sueña que quizás tenga una oportunidad de volverse humana.

Por desgracia, una vieja Naga llamada Jezabé ha descubierto lo sucedido, mientras espiaba mágicamente el lago desde su cueva en La Muralla de la costa. Deseosa de obtener el preciado artefacto, ha usado a un grupo de piratas del Mar Interior, a quienes tiene subyugados, para hacerse con Ervin y obligar a la joven ondina a que le entregue el Corazón del Mar. Akari sabe perfectamente que la vieja Naga jamás les dejará vivir después de entregarle el artefacto, por lo que tratará de buscar con desesperación a alguno de los famosos mercenarios que últimamente están frecuentando el principado para que la ayuden.

Para complicar las cosas, una ondina mucho más antigua y poderosa que Kari, que sirve directamente a la Señora del Lago, ha descubierto lo sucedido y desea recuperar la gema de Lorelei. De ese modo, ha reunido a algunos Kelpies (*sabuesos elementales*), a los que ha dado la apariencia de grandes mastines blancos, para detener a su compañera y devolver lo que fue robado a cualquier precio.

Falsos ídolos: En las últimas semanas, gran parte de la población rural del principado está revolucionada y exaltada. Corren rumores de que una descendiente de la mítica Helena ha vuelto a la región y que anda obrando milagros, sanando a los enfermos y haciendo brotar las cosechas. Rendor Oakenfield es un padre de familia que no cree en milagros y teme que sólo se trate de algún tipo de demonio encarnado o brujería herética, pero su pequeña hija Sophie, a quien quiere con locura, quedó paralítica al caerse de una roca y en el fondo no desea perder la remota esperanza de que esos milagros pudieran ser reales. Rendor contactará con los personajes para pedirles que localicen a "Helena", pues así se hace llamar la sanadora que dice ser descendiente de la Santa, y se cercioren de que lo que cuentan de ella es verdad. No tiene mucho dinero, pero venderá cuanto posee para contratar sus servicios.

Tras viajar mucho por el principado, pues Helena camina de pueblo en pueblo sin detenerse demasiado tiempo en el mismo lugar, descubrirán a una mujer de mediana edad y ropajes blancos, acompañada de todo un séquito de casi medio centenar de fieles y creyentes seguidores. Si la siguen u observan, no les costará mucho darse cuenta de que no es más que una impostora que carece de cualquier tipo de poder o habilidad sobrenatural. Helena no tiene mala intención; simplemente está trastornada y se cree realmente todo aquello que cuenta. Incluso ha olvidado su verdadero nombre. Sin embargo, a veces ocurren fenomenos extraños a su alrededor, aunque no causados directamente por ella. Parece evidente que alguien está realizando tales prodigios, sin dar la cara y escudándose tras la figura de la mujer. ¿Quién puede ser? Lo cierto es que no debe de andar muy lejos, pero del centenar de seguidores que acompañan a la "sanadora", nadie parece destacar sobre los demás.

Evidentemente, los rumores de curaciones milagrosas ya han llegado a oídos de las autoridades eclesiásticas, quienes, reacios a admitir el milagro, han enviado a un inquisidor para que analice si la nueva Helena es o no una santa.

Enemigo interior: En algún momento en que los personajes estén cerca de la costa de Helenia, descubren los restos de un naufragio, pertenecientes en apariencia a una embarcación de la Alianza Azur. Si los investigan, un dato que llamará su atención es que todos los cuerpos tienen un tatuaje con tres espadas formando un triángulo en torno a una piedra de color azul marino.

Una vez en el interior del principado, en las proximidades de Lenci, donde el Imperio está reclutando gran cantidad de mercenarios para reforzar sus fronteras, observarán algo realmente peculiar: algunos llevan el mismo tatuaje que las víctimas del naufragio. ¿Se trata de una simple casualidad o es que la Alianza Azur intenta infiltrar sus tropas para facilitar una entrada al Imperio, llegado el momento de la guerra?

Arquetipos genéricos de Helenia

A continuación se expone una ficha de un caballero de la Orden de Santa Helena. Su ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Alto Caballero de Santa Helena
Categoría Guerrero; **Nivel** 5
Turno 80/25; **Pv** 170; **TA** Semicompleta; **HA** 115; **HP** 120; **Armas** Espada bastarda; **Daño** 80/90
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 7 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Montar 45, Nadar 10, Estilo 60, Liderazgo 60, Persuasión 35, Advertir 25, Buscar 10, Proezas de fuerza 45.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 55, RP 55.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +20, Trepar +10, Nadar +10, Advertir +10, Animales +10, Herbolaria +10.

Nómada: Atletismo +10, Montar +20, Trepar +10, Animales +10, Herbolaria +20, Rastrear +10.

Nobleza: Atletismo +10, Montar +20, Trepar +10, Nadar +10, Advertir +10, Animales +10, Liderazgo +10.

Tabla 3: Helenia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-15	Clase baja	La ropa que llevas puesta, un poco de comida, unas cuantas posesiones de poco valor o un instrumento de labranza. 2 MC.
16-60	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, una mochila con equipo diverso, varios instrumentos de labranza o un perro pastor. 50 MP.
61-80	Nómada	La ropa que llevas, una capa impermeable, una montura, un poco de comida, varios instrumentos de labranza, un cuchillo de campo. 25 MP.
81-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, buena comida para más de una semana, un baúl lleno de equipo variado, un pequeño rebaño o una carreta tirada por un caballo. 60 MO.

DALABORN

Capital: Eron.

Número de habitantes: 6.200.000+

Etnias principales: Asher (73%), aion (12%), norne (7%), celsus (4%), zínner (3%).

Forma de gobierno: Monarquía (Principado Imperial).

Idiomas: Latín.

Religión: Cristianismo.

Nivel tecnológico: 3.

Gentilicio: Dalense.

Bandera: Una bandera roja con dos espadas blancas cruzadas sobre una fortaleza.

Nombres masculinos: Alexei, Andrei, Arkaidiy, Dima, Gavriil, Ion, Ivan, Kazimir, Morslav, Mischa, Pyotr, Sergei, Vasiliy, Yul, Yuri, Zasha.

Nombres femeninos: Agnessa, Alisa, Anastasiya, Ekaterina, Ivanna, Kira, Marfa, Natasha, Tanya, Uliana, Valeriya, Yeva, Yevdokiya, Zinaida, Zoya.

Apellidos: Aparina, Baikov, Baranova, Belotserkovsky, Czartoryksa, Demine, Galiyeva, Gergiev, Ivakina, Katzev, Kursinska, Lutrova, Milyukov, Ortoff, Privalova, Shanin, Tretyak, Zarakova.

Dalaborn recibe habitualmente el nombre de La Espada del Imperio, y muchos lo consideran un estado militarista por el gran porcentaje de soldados que hay en su población y la innumerable cantidad de guardias que marchan por sus calles.

El principado cubre un vasto y variado territorio. En su parte occidental se encuentra la inmensa masa rocosa de la Cordillera de los Vientos, que cierra su frontera con Alberia y Galgados, mientras que en el este hay grandes llanuras con algún que otro bosque de escaso espesor. La vegetación es mediterránea, pero con muchas especies autóctonas que sólo crecen en el principado. El clima tiende a ser frío y en el oeste son frecuentes grandes nevadas durante el invierno.

Dalaborn no es una zona especialmente rica y sus habitantes se han acostumbrado a vivir simplemente con lo que necesitan. No obstante, a pesar de que su ganadería, agricultura o industria no son muy prósperas, el principado recibe grandes aportaciones de dinero de Abel para financiar sus fuerzas armadas y asegurarse de que el pueblo no sufre verdaderas carencias. No tiene grandes manufacturas ni grupos gremiales y por lo único que destaca es por sus forjas y fábricas de armas, pues aprovechan su mayor recurso natural: las minas de hierro y acero de sus cordilleras.

Aunque Dalaborn es regido desde sus orígenes por un príncipe, el verdadero poder siempre lo ostenta el Señor de la Guerra que vigila el corazón del Imperio, pues no sólo controla prácticamente la totalidad de las fuerzas armadas del territorio, sino que tiene amplias prerrogativas judiciales. Tradicionalmente, todos los príncipes de la dinastía Vale, gobernantes de Dalaborn, son también grandes comandantes al servicio de un Señor de la Guerra (y, no en pocas ocasiones, algunos de ellos han obtenido también dicho título). Hay, asimismo, un enorme número de fortalezas pertenecientes a los ejércitos del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, sobre los que nadie, ni siquiera el príncipe Vale, tiene potestad.

La zona está llena de pequeñas urbes construidas en el interior de baluartes militares, llamadas ciudades-fortaleza, y en todo su territorio sólo hay una gran metrópolis, su capital Eron.

El principado posee un poderosísimo ejército apoyado por las tropas privadas de muchos señores feudales. Los soldados de Dalaborn no sólo reciben un entrenamiento excepcional, sino que están modernamente equipados para cualquier contingencia, lo que los convierte en uno de los grupos armados más eficaces del mundo. Además, en el territorio se encuentran miles de soldados de Tadeus Van Horsman, lo que refuerza aún más la potencia militar de la zona.

En la actualidad, en Dalaborn se respira un ambiente bélico y sus gentes ven posibles frentes abiertos en todas partes. Tras varias incursiones de tribus de Goldar en sus fronteras orientales, el príncipe Vale ha reforzado sus defensas colocando en la zona a un gran número de divisiones armadas, ansiosas de recibir las órdenes de volver a tomar el principado vecino para el Imperio. También vigilan de cerca la Costa de Comercio y sus recientes intentos de sublevar Helenia en contra de Abel. No obstante, su mayor enemigo es sin duda Togarini, a quienes ven como la amenaza más seria para la estabilidad del Sacro Santo Imperio. Todos temen que la guerra no tarde en estallar.

Cultura y sociedad

Dalaborn es un principado que desde sus orígenes se ha acostumbrado a la vida difícil. Sus habitantes no son dados a lujos o pomposas ostentaciones, prefiriendo las cosas prácticas y duraderas. Sus famosas ciudades-fortaleza, inmensos baluartes construidos en metal y piedra que se levantan por todo el territorio, son una muestra perfecta de ello.

La gran mayoría de su población está formada por campesinos y ganaderos, pero seguidos muy de cerca en número por los soldados. Desde temprana edad, los jóvenes aprenden el uso de las armas y reciben cierto entrenamiento militar. La población masculina está obligada a pasar un año en el ejército del principado al cumplir los veinte, y si lo desean, las mujeres también pueden inscribirse con los mismos derechos y deberes que los hombres.

La religión tiene importancia para la gente común pero, ajetreados como normalmente están, no son muy dados a conductas demasiado remarcables en nombre del Cristianismo. Es uno de los pocos principados que ponen trabas a la libre actuación de la Inquisición en favor de Tol Rauko, con quienes sus gobernantes mantienen muchos más lazos.

Mientras que la burguesía tiene escaso poder en el territorio, la nobleza militar ocupa un papel preponderante en la sociedad y normalmente se equiparan los títulos nobiliarios con cargos castrenses. El principado tiene una estructura feudal muy enraizada, y cada una de sus comarcas o ciudades-fortaleza está regida por un noble que ostenta un gran poder en su región. Cada uno tiene un pequeño ejército personal, cobra sus impuestos y, dentro de ciertas prerrogativas imperiales, dicta su propia ley.

Los duelos de honor

La tradición de la nobleza de Dalaborn permite a sus miembros exigir una reparación del honor perdido, mediante el combate personal. Para evitar que uno de estos duelos pueda desembocar en una venganza familiar de grandes proporciones, una serie de reglas delimitan su celebración. En primer lugar, el ofendido debe expresar en lugar público la ofensa recibida y el nombre del causante, así como la exigencia de la reparación en combate personal. Las armas serán la lanza de caballería o cualesquiera armas de cuerpo a cuerpo que puedan ser requeridas. Los duelos suelen acabar tras el derribo, aunque las ofensas más graves pueden terminar en muerte. Los combates tienen siempre lugar en las llamadas Colinas del Honor, a las afueras de las ciudades más importantes. Naturalmente, nadie está obligado a aceptar, pero cualquiera que no lo haga será considerado un cobarde. En el caso de que el ofendido sea un anciano, un niño, un inválido o una dama, tendrá la oportunidad de nombrar un campeón para presentarse en su lugar. Este mismo derecho acoge al ofensor. En tiempo de guerra, los duelos de honor se consideran fuera de la ley. Cualquier duelo no autorizado se castiga con el destierro.

Afrontar lo sobrenatural

La gran mayoría de los Dalaborenses están en cierto modo preparados para lo sobrenatural, pero eso no significa que no lo teman o que sientan un profundo rechazo hacia lo místico. Siglos atrás se vieron obligados a combatir por sus vidas con la infinidad de bestias que poblaban sus tierras y que daban caza al hombre, por lo que aún hoy muchos conviven con las reminiscencias de aquellos sucesos. Así pues, creen que las fuerzas ocultas son algo que sólo causa destrucción, muerte y dolor al hombre. Lo único hacia lo que muestran cierta permisividad es a las habilidades de combate inusuales, como las habilidades del Ki, pues en más de una ocasión alguno ha presenciado a los agentes de la Emperatriz o del Señor de la Guerra haciendo uso de dichas disciplinas. No obstante, no lo ven necesariamente como dones divinos, sino como habilidades desarrolladas mediante un duro esfuerzo y entrenamiento.

Aun así, cualquiera que muestre habilidades sobrenaturales a gran escala será posiblemente considerado un brujo o un demonio, y tiene grandes posibilidades de acabar en manos de Tol Rauko o, con suerte, en la de los agentes del Señor de la Guerra.

Historia de Dalaborn

Antes de la formación del Sacro Santo Imperio, toda la zona de Dalaborn era una amalgama de orgullosos clanes de jinetes que vivían libres e independientes. De vez en cuando, los asentamientos guerreaban entre ellos o se veían obligados a defenderse del sinfín de bestias sobrenaturales que pululaban por los valles, pero con la llegada de los Murohan, una gran tribu Jayán que quería asentarse en sus tierras, no tardaron en encontrar a un poderoso enemigo común. Acostumbrados a la lucha constante y a la guerra, la aparición del Mesías y la posterior formación de los Reinos Santos unificaron el territorio como una poderosa nación dotada de un impresionante ejército. Cuando Judas inició su ofensiva, fueron los únicos de entre todas las fuerzas del hombre que consiguieron detener temporalmente el avance enemigo. Pero a pesar de su maestría marcial y su excepcional entrenamiento, al carecer de las mismas capacidades sobrenaturales serían finalmente arrasados. No obstante, fue precisamente en Dalaborn donde Zhorne Giovanni, destinado a convertirse en el primer Emperador, reuniría sus fragmentadas fuerzas y reconduciría la ofensiva que finalmente acabaría con la guerra.

Regido por el Señor de la Guerra Sergei Vale, Dalaborn pasó a formar parte de las fuerzas de Abel en el 227, y fue uno de los principales apoyos en la consolidación del Sacro Santo Imperio años después. En esa época caótica, con miles de bestias y criaturas monstruosas destruyéndolo todo por doquier, se construyó una cadena de ciudades-fortaleza para garantizar la seguridad de la población y tener una línea de defensa contra un posible ataque desde el norte. Fueron necesarios más de cincuenta años de absoluta ley marcial y continuo derramamiento de sangre para que finalmente todo se pacificase, un periodo durante el cual la nobleza destacó por su carácter militarista.

Tras dos siglos de relativa tranquilidad, en 516 Dalaborn afrontó una de las mayores catástrofes de su historia. Una larga sequía arruinó la mayor parte de las cosechas, lo cual dio lugar a una hambruna y a un fuerte descontento popular. Los nobles continuaron cobrando impuestos, pese a que los campesinos no podían pagarlos de forma alguna. En muchos casos, se practicaban castigos físicos o incluso ejecuciones. Eso desembocó en una revuelta de tal envergadura que no pudo ser sofocada. En tan sólo unos días, varias fortalezas fueron tomadas o destruidas, y pronto los insurrectos se dispusieron a cargar contra la capital. Todo coincidió con el segundo levantamiento de Lannet y Shivat, por lo que tanto el Imperio como los Señores de la Guerra no pudieron prestar verdadera atención a dichos sucesos. El príncipe Arkandy Vale, que se encontraba en el frente de Shivat, escuchó la noticia de la revuelta y se vio obligado a regresar a toda prisa a su territorio. Además, dada la naturaleza orgullosa de los nobles de Dalaborn, rehusó pedir ayuda al Emperador o a un Señor de la Guerra. Aunque el ejército campesino superaba la centena de millar de almas y el del príncipe apenas llegaba a los treinta mil soldados, la rebelión fue aplastada. Arkandy quedó impresionado por la increíble pasión de los insurrectos e interrogó a los líderes de la rebelión, descubriendo las extremas circunstancias que les habían llevado a luchar. Sin perder un instante, actuó en consecuencia y mandó ejecutar a los diez grandes nobles que habían causado el sufrimiento del pueblo. Desde entonces, la nobleza militar se consolidó como la fuerza suprema del principado bajo la supervisión estricta de los Señores de la Guerra.

Dalaborn apoyó militarmente el levantamiento de Elías Barbados y su posterior elevación a Sacro Santo Emperador. Habiendo sido un Señor de la Guerra, los Dalaborenses sentían cierta afinidad hacia él, aparte del hecho de que su esposa Iliya, madre de la actual Emperatriz, era natural del principado. Durante la insurrección provocada por las



Dalenses de etnia asher

Ilustrado por Wen Yu Li


Cordillera de Fallon
Alberia
Bosque de la Noche Eterna
Bosque del Espejo
Montes de la Luz
†Sylvania
†Grafthon
Río Shee
Annan
Bosque del Olvido
Bosque de los Susurros
Río Meyer
†Faolan
Keith
†Desmont
†Hannelone
Galgados
Bosque de la Niebla
Bosque de Glenda
Río Sulis
†Círculo de Piedras
Nairn
Gretma
Bosque Gris
Valle del Lago
Bosque de Almas
†Belfort
†Herne
†Ícarus
Cordillera de los Vientos
Reston
Bosque de Eamon
▲†Fuerte Garrison
†Valle de Ospren
Hemingen
†Hécate
Falsten
Río Anium
†Castillo Deniesil
Rakvara
†Valle de Adalia
Cordillera de Zhoria
Sillermay
Dalaborn
†Nikoleva
Llanos de Eibron
Shkar
Tzer
†Ogara
Sendel
†Bryanta
Darel
Bosque de la Luna
Lago de la Corona
†Buen Descanso
Abel
Bethar
Las Montañas de Balthus
Ecanus
†Arboleda
Pradera Eterna
†Arkángel
†Leazhar
Cordillera de Tol Jaegren
†Tiberias
Neria
†Monasterio de la Salvación
Prado de Ree
Lacan
†Conservatorio de las artes
Jardín de Oriente
†Hausser
Bosque de Zulan
Montes Galénicos
Ilmora
†Calysta
Bosque Inanimado
†Eustace
Pantano de Agamemnon
†Trivium
†Eron
Taranov
†Pernov
Llanura de los Mil Truenos
Meseta Argadas
†Puerto Leena
†Falanda
Schild
†Castillo de Gaïtende
Haufman
†Castillo de la Medianoche
†Hildestheim
†Annar
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

acciones de Eljared, Dalaborn no sólo permaneció fiel al Imperio, sino que además lo apoyó con sus fuerzas armadas.

Hoy en día el territorio está regido por el príncipe Edgar Vale, aunque quien ejerce el verdadero control de la región es el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman. El principado, que conserva intacta su fuerte capacidad militar, se ha convertido en un arma vital para el Imperio y su estabilidad. Sus habitantes, igual que los de Abel, apoyan a la Emperatriz, aunque no son pocos los que secretamente temen que una niña no sea capaz de mantener el control. Vale, discípulo y seguidor incondicional del Señor de la Guerra, aspira algún día a ser merecedor del título que su maestro ostenta y ha jurado proteger a Elisabetta con su vida si es preciso.

Accidentes geográficos relevantes

Dalaborn es una zona con una gran variedad geográfica, en la que se agrupan tanto macizos montañosos como grandes praderas verdes. Desgraciadamente, su costa norte está llena de cordilleras, lo que le impide tener puertos importantes o un comercio estable por mar.

Cordillera de los Vientos (Zona oriental): La legendaria Cordillera de los Vientos es, sin duda, una de las masas montañosas más grandes y abruptas de todo el Viejo Continente. Se extiende kilómetros y kilómetros a lo largo de los principados de Dalaborn y Galgados como una barrera natural casi infranqueable. Aunque su zona oriental quizás sea la más accesible, las montañas siguen mostrándose extremadamente altas y escarpadas, lo que hace muy difícil que sean habitadas. Aun así, dado que contienen enormes masas de hierro y acero negro, multitud de poblaciones y minas se han construido en la falda de algunas montañas, donde extraen el valioso metal.

La gente cuenta cientos de historias escabrosas sobre la Cordillera de los Vientos y los oscuros moradores que la habitaron en el pasado. Por desgracia, la realidad que se esconde tras alguno de estos relatos es mucho más aterradora que las leyendas. En la antigüedad, durante la Era del Caos, un inmenso conflicto engulló la zona. Ciudades, puede que incluso civilizaciones enteras, quedaron sepultadas bajo las rocas junto a un sinfín de monstruosas aberraciones. Muchas de dichas entidades quedaron selladas, pero no destruidas, en las profundidades de las montañas; hasta que, durante la Guerra de Dios, agentes de Rah despertaron a algunas de ellas.

Aún hoy, las entrañas de la cordillera ocultan restos de eras pasadas, de ciudades perdidas con protecciones sobrenaturales y terroríficas entidades sin nombre que esperan, aletargadas, a volver a ser desencadenadas en el mundo una vez más. Quién sabe si la actividad en alguna de las minas que se están excavando, conllevará consecuencias mucho más terribles para el hombre de lo que nadie puede aventurar.

Llanos de Eibron: Las enormes planicies de Dalaborn, divididas en dos por el Anluin, se llaman los llanos de Eibron. Salvo algún que otro bosque escaso, la zona es prácticamente llana. Es aquí donde se encuentran repartidas las famosas ciudades-fortaleza del principado. En el pasado, durante los días de la fundación del Imperio, se libraron terribles batallas contra bestias y monstruos, de las que muchas poblaciones de la zona aún conservan recuerdos.

El río Anluin: El Anluin es el único río de gran caudal que cruza el principado. Sus afluentes brotan de la parte oriental de la Cordillera de los Vientos y desemboca en el Mar del Norte a través de la Meseta de Argadas. A causa de las montañas de la costa, el Anluin se ha convertido en un importante lugar de tránsito para barcos comerciales y pequeños buques de guerra.

Cordillera de Zhória (Zona oriental): Aunque no tan vasta y abrupta como la Cordillera de los Vientos, Zhória es una masa montañosa que penetra varios kilómetros en el territorio de Dalaborn. La gran mayoría de sus picos son tan altos que están cubiertos de nieve todo el año. Siglos atrás, la zona fue usada como colonia por los señores de Sólomon durante su periodo de máximo esplendor, y sus cumbres conservan ruinas en las que se hallan, muy bien ocultas, restos de las Logias Perdidas.

Meseta de Argadas: Situada a lo largo de la costa norte, la Meseta de Argadas es un gigantesco altiplano a unos 400 metros sobre el nivel del mar que bloquea parcialmente la entrada al principado. La zona superior es muy fértil, repleta de árboles frutales de todo tipo, así como de una fauna muy variada. El único animal peligroso de la zona es una enorme clase de lagarto llamado mesargadón que se alimenta de fruta, pero con un temperamento territorial y violento. La meseta es cortada en dos por una ancha aunque escarpada garganta, a través de la cual discurre el curso del Anluin.



Soldado Imperial

Llanura de los Mil Truenos: Esta inmensa llanura que se halla situada a pocos kilómetros al oeste de Eron, es el lugar en el que tuvo lugar la batalla final entre los insurrectos y los ejércitos del príncipe Arkandy Vale. Según los cronistas, su nombre proviene del hecho de que, cuando la caballería pesada cargó, el terreno tembló bajo los cascos de los animales como si los cielos hubiesen descargado mil truenos sobre el campo de batalla. En ella aún se levantan varias ermitas en recuerdo de los caídos, y muchos caballeros visitan el lugar en conmemoración de aquellos tristes sucesos. Corre el rumor entre los campesinos de que en algunas noches sin luna, los espectros de diez nobles ejecutados cabalgan por la llanura, buscando venganza sobre los descendientes de aquellos que provocaron su caída y la de su linaje.

Lugares de interés

Dalaborn posee una gran colección de ciudades-fortaleza y un considerable número de pequeños pueblos repartidos a lo largo y ancho de sus grandes llanos.

Nikoleva

(Pueblo, 1.300+ habitantes)

Situada en una ladera de la Cordillera de Zhória, en el ducado de Dimah, Nikoleva es una comunidad de gran renombre por la calidad de sus armas y los maestros armeros que viven en ella. El pueblo, erigido en las montañas, suele estar lleno de nieve durante todo el año y en invierno resulta muy difícil llegar hasta él. Nikoleva está gobernada por el viejo barón Kiryl Stefan (Guerrero Nv 5, ♂), antiguo héroe de guerra que combatió junto a Elías Barbados y que tiene como único propósito mantener la paz y la tranquilidad en la zona. Pero el duque de Dimah tiene otros planes para los maestros armeros, a los que quiere usar para equipar a su ejército personal. Últimamente un grupo de bandidos encapuchados está provocando muchos disturbios y Kiryl, a sus casi cincuenta años, se ve obligado a salir con escasos hombres a dar batidas. Por supuesto, el duque tiene planificado que, en una de esas batidas, los encapuchados acaben con la vida del veterano caballero.

Ilustrado por Wen Yu Li

En Nikoleva se encuentra una de las forjas de armas de más renombre de todo el Imperio, pues en los últimos años han comenzado a fundir y fabricar los modernos arcabuces y pistolas de pólvora. Su producción aún es minoritaria, sobre todo comparada con la artesanía de armas más convencionales, pero la proximidad del Valle Amarillo de Galgados y el azufre que este contiene están causando que, poco a poco, su investigación y desarrollo avancen sin pausa.

Ogara

(Metrópolis, 232.000+ habitantes)

La última de los cuatro "Ángeles Guardianes de Abel" es la ciudad-fortaleza de Ogara, conocida generalmente como el Fuerte Escarlata o el Ángel de Hierro. Recibe este inusual nombre por ser una ciudad construida prácticamente con metales granates y bermellones, lo que sumado a sus altas edificaciones góticas, le da en conjunto cierto aspecto majestuoso a la vez que oscuro.

Ogara es posiblemente la fortificación más inexpugnable del Imperio y, según muchos mantienen, del mundo entero. Antiguo bastión de guerra de Sólomon, jamás ha caído ante fuerzas enemigas. Es la única ciudad de Dalaborn que resistió la embestida de los ejércitos de Rah y también el lugar desde el que se fraguó el contraataque de Zhorne. Sus colosales murallas metálicas de más de ocho metros de altura, fraguadas con los principios de la tecnomagia de Sólomon, son prácticamente intraspasables por cualquier medio, incluso los sobrenaturales. La ciudad es el principal baluarte de los ejércitos del Señor de Guerra Tadeus Van Horsman, y casi la mitad de sus pobladores son huestes a su servicio que pasan el día ejercitando sus habilidades de combate. Una larga tradición de nobles militares forma la clase dirigente, en un lugar donde la burguesía tiene poco o ningún poder. El actual dirigente de Ogara es la mano derecha de Tadeus, el joven general Yuri Olson (Maestro en Armas Nv 6, ♂), un hombre impetuoso pero de gran talento. El Fuerte Escarlata se caracteriza por tener un intrincado y moderno sistema de alcantarillado, a menudo comparado con el de Arkángel. Ello se debe a que también ha sido heredado de los tiempos de Sólomon y, al igual que en la capital de Abel, en las entrañas de la ciudad se encuentran restos de las Logias Perdidas, que están siendo investigadas en secreto por los agentes de la Emperatriz.

Pernov

(Ciudad, 24.000+ habitantes)

La ciudad-fortaleza Pernov es la fortificación más oriental de todo el principado, la cual sirve como línea de defensa en la frontera con Goldar. Construida en una elevación y protegida tras sus grandes muros, es un importante baluarte que se caracteriza por su clima helado y las continuas precipitaciones que lo azotan todo el año.

En los últimos meses y por sorpresa, se han sucedido una serie de incursiones armadas por parte del clan Skuling de Goldar, los cuales no sólo han robado varios cargamentos de armas, sino que además han arrasado la pequeña aldea de Svat, a pocos kilómetros al sur de Pernov. La multitud de víctimas ha enervado los ánimos de muchos nobles, quienes afirman que los "salvajes", como ellos los llaman, usaron extrañas bestias entrenadas en sus ataques. Para asegurar su frontera, el príncipe Edgar Vale ha dispuesto el traslado de una división armada a Pernov, pero hay quienes ven en este acto una posible ofensiva contra Goldar más que una mera medida de defensa.

El actual mariscal de la ciudad es la duquesa Illylaya Knobel (Guerrero acróbata Nv 5, ♀), una mujer inflexible que desea evitar una guerra a cualquier precio, pero que no está dispuesta a ver cómo la gente de su principado es masacrada. Illylaya está acostumbrada a tratar con lo sobrenatural, pues a lo largo de su vida se ha cruzado con vàrias entidades místicas. En la actualidad, mantiene en secreto una relación sentimental con el archimago Elliot Golead (Hechicero Nv 8, ♂), quien a pesar de odiar la política, trata de ayudar a su amada en todo lo que puede. Oficialmente, Elliot es sólo un rico excéntrico que vive en la zona más pudiente de la ciudad. Tanto la Orden de Magus como la de Yehudah llevan mucho tiempo tratando de que se una a sus filas, pero hasta el momento, el poderoso hechicero no ha mostrado el más mínimo interés por ninguna de ellas.

Eron

(Metrópolis, 493.000+ habitantes)

Eron es la inmensa capital de Dalaborn, una impresionante urbe que se extiende varios kilómetros en las llanuras orientales del principado. Comenzó siendo sólo un pequeño pueblo levantado en las proximidades del Anluin, pero creció a gran velocidad hasta convertirse en una próspera ciudad en expansión. Dándose cuenta de la climatología favorable y de su creciente importancia, en el año 463 el príncipe Sergei Vale trasladó allí la capital, invirtiendo grandes sumas de dinero para transformarla en la formidable metrópolis que es hoy en día. Construida en ocho secciones independientes con sus propias murallas a varios niveles de altura, la ciudad es una obra maestra de la ingeniería bélica que permite cerrar cualquiera de sus barrios para detener toda clase de ataques y atrapar así al enemigo en una ratonera. Repleta de fraguas, los cientos de columnas de humo que salen de las chimeneas de sus fábricas pueden verse a kilómetros y kilómetros de distancia, dándole el aspecto de una vasta masa de sombría piedra y metal. Cada una de las secciones de la ciudad tiene un enorme castillo, regido por un alto miembro de la nobleza dalaborense que se ocupa de administrar y coordinar los barrios colindantes. De ellos destacan dos, el formidable castillo de Nowe y la fortaleza del Rey de Espadas. El primero es el hogar del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, que alterna su estancia aquí con el tiempo que pasa en Arkángel, mientras que la segunda es la residencia oficial del príncipe Edgar Vale (Paladín Nv 6, ♂), que también se ocupa de dirigir la ciudad.

Eron destaca igualmente por ser una de las pocas grandes metrópolis que ha permitido construir en el interior de sus murallas un enclave de los templarios de Tol Rauko, que lo usan como centro de operaciones en el territorio. Esto incomoda a los miembros de Samael que hay en la zona, pero extrañamente, los templarios les prestan muy poca atención y prácticamente no se esfuerzan en buscarlos. El porqué, es algo que nadie sabe con certeza.

Tadeus Van Horsman

Tadeus Van Horsman (Maestro en armas Nv 7, ♂) ha sido el Señor de la Guerra más poderoso e importante de su generación. Antiguo Árbitro Imperial al servicio de Elías Barbados, apoyó a este durante el golpe de Estado contra Lascar Giovanni y obtuvo posteriormente el título que perteneció a su señor. Durante años, fue admirado por su inteligencia, perspicacia política e ingeniosas maniobras encubiertas, que le permitieron mantener un control absoluto de sus dominios sin verse obligado a derramar sangre innecesariamente. Hombre amante de la familia, tuvo dos hijos adoptivos: Éxodo Van Horsman, al que cuidó desde niño, y Donoban, que ya era casi adulto cuando le otorgó su apellido.

Desde la llegada de Eljared al puesto de Arzobispo, siempre estuvo en contra de ella por la oscura influencia que tenía en su viejo amigo. Cuando el Emperador ordenó atacar los territorios del Sur, Tadeus se negó en rotundo a obedecer la orden y fue temporalmente sustituido en sus funciones por Éxodo, permaneciendo encerrado hasta el final de la Ruptura de los Cielos. Al acabar todo, Tadeus recobró rápidamente el control de sus ejércitos y apoyó incondicionalmente a Elisabetta como señora del trono imperial, siendo el primero en reconocerla como Emperatriz.

En estos momentos y a pesar de su avanzada edad, Tadeus representa una pieza clave en la estabilidad del Imperio, ya que su poder militar es el mayor de Gaïa. Como consejero personal de Elisabetta, tiene una enorme influencia en esta, y está preocupado por su negativa a atacar Azur, pese a que él mismo ya no quiere ver más derramamiento de sangre. Lo que más le inquieta en estos momentos es el destino de sus hijos, ya que ambos desaparecieron durante la Ruptura de los Cielos e ignora cuál puede ser su paradero actual.

Fuerte Garrison

(Fortaleza, 5.000+ habitantes)

El fuerte Garrison es el lugar de instrucción de los Lobos Unicornio, la caballería pesada de elite de Dalaborn, llamada así por el aspecto de la barda portada por los caballos de guerra, que lleva un cuerno afilado en la cabeza. Los entrenamientos son duros y sólo los mejores jinetes y guerreros tienen la opción de ingresar. Ni uno sólo de los Unicornios ha entrado por recomendaciones; todos ellos lo han hecho por méritos propios. Se dice que sus armaduras repelen las flechas como si fuesen mosquitos, y sus espadas atraviesan las filas enemigas como una guadaña que segase el trigo.

El fuerte se encuentra situado cerca de la intersección de Alberia y Galgados, muy apartado de cualquier población. Está prohibido el acceso a la fortaleza y todos aquellos que sean sorprendidos en las cercanías sin la debida autorización, corren el riesgo de ser acusados de espionaje y confinados en la prisión de la fortaleza, a la espera de un juicio con un resultado predecible. La seguridad es extremadamente eficiente, y se rumorea que desde que Elisabetta ha llegado al trono, se ha visto a miembros de la Orden del Cielo frecuentando el fuerte. La verdad es que el Imperio está usándolo para el desarrollo y prueba de varias armas experimentales basadas en las Logias Perdidas.

Castillo Deniesil

(Fortaleza, sin habitantes conocidos)

Situado en la falda de la Cordillera de los Vientos, el Castillo Deniesil es una ancestral fortaleza que fue abandonada en el año 972. Una extraña plaga descendió sobre ella y todos sus habitantes murieron en cuestión de días. Tras la tragedia, varios investigadores acudieron a comprobar los efectos de la plaga, sólo para acabar infectados ellos mismos y morir pocos días después. Por miedo a una posible extensión de la plaga, el príncipe Vale declaró la cuarentena del castillo. Desde entonces, Deniesil ha permanecido custodiada por un pequeño grupo de Tol Rauko, que guarda vigilancia a pocos kilómetros del lugar. Los templarios han intentado penetrar en una sola ocasión en la fortaleza, y el coste en vidas de dicha operación les ha quitado las ganas de volver a intentarlo. Sol Negro tiene un fuerte interés en aquello que pueda haber causado esta plaga, pues algunos de los escritos que se recuperaron indican que el señor del castillo encontró algo durante unas obras en los sótanos de la fortaleza. La naturaleza de qué puede ser, es algo que intriga a ambas organizaciones.

Puerto Leena

(Ciudad, 36.000+ habitantes)

Leena es la ciudad portuaria más importante de Dalaborn, pues aprovecha la zona que abre el Anluin en la Meseta de Argadas para comunicar cómodamente la costa con el interior. Por ello, se ha convertido en un importante núcleo comercial de ultramar, desenvolviendo un rico mercado y paso de tránsito para los comerciantes. Otro de los motivos de su relevancia es que, al ser el puerto situado más cerca de los Yermos Gélidos, la mayoría de pescadores y comerciantes de esas regiones lo usan como puerta de entrada al Imperio. Sus productos más apreciados son las pieles de foca y carne de ballena, que es considerada un manjar de la más exquisita calidad. Posiblemente, Leena es la única ciudad del principado en el que la burguesía posee verdadero poder, casi comparable al de la nobleza. En los últimos años se han asentado en la ciudad algunos empresarios adinerados que establecieron compañías astilleras, las cuales, aunque a un ritmo menor que en Kanon, crecen rápidamente. Tras los conflictos que provocaron el desmembramiento del Imperio, el puerto es visitado por muchos grupos mercenarios que buscan un patrón al que servir, aunque tampoco resulta infrecuente toparse con marineros y pescadores del norte haciendo un pequeño descanso en sus viajes.

Otras poblaciones: *Sendel, Sillermay, Rakvara, Taranov, Tzer, Shkar.*



Tadeus Van Horsman

Ilustrado por Wen Yu Li

Tramas

Siendo un habitual escenario de conflictos, Dalaborn da pie a multitud de historias que pueden envolver a los personajes de muy variadas maneras. La rivalidad entre los nobles del territorio propicia numerosos conflictos encubiertos, en los que es preferible la contratación de agentes libres que usar soldados propios para evitar posibles incriminaciones. Por otro lado, la creciente tensión en el este a causa de las incursiones del clan Skuling, da lugar a asaltos, ataques sorpresa y situaciones muy intensas. Y por supuesto, no hay que olvidar tampoco las pesadillas durmientes que se encuentran en las entrañas de la tierra, alguna de las cuales siempre tiene la posibilidad de despertar...

El levantamiento de los caídos: Baldius Okad, un poderoso nigromante (Hechicero Nv 7, ♂) tan demente como brillante, fue contratado por Alystayre Fardelys para producir un suceso de gran magnitud que pudiera causar cierto caos en el corazón de Dalaborn. Sin embargo, mientras concebía sus planes, la ya de por sí desquiciada mente de Baldius se sumió en la más profunda locura y comenzó a soñar con un mundo de muertos. Exasperado, fijó su vista en el centenar de miles de cadáveres que descansan en la Llanura de los Mil Truenos, a los que pretende levantar como un ejército a su servicio. En estos momentos sus poderes son incapaces de alzar y sostener a una cantidad semejante de no muertos, pero en mitad de su investigación, ha descubierto la existencia de los Diez Jinetes, los espectros de la Vigilia de los nobles que fueron ajusticiados en la Llanura. Las entidades, que siguen clamando venganza contra los descendientes de los nueve líderes insurrectos que causaron su caída y los miembros de la familia Vale, han acordado concederle parte de sus poderes a cambio de derramar la sangre de sus odiados enemigos. Con el sacrificio de una de las descendientes, una mujer inocente, Baldius ha conseguido poder para materializar a dos Jinetes en el mundo, que ahora buscan a los ocho restantes. Si completan su venganza, se manifestarán todos ellos, permitiendo a Baldius realizar su impío ritual y levantar el ejército de muertos con el que cargar contra la capital.

La Orden de Magus tiene una pequeña sospecha de lo que trama, pero sus miembros no poseen los indicios suficientes ni la impresión de que su poder le permita llevar a cabo un acto de tal envergadura. Además, dado que apenas tienen efectivos en Dalaborn, pretenden dejarlo pasar, a menos que tengan pruebas concluyentes del peligro.

No obstante, Balthasar Ender (Hechicero Nv 5, ♂), el antiguo tutor de Baldius, cree que está lo suficientemente desequilibrado y que tiene bastante talento como para hacer algo aterrador, por lo que pretende usar algún agente libre para conseguir pruebas de sus objetivos o incluso detenerle directamente.

Los personajes podrían formar parte del grupo contratado por Ender para detener a Baldius, o incluso puede que, sin que ellos lo sepan, alguno sea descendiente de los líderes insurrectos que los Jinetes Oscuros buscan con tanto odio.

Mercancía robada: Hace sólo unos días, una de las caravanas imperiales que lleva ayuda económica hasta Dalaborn fue asaltada y su cargamento desapareció. Todo parece apuntar a alguno de los clanes de Goldar, e incluso se han visto huellas extrañas que supuestamente deben de pertenecer a las bestias que estos utilizan en sus ataques. El comandante imperial Kirill, encargado de la seguridad del envío, no tiene dudas sobre la autoría de los hechos y quiere enviar una partida para exterminar a los salvajes.

No obstante, el veterano capitán Al Knobel, primo de la duquesa Illylaya, no está tan seguro; los clanes siempre se han mostrado más interesados en armas y mercancías que en el dinero, y el hecho de que se hayan adentrado tanto en el interior de Dalaborn sin ser vistos es también muy poco habitual. Sin embargo, Kirill no quiere ni oír hablar de lo que cree una tonteria, por lo que Knobel pretende contratar a un grupo de mercenarios para que investigue "no oficialmente" otras posibilidades.

En verdad, tras esos sucesos se encuentra un grupo de bandidos y asesinos que se hacen llamar La Hoz. Su jefe, que algún tiempo atrás vivió en Goldar, consiguió una de las bestias de los Skuling, y la usa para simular que estos son los causantes del ataque. Planea que ese no sea su último golpe, y no quiere dejar testigos de sus actos.

Arquetipos genéricos de Dalaborn

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más característicos de Dalaborn, cuyos arquetipos destacan entre otros del Imperio. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Noble dalense

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 60/40; **Pv** 125; **TA** Completa de cuero; **HA** 80; **HP** 90; **Armas** Espada larga; **Daño** 45
AGI: 6 DES: 6 CON: 7 FUE: 6 PER: 6 INT: 6 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Montar 35, Nadar 15(5), Estilo 35, Intimidar 15, Liderazgo 40, Persuasión 35, Advertir 25, Buscar 15, Historia 15, Tasación 15, Proezas de fuerza 25, Baile 15.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Caballero dalense

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 3
Turno 65/20; **Pv** 220; **TA** Semicompleta; **HA** 110; **HP** 105/125; **Armas** Espada larga / Escudo medio; **Daño** 60 / 30
AGI: 6 DES: 7 CON: 8 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 15, Montar 80, Nadar -5, Saltar 20, Trepar 15, Intimidar 10, Liderazgo 20, Advertir 35, Buscar 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 45, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 40, RP 40.

Guardia dalense

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** Cuero tachonado; **HA** 80; **HP** 80; **Armas** Espada larga; **Daño** 45
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 6 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 5(15), Montar 35, Nadar 5(15), Saltar 0(10), Trepar 0,(10), Estilo 15, Intimidar 5, Liderazgo 10, Advertir 35, Buscar 25, Rastrear 15, Frialdad 5, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 5.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Intimidar +10, Advertir +10, Frialdad +10, Proezas de fuerza +10, Historia (local) +10, Forja +10.

Nobleza/ Alta nobleza: Atletismo +10, Montar +10, Intimidar +10, Liderazgo +20, Advertir +10, Frialdad +10, Historia (local) +10.

Tabla 4: Dalaborn

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-15	Clase baja	La ropa que llevas puesta, un poco de comida, algunas posesiones sin valor o un arma de mala calidad. 5 MC.
16-80	Clase media	Una muda de ropa y un abrigo, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje bastante completo o hasta un par de armas. 75 MP.
81-100	Nobleza	Una montura, un par de mudas normales y otro par de abrigo, raciones de calidad, equipo completo además de algunas armas y una armadura media (semicompleta o escamas como máximo). 75 MO.
Priv.	*Alta nobleza*	*Un caballo de guerra, varias mudas de ropa de calidad y acceso a equipo variado, principalmente toda clase de armas (una de ellas puede ser incluso de calidad +5) y armaduras de cualquier clase. 600 MO.*

ALBERIA

Capital: Belfort.
Número de habitantes: 2.900.000+
Etnias principales: Celsus (93%), asher (3%), zínner (2%), aion (1%).
Forma de gobierno: Monarquía (Principado Imperial).
Idiomas: Ailish, Latín.
Religión: Lillium, Cristianismo.
Nivel tecnológico: 2.
Gentilicio: Albero.
Bandera: Un roble con dos ciervos a los lados sobre un fondo verde.
Nombres masculinos: Angus, Banagher, Blaine, Boyd, Brynn, Callahan, Calum, Cian, Edan, Fearghus, Gallagher, Kael, Keiran, Monahan, Neil, Sheridan, Zephan.
Nombres femeninos: Aileen, Alana, Bridget, Carlin, Corentine, Edana, Fenella, Kara, Keira, Meghan, Myrna, Phiala, Reagan, Skyla, Tara, Trista, Vevina.
Apellidos: Abercrombie, Abernethy, Adair, Athol, Ballard, Barr, Campbell, Conway, Cormac, Dougall, Flaherty, Kavanagh, McFadden, McNamara, Owen, Sullivan.

Alberia es una antigua palabra de un dialecto del ailish que significa "el reino de las lluvias eternas", un nombre sin duda apropiado para una de las naciones más viejas de la historia del hombre.

Los territorios que en la actualidad comprende Alberia están situados en la parte meridional del Imperio, en la zona conocida como la península norte. Casi toda la extensión de tierra del principado está repleta de frondosos bosques y verdes montes, que se nutren de las constantes lluvias y los grandes ríos que los cruzan. Sólo en su franja norte hay grandes masas de montaña, heladas en su mayoría a causa de la altura. El clima tiende a ser frío y húmedo durante todo el año, y en la temporada de tormenta (que normalmente es antes de verano), hay grandes temporales. Alberia no sólo goza de una gran variedad de vegetación autóctona, sino también posee muchas singulares especies animales que únicamente viven en sus bosques.

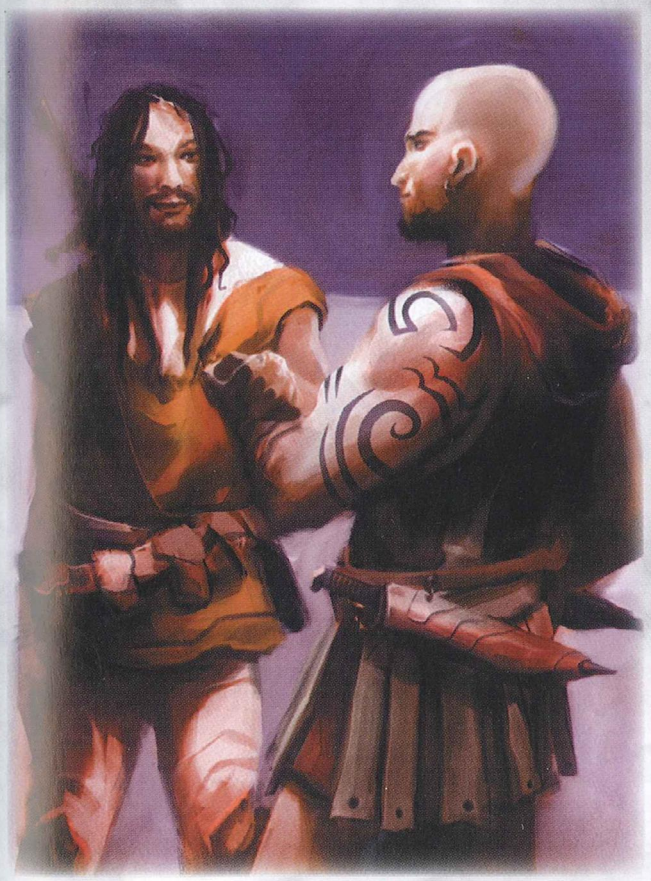
El reino de las lluvias mantiene una frágil economía basada en el comercio interno, ya que sus pueblos tienden a tratar entre ellos, ignorando a otros principados. Muchos podrían especular que ello se debe a que su frontera con Galgados está prácticamente bloqueada por las montañas mientras que Dalaborn no necesita sus productos, pero la verdad es que los habitantes de Alberia tampoco muestras mucho interés por abrirse a nuevos mercados. Sólo en raras ocasiones comercian con sus dos vecinos o con Kanon, a quienes a veces venden cargamentos de maderas inusuales.

El gobierno del Alberia tiene ciertas peculiaridades que lo hacen distinto de otras regiones del Imperio. Mantiene un sistema político en el que el príncipe lidera un parlamento de veinte personas elegidas democráticamente por el pueblo. Cualquiera, sin importar su condición social, puede ser elegido, lo que ha creado una considerable tensión entre la nobleza y el pueblo llano, puesto que la aristocracia se siente muy desfavorecida.

Aunque hay centenares de pueblos y aldeas de muy diversos tamaños, las grandes ciudades son muy infrecuentes, y en todo el principado no hay ni una sola gran metrópoli, ni siquiera su capital. Sus ejércitos no son muy numerosos, pero casi todos sus habitantes están muy bien entrenados para la guerra. En una situación de peligro, las milicias de sus aldeas probarían ser tan peligrosas como las de cualquier ejército profesional.

La postura del principado frente al Sacro Santo Imperio es muy extravagante. No se sienten demasiado unidos a él culturalmente, pero el sentido del honor de sus habitantes les ata a Abel por los compromisos que contrajeron tantas veces en el pasado. De momento tratan de apartarse de cualquier conflicto, pues sus gobernantes entienden el deseo de otros principados de separarse del Imperio después de los terribles acontecimientos que sucedieron durante el mandato de Eljared. No obstante, incluso si no se sienten muy inclinados a apoyar un ataque contra otros principados, si la integridad actual del Imperio se viera amenazada, no dudarían en levantarse en armas sin importar quién fuese su enemigo.

El actual príncipe de Alberia es Aidem Roy, quien acaba de suceder a su padre Arthur.



Dos exploradores alberos.

Ilustrado por Luis NCT

Cultura y sociedad

Las gentes de Alberia son vistas como individuos extraños por la gran mayoría de habitantes del Imperio. Se trata de personas apartadas de la sociedad de Abel, que se rigen desde hace siglos por sus propias tradiciones y costumbres, heredadas de sus ancestros. Suelen ser conservadores por naturaleza, sintiendo muy poco apego por alterar sus hábitos o introducir cambios en sus prácticas. Como cultura, cada pueblo o comunidad posee variaciones propias de ritos y usanzas, pero en conjunto mantienen un fuerte sentimiento de grupo. Valoran el honor y su palabra por encima de todo, y muy a menudo los hijos heredan las promesas de los padres como una parte más de su legado. Por tradición, hay pocas cosas que puedan llevar a que una palabra dada se incumpla, y quienes faltan a su promesa, son despreciados por los demás.

La mayoría de los alberos hablan distintos dialectos del ailish, la ancestral lengua de su nación. En muchos pueblos no se conoce el latín, y sólo en la capital y en algunas pequeñas ciudades la lengua del Imperio es el idioma oficial.

La nobleza tiene un gran poder en el territorio, siendo habituales los pequeños feudos por todo el principado. Muchas veces, ello se debe a que los habitantes de una determinada aldea han contraído promesas de vasallaje con su señor, viéndose obligados a seguirle por tradición. Aun así, son mucho más comunes los pueblos que carecen de un noble al que secundar. Sin un rico comercio, la burguesía en el territorio es prácticamente inexistente. En las escasas ocasiones en las que mercadean, la madera representa la principal fuente de ingresos de las tierras interiores, así como la pesca lo es para las costeras.

Aunque sobre el papel la religión oficial del principado es el cristianismo, sólo las ciudades siguen realmente su credo. Por el contrario, la gran mayoría de pueblos y aldeas tienen sus propias creencias religiosas, basadas en los espíritus y poderes de sus antiguos mitos y leyendas. Incluso los párrocos rurales, frecuentes en las aldeas, mezclan las viejas tradiciones con el cristianismo. En Alberia existen hombres santos llamados los Lillium, quienes son los sacerdotes de las antiguas creencias y mitos. Aunque cada vez son más infrecuentes, su voz sigue teniendo un enorme peso en los pueblos más apartados, donde se cree en ellos con verdadera devoción.

Poco acostumbrados a recibir visitas, los alberos son muy desconfiados con los extranjeros, en especial con los que provienen de principados desvinculados con el Imperio. Dadas sus promesas hacia Abel, para ellos los separatistas son individuos que han traicionado su palabra y, en consecuencia, pocos merecen su respeto.

Una figura que merece especial mención dentro de la cultura de Alberia es la de los bardos y los poetas, quienes viajan de un lado a otro contando historias y leyendas. Al contrario que en otros países, donde no son considerados más que meros trovadores que entretienen al populacho, los bardos alberos son reverenciados como sabios, cuya llegada a las aldeas suele ser siempre bienvenida. Los más respetados de ellos tienen un poder enorme entre la gente, pues sus consejos se toman como la sabiduría de los antiguos.

El mayor problema interno en la sociedad de Alberia ha surgido hace apenas unas décadas, con la creación del parlamento del pueblo por parte del antiguo príncipe Arthur. El parlamento es la confirmación oficial de una vieja tradición llamada el Círculo de Rocas, según la cual el gobernante podía convocar a las voces del pueblo y de la nobleza para que le ayudaran a tomar decisiones. Ahora, el pueblo goza de verdadero poder para elegir a sus portavoces, lo que desagrada enormemente a la nobleza y a sus partidarios, pues consideran que les están arrebatando el poder que siempre han tenido.

Afrontar lo sobrenatural

La gente de Alberia se nutre de los centenares de cuentos, mitos y leyendas que pueblan sus bosques, suponiendo un contacto casi diario con la creencia de que lo sobrenatural existe. Además, muchas de sus propias prácticas y tradiciones tienen como base elementos de ritos arcanos, como dibujar símbolos en sus puertas para alejar a los espíritus oscuros o hacer alguna que otra ofrenda a los bosques. En

Los Tuan Dalyr

Los Tuan Dalyr, palabra ailish que significa "los que se quedaron atrás", constituyen una de las leyendas más arraigadas entre los alberos. Aunque para muchos habitantes de las ciudades no son más que un mito sin fundamento, los Tuan Dalyr existen realmente. Se trata de los descendientes de aquellos hombres y mujeres que en el pasado se sometieron a los espíritus de las bestias, uniéndose carnalmente con estos y dejando de ser meros humanos.

Los Tuan Dalyr tienen habilidades y capacidades animales, y a menudo pueden alterar sus cuerpos para adquirir formas bestiales. Muchos de los mitos de licántropos tienen sus orígenes en ellos y en la estrecha relación entre sus poderes y las fases de la luna. Físicamente, es imposible diferenciarlos de una persona normal, aunque se dice que cuando se encolerizan, no pueden evitar que sus ojos adopten forma animal. Contrariamente a lo que la gente piensa, no "contagian" su naturaleza mediante mordiscos o arañazos.

La gran mayoría de los Tuan Dalyr fueron exterminados por los soldados de Zhorne en la gran batalla del Bosque de los Susurros, y los escasos supervivientes tuvieron que huir y dispersarse. Algunos se refugiaron en el este, en las heladas estepas de Goldar y Haufman, aunque la mayor parte encontró su hogar en las espesuras de los bosques septentrionales. Allí se ocultaron durante siglos, a sabiendas de que eran incapaces de vengarse, conservando y acumulando un arraigado odio hacia el hombre.

En varias ocasiones, algún grupo de Tuan Dalyr ha atacado pequeñas aldeas, a veces incluso exterminando completamente a sus pobladores. Esto no ha hecho más que extender su mito, y el miedo que muchas personas sienten hacia ellos. No son absolutamente salvajes como muchos creen, pero no construyen pueblos ni se asientan demasiado tiempo en un solo lugar.

En el año 450, cuando la presencia de los Tuan Dalyr se había vuelto muy activa, una amplia división de la Inquisición y soldados eclesiásticos iniciaron una ofensiva contra lo que para ellos eran bestias demoníacas. Aunque su éxito fue parcial, pues sus enemigos conocían demasiado bien los bosques, los hombres bestia disminuyeron sus actividades, espaciando sus ataques.

consecuencia, la gente no entiende los poderes sobrenaturales como algo maligno, sino que prefieren juzgar antes el uso que se les da. Si un hechicero usase sus habilidades de un modo benéfico, no tendría mala acogida entre sus gentes; es más, sería probablemente admirado por sus poderes. A pesar de todo, las malas experiencias que el contacto con espíritus y bestias sobrenaturales les ha producido, hacen que los alberos sientan un rechazo inicial ante aquello que desconocen, pues suelen traer más mal que bien.

La Inquisición se beneficia de una presencia en el territorio cada vez más pujante, sobre todo en las ciudades; pero, al contrario que en otros principados, no suele actuar de manera oficial y mantiene sus operaciones en secreto. Si es necesario, acabará con sus objetivos sin darse a conocer o los capturará para llevarlos a alguna gran urbe.

Historia de Alberia

Miles de años atrás, los bosques meridionales de Alberia albergaron a unos pequeños clanes itinerantes que decidieron hacer de esa zona su hogar. Estas gentes tuvieron sumo cuidado de no acercarse demasiado a las forestas del norte, pues no tardaron en descubrir que en ellas habitan entidades milenarias en coexistencia con otras grandes potencias. La zona septentrional era el núcleo de las naciones Sylvain, quienes ignoraron a las pequeñas tribus humanas al considerar que carecían de importancia y no suponían peligro alguno. De ese modo, durante siglos la gente de los bosques vivió respetando a los señores de las forestas y aprendiendo a temer las consecuencias de su ira.

La Guerra de Dios supuso una desgarradora crisis para los nativos, quienes al ver en acción las fortalezas flotantes de los Duk´zarist, pensaron que el mundo estaba a punto de llegar a su fin. Por suerte, los Sylvain lograron contener el avance de sus ancestrales enemigos y el daño en el territorio fue escaso, aunque sus fuerzas quedaron quebradas y desaparecieron tras la activación de la máquina de Rah.

Sin el control y la supervisión de los Sylvain, muchas entidades malévolas de los bosques pensaron que el momento de hacerse con el poder había llegado para ellos, por lo que atacaron al hombre destruyendo todo lo que encontraron en su camino. Por primera vez en siglos, los clanes alberos se unieron bajo el mandato de la familia Roy para hacer frente a la singular amenaza que se cernía sobre ellos. Aunque obtuvieron numerosas victorias, a lo largo de los años se vieron obligados a retroceder hacia la espesura, adentrándose en los territorios que hasta entonces no se habían atrevido a pisar. Cuando la situación se estaba volviendo realmente crítica, Zhorne y los ejércitos del Imperio irrumpieron en Alberia, acabando con todas las bestias sobrenaturales y salvando a sus gentes de un destino peor que la muerte. Aún hoy, aquella deuda contraída con el primer Emperador pesa enormemente sobre los alberos, quienes no olvidan su fidelidad al Imperio.

Con el apoyo de Abel, los clanes consiguieron seguridad y el control total de Alberia, empezando a extenderse por todo el territorio. Algunas familias regresaron a los antiguos bosques de los que habían sido expulsados, mientras que muchos otros permanecieron en las nuevas regiones que habían colonizado. De ese modo, en el año 265, Alberia se unificaría al Imperio como un principado controlado por la familia Roy.

Los siguientes siglos fueron benignos para el progreso de Alberia, durante los cuales se construyeron muchas ciudades y pueblos. No obstante, al mismo tiempo hubo bastantes roces y problemas; primero con la Iglesia y los dogmas cristianos, y posteriormente entre varios nobles autóctonos que empezaron a guerrear por incrementar sus tierras. Por suerte, los señores de la dinastía Roy siempre lograron sortear eficazmente todos los problemas con inteligentes maniobras o tajante determinación.

Uno de los sucesos más inusuales que se recuerdan ocurrió en el año 899, cuando un contingente de soldados imperiales que superaba el medio millón de hombres se movilizó en el principado sin un motivo aparente. Muchos nobles se escandalizaron por semejante demostración de poder, pero los ejércitos apenas permanecieron un mes en el territorio y se marcharon, dejando tras de sí un contingente de Tol Rauko que aún hoy permanece en la zona norte de Alberia.

Pero la verdadera revolución para el reino de las lluvias eternas acontecería hace apenas cincuenta años, cuando el más grande de todos los señores de Alberia, Arthur Roy, hizo oficial un parlamento, otorgando al pueblo el poder de elegir a sus representantes. En respuesta, varios nobles se rebelaron contra el príncipe, aunque este consiguió someter a todos los disidentes por la fuerza de las armas. Arthur aún permanece con vida, pero ha abdicado en favor a su único hijo, Aidem, un joven idealista que sigue con el sueño de su padre de construir una nación mejor para todos.

Accidentes geográficos relevantes

La mayor parte de Alberia está compuesta por pequeñas y dispersas zonas boscosas, decenas de ríos, lagos y praderas verdes. Por lo general, el cielo está siempre cubierto de nubes, lo que le da a todos sus verdes parajes un aspecto oscuro y gris. Muchas de las forestas aún no han sido exploradas o colonizadas, por lo que la gente ignora qué puede hallarse en su interior, generando así muchos mitos y leyendas. Los que aparecen a continuación son algunos de sus bosques más representativos, pero desde luego no los únicos.

Bosque de los susurros: El Bosque de los Susurros fue el lugar en el que se desencadenó el mayor de los conflictos entre los espíritus y los clanes de Alberia. Varios miles de combatientes de ambos bandos perdieron su vida en esta densa espesura y, como en otros grandes campos de batalla, la lucha dejó una fuerte huella en la Vigilia. El nombre del bosque proviene de los extraños sonidos que arrastra el viento, a veces confundidos incluso con palabras.

Una vieja tradición de los Lillium asegura que, quienquiera que intente atravesar el bosque, algo muy poco común, debe llevar unas hojas de muérdago en la solapa como respeto por los que murieron. De ese modo, los espíritus de los caídos descansan en paz y velan por la seguridad de los caminantes. Pero también existe una parte oscura y tenebrosa en el lugar. Los visitantes han de tener sumo cuidado por evitar derramar sangre o desprender su olor en el interior del bosque, pues de lo contrario, los voraces espectros que aún piensan que siguen en guerra podrían despertar para consumir su carne.

Una vez cada veintisiete años, los Lillium realizan un ritual en el centro de la espesura para conmemorar a los caídos y asegurarse de que sus espíritus descansan en paz. Realmente, este rito mantiene a los espectros de la Vigilia apaciguados y evita que traten de interferir con el mundo real.

Ilustrado por Raúl Rosell

Bosque de la niebla: Este sombrío paraje, situado en la parte occidental del principado, ha generado siempre muchas leyendas a causa de la bruma que nace de él. Esta densa niebla no se levanta nunca, incluso cuando llueve o hace un tórrido calor, lo que para muchos es provocado por antiguos espíritus que habitan en su interior. Si es cierto o no que es hogar de tales seres, es algo que nadie puede aseverar.

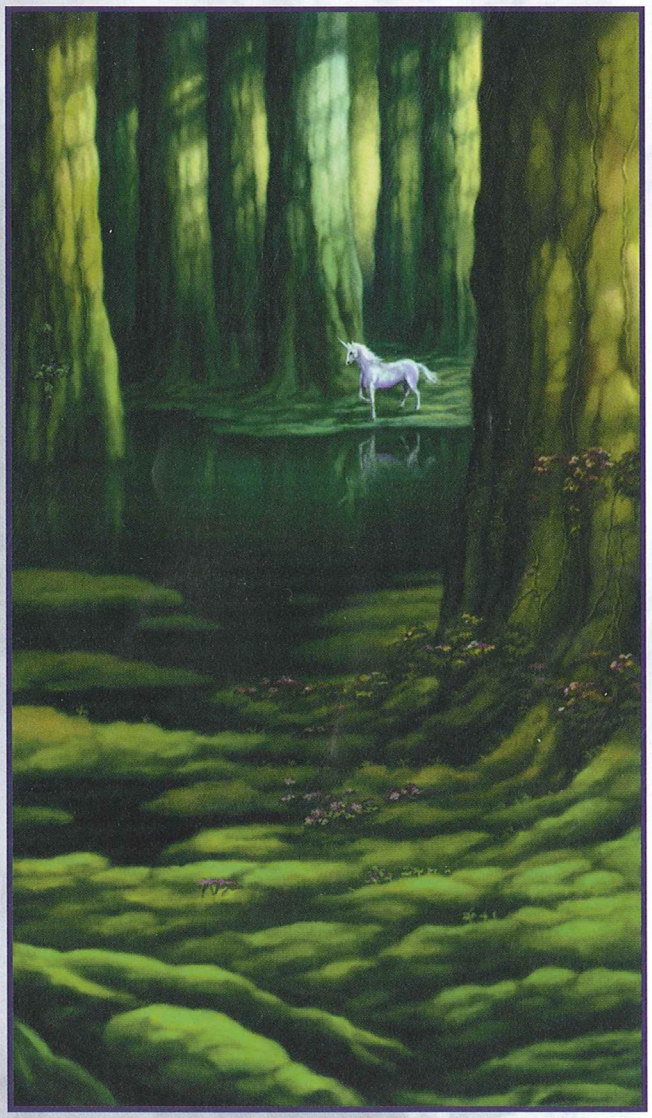
Bosque de Glenda: También conocido como el Bosque Antiguo, esta inmensa foresta de robles se encuentra en el centro de Alberia. Dentro de la tradición de los Lillium, Glenda es el corazón de su iglesia y el lugar donde se reúnen anualmente para celebrar el paso de las estaciones. Está lleno de lobos, grandes osos y otros animales salvajes, pero nunca atacan al hombre salvo para protegerse. Glenda es también un poderoso núcleo sobrenatural donde la magia y las energías místicas se regeneran a un ritmo mucho mayor de lo normal. En el corazón de la foresta se encuentra el claro del robledal, un lugar fuertemente atado a los espíritus. La membrana que separa ambos mundos es tan endeble que, incluso aquellas personas que no tienen la capacidad de ver lo sobrenatural, pueden vislumbrar allí a las ánimas que pueblan el bosque. El pequeño lago que hay en el centro es un portal a la Vigilia, que sólo se abre las noches de luna nueva o los días de fuerte tormenta.

Bosque del Espejo: Según la leyenda que envuelve esta tenebrosa foresta de serbales, el Bosque del Espejo está vivo y se alimenta de los pecados de sus visitantes. Quienes se adentran en estos parajes se ven asaltados por recuerdos e imágenes de su pasado que querrían olvidar, aunque, al mismo tiempo, ello también puede despertar sus memorias perdidas. Incluso a veces, se ven obligados a enfrentarse a reflejos de ellos mismos, copias exactas con sus habilidades y poderes. En muy raras ocasiones es posible que, si uno de estos duplicados asesinase al individuo original y este poseyese un gran poder, su fuerza existencial sea tan grande que le permita tomar forma y salir del bosque como un fantasmagórico doble. Esta extraña distorsión de la realidad es provocada por una ruptura en el equilibrio de la Vigilia y Gaïa, haciendo que los recuerdos e imágenes de las personas se escapen de ellas. En el corazón del bosque, a medio camino entre ambos mundos, se encuentra algún tipo de fuerza aletargada, conocida como El Séptimo Durmiente, que origina la disrupción.

Bosque Gris: Este silencioso bosque de sauces y tejos se encuentra situado cerca de Belfort, separando varias comunidades. A la gente no le gusta atravesarlo, y mucho menos apartarse de los caminos, para evitar en lo posible a los depredadores y peligros que se le atribuyen. Desde hace años, ha habido misteriosas desapariciones en la zona, personas de quienes no se ha vuelto a saber nada. Lo cierto es que el Bosque Gris alberga un enorme nido de Lagor (Ver el *Compendio de criaturas* del libro básico), que cazan tanto a los animales de la zona como a unos cuantos humanos incautos que son presa de sus habilidades psíquicas.

Bosque de Almas: El Bosque de Almas es, sin duda, uno de los lugares más sagrados de toda Alberia. Según cuenta la leyenda, cuando los primeros pobladores humanos entablaron relaciones con los grandes espíritus, firmaron en el centro de este bosque un pacto que los ataría para siempre a ambos. Sea cierto o no, la verdad es que el ciclo de vida de los árboles de estos parajes es completamente innatural. La mayoría de ellos crecen y se desarrollan por completo en tan sólo unos pocos años pero, de igual forma, se marchitan y mueren en unas cuantas décadas. Si hacemos caso al mito, se debe a que todos los árboles están atados a la vida de una persona en concreto, creciendo y desarrollándose como un reflejo de la existencia de ese individuo.

Naturalmente, talar o dañar cualquier árbol está prohibido por la tradición, y para muchos clanes que siguen la creencia de los Lillium, la pena por hacerlo es la correspondiente a la de haber cometido asesinato. El lugar no tiene una protección oficial del principado, pero todas las aldeas están obligadas por las viejas costumbres a enviar un guerrero cada generación a salvaguardar el bosque.



Uno de los guardianes del Bosque de las Almas

Bosque de Caitleen: Se trata de un diminuto bosque de árboles albinos que se alza en la zona nororiental del Alberia. En la antigüedad, era un bosque Sylvain consagrado a la Beryl Rafael, similar en muchos aspectos al famoso Bosque blanco de Kanon. En su interior mora un poderoso espíritu de la naturaleza, que vela por el verdor y se asegura de que nadie lo dañe. A veces, algunos árboles son talados y vendidos al principado vecino para construir Sy´luen, pero mientras su número sea limitado y no suponga un peligro para el bosque, su guardián no cree necesario intervenir.



Un maestro cazador de Herne

Bosque de la noche eterna: Este denso bosque de árboles negros no deja entrar la luz en su interior. Situado en la zona septentrional menos explorada del principado, los pocos que lo conocen o han oído hablar algo de él lo rehuyen aterrados, pues afirman que es un pozo de oscuridad y maldad que conecta con las mismas profundidades del infierno. Incluso los propios Sylvain evitaban visitarlo siglos atrás, creyendo que la foresta se formó cuando una gota de sangre de Zemial se derramó sobre la tierra.

Pero más allá de mitos y orígenes de cuento, el Bosque de la noche eterna es un lugar realmente aterrador. Impregnado de oscuridad, la zona periférica es hogar de sombras, espíritus oscuros y otras entidades tenebrosas. Su centro es una verdadera pesadilla; la corriente de los riachuelos lleva sangre en lugar de agua, se escuchan gritos desgarradores por doquier y, cuando miras la oscuridad, esta te devuelve la mirada. Quizás, en más de un sentido, el propio bosque es una entidad viva que rezuma pura maldad.

Bosque Eamon: Este enorme bosque de abedules, manzanos y tejos marca la frontera meridional del principado, separándolo de la enorme extensión de Dalaborn. Eamon es un lugar muy transitado, lleno de caminos entre la espesura y pequeños poblados. Es también un estupendo coto de caza salvaje, donde muchos jóvenes montaraces se entrenan para perfeccionar sus habilidades. Se dice que las manzanas salvajes que crecen aquí son las más sabrosas de toda Gaïa, y que incluso tienen algunas propiedades curativas.

Bosque del Olvido: Situado en la zona oriental de Alberia, cerca de la ciudad Grafthon, este gran bosque es conocido por ser un lugar tranquilo y lleno de hermosos parajes. Con decenas de diminutos lagos, claros llenos de flores y un olor refrescante, es el máximo exponente de belleza salvaje y natural. Se dice que mucha gente lo visita para olvidarse de sus problemas (de ahí su nombre), al igual que los bardos y poetas se pierden en él en busca de su inspiración.

Montes de la Luz: Una de las pocas elevaciones que se puede encontrar en el principado, los Montes de la Luz es un conjunto de montañas que rodean completamente el inmenso lago del que nace el río Shea. A lo largo de los montes hay situadas algunas pequeñas fortificaciones de Tol Rauko, donde moran varios templarios y sus huestes. En el pasado, existían los Tres Grandes Pasos, majestuosos túneles excavados mágicamente en las rocas, pero hace siglos que fueron derrumbados e inutilizados. Aun así, sigue habiendo numerosas grutas y pasajes entre las montañas que permiten penetrar hasta el lago. Es posible que, si alguien se ha perdido en la espesura y busca refugio en las cuevas, atraviese los montes sin percatarse de la existencia de los templarios. Sylvania, la ciudad de leyenda, se encuentra situada en mitad del gran lago.

Río Shea: Shea es el río de mayor caudal de Alberia, que nace en una descomunal cascada en los Montes de la Luz y recorre el principado hasta desembocar el Mar del Norte. A causa de la increíble potencia de sus aguas es muy difícil cruzarlo, por no decir casi imposible, y hasta el momento todos los intentos de construir un puente han sido completamente infructuosos. A veces, es necesario remontarlo varios kilómetros para poderlo vadear.

Cordillera de Fallon: En el norte, muy cerca de la costa, se alza la hosca Cordillera de Fallon, un conjunto de montañas y bosques helados muy poco halagüeños. Dados los inhóspitos parajes en los que se encuentra, el área sigue prácticamente inexplorada y sin poblar. Los pocos que se han aventurado por la zona no han encontrado más que bosques cubiertos de nieve, animales salvajes como nunca habían visto antes y, en el peor de los casos, la muerte.

Lugares de interés

Con habitantes acostumbrados a vivir en pequeñas poblaciones rurales, Alberia no tiene grandes ciudades. La mayoría de los pueblos son tan diminutos que no aparecen ni siquiera en los mapas, al igual que la mayor parte de castillos feudales.

Belfort
(Ciudad, 104.000+ habitantes)

Belfort empezó a ser construida pocos años después de que acabara la guerra de los espíritus. Originariamente, sólo pretendía ser un enorme castillo para que residiera la corte y se entrenaran los ejércitos del principado, pero muchas familias no tardaron en levantar sus casas alrededor de la fortaleza, fundando la gran ciudad que ha llegado a ser hoy en día.

Aunque quizás no es tan rica como el puerto de Grafthon, Belfort es sin duda la ciudad más grande de todo el principado. Las casas, casi todas pequeñas y de piedra gris, se extienden como un hormiguero a lo largo de kilómetros y kilómetros. La mayoría de calles no están pavimentadas y, a causa de la lluvia, muchas veces se hace difícil caminar por algunas vías muy transitadas. No hay muchas mansiones o monumentos, salvo unas cuantas iglesias y torreones. El edificio que más destaca es sin duda la catedral de San Iain, una espectacular construcción sufragada por la Iglesia en memoria del sacerdote que logró apartar a los Lillium de las grandes ciudades. En los subterráneos de la catedral hay una prisión secreta de la Inquisición, a donde se llevan muchos prisioneros para interrogarlos.

El centro de Belfort está edificado en las lomas de un gran monte, en cuya cumbre se alza el Castillo de Connely, residencia del príncipe Aidem Roy (Paladín Nv 6, ♂) y de sus caballeros, la Orden del Crisol.

Desmont

(Aldea, sin habitantes)

Hace sólo unos años, la apartada aldea de Desmont comenzó a prosperar cuando el rico y excéntrico mercader Dylan Ferris decidió construir a pocos kilómetros de ella una inmensa mansión en la que invirtió exorbitantes cantidades de dinero. Casi todo el pueblo empezó a trabajar para Ferris de un modo u otro, y gracias al enorme flujo de oro, la gente no hacía demasiadas preguntas.

Ferris era un alto cargo de Sol Negro que trabajaba directamente para la familia Delacroix, a quien se le encargó el desarrollo de nuevas armas nigrománticas usando una copia incompleta del Libro de los Muertos. La mansión Ferris era un inmenso y laberíntico laboratorio de investigación, donde varias decenas de científicos y alquimistas de Sol Negro experimentaban con insólitas criaturas y métodos para controlarlas. Además de animales no muertos, zombis, degolladores y otras extravagancias, su proyecto más importante era crear una nueva clase de bestia muerta viviente, usando como base a unos cuantos Tuan Dalyr cautivos. Desgraciadamente, algo salió mal y las criaturas se desencadenaron, acabando con todos los investigadores sin excepción, y poco después, con la gente de Desmont. Fue una verdadera masacre de la que no hubo supervivientes.

A duras penas y usando sus mejores grupos de exterminio, Sol Negro consiguió destruir a la mayoría de entidades liberadas y, gracias a su influencia política, la organización logró hacer creer que Desmont fue atacada por los Tuan Dalyr. Ahora la aldea está desierta, y la mansión, completamente aislada gracias a los sistemas de contención, ha sido dejada atrás, aunque por su interior aún pululan incontables experimentos.

Sylvania

(Metrópolis fantasma, sin habitantes conocidos)

La gran Sylvania, la ciudad que marcó el final de los cuentos de hadas, se encuentra situada en mitad del lago de los Montes de la Luz. Su historia y descripción aparecen con detalle en el Capítulo *Cuentos de Gaïa* de este mismo libro.

Grafthon

(Ciudad, 87.000+ habitantes)

El puerto de Grafthon es el mayor núcleo mercantil del principado, gracias al comercio marítimo. Ello no supone realmente demasiado tratándose de Alberia, pero muchos barcos que cruzan el Mar del Norte usan el puerto como escala obligatoria. Lugar gris, construido sobre piedra maciza, su sobriedad sólo es comparable con el duro esfuerzo que sus habitantes ponen a diario en su trabajo cotidiano. A causa de las fuertes nieblas que suelen envolver la costa, alrededor de Grafthon se han construido numerosos faros a los que la gente llama "las luces de las hadas".

En la ciudad existe una considerable tensión entre aquellos que siguen la religión cristiana, ahora mayoría, y los que mantienen las viejas tradiciones de los Lillium. A veces han llegado a acontecer grandes disputas (o incluso algún que otro apaleamiento nocturno), pero hasta el momento, no ha habido que lamentar la pérdida de vidas. Por suerte, el edicto imperial de Elisabetta sobre la religión ha suavizado ligeramente esta situación.

Dicen que Grafthon es el mayor hervidero de bardos de todo el principado. Una vez cada tres años se realiza la competición de La Voz, un inusual campeonato en el que los mejores de ellos cuentan historias, recitan poesías y cantan para ser nombrado "El Bardo de Alberia", sin duda uno de los títulos más prestigiosos que nadie en el reino de las lluvias eternas puede ostentar.

El señor de la ciudad es el segundo noble más poderoso de Alberia, el duque Allen Konagar (Maestro en Armas Nv 4, ♂), quien mantiene una conocida rivalidad con Aidem Roy. Allen está casado con la hermana del príncipe, Meriel Roy (Convocadora Nv 6, ♀), quien es en secreto una alta sacerdotisa de los Lillium. Inexplicablemente, a causa de una invocación fallida Meriel sufre de doble personalidad; a veces es la agradable joven que siempre ha sido y otras se comporta de un modo cruel y sanguinario. Su marido, quien la ama con todo su corazón, no sabe nada de lo que le pasa, pues cuando está con él siempre es afable y encantadora.



Los restos de la gran ciudad de Sylvania

Ilustrado por Raúl Rosell

El círculo de rocas

(Edificación, sin habitantes)

Es un círculo de dólmenes y monolitos de metal estelar situado en una colina a pocos kilómetros al norte de Belfort. En la antigüedad, era usado por los líderes de los clanes para reunirse con los Lillium y tomar las decisiones más relevantes. Fue aquí, cuando se inició la guerra de los espíritus, donde se eligió a la familia Roy para dirigirlos. Ya sea por tradición o símbolo de suerte, el círculo se utiliza en la actualidad para que el parlamento y el príncipe discutan los asuntos de mayor relevancia.

Herne

(Aldea, 500+ habitantes)

Para muchos, Herne es una aldea en decadencia, pues hace sólo unas décadas, su población era prácticamente el doble de lo que es hoy. Aun así, sus habitantes tienen una merecida fama de ser los mejores cazadores, tramperos, exploradores y guías de toda Alberia. Su talento es muy valorado por los extranjeros, que muchas veces contratan los servicios de montaraces de la comunidad para visitar los parajes menos conocidos e inhóspitos del reino de las lluvias eternas.

Faolan

(Aldea, 300+ habitantes)

Aunque, a primera vista, Faolan no es más que otra diminuta aldea perdida en la espesura de Alberia, se trata de la primera y, hasta el momento, única población de Tuan Dalyr que existe. Hace unos treinta años, sus habitantes decidieron asentarse y, cansados de tanta muerte, intentaron comprobar si era posible para ellos vivir como un pueblo humano más. Desde entonces ocultan su identidad, evitando relacionarse con otros pueblos todo lo que les es posible. Los habitantes de Faolan son hoscos y no se llevan bien con los visitantes, pero en todo lo posible procuran aparentar cierta normalidad. Cuando son descubiertos, tratan de de acabar con quienquiera que conozca su secreto para proteger su aldea.

El líder de la comunidad es Kellan el Lobo (Explorador Nv 6, ♂), el principal impulsor de la idea de que es posible convivir con el hombre. El problema es que a Raghnall (Sombra Nv 5, ♂), su único hijo, le asquea esa visión y sólo desea que los suyos vuelvan a convertirse en nómadas salvajes como otras tribus Tuan Dalyr. De algún modo, planea provocar algo que obligue a los suyos a regresar a sus orígenes, acabando en el camino con tantos humanos como pueda.

Otras poblaciones: *Annan, Keith, Reston, Gretma, Nairn.*

Tramas

La milenarias forestas de Alberia esconden multitud de peligros e historias olvidadas por el paso del tiempo. Un lugar tan lleno de cuentos y leyendas como el reino de las lluvias eternas ofrece incontables posibilidades de juego. Es posible que, mientras los personajes estén visitando una pequeña aldea, un grupo de Tuan Dalyr realice un sanguinario ataque sorpresa, o quizás en sus viajes se introduzcan en un bosque desconocido para ellos, que oculta mucho más de lo que aparenta a simple vista.

El hombre sin pasado: Un individuo de aspecto cansado y abatido conocido sólo como Délano (Inicialmente, Warlock Nv 5, ♂) busca ayuda con cierta desesperación. A pesar de ser relativamente joven (se supone que tiene alrededor de treinta años), su aspecto es casi el de un anciano a causa de sus canas y enormes ojeras. Al parecer, Délano sufre de una extraña amnesia y nada es capaz de devolverle sus recuerdos. Esto se ha vuelto una obsesión para él, que no le deja dormir en paz y poco a poco está acabando con su salud física y mental. Ha escuchado hablar de un lugar, el Bosque del Espejo, del que se dice que permite recordar todo aquello que alguien ha olvidado. Débil y asustado, no se siente capaz de hacer solo el viaje, y mucho menos a un sitio del que se cuentan tantas historias oscuras. Aunque no sabe por qué, tiene grandes cantidades de dinero e incluso algunos objetos sobrenaturales de bajo poder, y está dispuesto a pagar lo que haga falta a quien le acompañe hasta el interior.

La verdad es que él mismo no es una persona real, sino un reflejo creado años atrás por el propio bosque. A medida que se vaya adentrando más y más en la espesura, irá recuperando sus recuerdos y con ello su aspecto saludable. Pero, al mismo tiempo, comprenderá que sólo es una mera sombra del verdadero Délano al que él mismo mató, lo que entre lágrimas y risas terminará de volverle loco.

Falsas sospechas: En los últimos meses se ha venido produciendo una serie de violentos y macabros asesinatos en las aldeas, granjas y cabañas próximas a Faolan. Todas las muertes tienen en común que parecen producidas por animales salvajes de enorme tamaño. La mayoría de habitantes de la región cree que se trata de ataques de Tuan Dalyr que han reaparecido, y los personajes pueden ser contratados como mercenarios para acabar con el problema.

Todas las pistas parecen conducir hacia Faolan, y más porque los personajes encontrarán huellas que parecen indicar que alguien allí es capaz de convertirse en animal. Sin embargo, los Tuan Dalyr no tienen nada que ver con los asesinatos, sino más bien todo lo contrario; tratan de detenerlos para evitar que la gente descubra su identidad. Lo cierto es que varias Asagiri, espíritus de la caza (Ver *Compendio de Criaturas* del libro básico), han poseído a diversas doncellas de los alrededores. La razón de que tantas de ellas hayan aparecido a la vez es que la parte oscura de la princesa Meriel Roy está liberando espíritus por el mero placer de hacerlo.

La reapertura de la mansión Ferris: Algunos meses después de los trágicos sucesos acontecidos en Desmont, Nuala Ferris, hermana del fallecido Dylan y, como este, miembro de Sol Negro, ha recibido la orden de reabrir el laboratorio de la mansión. Nuala (Hechicera Nv 6, ♀) que desconoce con exactitud qué pudo causar el incidente, imagina que el enorme complejo puede ser aún muy peligroso, y no desea arriesgarse ella o a su equipo. Su plan es simple: contratará o persuadirá a algunas personas, desconocedoras de la situación, para que se dirijan a la mansión llevando sin saberlo un transmisor sobrenatural que le permita observar lo que ocurre. Si todo marcha bien, penetrará poco después en su interior con un reducido grupo de operaciones especiales de Sol Negro, dejando que los desconocidos sean la punta de lanza.

Los sistemas sobrenaturales de contención de la mansión actúan de un modo muy particular; permiten libremente la entrada, pero no dejan salir a ninguno de sus ocupantes a menos que se desactiven los nodos de poder. Por ello, decenas y decenas de zombis y experimentos no muertos aún vagan por las distintas secciones de la casa, a cada cual más peligrosa. Claro está, el hecho de que el anterior propietario y constructor fuese un hombre retorcido y amante de los rompecabezas, no facilita en nada la labor.

Arquetipos genéricos de Alberia

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más habituales de Alberia. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Guardia albera

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 60/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 90; **HE** 80; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 8 INT: 6 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Atletismo 20, Montar 40, Nadar 15, Saltar 10, Trepar 15, Estilo 10, Trampería 15, Intimidar 10, Liderazgo 10, Advertir 60, Buscar 40, Rastrear 60, Animales 50, Herbolaria 20, Medicina 10.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 30.

Guia profesional

Categoría Explorador; **Nivel** 3
Turno 70/65/40; **Pv** 125; **TA** Piel; **HA** 100; **HE** 100; **Armas** Arco corto / Espada corta; **Daño** Flecha descarga 45 / Espada corta 45.
AGI: 8 DES: 7 CON: 7 FUE: 5 PER: 8 INT: 7 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 20, Nadar 15, Saltar 15, Trepar 20, Ocultarse 40, Sigilo 50, Trampería 60, Venenos 15, Advertir 60, Buscar 60, Rastrear 60, Animales 30, Herbolaria 30, Medicina 15, Trucos de manos 20.
Especial: Tabla de armas de Cazador
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Bardo Lillium
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 40; **HE** 40; **Armas** Daga; **Daño** 40
AGI: 5 DES: 8 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Acrobacias 10, Montar 10, Nadar 10, Saltar 10, Trepar 10, Estilo 60, Persuasión 75, Cerrajería 20, Disfraz 30, Ocultarse 20, Robo 15, Sigilo 10, Advertir 25, Buscar 15, Historia 35, Ocultismo 15, Baile 40, Música 130, Trucos de manos 60.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 45, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Trepar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +10, Herbolaria +10, Sigilo +10, Trampería +10.
Nobleza: Atletismo +10, Trepar +10, Advertir +10, Música +15, Liderazgo +15, Persuasión +10, Historia (local) +10.

Tabla 5: Alberia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	Algo de ropa, un abrigo impermeable y un arma vieja o gastada. 3 MC.
11-80	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, una mochila llena de equipo variado. 80 MP.
81-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, raciones de calidad para más de una semana, una montura, equipo de viaje bastante completo, un buen arma o un instrumento musical de calidad. 60 MO.

GALGADOS

Capital: Hécate.
Número de habitantes: 4.200.000+
Etnias principales: Asher (89%), aion (7%), celsus (3%), zínner (1%).
Forma de gobierno: Monarquía (Principado Imperial).
Idiomas: Latín (con multitud de dialectos).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Galense.
Bandera: Tricolor blanca, roja y blanca con un halcón en el centro.
Nombres masculinos: Andras, Arwel, Braith, Cadell, Cecil, Cedric, Creighton, Dylan, Evan, Grigor, Iago, Morgan, Myrddin, Owain, Rheinallt, Steffan, Trevor, Wallace, Yale.
Nombres femeninos: Anwen, Ariane, Brynn, Crystin, Dilys, Elain, Gwen, Heledd, Lynn, Megan, Meinir, Morwenna, Rhian, Rhowenn, Seren, Tegan, Wendy.
Apellidos: Adams, Austin, Belth, Bevan, Bound, Canton, Clement, Devonald, Francis, Hughes, Kendrick, Landeg, Mendus, Nash, Rees, Treharne, Trevor, Voyle, Wynne, Yorath.

El principado de Galgados, también llamado el País de los Valles, es un valioso e inmenso integrante del Sacro Santo Imperio. El vasto territorio que compone el principado se encuentra aislado del resto del continente por dos grandes masas montañosas prácticamente impenetrables, la Cordillera de los Vientos y la de Zhória. El único paso entre ambas formaciones es Hécate, donde se encuentra la misma capital. En el interior, Galgados está repleta de decenas de grandes y fructíferos valles, separados entre sí por mesetas y montañas de poca altura. Mientras que la vegetación en la zona montañosa es escasa, por no decir prácticamente inexistente, los valles gozan de un suelo fértil lleno de ricos prados y verdes bosques. Desdichadamente, el clima resulta bastante adverso para sus gentes, ya que los fuertes vientos que provienen de la Costa Brechada azotan especialmente el territorio a causa de la abrupta geografía.

Galgados es un principado autosuficiente, cuyos valles, ricos en agricultura y ganadería, producen suficientes alimentos como para vivir sin preocupaciones. Sin embargo, dadas sus grandes dificultades para exportar materiales desde el interior, el comercio es escaso y se limita a las enormes cantidades de hierro y acero que se extraen de sus minas. Todo este mineral acaba habitualmente comprado por Dalaborn, que lo usa para la forja de sus armas.

A causa de su compleja estructura geográfica, el territorio no tiene la necesidad de grandes ejércitos. Cada valle se limita a tener unos cuantos guardias para su propia seguridad, haciendo que la única gran concentración de soldados del principado se encuentre en el Paso de Hécate. Aun así, si fuera necesario, el virrey (un título que es equivalente al de príncipe) podría llamar a las armas a las milicias de los valles, que sin duda representan una fuerza considerable.

El sistema de gobierno sigue las pautas comunes de Abel. El virrey se encuentra en la cúspide del poder y se reúne periódicamente con los alcaldes y delegados de los valles interiores.

A pesar de la aparente calma reinante, la actual situación interna se encuentra en un momento bastante tenso tras la muerte de Víctor Daorland, el anterior virrey . El problema es que sus tres hijos, la joven Marina y los gemelos Karlson y Frederic, se disputan duramente el control sobre Galgados. La situación es peliaguda puesto que nunca se estableció con exactitud cuál de los dos hermanos era el mayor en términos sucesorios, y Marina, la primogénita, afirma que su derecho a la corona es el mismo que le otorga a la propia Emperatriz el trono del Sacro Santo Imperio.

Los cabalgavientos

Sin duda uno de los elementos más llamativos a la vez que extravagante de la cultura de Galgados es el de los llamados cabalgavientos, grandes artilugios que permiten a los habitantes de los valles surcar los cielos usando las corrientes de aire como si de enormes océanos se tratase.

En realidad los cabalgavientos no pueden volar propiamente, sino que se lanzan desde lugares altos, dejándose llevar por los fuertes vientos y planeando de un sitio a otro. Aquellos que los emplean son llamados jinetes de los vientos y la gente los mira con cierta admiración. No hay ni un niño de los valles que no haya soñado alguna vez con surcar el firmamento como ellos cuando crezca, así que siempre están practicando con sus cometas, el juguete más popular de los valles. Los jinetes de los vientos más expertos son capaces de dominar las corrientes de aire y permanecer en los cielos durantes varias horas, recorriendo así enormes distancias. Para muchos, dejarse llevar por las ráfagas junto a los pájaros es un acto de extrema libertad.

Estos artilugios son verdaderas obras de arte de la aerodinámica, construidos usando metales ligeros y resistentes sedas, tratadas con diversos compuestos para darles firmeza. La mayoría de los habitantes de los valles desconoce el origen de estos aparatos o de dónde surgió la idea de su creación. Incluso los maestros artesanos que los fabrican sólo saben que hacen lo mismo que sus padres y sus abuelos desde que llegaron a los valles. Únicamente algunas leyendas antiguas que hablan de "los caballeros del viento" cuentan cómo siglos atrás, antes incluso del nacimiento de Cristo, los antiguos pobladores de los valles enseñaron a los primeros habitantes de Galgados a crearlos.

Los cabalgavientos tienen muchas utilidades, desde llevar correos y mensajes de un lugar a otro, al comercio en pequeña escala. De este modo, muchos valles teóricamente aislados por las montañas pueden comunicarse con el exterior.

Cultura y sociedad

Se podría decir que la sociedad de Galgados, apartada de las tradiciones comunes del Imperio, es bastante variada, ya que habitualmente cada uno de los valles tiene sus propias costumbres y usanzas. Se trata de gente que vive de un modo sereno y tranquilo, tomándose la vida con una sonrisa y tratando siempre de ver el lado positivo de las cosas, incluso cuando estas parecen ir mal. Acostumbrados al medio rural, la estructura social de Galgados no encuentra grandes diferencias entre la burguesía, el clero y el pueblo llano. Incluso los comerciantes más ricos de la región son sólo personas privilegiadas por su dinero, pero no se considera que exista un escalafón que los diferencie de la gente normal. La nobleza tiende a ser también de bajo abolengo, y normalmente viven en las aldeas y pequeñas ciudades como caciques o alcaldes. Sólo la aristocracia más importante tiene sus propios castillos independientes, aunque nunca demasiado separados de las poblaciones que gobiernan.

La religión se toma como algo cuyo objetivo es sacar lo mejor que cada uno lleva dentro, por lo que el cristianismo se toma desde su perspectiva más luminosa. La Iglesia no tiene una jerarquía de poder muy estructurada en la zona, y en cada valle no hay más que algún que otro párroco local que, por lo general, es un miembro relevante de la comunidad en la que vive.

Aunque hay varias ciudades pequeñas repartidas a lo largo y ancho de los valles, lo más habitual son los pequeños pueblos y aldeas. De hecho, sólo hay una gran metrópolis en el principado, su capital Hécate.

A causa de su extravagante geografía, Galgados recibe muy pocos visitantes, por lo que sus gentes no están muy acostumbradas a tratar con extranjeros. Aun así, suelen ser muy hospitalarios, y siempre están deseando escuchar cosas del exterior, del que se sienten muy desconectados.

Desde hace cosa de un año, los distintos partidarios de los tres herederos al puesto de virrey han provocado cierta tensión en la gente. Las cosas distan aún de alcanzar consecuencias serias, pero la sensación de desasosiego sigue en aumento.

Afrontar lo sobrenatural

Al contrario que otros principados, que piensan que cosas como la magia o lo sobrenatural no son más que cuentos de hadas, muchos habitantes de Galgados saben que los antiguos mitos son una realidad. La causa son las grandes ruinas que de vez en cuando encuentran en algún que otro antiguo valle, o las cosas inexplicables que algunos de sus habitantes presencian cuando menos lo esperan. Ante esa clase de acontecimientos, los viejos del lugar suelen decir que es "cosa de antiguos poderes" y que lo mejor es dejarlos en paz.

La gente de los valles mirará con desconfianza a cualquiera que muestre tener habilidades sobrenaturales de cualquier tipo, ya sean mágicas, psíquicas o de dominios del Ki, pero no lo considerarán algo demoníaco automáticamente. Por el contrario, tendrán en cuenta cuál es el uso que se le da y las consecuencias, beneficiosas o perjudiciales, que tales poderes conlleven. De todos modos, y a sabiendas de que alguien así es una fuente de problemas, pedirán a esa persona o personas que se marchen tan pronto como puedan lo más lejos posible.



Uno de los aventureros de Galgados

Historia de Galgados

En la antigüedad, incluso antes de la fundación de los Reinos Santos o de la llegada del Mesías, toda la extensión de terreno de Galgados formaba parte de las grandes naciones Sylvain occidentales, las mismas que durante la Era del Caos combatieron contra los Dioses Primigenios hasta lograr contenerlos en el interior de la Cordillera de los Vientos. Por desgracia, las protecciones naturales de la zona de poco sirvieron contra las fortalezas flotantes de los Duk´zarist cuando estalló la Guerra de Dios. Tras ser prácticamente exterminados y sus ciudades destruidas, los valles fueron repoblados por refugiados humanos que buscaban la seguridad que les brindaban las montañas. Algunos vivían hacía siglos en la zona con el beneplácito de los Sylvain, mientras que otros cruzaron el Paso de Hécate desde las grandes llanuras del continente. Estos pobladores fundaron centenares de aldeas, algunas de las cuales no tardaron en crecer hasta convertirse en grandes comunidades. Cada valle, apartado de los demás, vivió y se desarrolló de modo independiente durante un largo periodo de tiempo, defendiéndose de los puntuales ataques de asaltantes y saqueadores.

Los ejércitos de Abel iniciaron un primer contacto con el territorio en el año 229, dejando un contingente de soldados en el Paso de Hécate, pero prefiriendo no adentrarse demasiado en los valles. No sería hasta más de setenta años después, en el 301, cuando irrumpieron finalmente en el interior con el objetivo de anexionarlo a Abel. Por aquel entonces algunos valles ya se habían constituido en pequeños reinos, que no vieron con buenos ojos el que se les obligara a vincularse a una potencia desconocida. No obstante, a pesar de los primeros roces y problemas, la unión del principado fue pacífica tras descubrir las grandes ventajas que ello les reportaría. El más grande y poderoso de los monarcas recibió el cargo de virrey (que equivaldría al príncipe de Galgados), mientras que el resto adoptaron títulos aristocráticos de duques o condes junto a un amplio control sobre sus propios territorios. Muchos valles tardaron años en enterarse de la existencia del Imperio (incluso se cree posible que, hoy en día, aún quede algún pueblo perdido ignotamente de la existencia de Abel).

Durante los siglos siguientes, Galgados prosperó de manera pacífica aprovechándose de los beneficios que el Imperio les reportaba en materia legal, económica y de seguridad. El virrey trasladó la capitalidad a la ciudad de Hécate, desde donde controlaba los diversos valles usando el rápido servicio de correo que los jinetes de los vientos le propiciaban. El único percance de importancia aconteció en el año 678, cuando el hasta entonces tranquilo valle de Adalia se alzó en armas y comenzó un inexplicable ataque contra las comunidades vecinas. Liderados por el duque Heinz Herzerg, los asaltantes, que actuaban como locos posesos, avanzaron durante una semana arrasándolo todo a su paso, sin la más mínima muestra de cansancio o piedad. Fueron finalmente exterminados por una coalición de los ejércitos del virrey y de los Señores de la Guerra (junto a un reducido número de templarios de Tol Rauko, que sin motivo aparente se interesaron en los acontecimientos), aunque no antes de que destruyeran varios pueblos enteros. Desde entonces, las cosas han vuelto a su cauce pacífico, quedando aquellos sucesos reducidos a una pesadilla pasajera que nadie espera que se repita.

Galgados ha ignorado completamente los acontecimientos que han llevado al desmembramiento del Imperio, manteniéndose unido a Abel en todo momento. No obstante, la muerte del virrey ha llevado al principado a una peligrosa situación política por la sucesión de la Corona, que no parece tener fácil

Ilustrado por Salvador Espín

Los tres hermanos

La guerra interna entre los tres hermanos por el control del territorio es sin duda algo que está convirtiéndose en un quebradero de cabeza para más de uno. Dado que ninguno está dispuesto a dar su brazo a torcer, la situación se ha vuelto realmente espinosa.

Marina Daorland (Novel Nv 6, ♀), la mayor de los tres, es una atractiva mujer de veinticinco años que cree firmemente que tiene derecho a la Corona a pesar de ser mujer. Estudió en la Gran Universidad de Lucrecio, donde demostró ser poseedora de un gran talento, especialmente para la historia y el ocultismo. Al regresar a Galgados, se interesó por las ruinas repartidas por todo el principado, e inició varias expediciones arqueológicas que le costaron más de un problema con Tol Rauko. Tras la muerte de su padre, no fueron pocos los que se sorprendieron cuando declaró públicamente su intención de sucederlo, aunque una gran parte del pueblo, que le tiene un cariño especial por su enérgico comportamiento y su preocupación por la gente, no tardó en respaldarla. Aun sin dominar ella misma las artes sobrenaturales, Marina opina que la magia y lo místico no son algo oscuro, sino fenómenos que pueden conducir al hombre a un brillante futuro. Su objetivo es hacerse con tantos artilugios místicos y conocimientos como le sea posible, obteniendo así un poder económico y político suficiente como para persuadir a la Emperatriz de que es la elección ideal en la sucesión de Galgados.

Los gemelos, Frederic y Karlson, son tan idénticos físicamente como diferentes en cuanto a comportamiento. Ambos acaban de cumplir los veintidós años y sus bellas facciones, su cabello rubio y ojos azules, les dan la apariencia de ser príncipes de cuento de hadas. Karlson Daorland (Explorador Nv 5, ♂) es un joven alegre y atrevido, que siempre se toma las cosas con una sonrisa en los labios. Aun así es terco como una mula y considera que su hermana está demasiado embobada como para ser una buena soberana (para él no es más que una pataleta que se le pasará pronto). Aunque tiene un vínculo muy especial con su hermano gemelo y lo quiere de todo corazón, siente los lóbregos sentimientos que se ocultan en él y no desea verlo en el poder. Su mayor afición es surcar los cielos como jinete de los vientos, en lo que es un verdadero experto. Karlson recibe el apoyo de unos cuantos nobles, que lo consideran su amigo, y de muchísima gente de los valles, donde pasa mucho tiempo viajando de un lado a otro.

Por el contrario, Frederic (Paladín oscuro Nv 5, ♂) es cruel y manipulador. Desea el poder por el simple placer de que los demás le obedezcan y tiene el apoyo de un gran número de nobles, a los que ha sobornado o amenazado. Temeroso de que eso no sea suficiente, Frederic se ha puesto secretamente en contacto con Matthew Gaul, señor de la Alianza Azur, a quien ha jurado apoyo si consigue hacerse con el poder. Aunque aún espera conseguir el control del principado sin llegar a usar la fuerza, si las cosas se ponen en su contra pretende asesinar a su hermana Marina y acusar de ello a su hermano Karlson (a quien no desea ver muerto). Gaul le ha proporcionado un importante número de agentes y asesinos sobrenaturales con el que llevar a buen término su plan.

Marina sospecha algo de los planes de su hermano gracias a un misterioso informe de procedencia desconocida, por lo que ha reforzado su seguridad con guardaespaldas dotados de inusuales habilidades. Sin que ella lo sepa, un intento de asesinato ya ha sido frustrado por una tercera fuerza misteriosa antes de que tan siquiera llegara a iniciarse. En verdad los "ángeles de la guarda" de Marina son una pequeña escuadra de cuervos de Wissenschaft, que velan de lejos por la seguridad de la joven. Los altos cargos de la organización piensan que es un retorcido plan de su señor para limitar el poder de la Alianza y retrasar cualquier ofensiva a corto plazo. En realidad no es más que un inusual capricho de Lucanor (probablemente uno de los pocos que se ha tomado), pues conoció hace algún tiempo a Marina y la encontró divertida. Pretende que siga viviendo para ver si, en el futuro, es capaz de llevar a cabo todo lo que la joven se ha propuesto hacer.

solución. De momento, sigue siendo una cuestión interna cuál de los tres posibles herederos será finalmente quien ocupe el puesto de su padre, pero no son pocas las voces que han pedido la intervención de la propia Emperatriz para solucionar la crisis. Esta por ahora no ha tomado ninguna decisión y aguarda, aunque cada vez con menos esperanzas, a que todo pueda solucionarse sin verse obligada a decidir.

Accidentes geográficos relevantes

Galgados es un abrupto territorio repleto de grandes macizos montañosos y multitud de valles. Muchos geógrafos han dedicado años a intentar trazar mapas precisos de los cañones y los pasos, aunque aún existen ciertas discrepancias en su correlación y situación exacta. Los visitantes opinan que es un principado laberíntico, donde resulta muy fácil perderse entre tanta garganta y paso oculto. Su litoral, que conecta con la zona superior de la Costa Brechada, es virtualmente impracticable, por lo que no goza de grandes puertos.

Cordillera de Zhória (Zona occidental): La Cordillera de Zhória supone una frontera natural del principado en el sur, separándolo de Arlan y Abel. También conocida como la Cordillera de las Nieves Eternas, sus altos picos suelen estar cubiertos por nieve durante todo el año. Existe una vieja leyenda según la cual, cuando los vientos son muy fuertes, arrastran la nieve de Zhória hacia los valles, formando un hermoso espectáculo llamado las "Lágrimas de la montaña".

Cordillera de los Vientos (Zona occidental): La inmensa franja montañosa de la Cordillera de los Vientos se extiende al norte de Galgados. Aún más abruta y elevada que en su parte oriental, es una franja completamente infranqueable incluso para los escaladores más expertos. Está llena de recursos minerales, principalmente hierro, que a menudo se extraen para comerciar con Dalaborn.

La Cordillera de los Vientos es también uno de los lugares con mayor número de reliquias y ruinas no humanas de toda Gaïa. En las cúspides de varias de las montañas se encuentran levantados los Erai Lahan (que significa "piedras de sello" en lenguaje Sylvain). Son grandes construcciones de mármol y cristal que potencian y protegen los sellos sobrenaturales que hay en las profundidades de las rocas, manteniendo en letargo a varios Dioses Primigenios. Para poder despertar a alguna de estas entidades es necesario primero destruir el Erai Lahan y, posteriormente, adentrarse en el interior de la tierra y acabar con el propio sello. La gran mayoría de estas edificaciones han sido protegidas por Tol Rauko, aunque gozan por sí mismas de poderosas defensas místicas.

Valle Amarillo: Este lugar, un pequeño valle de escasos kilómetros cuadrados, recibe su nombre por la gran cantidad de azufre que emana de varias fumarolas repartidas por toda la zona. La vida animal no sobrevive y resulta imposible permanecer en el lugar durante un periodo prolongado, a riesgo de quedar intoxicado. El lugar ha permanecido vacío durante siglos al carecer de importancia para la gente, pero tras el descubrimiento de la pólvora, ha empezado a atraer a algunos mercaderes interesados por hacerse con grandes cantidades de azufre.

La verdad es que en las profundidades del valle descansa una criatura de enorme poder, un señor elemental del fuego llamado Flammergger, quien se encuentra atado a una serie de rocas que lo aprisionan en el interior de la tierra. El núcleo de sus grilletes es un cristal de roca que obtendría un precio de mercado desorbitado, pero retirarlo o destruirlo liberaría irremisiblemente al elemental.

Quebrada de Verdammung: En apariencia una vulgar zona de pendiente situada entre el valle de Luzt y el de Bremah, se ha convertido en un lugar muy popular desde la aparición de grandes vetas de oro que atraen a cientos de buscadores de fortuna. Como el terreno es escabroso y con unas pendientes muy pronunciadas (algunas son impracticables), son trágicamente comunes los accidentes de gravedad. La zona menos explotada de la quebrada se encuentra al final de la misma, en la Garganta de Teufel, una grieta de medio kilómetro de ancho y cuya profundidad nunca ha sido medida. Un paso en falso en las cercanías de esa peligrosa garganta equivale a una caída mortal. Hay algunos rumores acerca de extraños pájaros de gran tamaño que salen de noche de la garganta y atacan a los insensatos que se encuentran allí tras la puesta del sol, pero si es verdad o sólo otra vieja leyenda, es algo que nunca se ha demostrado.

Cuevas de Wolfheim: Se trata de un área cercana al valle de Berna, plagada de pequeñas cuevas. El lugar es rico en vida animal y recursos vegetales, pero de muy difícil entrada, por lo que es principalmente salvaje. Los accesos a las grutas y su interior son un intrincado laberinto casi imposible de memorizar. La forma de vida dominante son los lobos; concretamente, una clase de lobos de origen sobrenatural muy inteligentes, los My´hal, capaces de comunicarse entre sí usando una especie de lazo mental. No temen a los seres humanos y saben que nunca deben permitir que lleguen a su refugio, pues conocen bien lo que hacen con otros animales de su especie. A veces, algún cachorro se aventura en las cuevas y se pierde en las montañas, llegando a tener contacto con los humanos. Los más afortunados acaban como mascotas gracias a su gran inteligencia, pero siempre guardan en su interior el instinto para volver a su lugar con los suyos.

Valle del Lago: Todo este valle, situado cerca de la Cordillera de los Vientos, se encuentra completamente inundado, formando un inmenso y tranquilo lago. El lugar, lleno de aguas limpias y cristalinas, es un sitio muy hermoso que a menudo atrae a visitantes. A veces, también es sobrevolado por jinetes de los vientos, que disfrutan de la excepcional vista, considerada una de las más bellas del Imperio. Construido en la ladera de una montaña y bajando casi hasta las tranquilas aguas del lago, hay un pequeño pero lujoso palacete, que tradicionalmente ha desempeñado las funciones de residencia de verano y lugar de retiro para los virreyes de Galgados. También es frecuente que se celebren aquí las recepciones de algunas de las autoridades más importantes del Sacro Santo Imperio cuando visitan el interior del País de los Valles.

Lugares de interés

Galgados es el principado con mayor número de reliquias y construcciones de origen no humano de todo el mundo. No es raro que todos y cada uno de sus valles tengan por lo menos algún que otro vestigio de eras pasadas, ya sea una simple ruina o algo mucho mayor.

Hécate

(Metrópolis, 153.000+ habitantes)

Hécate, ciudad situada en el paso que forman la Cordillera de los Vientos y Zhória, es la mayor y más importante de todas las ciudades del principado. Se convirtió en la capital en el año 501, cuando el virrey la trasladó allí desde Ospren. A causa del inusual sitio en el que se halla erigida, Hécate tiene una forma muy peculiar. La ciudad en sí es muy estrecha, pero se alarga durante varios kilómetros, aprovechando las dos paredes de la garganta para construir multitud de viviendas. De arquitectura recargada, está dividida principalmente en dos zonas: el paso de piedra y las casas colgantes.



Hécate, la ciudad sobre las ruinas

La primera es la parte de la ciudad que se encuentra directamente edificada en tierra entre las dos paredes de la garganta, donde los nobles y las personas con mayor capacidad económica residen. Es la zona de tabernas, comercios y otros lugares relevantes. De aspecto sobrecargado y ostentoso, las casas allí son extremadamente altas (hasta cuatro o cinco pisos), puesto que siempre se intenta sacar el máximo provecho posible al espacio.

En las casas colgantes viven los pobres y los mineros. Son grandes edificios de piedra y madera, construidos a lo largo de las paredes de la garganta. Su estructura, llena de complejas escalinatas y puentes, a veces se convierte en un verdadero laberinto. En algunos lugares, las casas colgantes conectan directamente con las zonas mineras.

Hécate es muy transitada, puesto que cualquiera que quiera entrar o salir de Galgados se ve obligado a pasar por ella. Aunque su principal fuente de ingresos es el metal extraído de los centenares de minas que se levantan en ambas paredes de la garganta, en los últimos años ha experimentado un gran apogeo económico, y muchos mercaderes han empezado a instalarse en ella para vender sus productos a los viajeros que la visitan. Por su naturaleza, es una fortificación impenetrable que impide completamente cualquier intento de atacar el principado, pues en cada una de sus entradas, una enorme puerta de metal bloquea el paso.

La actual señora de la ciudad es Marina Daorland, aunque uno de sus dos hermanos, Karlson, también tiene en ella su residencia. Marina vive en la torre de Tarth Lömen, una gran construcción Sylvain que preside toda la ciudad. Hecha con mármol blanco, decorada con gárgolas en forma de paloma y una gran cúpula con la hermosa estatua de una mujer que alza los brazos hacia el cielo, el lugar guarda una curiosa similitud con la Torre de los Vientos.

Según dicen las historias, Hécate fue construida sobre las ruinas de una ciudadela ancestral que se hundió siglos atrás. Este hecho ha sido corroborado por las extrañas ruinas a las que, a veces, los mineros han accedido mediante los corredores que excavan en las entrañas de la roca.

Ilustrado por Raúl Rosell

Los Accesos

Desde el momento en el que empezaron a excavarse las primeras minas en Hécate, se encontraron varias entradas a la zona periférica de La Ciudadela, que recibieron el nombre de Los Accesos. En vista de los grandes beneficios que se obtuvieron de su exploración, los virreyes de Hécate prefirieron conservar su existencia en secreto. Se creó entonces una asociación gremial de exploradores, autodenominada Los Buscadores, que se dedicaba a explorar La Ciudadela en pos de alguno de los legendarios tesoros de eras pasadas. Como pago, podían quedarse con la mitad de todo lo que encontrasen. Después de que empezaran a producirse desapariciones o avistamientos extraños, la existencia de La Ciudadela no pudo ser negada a Tol Rauko, que se puso en acción sellando todas las entradas conocidas y obligando a los monarcas a decretar severas leyes en contra de proseguir con las exploraciones.

Aunque hoy en día Los Buscadores no existen oficialmente, la asociación sigue existiendo de manera encubierta. Muchos trabajan sobre encargo, ya sea para nobles adinerados, Sol Negro o la mismísima Marina Daorland. Por ello, no sería de extrañar que los personajes fuesen contratados para explorar las extrañas ruinas.

Ilustrado por Raúl Rosell

La Ciudadela

(Metrópolis fantasma, sin habitantes conocidos)

Se conoce como La Ciudadela a la enorme construcción que se extiende decenas y decenas de kilómetros en las entrañas de las rocas del Paso de Hécate. Con el transcurso de los siglos el verdadero nombre u origen de la ciudad se ha perdido, pero la gran mayoría de los ocultistas que la ha visitado piensa que se trata de una de las grandes ciudades Sylvain hundida en la guerra contra los Dioses Primigenios. En realidad, es la ancestral capital de los Ebudan, que hace milenios surcaba los cielos hasta que su raza fue expulsada de ellos.

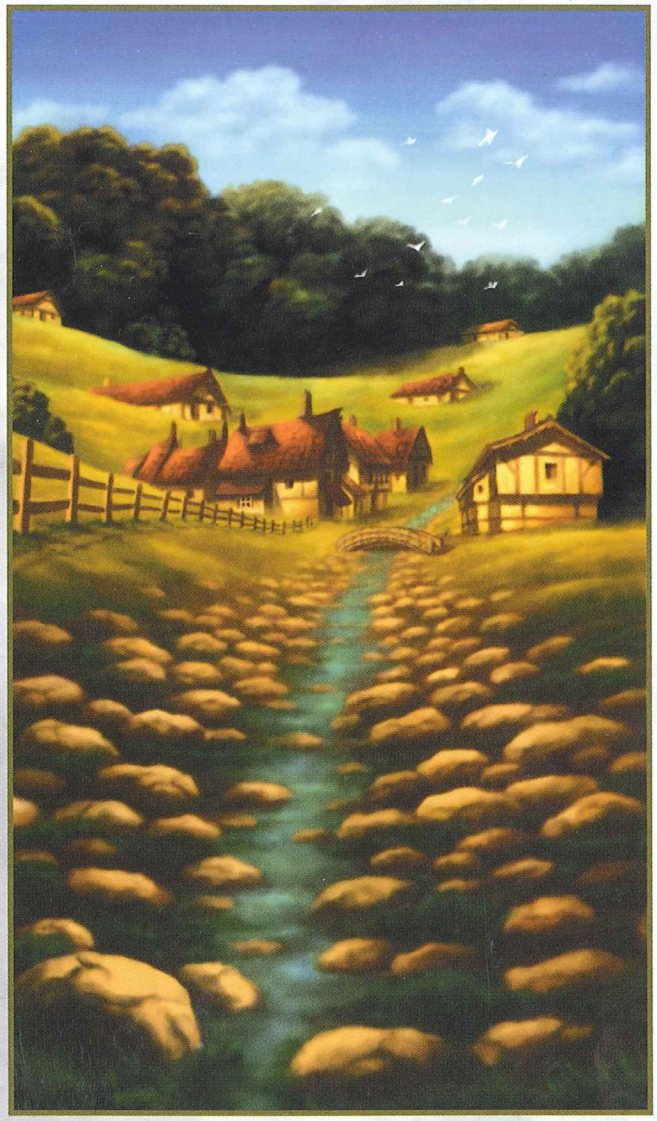
La Ciudadela, hundida y destrozada en el interior de la tierra, se encuentra segmentada en varias partes, por lo que es imposible tener acceso a todas ellas desde una misma entrada. Sin embargo, las edificaciones se conservan inexplicablemente en buen estado, por lo que es posible incluso caminar por sus oscuras calles y edificos como si se tratase de un gigantesco laberinto olvidado. Por si esto no fuera suficiente, el lugar tampoco está libre de peligro. Antaño, poseía uno de los mayores nodos de magia de su época, el cual se pervirtió de un modo aterrador, corrompiendo de manera irremisible a sus espirituales pobladores. Estos seres, antiguos Ebudan mayores, degeneraron de muy diversos modos, creando una legión de dispares entidades tenebrosas atadas a la propia ciudad.

Valle de Ospren

(Ciudad, 22.000+ habitantes)

Antaño la capital del principado, Ospren es la gran ciudad situada en el valle más céntrico e importante de Galgados, una gran urbe de bonitos edificios de madera y piedra, a la que se podría considerar el principal centro de comercio de todo el territorio interior. Casi todos los productos que entran o salen del principado se distribuyen o reúnen en esta ciudad, aunque ciertamente no son demasiados. Se dice que un buen número de gente extraña, proveniente de otros paises, tiende a reunirse en la ciudad. Ello se debe a que Sol Negro usa Ospren como centro de operaciones para sus Buscadores.

El actual señor de la ciudad es el duque Kelton Smilhaussen (Novel Nv 2, ♂), un hombre campechano y querido por los aldeanos por su buen talante. Kelton apoya incondicionalmente a Frederic Daorland como próximo virrey, pero eso sólo se debe a que este ha secuestrado a la única hija del duque, amenazando con matarla si no le ayuda en sus ambiciones de poder.



Cornes, uno de los tranquilos poblados de Siebenvolken

Siebenvolken

(Comunidad rural, 6.000+ habitantes)

Siebenvolken en una floreciente comunidad formada por siete valles contiguos. Prósperos y autosuficientes, el lugar es un verdadero vergel de paz y armonía. Aunque están sometidos al virrey, en las siete comunidades el poder no lo ostenta la nobleza, sino un consejo formado por siete representantes, uno de cada valle, cuya edad no puede ser menor de 60 años. El por qué de dicha tradición tiene dos curiosas motivaciones: asegurarse de que sus dirigentes tienen una gran experiencia en la vida y que no les quede demasiado que hacer en el mundo, para evitar que alguno se deje llevar por la codicia. Desde hace generaciones este sistema ha resultado tan eficaz que nunca nadie lo ha puesto en duda. Cuando acontece un desastre natural o una cosecha se pierde, los siete dirigentes suelen ordenar una serie de medidas consensuadas muy apropiadas para paliar los efectos de la desgracia. Aunque no son militaristas, los bandidos que de vez en cuando atacan otros valles prefieren evitar Siebenvolken. Ello se debe a que, por alguna razón desconocida, la gente del lugar tiene un extraño y desmedido talento para la lucha, e incluso los más jóvenes, simplemente jugando con palos, serían capaces de vapulear a varios guardias bien entrenados.

Hannelone

(Aldea, 300+ habitantes)

Aparentemente una simple aldea incomunicada de los valles, Hannelone es posiblemente la mayor comunidad Sylvain que queda en la actualidad en toda Gaïa. Dotados de grandes habilidades mágicas y

una gran maestría sobre la ilusión, sus habitantes viven desde hace siglos como un simple y pacífico pueblo de los valles, sin que nadie sospeche que ni uno solo de ellos es humano. Pese a que es inusual, a veces se relacionan con otras aldeas para mantener la apariencia de normalidad, aunque siempre son muy reservados. Han logrado ocultar su identidad incluso a Samael y a los templarios de Tol Rauko, que en el pasado visitaron Hannelone sin sospechar nada. El líder de la comunidad es una antigua reina Sylvain llamada Marionneh Ul Del Liannes (Ilusionista Nv 8, ♀ Sylvain), una pacífica mujer que sólo quiere vivir en armonía con los demás. El único quebradero de cabeza de las gentes de Hannelone es que algunos jóvenes, mucho más impulsivos que sus mayores, desean dejar el valle para ver el mundo exterior. No hay ni que decir que alguno de ellos ya se ha escapado, para preocupación de sus padres. Y el hecho de que Kaithel Ul Del Liannes (Explorador Nv 3, ♀ Sylvain), la alocada hija de la propia Marionneh, sea una de ellos, sólo presagia más dolores de cabeza para sus habitantes.

Ícarus

(Fortaleza, 6.000+ habitantes)

En un lugar con una herencia sobrenatural tan elevada como Galgados, resulta natural que Tol Rauko tenga una fuerte presencia. La fortaleza de Ícarus es el centro de operaciones de los templarios en el principado, el lugar desde donde controlan y vigilan periódicamente la seguridad de las ruinas y de los artefactos que se encuentran en estas tierras. Su baluarte, dotado de una poderosa seguridad sobrenatural, se encuentra edificado en un pequeño valle céntrico, por el que Tol Rauko pagó una desorbitada cantidad al virrey de Galgados hace ya varios siglos. El actual señor de la fortaleza y responsable del principado es Milton Droth (Maestro en Armas Nv 7, ♂), un hombre de avanzada edad que se toma muy a pecho su labor, pues sabe las terribles repercusiones que tendría un fracaso.

Torre de los Vientos

(Edificación, 100+ habitantes)

La Torre de los Vientos es una colosal construcción de mármol blanco de algo más de un kilómetro de altura que corona el valle de Loid. Se trata de una ancestral obra de origen sylvánico que logró conservarse milagrosamente intacta. En la actualidad el lugar se ha convertido en la sede no oficial de los jinetes de los vientos, quienes viajan hasta ella para competir, contarse historias y aprender a surcar los cielos de mano de los grandes maestros. Está regentada por un pequeño grupo de jinetes, muchos de ellos de avanzada edad, que se dedican a enseñar a los jóvenes que viajan hasta allí. La Torre tiene varios lugares desde los que es posible lanzarse y, gracias a los fuertes vientos que surcan el valle de Loid, pueden recorrerse enormes distancias. Se dice que desde la parte más elevada, la terraza conocida como La Puerta del Cielo, un jinete verdaderamente experto es capaz de cruzar todo Galgados con su cabalgavientos.

La Torre de los Vientos fue en el pasado un templo de Uriel (*Aerevah Nul Beryl* para los Sylvain), el Espíritu de la Libertad, y el sitio aún inspira a muchos jóvenes idealistas.

Valle de Adalia

(Ciudad fantasma, sin habitantes)

Otrora un floreciente y tranquilo valle densamente poblado, tras el levantamiento militar de sus habitantes que tuvo lugar tres siglos antes, la ciudad y sus alrededores han quedado completamente vacíos. Los edificios, ajados por los años de desuso, están viniéndose abajo, lo que le da al lugar un aspecto verdaderamente fantasmagórico. Aunque hace décadas un numeroso grupo de nómadas trató de repoblarlo aprovechando las construcciones, los templarios de Tol Rauko no tardaron en imponerse con fuerza en el lugar, prohibiendo la entrada al valle. Desde entonces son muy pocos quienes se han atrevido a aventurarse por allí y, misteriosamente, la mayoría se han suicidado o convertido en peligrosos psicópatas asesinos.

Otras poblaciones

Falsten, Hemingen, Rievem, Sölliken, Renroth, Benken.

Tramas

Como uno de los principados con mayor herencia sobrenatural, existen centenares de posibles tramas en las que los personajes puedan introducirse; desde buscar algunas reliquias perdidas en los valles, a evitar que algún loco despierte entidades que no deben ser liberadas. Por otro lado, la singular situación política de Galgados da pie para muchas situaciones de intensa intriga, en las cuales los complots y los juegos de poder sin duda estarán a la orden del día.

Torneo del Viento: Cada dos años se celebra un gran torneo en el que los jinetes de los vientos participan por ver quién es el mejor surcando los cielos. Los competidores se lanzan desde la zona más elevada de la Torre del Viento y tienen que atravesar el valle y la Garganta de Helmos hasta llegar a la meta, situada en la cercana aldea de Narsh. Esta competición despierta un unánime interés entre la gente de Galgados, y muchos viajan enormes distancias para poderla presenciar al menos una vez. Las apuestas son comunes y llegan a moverse increíbles sumas de dinero.

No obstante, en el torneo de este año ha surgido una inusual novedad que ha sorprendido a más de uno. Frederic Daorland ha propuesto oficialmente que los tres hermanos compitan por el puesto de virrey y que los dos perdedores retiren sus aspiraciones. Naturalmente, cada uno puede elegir a un representante que compita en su nombre, aunque Frederic pretende hacerlo él mismo. Si sus hermanos aceptarán o no, aún se desconoce, pero si lo hacen, sin duda va a ser necesaria un portentoso dispositivo de seguridad para evitar trampas e incidentes. No todos los días la gente se juega la corona en un torneo...

Lluvia de huevos sobre Hécate: La vida cotidiana en Hécate suele ser pacífica y tranquila. Sin embargo, en las últimas semanas la población está muy agitada; una banda de gamberros se divierte subiendo a las montañas que rodean la ciudad y, disfrazados de pollos, sobrevuelan la capital en cabalgavientos mientras bombardean con huevos a sus ciudadanos. Las autoridades están muy ocupadas con los conflictos y las discusiones por la sucesión de la Corona, por lo que apenas tienen tiempo para encargarse como se debe de una pandilla de truhanes, y han ofrecido una suculenta recompensa a aquellos que los detengan (a ser posible, sin causarles ningún daño grave, pues sólo se trata de alborotadores).

Pero la realidad es que no son sólo jóvenes con mucho tiempo libre y un extraño sentido de la diversión, sino un plan trazado por Frederic Daorland para crear malestar y desestabilizar a la población de Hécate (en su mayoría fieles a Marina), y así demostrar la incapacidad de su hermana para gobernar. Además de la pandilla de "los pollos", también ha contratado a otros grupillos de delincuentes juveniles que se dedican a pequeños robos, romper cristales o envenenar a los cerdos y a las ovejas. Una vez Frederic haya demostrado la ineptitud de su hermana, pretende aparecer en Hécate y "acabar con la delincuencia", ganando así puntos y votos a su favor.

Arquetipos genéricos de Galgados

A continuación se expone el prototipo de un Cavalgavientos profesional. Su ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Cabalgavientos

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 65; **Pv** 90; **TA** Acolchada; **HA** 60; **HE** 65; **Armas** Daga; **Daño** 35
AGI: 8 DES: 7 CON: 5 FUE: 6 PER: 8 INT: 6 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 20, Montar 20, Nadar 25, Saltar 10, Trepar 15, Estilo 10, Trampería 20, Venenos 15, Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 50, Animales 30, Herbolaria 20, Medicina 15, Trucos de manos 20, Pilotar 110.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 40, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja / Nobleza: Acrobacias +5, Atletismo +15, Trepar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +10, Herbolaria +10, Sigilo +10.

Tabla 6: Galgados

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	La ropa que llevas puesta, un poco de comida, algunas posesiones sin valor o un arma de mala calidad. 3 MC.
11-80	Clase media	Una muda de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje, escalada y supervivencia o alguna que otra arma. 50 MP.
81-100	Nobleza	Algún animal de compañía, tres o cuatro mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje, escalada y supervivencia en el que se incluyen varias armas. Es incluso posible que tenga un cabalgavientos. 75 MO.

ARLAN

Capital: Karh.
Número de habitantes: 3.100.000+
Etnias principales: Asher (69%), aion (22%), vildianos (5%) zínner (3%).
Forma de gobierno: Plutocracia (Principado Imperial).
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 4.
Gentilicio: Arlon.
Bandera: Una campana ornamentada sobre un fondo azul cielo.
Nombres masculinos: Adrian, Alfred, Arden, Bentley, Blaze, Bradley, Branson, Clark, Dunstan, Edgar, Godwin, Graham, Hudson, Keaton, Norton, Scott, Tucker, Vince, Wolf, Zachary.
Nombres femeninos: Aura, Blossom, Celeste, Coral, Edith, Ellen, Faith, Ivy, Jera, Mildred, Nicole, Scarlet, Vienne, Willow, Wren.
Apellidos: Auvrey, Bellecote, Dunham, Dunmore, Elison, Everlee, Frick, Falken, Galdwinn, Harford, Heridan, Jareth, Laith, Markham, Ormand, Remington, Stanfield, Turner, Tannor, Wilburn.

Arlan, nación formada principalmente por mercaderes y burgeses, es un importante principado comercial que reporta considerables beneficios al Imperio.

La región, de agradable climatología durante todo el año, tiene grandes zonas verdes, pequeñas lomas, frondosos bosques y multitud de viñedos, su cultivo más característico y con el que se hacen deliciosos vinos. En su parte septentrional es ligeramente más inhóspita, con varias montañas y pantanos muy poco habitados.

Nación rica y boyante, se nutre de los importantes núcleos comerciales que son sus ciudades y de las mercancías que estas producen y transportan por todo el mundo. Sobre todo destaca por gozar de un amplio y próspero comercio marítimo, sin duda su principal fuente de ingresos. De hecho, sus puertos son considerados como los más importantes de toda la Costa Brechada, y miles de productos exóticos procedentes del Nuevo Continente pasan a diario por allí en dirección a los confines de Gaïa.

Por tradición es una nación sin príncipe y, en su lugar, los siete hombres y mujeres más ricos del territorio gobiernan. Conocidos como el Consejo Comercial, controlan el comercio y la administración de todas las ciudades y puertos. La gente de la región se siente muy a gusto con su mandato, pues por lo general actúa de un modo fructífero para el principado.

A lo largo y ancho del territorio hay muchas grandes ciudades, en su mayoría ricas y avanzadas, de entre las que destaca su capital, Karh. También hay multitud de pueblos agrícolas, que se especializan en abastecer de productos básicos a las grandes urbes.

A excepción de una importante armada marítima, Arlan carece de un nutrido ejército. En realidad, ello se debe a que durante años el Consejo ha dependido siempre del férreo apoyo de los Señores de la Guerra y la absoluta seguridad de la que gozan con su protección. Todo ello ha hecho que considerasen innecesario y poco rentable invertir grandes sumas en pertrechar un ejército profesional como es debido. Por el contrario, preocupados por la protección del comercio de sus ciudades, han invertido exorbitantes cantidades en tener uno de los mejores cuerpos de guardia de todo el mundo, lo que se traduce en la gran seguridad que se respira en sus calles.

Actualmente, Arlan es una verdadera joya para el Imperio, pues de él obtiene grandes ganancias económicas. El principado y sus gobernantes se esfuerzan por extender su control comercial sobre las rutas marítimas e incrementar sus propias riquezas. Ahora más que nunca, Arlan apoya al Sacro Santo Imperio, tratando de fortalecerlo y de que recupere su máximo esplendor. Aspira a convertirse en su principal núcleo comercial, pero sobre todo, pretende mantener el enorme poder que le confiere la presencia de los ejércitos imperiales en su territorio. Sus dirigentes están preocupados por la formación de la Alianza Azur y ven con cierto temor cómo Remo, su enemigo tradicional, refuerza y prepara grandes contingentes armados cerca de la frontera meridional. Saben que, de no ser por el Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, ya se hubiera lanzado sobre ellos.

Cultura y sociedad

La gente de Arlan se caracteriza por un ávido instinto comercial que les lleva a emprender negocios tan arriesgados como fructíferos. La mayoría regenta buenos y prósperos negocios que les posibilita, en el peor de los casos, llevar una vida digna. Comúnmente, otorgan una gran importancia al dinero, pues les permite vivir de un modo próspero y carente de verdaderas preocupaciones. Gracias a su cercanía con Abel, sus habitantes disfrutan de un elevado nivel cultural y las escuelas son frecuentes en sus grandes ciudades. Por otro lado, a causa de su comercio constante con otros principados, tiene una gran apertura social y viajeros de todas partes circulan por sus grandes puertos.

Aunque la nobleza tiene cierto poder, la verdadera clase predominante es la burguesía, pues son quienes mueven y administran casi la totalidad de bienes del país. Hace algunos años que el Consejo Comercial acabó con la estructura feudal, pagando a la escasa aristocracia restante elevada sumas por sus tierras.

Debido al reciente auge comercial, el principado tiene un escaso número de indigentes, pues resulta fácil en este periodo de expansión encontrar trabajo. No obstante, al contrario que sucede en Gabriel, el desequilibrio económico no ha dividido a la sociedad en dos castas, y la gente no considera a los más desafortunados como despojos sociales.

En los últimos años, desde las aldeas ha habido una enorme migración de jóvenes a las ciudades, pues estos buscan la riqueza fácil de la que tanto oyen hablar a los viajeros y salir así de un medio rural. Si esto continúa, puede acabar siendo un problema a largo plazo a causa de la falta de mano de obra para trabajar los campos.

Afrontar lo sobrenatural

El concepto de lo sobrenatural para la gente de Arlan es prácticamente idéntico al de los habitantes de Abel; tienen cierta tolerancia hacia cosas aparentemente imposibles, siempre y cuando no sobrepase lo que dicta el sentido común. Pese a todo, al no estar tan acostumbrados a encontrarse con cosas inexplicables, la mayoría de sus habitantes piensa que la magia y otras habilidades místicas no son más que cuentos cantentes de una base creíble.

La Iglesia, poseedora de poco poder en la zona, tiene una escasa presencia en el principado, y la relevancia de la Inquisición se ve considerablemente reducida.



Sylvania
Grafthon
Annan
Río Shea
Bosque del Olvido
Bosque de los Susurros
Sölliken
Río Meyer
Faolan
Keith
Desmont
Hannelone
Valle Amarillo
Bosque de la Niebla
Bosque de Glenda
Río Sulis
Círculo de Piedras
Nairn
Gretma
Bosque Gris
Rievem
Valle del Lago
Torre de los Vientos
Ícarus
Bosque de Almas
Belfort
Herne
Benken
Río de los Valles
Reston
Bosque de Eamon
Galgados
Cordillera de los Vientos
Fuerte Garrison
Quebrada de Verdammung
Valle de Ospren
Hemingen
Hécate
Castillo Deniesil
Falsten
Río Anluin
Siebenvolken
Valle de Adalia
Dalaborn
Nikoleva
Río Piedra Negra
Cuevas de Wolfheim
Cordillera de Zhória
Renroth
Llanos de Eibron
Shkar
Ogara
Tzer
Sendel
Bosque de la Luna
Montes del Mariscal
Bryanta
Darel
Lago de la Corona
Buen Descanso
Arboleda de Gwenlynn
Faro de Bronwen
Bethar
Las Montañas de Balthus
Ecanus
Pradera Eterna
Leazhar
La Torre de Babel
Grieta de la Espada
Ennis
Kalmar
Arkángel
Bhrame
Londure
Río Zafir
Arlan
Abel
Renvyl
Dylaen
Lonel
Los Grandes Llanos
Urim
Tharsis
Karh
Bosque de Lacán
Tierras de la Tormenta
Eytan
Navan
Bosque de Avalbane
Río Gwynn
Sepher
Hod
Costa de Alamadir
Pantano de Lhenas
Aubrey
Iborr
Seifer
Reindhold
Aldon
Campos de Términus
Paso del Fin
Dedo de Hierro
Reine
Pozo de los Rechazados
Cráter de cuarzo
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

El Consejo Comercial

El Consejo Comercial de Arlan, supremo gobernante del principado, está compuesto por las siete personas más ricas e influyentes del territorio. Sus miembros en la actualidad son:

El duque Albert Minster *(Guerrero Nv 5, ♂)*: El duque Albert Minster es el actual cabecilla del Consejo y quien lo representa en el Alto Senado. Se trata de un hombre entrado en años que se caracteriza por su afilada perspicacia. La familia Minster lleva generaciones siendo la más rica e influyente de Arlan, aunque con acertadas maniobras, Albert ha conseguido incrementar aún más su fortuna y poder personal. Es un viejo amigo de Tadeus Van Horsman, y entre ambos existen muchas alianzas secretas. Conoce las intrigas de Sol Negro y trata de detener su influencia en el principado, lo que le ha granjeado tantos enemigos como inesperados aliados.

Lady Andrea Rotermaiyer *(Novel Nv 5, ♀)*: Conocida como la vieja loba de Arlan, Andrea es una fiera mujer de negocios que ha sabido incrementar el poder de su familia desde que ella tomó el control. Principal competidora de Albert Minster por el puesto de cabecilla del Consejo, está dispuesta a hacer lo que haga falta para acumular poder para sus hijos. Junto a importantes negocios legales, controla los bajos fondos de Arlan y comercia en secreto con esclavos traídos del Nuevo Continente, que vende a Kushistán.

Richad Von Burman *(Novel Nv 3, ♂)*: Richad Von Burman es un regordete maestro mercader que controla la mayor flota naviera particular del mundo. Se especializa en el comercio de especias y otros productos exóticos. Poseedor de un gran instinto para los buenos negocios, está obcecado con la idea de convertir Arlan en un principado mucho más rico que Gabriel, aunque sólo sea por puro amor propio. Su única debilidad aparente son las mujeres hermosas, por las que más de una vez ha perdido la cabeza.

Richard Gibson *(Novel Nv 6, ♂)*: Un hombre frío y calculador conocido por sus insólitas extravagancias. A menudo la gente piensa que está completamente loco, tan sólo para sorprender a todo el mundo con una idea genial que nadie se espera. Comerciante disparatado que forjó su propia fortuna con golpes de suerte e ingenio, su llegada al consejo ha sorprendido a todo el mundo, pero su talento no deja duda alguna de que merece ese puesto.

Michael Haig *(Hechicero Nv 5, ♂)*: Un anciano simpático y bonachón, que oculta mucho más de lo que parece. Es el máximo representante de Sol Negro en el principado, y coordina todas las operaciones directamente bajo las órdenes de la familia Steiner. Hasta el momento, se ha negado a experimentar con entidades nigrománticas, tratando de centrar las operaciones de la organización en sus aspectos menos oscuros.

Condesa Shaila Fernova *(Exploradora Nv 4, ♀)*: Con tan sólo diecisiete años, Shaila es la más joven de los miembros del Consejo. Su increíble fortuna familiar, heredada tras la muerte de sus padres, la ha elevado a una posición de poder que no está segura de querer. Le gusta viajar mucho y, aunque no lo sabe, Shaila ha entablado una gran amistad personal con la Emperatriz, a quien ha conocido bajo la identidad de Anna Never durante una de sus travesías por mar.

Barón Paul Hurley *(Paladín Nv 4, ♂)*: Joven e idealista, el barón Paul Hurley es el representante de una de las firmas comerciales más grandes de Arlan. De comportamiento impulsivo y grandes ideales, Paul no tiene un gran talento para los negocios a causa de su buen corazón. A veces despilfarra grandes cantidades de su fortuna personal por ayudar a los más necesitados y ha fundado numerosos orfanatos y asilos. Si sigue gastando dinero de ese modo, es posible que pronto se vea obligado a dejar su posición en el Consejo.

Historia de Arlan

Originariamente, parte del territorio que hoy comprende Arlan formaba parte de Abel, aunque se convirtió en un principado independiente en el año 284, cuando Zhorne otorgó el control de la zona al duque Ernest Bruningham para que se ocupara de su reconstrucción y repoblación. La labor del duque fue excelente, por lo que se le concedió a él y a sus descendientes el título de príncipes de Arlan. Lamentablemente, el mandato de la familia Bruningham sólo duró tres generaciones, pues en el año 327 el último miembro de la estirpe murió sin dejar descendencia. Como medida temporal y a la espera del nombramiento de un nuevo soberano, se formó el primer Consejo de nobles, cuya labor sobre el territorio fue tan acertada que el Emperador decidió dejarles el control durante más tiempo. Pasado algún tiempo, el Consejo se convertiría en el gobernante oficial del principado.

Arlan empezó a cobrar especial importancia en los años de la ocupación del Nuevo Continente, durante los cuales se construyeron numerosos puertos en su territorio para comunicar mejor las dos masas continentales. Sería entonces cuando sus habitantes aprovecharían la infraestructura construida por el Imperio para consolidar el principado como un importante núcleo comercial, aunque siempre por detrás de Remo, la principal potencia de la costa occidental de la época.

Cuando Remo empezó a ver peligrar su posición de predominio comercial sobre el Nuevo Continente, usó diversas argucias políticas para declarar la guerra en tres ocasiones a Arlan con el único propósito de mermar el poder económico de su rival. Siguiendo las normativas imperiales, los Señores de la Guerra supervisaron todos los conflictos y, a pesar de que Remo fue siempre el vencedor, no consiguió frenar el vertiginoso florecimiento comercial de Arlan. Varias décadas después, el Emperador en persona denegó la cuarta declaración de guerra, dándole el impulso que necesitaba al principado para convertirse en el máximo referente comercial de la costa occidental.

Arlan apoyó al Imperio en sus días más oscuros y en el presente sigue haciéndolo con toda la fuerza que le da su poder económico. El Consejo Comercial sólo busca la máxima estabilidad posible para Abel, y considera que Elisabetta puede ser una magnífica Emperatriz si se le da la oportunidad.

Accidentes geográficos relevantes

Arlan es un principado que no destaca por su variedad geográfica. Su zona oriental comparte muchos elementos comunes con las grandes praderas de Abel, por lo que su tierra es fértil y muy apta para el cultivo. Su litoral se encuentra delimitado por los arrecifes de la Costa Brechada, pero en muchos puntos hay grandes aberturas que permiten con facilidad la entrada y salida de embarcaciones.

Pantano de Lhenas: Este infecto cenagal de aguas putrefactas se encuentra situado en el sur del principado y limita parte de su frontera con Remo. El lugar está lleno de mosquitos infecciosos capaces de transmitir enfermedades mortales y de arenas movedizas, así que suele ser evitado por los visitantes. Una vieja leyenda dice que hay ruinas en su interior, en las que descansa alguna fuerza maléfica. Siglos atrás, una poderosa hechicera que había alcanzado la inmortalidad se selló a sí misma en las profundidades de la tierra, levantando a su alrededor una pequeña ciudadela para evitar que nadie la volviera jamás a despertarla. Lhenas, pues ese era su nombre, sólo desea que la dejen en paz en su letargo eterno.

Bosque de Lacán: La extensión verde de Lacán es sin duda el mayor bosque de todo el principado. Denso y frondoso, el lugar goza de una amplia variedad de fauna, pero con muy pocos animales salvajes. La gente de Arlan lo tala con frecuencia, pero siempre tratando de no sobrepasarse. En el interior del bosque la familia Rotermaiyer tiene repartidos multitud de almacenes secretos en los que ocultan mercancías robadas y contrabando. Estos lugares son mucho más seguros que los depósitos clandestinos de las ciudades, puesto que la guardia no tiene jurisdicción sobre esta zona. Han llegado incluso a usarse para ocultar cargamentos de esclavos, en los casos en los que se sospechaba de algún barco y ha sido necesario ocultarlos en tierra.

Los Grandes Llanos: Las amplias praderas centrales de Arlan reciben el nombre de Los Grandes Llanos, puesto que son vastas extensiones de fértil vegetación. El territorio se encuentra repleto de pueblos agrícolas y ganaderos, demasiado pequeños para aparecer en los mapas, y algún que otro bosque algo disperso. A lo largo de las principales rutas comerciales hay repartidos algunos puestos de guardia, cuya función es la de asegurarse de que los bandidos no provoquen grandes problemas a los envíos mercantiles.

Montes del Mariscal: Situados cerca de la costa, los Montes del Mariscal son un conjunto de pequeñas elevaciones rocosas. Antaño un viejo coto de caza para la nobleza, estos montes siguen estando habitados por algunos animales salvajes, aunque cada vez es menos frecuente que traten de atacar al hombre.

Grieta de la Espada: Una enorme fisura que nace en la parte más elevada de los acantilados de la Costa Brechada y se extiende a lo largo de varios kilómetros por el interior del principado. La grieta, que conecta directamente con el mar, se encuentra repleta de agua salada y puede ser transitada por barcos de bajo calado. Su extraña forma, completamente recta y de paredes lisas, ha hecho especular a más de un ocultista sobre la posibilidad de que fuera producida por el desencadenamiento de alguna fuerza sobrenatural de inmenso poder. Desde hace algunos años, Tol Rauko ha empezado a interesarse por la zona, lo que también ha atraído la atención de Sol Negro, quienes anhelan que, fuese lo que fuese lo que causó la grieta, pudiera encontrarse aún ahí.

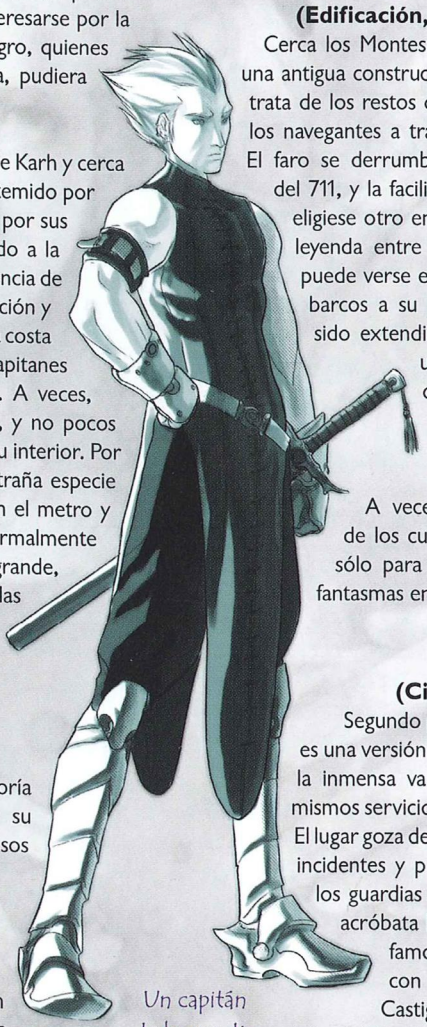
Costa de Alamadir: Fácilmente localizable al sur de Karh y cerca de la frontera de Remo, la costa de Alamadir es un lugar temido por todos los marinos que tienen la mala fortuna de navegar por sus inmediaciones en las últimas semanas del verano. Debido a la peculiar localización de este enclave geográfico, la confluencia de las corrientes crea una zona muy peligrosa para la navegación y más aún cuando hay temporal. Las tormentas cercanas a la costa son de una violencia inusitada y sólo los más avezados capitanes osan aproximarse cuando el tiempo no está en calma. A veces, varias naves han embarrancado en el interior del golfo, y no pocos marinos han perdido sus vidas en el arrecife coralino de su interior. Por si esto fuese poco, el arrecife está poblado por una extraña especie llamada Lija Coralina, unos peces plateados que superan el metro y medio de longitud. Carnívoros y altamente peligrosos, normalmente cazan en solitario, pero si localizan una presa muy grande, hacen un característico ruido chasqueando sus mandíbulas para atraer a otros de su especie y compartir la comida. Los marineros llaman a ese sonido "las fauces del mar" y provoca terror en la mayoría de ellos.

Lugares de Interés

Los grandes puertos comerciales acaparan la mayoría de los sitios interesantes del principado, ya sea por su gran tamaño como por el variado comercio y numerosos visitantes que los frecuentan.

Londure
(Ciudad, 32.000+ habitantes)

Londure es la primera ciudad humana que se levantó en el principado, mucho antes de que los puertos de Arlan se convirtieran en los núcleos mercantiles que son en el presente. El lugar, de arquitectura barroca y recargada, se caracteriza por sus intrincados y laberínticos callejones. Incluso las personas que llevan viviendo en la ciudad desde siempre se pierden habitualmente, así que no es difícil imaginar lo complicado que tiene que resultar para los extranjeros. Londure tiene gran importancia para el comercio del principado, pues es un lugar de tránsito obligado para el envío de mercancías a Abel. Muchos mercaderes de Arkángel, incapaces de viajas hasta Karh por razones de tiempo, hacen sus compras y encargos directamente aquí.



Un capitán de la guardia

Iborr
(Fortaleza, 5.000+ habitantes)

Iborr es una gran fortaleza, recientemente restaurada, en la frontera meridional del principado, cerca de la intersección de Togarini y Remo. El baluarte, abandonado siglos atrás al acabar la última guerra con Remo, ha sido puesto al día y modernizado en tiempo récord gracias a los fondos invertidos por el Consejo Comercial. Iborr es la primera y, hasta el momento, única línea de defensa de Arlan contra un posible ataque de la Alianza Azur. En la actualidad, alberga a media decena de millar de soldados del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, que no ha tenido problema alguno en movilizar a sus hombres para asegurar las fronteras. Se espera que en breve envíe una nueva división a la zona, para lo que se están preparando nuevas remodelaciones en la fortaleza.

El señor de Iborr es el gigantesco Fritz Baldwin (Maestro en Armas Nv 5, ♂), un titánico hombre de casi dos metros y medio de altura, que inspira un lógico sobrecogimiento a cualquiera que lo vea embutido en su gran coraza y portando su gigantesca hacha a dos manos. Baldwin participó en el ataque a Remo hace un año y fue brutal, por lo que su posición en la fortaleza tiene un claro carácter disuasorio.

Faro de Bronwen
(Edificación, 100+ aproximadamente)

Cerca los Montes del Mariscal pueden verse las ruinas de una antigua construcción imperial levantada en el año 332. Se trata de los restos del primer faro que señalaba el camino a los navegantes a través de los riscos de la Costa Brechada. El faro se derrumbó en el transcurso del gran terremoto del 711, y la facilidad con la que cayó hizo que el Consejo eligiese otro emplazamiento para los futuros faros. Una leyenda entre los marineros dice que algunas noches puede verse el faro iluminando la costa, para atraer los barcos a su perdición. En realidad, los rumores han sido extendidos por los contrabandistas locales, que usan las inmensas grutas que hay debajo del faro para descargar sus mercancías usando embarcaciones de poco calado. Sus señales son confundidas por los marinos con las de la leyenda del faro. A veces, los contrabandistas se han ocupado de los curiosos de un modo especialmente atroz, sólo para extender las habladurías sobre posibles fantasmas en la zona.

Bhrame
(Ciudad, 127.000+ habitantes)

Segundo puerto más importante de Arlan, Bhrame es una versión reducida de la capital que, si bien no tiene la inmensa variedad o vistosidad de Karh, ofrece los mismos servicios a los comerciantes y sus embarcaciones. El lugar goza de una espléndida reputación por los escasos incidentes y problemas que hay en sus calles. Uno de los guardias de Bhrame, Vincent Remilton (Guerrero acróbata Nv 6, ♂), se ha vuelto excepcionalmente famoso después de que él solo acabara con toda la tripulación del barco corsario Castigo del Mar, y lo usara para embestir al galeón del Rey Pirata Bloch Ojos de Demonio. Vincent, fanfarrón y mujeriego, es considerado un verdadero héroe de la nación, y a menudo atrae a luchadores que quieren probar su valía enfrentándose a él. No obstante, gracias a su habilidad y suerte endiablada, que le ha salvado más de una vez de lo que parecía una muerte segura, sigue hasta la fecha invicto.

Bhrame es la ciudad en la que Tol Rauko ha instalado su base de operaciones en el principado, una amplia mansión en las afueras donde se reúnen los templarios que actúan en el territorio.

Ilustrado por Salvador Espín

Karh

(Metrópolis, 770.000+ habitantes)

Karh, la capital del principado, es el mayor puerto de toda la costa occidental del Viejo Continente y también la más grande de sus ciudades. Construida en el interior del golfo de Bitterwind, la metrópolis tiene una estructura realmente inusual al estar separada en dos partes diferentes. La primera y mayor de ellas, llamada La Ciudad Vieja, está levantada a lo largo de la zona costera, mientras que la segunda, su núcleo principal, se encuentra edificada en un enorme islote de varios kilómetros de radio que hay en el centro del golfo y que recibe el nombre de El Corazón. Uniendo ambas secciones, hay un monumental puente de metal y piedra decorado con centenares de estatuas, sin duda la construcción más característica de la ciudad.

Ocupando casi una quinta parte de La Ciudad Vieja, se encuentra el barrio de los siete gremios, la principal atracción para los visitantes por ser el lugar donde confluyen todos los artículos de comercio que no provienen de más allá del océano. Cada una de las zonas está nombrada por el tipo de negocio que se ha asentado en ella a lo largo de los años y que pertenece a uno de los gremios: el de Alfareros, Armeros, Constructores, Libreros, Orfebres, Sastres y Cocineros. En El Corazón se comercia con los productos de ultramar, y se encuentra la plaza del Gran Mercado, presidida por el edificio del Consejo Comercial.

Los miles de barcos que visitan Karh usan como embarcadero toda la extensión de la pared del golfo, donde reciben un trato inigualable y acceso a los grandes almacenes de la ciudad. La urbe también destaca por sus guardias, posiblemente uno de los mejores cuerpos del mundo, quienes se ocupan de convertirla en un lugar muy seguro. Sólo un verdadero loco se atrevería a enfrentarse a ellos, pues se sabe que han llegado a acabar con grupos de mercenarios sin sufrir una sola herida.

Karh es directamente controlada por el Consejo Comercial, quien administra los municipios e impone los peajes y costes aduaneros.

El Certamen Gremial

Una vez al año, tras las festividades de las cosechas se celebra una gran feria en la capital, en la que comerciantes y artesanos de principados vecinos acuden atraídos por la posibilidad de rápidos beneficios. Esta feria es el escenario en el que las familias del Consejo deciden el resultado de muchas disputas mediante la celebración del Certamen Gremial. Ricos burgueses y nobles de alta alcurnia ejercen su mecenazgo sobre los más prestigiosos artesanos, quienes exponen sus mejores obras o inventos para que el público decida cuáles son los vencedores. El premio reporta un gran prestigio, y los mecenas de los ganadores obtienen un enorme peso político ante el Consejo y los gremios. El Certamen es libre y, en teoría, cualquiera puede presentarse. En la práctica, si un artesano no pertenece a alguno de los Gremios de la ciudad, es bastante difícil que llegue a competir, ya sea porque en la selección de candidatos sea abordado con una buena oferta para que se retire o porque su trabajo sea directamente ignorado. Ni qué decir tiene que más de una familia hará lo que sea necesario para alcanzar esa posición de privilegio, sin que resulte extraño que ocurran accidentes, sabotajes e incluso que se cometan secuestros y asesinatos. Los vencedores de los tres últimos años han sido los artesanos de la familia Rotermaiyer, aunque no son pocos lo que afirman que podría haber habido algunas irregularidades. Este año, la competición promete ser atroz.

Ilustrado por Luis NCT



La inmensa ciudad comercial de Karh

Dylaen
(Ciudad, 17.000+ habitantes)

Siguiendo la costa al noreste de Karh se encuentra Dylaen, una pequeña ciudad cuya principal actividad es la fabricación de embarcaciones. Sus astilleros tienen una justa reputación, merced al buen hacer de sus trabajadores y artesanos, así como de la materia prima que emplean. Aunque sus navíos no pueden competir con la extraordinaria calidad de los de Kanon o Arabal, las gentes de Dylaen, siguiendo el espíritu comercial de Arlan, han conseguido grandes beneficios gracias a la enorme competitividad de sus precios. Quienquiera que busque un barco por una cantidad razonable, acudirá a los astilleros de la ciudad. La localidad está rodeada por un frondoso bosque que los habitantes aprovechan para obtener toda la madera que necesitan para cubrir sus pedidos. En previsión de futuro, los dirigentes de los astilleros dedican buena parte de su personal a plantar nuevos árboles, conscientes de que sus descendientes podrán depender un día de ello.

El señor de la ciudad es su alcalde Harold Weis (Novel Nv 2, ♂), un hombre de negocios que tiene planes de expandir el poder de Dylaen sobornando a ciertos altos cargos imperiales, con intención de que le concedan un importante encargo para ampliar la armada de Abel ante una posible guerra.

Arboleda de Gwenlynn
(Aldea, 100+ habitantes)

Situada en la parte superior del principado, la arboleda se encuentra en un pequeño valle bajo la protección de antiguos espíritus de la naturaleza y de los escasos pobladores del lugar. Un pequeño grupo de seguidores de Rafael habita el valle, al que consideran un enclave sagrado, para protegerlo bajo el velo de un simple poblado de cazadores y guardabosques. Su líder, el más sabio y anciano de ellos, toma el título de Gaius. La zona es rica en recursos naturales, tales como todo tipo de hierbas curativas (algunas de ellas verdaderamente extrañas) y una extensa fauna, principalmente herbívora, aunque no exenta de inusuales depredadores. En primavera es bastante común que reciban visitas de herbolarios, que suelen contactar con los guardabosques locales que se ocupan de que no se perturbe en demasía la paz de la arboleda. No es frecuente la presencia de furtivos, pero muchos de los que entran sin guía desaparecen en el interior sin que jamás vuelva a vérseles. Debido a que las familias del Consejo reciben todos los años un cargamento de preciadas hierbas y especias de la tribu del valle, las peticiones para su explotación masiva por parte de otros comerciantes son ignoradas, dejando la concesión del lugar a los que tradicionalmente se consideran sus legítimos propietarios. Tol Rauko está al corriente de los rumores pero no ha sacado nada concluyente al respecto, por lo que prefiere emplear sus recursos en otros lugares de mayor interés.



Sirius

Otras poblaciones: *Kalmar, Ennis, Renvyl, Navan.*

Tramas

Como importante principado comercial que es, los personajes pueden ser fácilmente contratados para asegurar el transporte de un determinado cargamento, o velar por la seguridad de un trato mercantil. Además, teniendo en cuenta la gran afluencia de productos que se traen del Nuevo Continente, cabe la posibilidad de que se encuentren, sin saberlo, vigilando algún peligroso artefacto sobrenatural.

La joven esclava: Mientras los personajes viajan cerca del Bosque de Lacán, se acercará hasta ellos una muchachita con expresión desesperada, vestida con simples jirones de ropa. La joven, una verdadera preciosidad de piel oscura, procede de Itzi, donde fue capturada por un grupo de esclavistas y traída hasta Arlan por encargo de la familia Rotermayer para ser vendida a Estigia. Aunque no habla ni comprende absolutamente nada de latín, tratará de explicarles que necesita ayuda para rescatar a sus compañeras, que se encuentran encerradas en un almacén en el interior del bosque. No tiene nada con lo que pagarles, pero desesperada como está, se ofrecerá ella misma como compensación. Sus captores se han dado cuenta de su huida y han enviado un grupo de perseguidores tras ella. Aun así, preocupados de que la noticia llegue hasta la guardia, planean quemar el almacén tan pronto como les sea posible para evitar ser incriminados, incluso si tienen que hacerlo con las prisioneras dentro.

Con todo, existe una complicación adicional. La joven que les ha pedido socorro, cuyo verdadero nombre es Gaika Mzilaki (Novel Nv 1, ♀), es la princesa de una tribu de Itzi que ha sido entregada en sacrificio a un viejo espíritu demoníaco de la podredumbre llamado Kuazkelmonde. A causa de la marca anímica que el demonio puso en ella desde el mismo momento en el que nació, la joven desprende cierta aura sobrenatural que hace que el espíritu pueda sentirla desde cualquier parte. En estos momentos se encuentra cruzando el océano a través de la Vigilia para recuperar a su ansiada presa.

Las muertes de la luna llena: El alcalde de Londure, Sorah Baxter (Novel Nv 1, ♂), tiene un serio problema. Su amada esposa Eleonore ha sido poseída por el espíritu de una Asagiri (Ver *Compendio de Seres*) y, creyendo hallarse ante un caso incurable de licantropía, la encierra en los sótanos de su mansión las noches de luna llena junto con algunos pobres desgraciados, para que sacie su instinto depredador. El alcalde ha contratado a un inmoral grupo de mercenarios llamado Los Cantores para que le consigan víctimas, las cuales suelen encontrar entre los borrachos y mendigos que rondan por los callejones a altas horas. Para evitar sospechas, Los Cantores han sido convertidos recientemente en guardias de la ciudad, y patrullan por la zona donde ocurren las misteriosas desapariciones. Eleonore no sospecha nada de su estado y Sorah se encuentra cada vez más desquiciado por las atrocidades que se ve obligado a respaldar por su mujer.

La última víctima, un joven de dieciséis años, es el hijo de un viejo burgués que se niega a dar por perdido a su hijo. El hombre, lleno de rabia, quiere encontrarlo a cualquier coste o, en caso de que ya sea demasiado tarde, que los culpables paguen por sus actos. Ese deseo le llevará a contratar a un grupo de investigadores, pues la guardia no parece estar haciendo nada por solucionarlo. Otra posibilidad interesante sería que algún conocido de los personajes, o uno mismo de ellos, haya sido secuestrado por Los Cantores.

Vino peligroso: Uno de los productos de mayor calidad de Arlan son sus vinos, y entre los tintos, unos de los mejores son los procedentes de las bodegas de la familia Gudmunson, cuya producción y distribución recae en estos momentos en las manos de Simón Gudmunson y su prometida Christina, ambos residentes en

Karh. Desde hace años, una gran parte de su cosecha era vendida a un caprichoso terrateniente de Togarini aficionado al vino de los de Gudmunson pero, debido a los recientes enfrentamientos con la Alianza Azur, el comercio se ha vuelto más complicado. Sin embargo Simón, un hombre de recursos, no está dispuesto a renunciar a su mejor cliente y desvía las remesas a través de otros principados neutrales.

En los últimos meses Paul Wedger (Asesino Nv 4, ♂), un productor de vino de dudosa calidad y vecino de Simón, se ha encaprichado de Christina. Ha intentado conquistarla sin éxito en varias ocasiones, pues ella está enamorada de su futuro esposo. Sin embargo, Paul no desiste en su objetivo y pretende conseguirla a cualquier precio. En realidad es un espía que trabaja para Les Jaeger, y puesto que hace poco que se enteró de las exportaciones de los Gudmunson en Togarini, se las ha apañado para colar información secreta en el envío de vino y denunciarlo con posterioridad haciendo que detengan a Simón. No obstante, como tampoco quiere perder la información, ha optado por amenazar primero a Christina con denunciar a su prometido por traición si no le abandona. La joven no está dispuesta a ceder al chantaje de Paul, pero no quiere contárselo a Simón, pues teme que este podría enfrentarse al chantajista e igualmente ser denunciado.

De ese modo, Christina podría contactar con los personajes para pedirles ayuda. No le importa cómo lo hagan, siempre y cuando eviten recurrir a la violencia, pues la detesta. La chica sólo espera poder seguir tranquilamente con su vida, casarse con su novio y que este siga con su negocio. Ni siquiera podrá pagarles, pues ella no tiene ingresos aparte de los de Simón, y no desea que se entere de nada de lo ocurrido; pero podría compensarles con varias cajas de vinos de reserva que se pueden vender a buen precio. Claro está, ni siquiera ella comprende muy bien lo peligroso que es Paul.

Arquetipos genéricos de Arlan

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más llamativos de Arlan. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Burgués arlarense

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65/45; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 60; **HE** 60; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 20, Nadar 15, Estilo 20, Intimidar 15, Frialdad 20, Liderazgo 40, Persuasión 80, Advertir 30, Buscar 10, Animales 40, Ciencia 20, Historia 20, Memorizar 40, Tasación 100, Baile 10.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Comerciante arlarense

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 55/50; **Pv** 85; **TA** No; **HA** 20; **HE** 20; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 6 POD: 6
Habilidades: Montar 10, Nadar 10, Intimidar 10, Persuasión 75, Advertir 40, Buscar 10, Ciencia 10, Herbolaria 40, Memorizar 70, Tasación 95
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 35.

Guardia de Arlan

Categoría Guerrero Acróbata; **Nivel** 3
Turno 85/65; **Pv** 135; **TA** Cuero endurecido; **HA** 115; **HE** 120; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 8 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 6 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 50, Atletismo 50, Montar 40, Nadar 60, Saltar 55, Trepar 20, Estilo 40, Liderazgo 10, Persuasión 15, Sigilo 20, Advertir 30, Buscar 15, Frialdad 10, Trucos de manos 45.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Montar +5, Nadar +10, Persuasión +20, Historia (local) +10, Tasación +20, Navegación +15.

Burgués / Alta burguesía: Montar +10, Nadar +10, Persuasión +20, Estilo +5, Historia (local) +10, Tasación +20, Navegación +5.

Tabla 7: Arlan

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-5	Clase baja	La ropa que llevas, comida para unos días, unas cuantas posesiones de poco valor o algún arma de poca calidad. 3 MC.
6-70	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje bastante completo, alguna que otra arma o producto del Nuevo Continente. 75 MP.
71-100	Burgués	Una montura o barcaza, varias mudas de ropa variada, raciones de calidad para más de una semana, equipo bastante completo que puede incluir algún arma, armadura ligera y productos del Nuevo Continente. 50 MO.
Priv.	*Alta burguesía*	*Un velero de dos o tres palos, algunas monturas (incluyendo purasangres), toda clase de ropa de calidad, acceso a equipo variado de cualquier parte del mundo y cualquier clase de arma o armadura. 500 MO.*

KANON

Capital: Brudge.
Número de habitantes: 3.100.000+
Etnias principales: Asher (82%), aion (10%), vildianos (6%), daevar (1%).
Forma de gobierno: Monarquía (Principado Imperial).
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Kaniano.
Bandera: Blanca y azul con un barco en el centro.
Nombres masculinos: Alesky, Aron, Borys, Celestyn, Dawid, Ferdynand, Gustaw, Ignacy, Iwan, Janek, Kornel, Ludwik, Marek, Miloslaw, Tymon, Witold, Zygfryd.
Nombres femeninos: Ania, Edyta, Ewa, Hania, Kaja, Lidia, Malwina, Melania, Ola, Patrycja, Seweryna, Sylwia, Urszula, Waleria, Wiola, Zoja.
Apellidos: Adamski, Aviza, Bielenda, Ceran, Czekaj, Derda, Dubilas, Faron, Harasym, Jaktorowo, Kalak, Nowak, Parzysz, Polek, Rawa, Tokarski, Wyrostek, Zachemski.

Kanon es el principado situado más al sur de todos los que se han mantenido integrados en el Sacro Santo Imperio; una tierra cálida y propensa a las precipitaciones, de cultivo fértil y variada vegetación. El territorio tiene escasos accidentes naturales, caracterizándose por sus inmensos páramos, llanuras y sus vastos bosques de hayas.

Kanon mantiene una fuerte economía gracias a sus célebres astilleros, donde se fabrican más de un centenar de grandes galeones al año e incontables navíos menores. Sus barcos, cuya fama se extiende por todo el continente, son ampliamente reconocidos como los mejores del mundo. También obtienen grandes ingresos de la exportación de pescado y de las tasas que cobran a embarcaciones de otras naciones por su escolta marítima. El país es pobre en recursos minerales, así que se ve obligado a importar metales de otros lugares, aunque suple esta carencia gracias a las grandes cantidades de madera de calidad que extraen de sus bosques.


†Arkángel
ABEL
Río Zafir
Sura
†Yirath
Tharsis
†Eytan
BOSQUE DE AVALBANE
†Puerto de Eburah
†Puerto de Eien
COSTA DE LOS PESARES
†Isla sin Nombre
Yura
Arias
COSTA DE LOS ANHELOS
PRESTA
KIRDAN
Hod
Reisz
†Brudge
CORDILLERA DE LA CICATRIZ
†Aldon
BOSQUE BLANCO
Río Calmo
PASO DEL FIN
†Morín
†Iglesia de San Bernabé
ADLIA
BOSQUE DE COZAL
LAGO VERDE
†Alanis
†Ferrant
CAMPOQUEMADO
Berke
†Bendeck
KANON
†Castillo de Odessa
†Kassia
ISLA DE PÁLIAS
TIERRA DE CENIZAS
Khor
†Waldermar
Terhel
†Americh
BOSQUE DE SCHAEFER
PRADERA DE LOS CAÍDOS
LAGO DE CRISTAL
†Raverna
Korin
†Malakai
Lenard
†Hirsch
LLANOS SANTOS
Ciavolo
†Holzburg
LLANURAS DE FUCHS
Río Turín
Enna
BELLAFONTE
†La Gran Universidad
LUCRECIO
†Elisio
BOSQUE DE METZGER
†Du'Lucart
†Krause
SIERRAS BLANCAS
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

El gobierno de Kanon sigue desde sus orígenes el modelo tradicional del Sacro Santo Imperio; todo el territorio es regido por un príncipe, que ejerce las funciones de monarca supremo, asesorado por un consejo de altos nobles. Milek Vanderveer Janssen es el actual gobernante, un hombre de mediana edad caracterizado por su comportamiento meditabundo. Lleva años tratando de acaparar mayor poder personal, lo que le ha ocasionado ciertos roces con la aristocracia.

No hay muchas ciudades de gran tamaño y, a excepción de un par de enormes puertos, todo el territorio interior se encuentra plagado de dispersas granjas o pequeños latifundios dedicados a la agricultura o la tala de árboles, con los que abastecer las necesidades de los núcleos de población.

El principado goza de un bien entrenado ejército, pero palidece en comparación con su armada. Combinando sus propios galeones con los que se encuentran bajo las órdenes del Señor de la Guerra en sus costas, en Kanon se reúne casi el setenta por ciento de las fuerzas navales del Sacro Santo Imperio.

La actual disgregación de Abel ha afectado ligeramente la estabilidad del territorio, pues algunos nobles importantes pensaron que, tras la muerte de Elías Barbados, era el momento apropiado para separarse del Imperio. La situación pudo convertirse fácilmente en una importante guerra civil de no ser por la rápida actuación de los ejércitos imperiales en el territorio, que en combinación con las fuerzas del príncipe, consiguieron calmar pronto los ánimos de los insurrectos sin derramamiento de sangre. Actualmente sus habitantes tratan de seguir sus vidas con normalidad, pero muchos sienten la tensión bélica de estar en la frontera entre Togarini y Bellafonte, donde de poco les serviría su poderosa armada. Muchos estrategas opinan que, en el caso de llegar a producirse la guerra que todos temen, el paso lógico de la Alianza sería atacar Kanon en primer lugar. Por supuesto, los kanianos no se sienten muy a gusto con esa idea.

Sy´luen, los Señores del Agua

De entre todos los maravillosos tipos de embarcaciones que se construyen en los astilleros de Kanon, sobresalen especialmente los Sy´luen, los Señores del Agua. Se trata de extraordinarias naves en las que se mezclan los más adelantados principios de la aerodinámica con algunos elementos místicos. Pueden ser de casi cualquier tamaño o clase, pero todas ellas se caracterizan por la madera blanca que se usa para su fabricación y las enmarañadas simbologías que los recorren. Un Señor del Agua no sólo es extremadamente más rápido que otro barco de su categoría, sino que permite maniobrar y resistir los azotes del mar de un modo increíble. Hasta la fecha, ninguno de ellos se ha hundido por causas naturales.

Los Señores del Agua se encuentran inspirados en las ancestrales embarcaciones de los Duk´zarist, de quienes los primeros maestros astilleros trataron de copiar su manufactura. Incapaces de usar apropiadamente la madera de Ghestal, emplearon la que obtenían de los bosques sagrados élficos para confeccionar los Sy´luen, obteniendo unos resultados sorprendentes.

Sólo un limitado número de maestros constructores conocen las complicadas técnicas de la fabricación de los Sy´luen, y todos ellos son considerados de suma importancia para el principado. El Sacro Santo Imperio les otorga normalmente un cuerpo de protección de caballeros de la Orden del Cielo, para asegurarse así de que sus secretos no caigan en manos peligrosas.

Usualmente, todos los Sy´luen que se construyen son para uso imperial, pero en ocasiones se han fabricado algunos por encargo privado, invirtiendo astronómicas cantidades de dinero. En estos casos, es necesario obtener un permiso imperial o del príncipe de Kanon, lo que resulta extremadamente inusual.

Cultura y sociedad

La mayoría de habitantes de Kanon son granjeros y agricultores que viven en pequeñas comunidades rurales o grandes caseríos independientes. No muy habituados a la ajetreada vida de las ciudades, suele ser gente tranquila que pasa los días siguiendo las viejas costumbres que sus padres y abuelos practicaron antes que ellos. La familia tiene gran valor en su sociedad y es común que los distintos parientes se conozcan y ayuden entre sí, incluso cuando se encuentran a centenares de kilómetros. Es un pensamiento generalizado que la educación escolar no es más que una pérdida de tiempo, y los progenitores prefieren normalmente ser ellos mismos quienes inculquen a sus descendientes aquello que consideren importante.

Es algo muy frecuente que los hijos hereden siempre la profesión de sus padres. En consecuencia, las ocupaciones suelen ser cerradas y es difícil para un joven salir del círculo que los suyos le tienen destinado. El único servicio que se contempla con cierto orgullo en todas las familias es el de formar parte de la armada imperial, lo que se convierte en una fácil vía de escape para aquellos que no desean seguir los pasos de sus antecesores.

Kanon posee una fuerte presencia feudal y casi todas las familias conservan lazos de servidumbre hacia alguna gran casa noble. La férrea estructura estamental prohíbe completamente las bodas entre nobles y plebeyos, bajo el riesgo de perder los títulos.

La gente de la costa suele ser mucho más metropolitana que la de campo, pero a pesar de todo sigue actuando de un modo tradicional muy similar al estilo de la del interior.

Afrontar lo sobrenatural

La mentalidad de los habitantes de Kanon es bastante cerrada hacia lo inexplicable. Desde los albores del Imperio sus pobladores siempre han considerado lo sobrenatural como una fuerza oscura que hay que temer, ya que sólo trae consigo dolor, perversión y muerte. La fuerte presencia de la Iglesia en el principado ha propiciado también la creencia generalizada de que cualquier habilidad inexplicable es algo demoníaco, y que hay que acabar con ellas de raíz para evitar un mal mayor.

Paradójicamente, los maestros astilleros usan limitadas formulas sobrenaturales para la construcción de los Sy´luen, aunque la Iglesia, incapaz de atacar una tradición tan enraizada e importante para la flota del Imperio, declaró siglos atrás que esas prácticas tienen sus bases en las bendiciones de los santos y los ángeles.

Si los habitantes de Kanon presencian actos inexplicables, no dudarán en acusar de brujería a quienquiera que los haya ejecutado, informando puntualmente a la Inquisición. A veces, se han llegado a dar casos de linchamientos cuando el uso de poderes sobrenaturales ha sido violento o tenido fines delictivos.

Historia de Kanon

Antes de la fundación del Imperio, las tierras del principado de Kanon eran una zona salvaje donde convivían diversos grupos étnicos. Durante la Era del Caos las naciones Sylvain trataron de unificar el territorio, pero la presencia de centenares de dragones y altos elementales lo hizo virtualmente imposible. Los escasos hombres que moraban allí aprendieron a coexistir con grandes fuerzas sobrenaturales, sobreviviendo a ellas como les fue posible. En tiempos posteriores al Mesías, la insignificante presencia humana en la zona hizo que ninguno de los Reinos Santos se sintiera interesado en anexionarse estas tierras, y menos al saber a qué fuerzas conllevaría enfrentarse.

La cercanía del territorio con el Mar Interior hizo que la activación de la máquina de Rah provocase terribles consecuencias para las entidades que se encontraban allí, destruyéndolas o, en el mejor de los casos, aletargándolas durante siglos. Ello provocó una rápida expansión de las familias humanas que residían en la zona, quienes pronto se vieron reforzadas por los refugiados de la guerra.

Kanon se convirtió en principado del Imperio en 235, un año después de que las fuerzas de Abel irrumpieran en la zona. Desgraciadamente, su príncipe Jareck Stanislaw fue asesinado por un grupo de hechiceros, quienes trataron de tomar el poder en una rápida revuelta. Resuelto

a dar ejemplo, Zhorne encargó la pacificación del territorio a uno de sus viejos compañeros de guerra, Kaz Vanderveer Janssen, quien exterminó cualquier resistencia sobrenatural de modo contundente y se convirtió en el nuevo príncipe. Durante los siguientes años, hubo varios levantamientos de clanes familiares que, acostumbrados al uso de fuerzas místicas, no admitían la imposición de las doctrinas cristianas que prohibían la magia. Aun así, una fuerte presencia de la Iglesia y el valioso apoyo de Abel en el desarrollo y seguridad del territorio, consiguieron que la práctica totalidad de Kanon abandonara tales artes.

Durante el siglo quinto, las ciudades costeras empezaron a experimentar un gran florecimiento, y a la vista de la calidad de sus embarcaciones el Emperador decidió invertir mucho dinero y esfuerzo en renovar completamente su armada. Ello supuso que miles de jóvenes se uniesen a la marina, dando así los primeros pasos para formar la descomunal fuerza naval del principado.

En 652 y posteriormente en 701 entró en guerra con Lucrecio, aunque ambos conflictos, de los que Kanon salió vencedor, se desarrollaron con muy pocas víctimas siguiendo las normativas imperiales y bajo el estrecho arbitraje de los Señores de la Guerra.

La desunión del Sacro Santo Imperio y la muerte del Emperador produjeron un estado de momentánea confusión en el principado. Algunos nobles exigieron al príncipe Milek que se separase de Abel, pero este, apoyado por la gran mayoría del pueblo, prefirió mantenerse fiel a la Corona y jurar fidelidad a la Emperatriz. Aun así, un reducido número de familias nobles importantes mantienen fuertes lazos con Togarini y apoyan a la Alianza Azur, lo que acentúa aún más la sensación de tensión ante la posibilidad de una guerra.

Accidentes geográficos relevantes

Kanon es un territorio llano, carente casi en su totalidad de montañas o importantes desniveles. Lo único que realmente le caracteriza son sus grandes praderas y bosques dispersos por todo el principado

Campoquemado: La región que actualmente se conoce como Campoquemado fue hasta hace poco un bosque verde y frondoso. Pese a su pequeño tamaño, la tierra era especialmente rica y los árboles crecían altos y fuertes, por lo que suponía una gran fuente de madera de calidad. Desafortunadamente, hace menos de cinco años la mayoría de los árboles enfermaron y sus hojas fueron cayendo, al tiempo que se pudrían sus troncos. Herboristas y botánicos de todo el Imperio acudieron intentando salvar la foresta, pero no obtuvieron ningún resultado. Finalmente, y para prevenir que la enfermedad se extendiera al bosque de Cozal, el ejército se vio obligado a provocar un fuego que lo abrasara todo.

Desde entonces, la zona se conoce como Campoquemado y es poco más que una extensión de tierra yerma y negra, salpicada por algunos vestigios de árboles carbonizados que aún se mantienen en pie. Afortunadamente, la drástica medida fue efectiva y se consiguió acabar con la enfermedad, evitando así que se propagara hasta otros bosques.

Aun así, tanto miembros de Samael como de la Orden de Magus están enormemente preocupados, puesto que el fuerte ambiente sobrenatural que cubrió el bosque poco antes de que se pudriera, es un claro indicio de que la enfermedad era de carácter místico, aunque se desconoce qué o quién pudo ser el causante. Ambas organizaciones han iniciado una investigación independientemente, temiendo que lo ocurrido en la zona pueda extenderse y provocar problemas. Sea lo que sea, aún existe una posibilidad de que aquello que lo causó se encuentre en alguna parte del bosque.

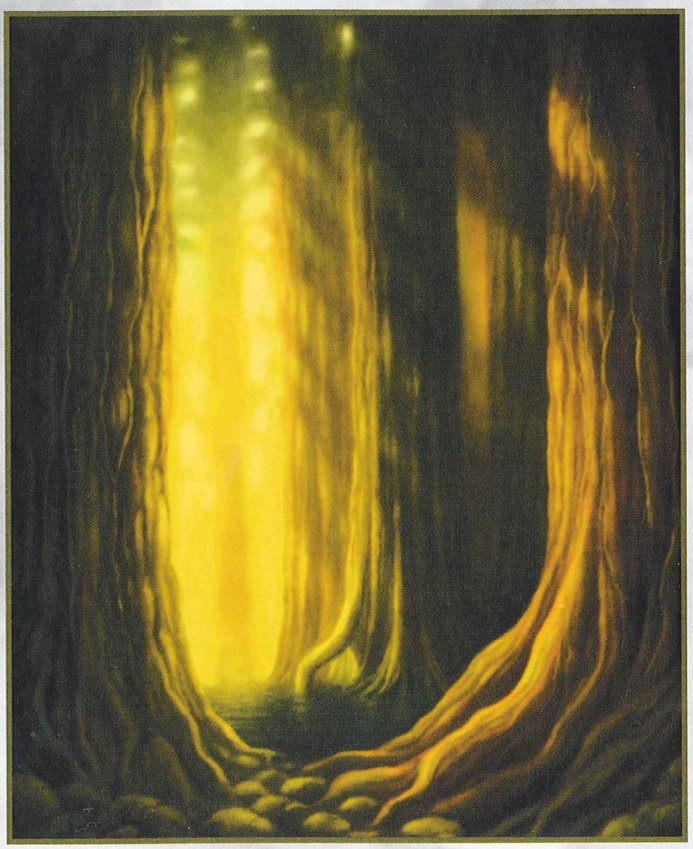
El Bosque Blanco: Este pequeño bosque de árboles albinos, llamados qualdem, es un viejo reducto de los escasos pobladores Sylvain que en el pasado habitaron en la región. Se trata de un lugar sagrado dedicado a la Beryl Rafael, y todo lo que crece en su interior se encuentra imbuido de una fuerte presencia luminosa. La madera que se extrae de estos milenarios árboles es la que se utiliza para construir los Sy´luen, y sólo es posible talar un limitado número de ellos al año. El lugar se considera un tesoro imperial y está protegido por un pequeño destacamento de caballeros de la Orden del Cielo.

Lago verde: Este extraño sitio es uno de los parajes más representativos de Kanon, un lugar de obligatoria visita para los que quieran disfrutar de un hermoso paisaje. En este gran lago crece un inusual tipo de árbol capaz de desarrollarse en las profundidades del agua. Sus copas sobresalen varios metros por encima de la superficie, reflejándose en ellas y dándole a las cristalinas aguas una hermosa tonalidad verdosa.

Pradera de los Caídos: Se llama así al estrecho territorio que se extiende al sureste del principado en la costa del Mar Interior, más allá de la Tierra de Cenizas. Es una región de llanuras cubiertas de flores blancas y suaves colinas. En la costa hay algún que otro pueblo pesquero, dedicado principalmente a la obtención de marisco. A pesar de la apariencia apacible y relajada de la zona, en el pasado se libraron algunas importantes batallas aquí, cuando en 652 y 701 Kanon entró en guerra con Lucrecio. Aunque no hubo tantas muertes como en otros escenarios de conflictos bélicos, el reflejo de la Vigilia quedó extrañamente afectado, por lo que allí las flores albinas están teñidas de un color rojo sangre. Aquellos que las huelen se sienten adormecidos y, si no consiguen escapar pronto, quedan sumidos en un letargo eterno del que no pueden despertar. La "llave" para abrir la Vigilia en el Prado de los Caídos es derramar sangre sobre las flores, aunque no es algo que siempre funcione.

Bosque de Cozal: Situado en la zona central de Kanon, Cozal es el bosque más extenso del principado, un lugar conocido por sus grandes hayas y abetos. Centenares de árboles son talados a diario para proporcionar la valiosa madera de los aserraderos. A causa de su gran tamaño, siempre ha sido imposible limpiarlo de los peligrosos animales salvajes que habitan en su interior, aunque estos han aprendido a no acercarse demasiado a las afueras y se limitan a atacar a aquellos que se adentran demasiado en solitario.

En las profundidades del bosque hay extensas zonas completamente inundadas por las que resulta muy difícil pasar. Hasta el momento, son pocos los que han llegado tan lejos, y nadie puede aseverar a ciencia cierta que puede haber en el corazón de la gran espesura.



Las profundidades del Bosque de Cozal

Ilustrado por Raúl Rosell

La Tierra de Cenizas: En la parte suroeste del principado se encuentra su región más inhóspita, una zona árida y rocosa que se extiende durante varios kilómetros. Todo el lugar está repleto de fumarolas, y la temperatura allí alcanza valores extremos, llegando a superar en ocasiones los cincuenta grados. Algunos geólogos han aventurado que todo se debe a la existencia de corrientes de lava subterráneas, que provocan el calor y los continuos escapes de gas. No obstante, el secreto que ocultan las fumarolas es bastante distinto. Bajo tierra dormitan más de un centenar de dragones, aletargados durante setecientos años por el poder que desencadenó Rah. Sólo una de las criaturas está despierta, velando por ellos y haciendo que sus sueños no influyan en el comportamiento del hombre: Manah, la inmortal Wrym de Gaira que se encuentra ligada al Shajad Erebus, señor de los sueños y lo sobrenatural. Gracias a su poder, toma la forma de una hermosa mujer de ojos dorados y pelo de color ceniza, aunque también se convierte en cuervo cuando quiere rehuir a alguien. Por lo general, vaga erráticamente por la Tierra de Cenizas evitando ser vista por los hombres, salvo cuando se encuentra mortalmente aburrida y le apetece hablar un rato con alguien. Naturalmente, jamás revela a nadie su verdadera naturaleza. Por qué se mantiene allí durante siglos y sin hacer más que observar, es algo que nadie sabe.

Lugares de Interés

Salvo por sus puertos y astilleros, Kanon no goza de grandes poblaciones o ciudades. Por el contrario, hay centenares de diminutas aldeas rurales, grandes latifundios privados y algunas granjas apartadas.

Aldon

(Comunidad rural, 5.000+ habitantes)

La comunidad de Aldon es una agrupación de diminutas aldeas y granjas que se extiende al noroeste del principado. Salvo unos cuantos edificios de piedra, las viviendas son simples caseríos de madera poco sofisticados. Aunque cada población se encuentra ligeramente separada de las otras (a veces, incluso a un par de horas de camino), todas mantienen un arraigado sentimiento de unidad que se remonta a varios siglos de antigüedad. Acostumbrados a trabajar codo con codo durante los años de dificultad, las familias que componen Aldon tienen importantes deudas entre sí, que sus hijos han heredado durante generaciones. La comunidad se encuentra gobernada por los barones de Roza, Taid y Olesia (Novel Nv 2, ♂ y Guerrero acróbata Nv 3, ♀), a quienes las gentes aprecian y aceptan como unos miembros más de su congregación.

Bendek

(Ciudad, 238.000+ habitantes)

Generalmente los extranjeros suelen pensar que Bendek es la capital de Kanon, por tratarse de su ciudad de mayor tamaño. Originariamente fue una gran fortaleza militar erigida durante los años de la construcción del Imperio, alrededor de la cual las víctimas de la guerra fueron levantando sus casas. El centro de la ciudad está formado por los barrios más viejos y pobres, mientras que los de la periferia pertenecen a burgueses o familias nobles. La gran mayoría de las construcciones están hechas en piedra, aunque hay centenares de árboles y parques dispersos por todas partes. Bendek es el principal núcleo mercantil del principado por su cercanía a Americh, lo que supone un incesante flujo de mercancías y dinero gracias a los productos que entran y salen de la ciudad de libre comercio.

También es particularmente famosa por la Catedral del Dragón, un enorme santuario en el que se exhibe el cráneo de una de estas grandiosas bestias. Dichos restos han sido objeto de polémica durante años, pues tanto Tol Rauko como un importante sector de la Iglesia encontraban impropia su exhibición, aunque finalmente acordaron conservarlos allí por intervención del propio Emperador.

El señor de Bendek es el barón Brede Kazaria (Novel Nv 3, ♂), quien mantiene una estrecha relación mercantil con el consejo de comerciantes de Americh.

La iglesia de San Bernabé

(Edificación, 100+ habitantes)

Situada a escasa distancia de la costa en la parte sur del principado se encuentra la iglesia de San Bernabé. El edificio fue construido hace dos siglos en conmemoración del lugar donde nació el santo que le da nombre, quien dedicó su vida a ayudar a los niños desfavorecidos. La iglesia, un gran edificio rodeado de grandes praderas verdes, sirve actualmente como orfanato para ellos. Actualmente hay cerca de un centenar de jovencitos, que crecen felices junto a sus tutores como una gran familia. San Bernabé está conducido por dos jóvenes monjas y el padre Alexias, un hombre de mediana edad afable y cariñoso al que todos aman.

Alexias, el ángel exterminador

El padre Alexias (Sombra Nv 11, ♂ Antiguo) es en realidad uno de los más importantes y poderosos Altos Inquisidores de la Iglesia, temido incluso entre los suyos por ser un asesino nato dotado de inconcebibles poderes y habilidades. Ataviado con su oscura gabardina negra y sus Legisladores gemelos, Umbra y Thanathos, ha traído la muerte a tantas entidades consideradas inmortales que ha recibido el sobrenombre de "ángel exterminador". A veces su trabajo le obliga a ausentarse largos periodos de tiempo de San Bernabé, pero siempre regresa al orfanato a ocuparse de los niños, que para él son su luz. El Decimotercer Cardenal emplea a Alexias únicamente para misiones especiales, y la mera mención de su nombre causa terror entre los miembros de Samael, Magus o Yehudah. Naturalmente, nadie en San Bernabé conoce su secreto, al igual que sus enemigos desconocen dónde pasa su tiempo libre el ángel exterminador.

Oscuro, cruel y despiadado con lo sobrenatural, a la vez que cálido y cariñoso con los niños, hace sólo unos meses Alexias se ha encontrado con el mayor dilema moral que jamás hubiera esperado afrontar. Tras ejecutar implacablemente a una pareja de Daimah, escuchó unos llantos y descubrió a la hija de sus dos víctimas, de apenas unos cinco años. Al ver a la asustada chiquilla mirándolo con ojos vidriosos, sintió flaquear sus fuerzas y se vio incapaz de matarla. Sin entender él mismo el porqué, la recogió y la llevó consigo a San Bernabé, donde la afectuosa pequeña se encariñó con él como si fuera su padre. Alexias teme que un día no pueda ocultar a sus compañeros la presencia de la niña cuando tengan que encomendarle una misión, pero al mismo tiempo se ve incapaz de ejecutarla.

Castillo de Odessa

(Fortaleza, 3.000+ habitantes)

Hasta hace sólo unos meses, la fortaleza de Odessa había sido ocupada por los barones de Rasia, un matrimonio de poderosos nobles que fueron investigados en el pasado por la Inquisición como posibles practicantes de brujería. Los barones pertenecen al grupo de aristócratas que desearon la separación de Kanon y el Imperio, e incluso enviaron asesinos a atentar contra el príncipe Mileck para, en el desconcierto provocado por su muerte, tomar el control mediante un tratado con la Alianza Azur. Tras ser descubiertos y su trama desorganizada, el matrimonio huyó y se encuentra en paradero desconocido.

El castillo en sí es un enorme bastión muy bien conservado, con media docena de grandes torres y dos enormes patios de armas. Despues de la marcha de los barones, la fortaleza ha sido ocupada por tropas del Señor de la Guerra, quien pretende usarla como un importante baluarte de defensa. Hasta el momento, los investigadores del pequeño regimiento han descubierto que Odessa esconde centenares de intrincados pasadizos y cámaras secretas, en algunas de las cuales han encontrado objetos y escritos de oscura procedencia.

Kassia

(Fortaleza, 8.000+ habitantes)

Fortaleza construida por la familia Vanderveer en el año 653 tras la primera guerra con Lucrecio, este antiguo bastión ha probado ser de vital importancia para el Imperio ahora que Kanon limita con las fronteras de la Alianza Azur. Es una edificación de tres torres y altas murallas, situada en una pequeña meseta que le da un enorme valor estratégico. El lugar, en el que hasta hace unos años se encontraban sólo unos cientos de soldados del principado, ha sido reforzado a toda prisa con tropas de Kanon y del Señor de la Guerra.

Kassia se encuentra bajo las órdenes de la comandante Lidia Piryk (Guerrero Nv 5, ♀), una de las pocas mujeres que ha logrado ascender hasta tal rango en el ejército imperial. Aunque su principal cometido es vigilar las acciones de la Alianza, no puede evitar sentirse intranquila al encontrarse tan cerca de Lucrecio y de su príncipe.

Brudge

(Ciudad, 79.000+ habitantes)

La capital de Kanon se ve a veces eclipsada por otras ciudades de gran renombre como Bendek, pero a pesar de ello, es la urbe más importante del principado. Se construyó en el siglo cuarto usando como base un pequeño poblado pesquero, aunque cuando empezaron a fabricarse los primeros barcos el Imperio invirtió grandes sumas en construir los mayores astilleros del Mar Interior. Con tanto oro circulando, la ciudad se desarrolló prósperamente y el príncipe levantó en ella la sede del gobierno para supervisar adecuadamente la creación de la nueva armada imperial. Brudge es un enorme baluarte de piedra, madera y metal, magníficamente trazado por los arquitectos de Abel. La ciudad combina hermosos adornos con la utilidad militar de cualquier ciudad-fortaleza de Dalaborn. Los edificios suelen ser bastante sobrios, pero también tiene muchos monumentos y grandes mansiones. Su puerto es espectacular, y a menudo han llegado a reunirse varios cientos de galeones en sus diques. Uno de los lugares más representativos es el famoso museo de la armada, en el que se guardan todo tipo de artefactos de guerra, desde meras espadas a barcos enteros, usados en todos los conflictos del Imperio durante los últimos siete siglos.

Más de la mitad de la población son marinos de la armada o trabajan en los astilleros. Hay también muchos nobles viviendo en la ciudad, procedentes casi siempre de altos cargos de la marina.

Rica en manufactura (especialmente en artesanía de la madera), Brudge goza de muchas líneas comerciales, aunque sus inmensos astilleros son los que les proporcionan verdadera riqueza a sus habitantes.

La ciudad carece de murallas por tierra, pero cuenta con un sofisticado sistema de defensa marítimo llamado "El Pulgar de Dios", que asegura la protección de la armada mientras se encuentra amarrada. Se trata de un complejo mecanismo que se extiende por el fondo del mar y que permite levantar enormes aristas de metal desde el lecho marino. El sistema de control se encuentra en la Torre del Pulgar, un edificio que goza de una seguridad increíble. Nadie sabe con seguridad cómo o quién construyó semejante artefacto, pero no son pocos quienes opinan que, más que construirlo, los Señores de la Guerra encontraron "El Pulgar de Dios" por pura casualidad.

La ciudad está comandada por el mismísimo príncipe Milek Vanderveer Janssen (Guerrero Nv 5, ♂), a quien se le conoce por su carácter serio y su fidelidad al Imperio.

Otras poblaciones: *Berke, Reisz, Terhel.*

Tramas

Aunque por lo general las grandes llanuras de Kanon son un sitio tranquilo, existen todo tipo de elementos que los personajes pueden tener que afrontar en un lugar donde la tensión bélica es tan evidente. Además, Kanon, principado conocido por sus barcos mercenarios, siempre está buscando nuevos talentos para ayudar a proteger las embarcaciones que estos escoltan.

La Anciana: Si los personajes se encuentran de camino por las enormes praderas de Kanon y buscan alojamiento, se encontrarán con la pequeña y tranquila granja de Roza Telki, una simpática anciana de afable sonrisa pero algo quisquillosa. Roza les ofrecerá cobijo sin coste, siempre y cuando ellos la ayuden a hacer algunas simples tareas como pago. Desafortunadamente, la anciana no es ni remotamente lo que parece. Última descendiente de la estirpe de una brutal familia de ritualistas oscuros, asesina a sus huéspedes para devorar su carne y alargar su vida. Tiene casi dos siglos de edad y se ha convertido en una reina ghoul, ni viva ni muerta, capaz de aparentar ser humana.

Roza tratará de drogarles usando un potente somnífero en la cena y, si tiene éxito, los arrojará desarmados al enmarañado sistema de túneles que recorren su granja, donde se encuentran sus retoños, para que estos se coman sus cuerpos y le dejen sólo el corazón. Su "hijos" son un grupo de Gouls que conocen perfectamente el laberíntico recorrido de las cuevas.

El encargo de los barones: Los barones de Rasia, Gerick y Gizella (Hechicero Mentalista Nv 5, ♂ e Ilusionista Nv 6, ♀ respectivamente), quienes se vieron obligados a escapar apresuradamente del Castillo de Odessa al ser acusados de alta traición, se encuentran en la actualidad bajo la protección de la Alianza Azur en Bellafonte. Ambos, poderosos hechiceros que comparten un extraño gusto por realizar experimentos sobrenaturales, ocultan en el interior de su castillo algunos artefactos que tuvieron que dejar atrás en su precipitada huida. Evitando tener que dar explicaciones de sus poderes a los nobles de Bellafonte, han decidido emplear a otras personas para recuperar sus pertenecías, sin importarles lo costoso que sea.

Si los personajes tienen contacto con Sol Negro, el matrimonio podría tratar de acercarse a ellos mediante sus tratos con la organización, o es posible que su fama en ciertos círculos oscuros les preceda y los barones decidan acudir directamente a ellos.

Los barones les darán información de cómo penetrar en Odessa usando algunos de los pasajes secretos, y cómo llegar hasta los salones ocultos donde se encuentra el Salaeth Darh, la "estrella del cambio", y los apuntes de los experimentos que tanto buscan. Naturalmente, no deben dejarse ver por la guarnición del castillo. Si hacen lo que los barones les dicen al pie de la letra, al tratar de escapar por la salida secreta liberarán sin querer a los terribles experimentos de los Rasia, humanos y animales alterados mágicamente hasta ser convertidos en monstruos. Estos seres ocuparán su vía de escape, forzando a luchar contra ellos mientras tratan de escapar del castillo.

Arquetipos genéricos de Kanon

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más llamativos de Kanon, que destacan sobre otros individuos comunes del Imperio. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Maestro astillero

Categoría Novel; **Nivel** 6
Turno 80/60; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 50; **HE** 45; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 5 DES: 8 CON: 5 FUE: 6 PER: 7 INT: 7 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Nadar 100, Estilo 35, Persuasión 25, Advertir 35, Buscar 30, Ciencia 105, Historia 25, Navegación 15, Ocultismo 105, Proezas de fuerza 50, Arte 150, Forja (barcos) 210, Trucos de manos 20.
Resistencias: RF 55, RE 55, RV 55, RM 60, RP 60.

Capitán de fragata

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 70/60; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 90; **HE** 95; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 8 DES: 8 CON: 6 FUE: 6 PER: 5 INT: 7 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Acrobacias 15, Nadar 40, Trepar 20, Estilo 35, Intimidar 15, Liderazgo 45, Persuasión 25, Advertir 35, Buscar 10, Memorizar 20, Navegación 85.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Nadar +15, Advertir +10, Animales +10, Herbolaria +10, Navegación +15.

Nobleza: Atletismo +10, Montar +10, Liderazgo +10, Advertir +10, Persuasión +10, Historia (local) +10, Navegación +20.

Tabla 8: Kanon

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	La ropa que llevas, raciones para uno o dos días, unas cuantas posesiones de escaso valor o algún arma de poca calidad. 3 MC.
11-85	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje o alguna que otra arma. 75 MP.
86-100	Nobleza	Un velero pequeño, una o dos monturas, gran cantidad de ropa variada de calidad, raciones excelentes para más de una semana, toda clase de equipo de viaje que puede incluir armas y armaduras medias. 60 MO.

LA ALIANZA AZUR

La Alianza Azur es en la actualidad el principal bloque de oposición al Sacro Santo Imperio de Abel. Está formado por tres de los antiguos principados más poderosos económica y militarmente de todo el mundo, los cuales optaron por declararse naciones independientes tras la muerte del anterior Emperador. No obstante, al contrario que otros países separatistas, cuyo principal objetivo es distanciarse de Abel, aparentemente la Alianza pretende tomar el control del Imperio o destruir lo que queda de este.



Los territorios que la componen están situados en la zona sur del Viejo Continente. Tienen un clima moderado y una vegetación similar, con grandes bosques, verdes llanuras y numerosas zonas de montaña.

Durante los últimos siete siglos la historia de estos tres principados ha sido la del propio Imperio, pues formaron parte de él desde sus mismos inicios. La única salvedad es que, al encontrarse bajo la influencia del Señor de la Guerra del Sur, siempre han tenido cierta unidad y buenas relaciones entre ellos.

Separados ahora completamente de Abel y de sus leyes, cada miembro de la Alianza conserva su autonomía política, pero forman un frente común de oposición al Imperio. Para decidir sus acciones en conjunto, han constituido un órgano que emula el Alto Senado, el cual recibe el nombre de Triunvirato, pues está compuesto por los tres grandes gobernantes de cada Estado. De entre ellos, Matthew Gaul, antiguo Señor de la Guerra y ahora soberano supremo de Togarini, es considerado popularmente el líder. Se ha declarado a sí mismo heredero del verdadero espíritu de Abel, y no son pocos quienes consideran que pretende formar su propio Imperio. De momento, el lazo que une a los tres antiguos principados es fuerte a causa de su antagonismo compartido, pero con sólo unos cuantos meses de funcionamiento, aún no han sufrido ningún problema o desavenencia interna.

Los ejércitos de la Alianza actúan por separado, pero para lograr una mayor efectividad en conjunto, sus acciones son coordinadas por los Árbitros de Azur, antiguos altos generales del Señor de la Guerra. Uniendo las considerables legiones privadas de cada principado a las poderosísimas tropas del propio Gaul, la Alianza goza del segundo mayor ejército de todo el mundo y, al contrario que Abel, puede reunirlo en un solo frente.

El sistema legal de la Alianza apenas ha cambiado con respecto al tradicional sistema del Imperio, salvo porque se han anulado todas las prerrogativas y edictos de Abel, concediéndose ahora el supremo control al gobernante de cada principado. En los asuntos militares, son los propios tribunales del Triunvirato quienes tienen la última palabra.

La Alianza Azur suele mantener relaciones muy dispares con los distintos principados. Mientras que desea apoderarse por la fuerza de algunos territorios para incrementar su poder económico, como es el caso de Kashmir y Baho, ha tratado de establecer contactos amistosos con posibles aliados. Gabriel y Phaion les otorgan un limitado apoyo comercial, puesto que a pesar de que desean distraer la atención del Imperio hacia el sur, tampoco desean apoyar a la Alianza. En el caso de Lucrecio, a quien la Alianza ha invitado en varias ocasiones a formar parte de ella, no ha obtenido una respuesta favorable o negativa. Finalmente, tratando de lograr un acercamiento a la Iglesia, el Triunvirato ha reconocido plenamente el nombramiento del Sumo Arzobispo Magnus, y ha dado un trato de favor a la Inquisición frente a Tol Rauko. Naturalmente, su oposición más directa es hacia el Sacro Santo Imperio.

La mayor parte de los habitantes de la Alianza consideran que el Imperio ha caído en la más completa depravación y que, desde el fin de la dinastía Giovanni, el trono ha carecido de un legítimo Emperador. Las terribles acciones de Elías bajo la influencia de Eljared demostraron ser nefastas y consideran que su hija, para ellos un mero títere de Tadeus Van Horsman y la Orden del Cielo, sólo traerá otra era de oscurantismo y caos. De hecho, el que Elisabetta no haya sido la que inicie el ataque con superioridad de fuerzas, no es más que otra prueba de su debilidad e incapacidad para ocupar el puesto de Sacro Santa Emperatriz. No son pocos los que desean volver a aquellos viejos tiempos de prosperidad y consideran que, para que el Imperio renazca, primero hay que destruir todo el mal que se oculta en su seno. Para empezar lo que para ellos es una nueva era, han declarado el inicio de un nuevo calendario y comienzan a acuñar su propia moneda, borrando la estampa de Abel de las antiguas.

Arquetipos genéricos de la Alianza Azur

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más llamativos, a la vez que comunes, de la Alianza. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado de Azur

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** Cuero endurecido; **HA** 60; **HP** 70; **Armas** Espada ancha; **Daño** 60
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25(30), Montar 25, Nadar 5(15), Saltar 5(10), Trepar 10(15), Advertir 20, Buscar 10, Frialdad 10, Proezas de fuerza 50, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Soldado profesional de Azur

Categoría Guerrero; **Nivel** 3
Turno 65/40; **Pv** 140; **TA** Mallas; **HA** 100; **HP** 100; **Armas** Espada ancha; **Daño** 65
AGI: 7 DES: 6 CON: 7 FUE: 8 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 30, Montar 40, Nadar 0(15), Saltar 15, Trepar 5(15), Advertir 35, Buscar 20, Frialdad 10, Proezas de fuerza 85, Resistir el dolor 25.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Oficial de Azur

Categoría Paladín; **Nivel** 4
Turno 70/25; **Pv** 155; **TA** Piezas; **HA** 110; **HP** 110; **Armas** Espada ancha; **Daño** 60
AGI: 7 DES: 6 CON: 7 FUE: 8 PER: 7 INT: 6 VOL: 7 POD: 8
Habilidades: Montar 65, Estilo 40, Intimidar 45, Liderazgo 130, Persuasión 35, Advertir 50, Buscar 20, Frialdad 55, Resistir el dolor 60.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 55, RP 50.

Los Árbitros de Azur

No muchas personas desprenden un halo de respeto, veneración y temor semejante al de los Árbitros de Azur. Son los supremos generales de la Alianza, quienes coordinan y comandan las acciones conjuntas de sus ejércitos. En la actualidad hay diez de ellos, aunque es bien sabido que el Triunvirato estudia seriamente la posibilidad de nombrar a tres más en un corto periodo de tiempo.

Los primeros árbitros fueron creados hace algo más de tres siglos por Renard Osborn, el Señor de la Guerra que controlaba los territorios del Sur. Eran sus generales, cuyo título provenía de su capacidad de arbitrar las guerras y declarar a un bando u otro ganador. Ahora, con la creación de la Alianza, la mayoría de ellos ha permanecido fiel a su superior directo, adoptando el papel de organizadores, estrategas y mariscales de campo. Desde que fue nombrado Señor de la Guerra, Matthew Gaul empezó a reunir a Árbitros cada vez más afines a su propia filosofía personal.

La verdadera identidad de un Árbitro es desconocida, puesto que cuando reciben el título se desvinculan completamente de su vida anterior, adoptando un nuevo nombre. A partir de ese momento, será el que usen durante el resto de sus días. Además, ocultan su rostro tras una máscara o yelmo de metal del que jamás se desprenden en público. Dichos yelmos, que van acompañados de características armaduras sobrenaturales, son artefactos con la capacidad de alterar la voz de su usuario y escudarle contra cualquier conjuro o habilidad de identificación o localización.

La mayoría están dotados de alguna clase específica de habilidad sobrenatural, que no temen usar en la consecución de sus objetivos y de los de la Alianza. De momento, sólo seis de los diez actúan abiertamente dentro de las fronteras de su territorio, mientras que el paradero o función de tres de los cuatro restantes es desconocida. El décimo se encuentra en Kashmir organizando la conquista del principado.

Por lo general, Gaul va siempre acompañado de dos conocidos Árbitros, Kariagne (Tecnicista Nv 10, ♂) y Aizen (Asesino Nv 10, ♂ D´Anjayni), a quienes se llama habitualmente "Las Manos de Gaul".

TOGARINI

Capital: Kaine.
Número de habitantes: 7.200.000+
Etnias principales: Daevar (76%), vildianos (14%), asher (6%), aion (3%).
Forma de gobierno: Dictadura.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 5.
Gentilicio: Togarense.
Bandera: Una bandera negra dividida en dos horizontalmente por una línea roja con una estrella en la parte inferior.
Nombres masculinos: Alaric, Arnold, Berg, Bert, Braun, Carl, Diedrick, Durin, Emil, Franz, Gunther, Heinrich, Herman, Kaiser, Koen, Luther, Roland, Seifer, Werner.
Nombres femeninos: Adalia, Allison, Analise, Annika, Bertha, Clove, Crescentia, Edda, Emera, Griselda, Ida, Liesel, Mariel, Marlene, Milla, Rae, Walda, Wilhelmina.
Apellidos: Aachen, Adler, Barth, Berg, Eichel, Esisenberg, Fassbinder, Fiedler, Gloeckner, Hertz, Hirsch, Kalb, Mauser, Nacht, Reinhard, Roth, Sankt, Schneider, Strauss, Weiss.

Togarini, fundadora de la Alianza Azur, es una de las naciones más avanzadas cultural y militarmente de toda Gaïa. Para muchos es un claro reflejo de la gloria y esplendor de Abel, pues en el pasado llegó a ser apreciado como el principado más importante del Imperio. Irónicamente, ahora se ha convertido en su mayor amenaza.

Tierra fértil como pocas, de abundantes cultivos y forestas, Togarini es un verdadero vergel de clima agradable. La mayoría del territorio está compuesto por grandes llanos y praderas, aunque en el oeste hay una gran masa de montañas y mesetas muy elevadas sobre el nivel del mar. El gran adelanto y prosperidad del principado le permiten tener multitud de calzadas pavimentadas, las cuales comunican las principales ciudades y mejoran considerablemente las vías de comercio. Toda la región está llena de pueblos boyantes y grandes ciudades, de entre las que destaca su capital, Kaine, una ciudad-fortaleza construida en la cima de una inmensa meseta.

Dado que goza de una magnífica manufactura gremial, grandes adelantos en infraestructura y una rica agricultura, Togarini disfruta de gran prosperidad económica. Además, los vinos y bebidas que se elaboran de sus viñedos son reconocidos en toda Gaïa como los mejores, y no hay una gran celebración que no goce de sus excelentes cosechas. No obstante, la verdadera riqueza del territorio proviene de sus minas de oro, que se encuentran esparcidas a lo largo de su gran franja de mesetas.

Con la caída de Elías Barbados, el Señor de la Guerra Matthew Gaul depuso militarmente al príncipe Jestin Thule, proclamándose Arconte Supremo, un título de supremacía que desafiaba la tradición imperial. Desde entonces, ha ejercido el control absoluto sobre Togarini, a la que declaró nación en lugar de principado. Gaul sigue usando el viejo sistema administrativo del derrocado príncipe, al igual que ha conservado en el poder a los mismos nobles y altos clérigos que le juraron fidelidad. También se ha rodeado de sus oficiales de mayor confianza, a quienes ha concedido varios títulos nobiliarios y las tierras de aquellos que se le opusieron.

Militarmente, Gaul ha unido sus propios soldados al antiguo ejército del principado, que ya era considerablemente importante, creando así uno de los brazos militares más poderosos de la actualidad. Además, invierte enormes cantidades de dinero en la investigación y desarrollo de armamento, haciendo que sus legiones gocen del mejor equipo que el dinero puede comprar. Si a todo esto le sumamos el mandato de los enigmáticos pero infalibles Árbitros, no es de extrañar que sean muy pocos los que puedan hacer frente a las fuerzas de Togarini.

Como líder no oficial de la Alianza Azur, en la actualidad mantiene una estrecha relación con Remo y Bellafonte, al tiempo que la tensión con el Imperio es cada vez mayor. El hecho de que sus fronteras septentrionales conecten con Abel no hace más que aumentar las posibilidades de que la guerra estalle en el momento menos pensado, aunque ni un bando ni otro lo desea al no creerse aún preparados.

Cultura y sociedad

La mayoría de habitantes de Togarini goza de un nivel cultural parecido al de Abel, pero sin las ventajas que le proporciona la riqueza étnica que sólo posee el corazón del Imperio. La gente, que hasta hace algo más de un año vivía sin inquietudes, ha empezado a notar la tensión que supone el nuevo estado social en el que se encuentra. Aunque sin duda se dan cuenta del enorme progreso que van a lograr, no son pocos quienes temen que quizás sacrifiquen algo muy importante en el proceso: una parte de su libertad. Aun así, se reconfortan con la idea de que son superiores a los demás y de que juntos construirán un nuevo Imperio, mucho más fuerte de lo que nunca ha sido Abel.

Todos los hombres de Togarini deben servir durante un año en el ejército, salvo si demuestran discapacidad o pagan un considerable tributo de quinientos escudos de oro, cosa que sólo los burgueses o nobles más ricos se pueden permitir. Los estamentos son bastante cerrados. Desde antaño, la nobleza, de mayoría étnica daevar, ha ostentado una absoluta superioridad sobre los otros estratos sociales, inclusive el clero, ejerciendo un control total sobre el principado. En consecuencia, la estructura feudal está muy enraizada, con grandes fortalezas independientes que ahora han sido inexcusablemente unidas a los ejércitos de la Alianza. La burguesía ha logrado equipararse en poder a la baja nobleza gracias su elevada capacidad económica, aunque nunca se les ha permitido comprar títulos. Hasta el momento, se prohíben las bodas entre miembros de diferentes estamentos; no sólo se considera algo inapropiado y desagradable, sino que tales uniones carecen de validez formal y son inmediatamente anuladas.



Ilustrado por Wen Yu Li

Togarenses de etnia daevar

Las grandes ciudades, muy comunes en Togarini, suelen estar dirigidas por algún noble de muy alta alcurnia, que organiza y administra sus recursos como señor. Varios de ellos han sido depuestos con la llegada de Gaul al poder, quien los ha sustituido por nobles más afines a él. Además, para asegurar la estabilidad en lo que considera un tiempo de crisis, el Arconte Supremo ha instaurado un cuerpo militar privado llamado Les Jaeger, que actúa como policía secreta. Su función es la de investigar y subsanar cualquier problema o amenaza interna que pueda poner en peligro la seguridad de Togarini. La organización es controlada por el Árbitro Aizen, uno de los hombres más cercanos al Arconte.

La nación es visitada principalmente por mercaderes y comerciantes, pero sus residentes no sienten mucho aprecio por los extranjeros. En la actualidad, cualquier individuo que sea ajeno a la Alianza o a quien no se le considere un posible aliado (como es el caso de los provenientes de Gabriel o Phaion), es mirado con recelo. Es incluso posible que puedan ser temporalmente detenidos por Les Jaeger para asegurarse de que no son espías de Abel.

Afrontar lo sobrenatural

La gente de Togarini siente un verdadero rechazo por lo sobrenatural, pues consideran tales prácticas como brujería y satanismo. Por lo general, se enfrentarán abiertamente a cualquiera que parezca poseer algún tipo de habilidad inexplicable y no esté reconocida por la Iglesia como "milagro". Ante una situación así, no dudarán en acudir a la Inquisición o a las autoridades para acusar a cualquier sospechoso.

Paradójicamente, la actual política privada del principado actúa de un modo muy diferente. Si Les Jaeger sospechan de individuos dotados de habilidades sobrenaturales, les detendrán únicamente para ofrecerles un puesto en sus filas. Si aceptan, recibirán un permiso limitado para usar sus poderes, que pasarán a ser considerados dones divinos. Aun así, deberán tener cuidado de no usar sus habilidades muy abiertamente, aunque la organización se ocupará dentro de lo posible de cubrir sus acciones. En el caso de que la respuesta sea negativa, acabarán en manos de la Inquisición, donde les espera un destino mucho menos agradable.

Historia de Togarini

Togarini es el ancestral "Demonio de la Guerra", un nombre sin duda merecido para una tierra que ha vivido más conflictos de lo que la memoria del hombre puede recordar. Históricamente, los antecesores del principado formaban parte de unos territorios que fueron subyugados violentamente por el imperio de Sólomon, hasta que este perdió su poder. Sin un control que la atase, toda la región quedó sumida en la anarquía, y durante mil años muerte y guerra fueron sinónimos de estas tierras. Humanos, Jayán y Daimah combatieron sangrientamente entre ellos y contra toda clase de bestias, sin que ninguno consiguiera verdaderamente un claro predominio. La situación empeoró cuando una fortaleza volante de los Duk´zarist apareció en la región, lo que hizo que los Sylvain se involucrasen en la refriega para evitar que sus viejos enemigos tuvieran de nuevo presencia cerca de su Imperio. No sería hasta la aparición de la Orden de Yehudah, una sociedad de poderosos hechiceros que rozaban la inmortalidad, que Togarini no se uniría bajo una sola bandera. Pero ni aun así fueron tiempos de paz. Yehudah, que creía firmemente que los magos eran entes superiores destinados a gobernar sobre el hombre, no sólo entabló numerosos conflictos con naciones vecinas, sino que sus dirigentes se disputaron el poder en continuas guerras civiles.

Con la llegada del Mesías, la Orden y su magnocracia fueron destruidas y Togarini se convirtió en parte de los once Reinos Santos. Desgraciadamente, sólo supondría poco más de dos escasos siglos de sosiego, pues la Guerra de Dios se desencadenó con especial intensidad en el reino. Estas tierras fueron el escenario de los más cruentos combates, y también el lugar donde el camino de Zhorne y el de algunos miembros de La Cofradía de Rah se cruzaron.

Al acabar la guerra, Togarini había vuelto a convertirse en un lugar de auténtico caos, donde supervivientes de todas las razas se mataban entre sí movidos por el odio étnico que se había despertado. En respuesta, Zhorne entró en el territorio con una enorme fuerza armada en el año 230, expulsando o destruyendo a cualquier entidad no humana y apaciguando los saqueos. Tras dejar la región en aparente calma bajo el control de uno de sus generales, marchó hacia el norte. Pero como si se tratase de una herencia maldita, las cosas no siguieron en orden durante mucho tiempo. Un grupo de hechiceros se nombraron a sí mismos descendientes de la Orden de Yehudah y tomaron el control mediante la fuerza, iniciando una sangrienta guerra que duró casi dos años. Con frentes abiertos en todas partes, Zhorne regresó para acabar finalmente con los reyes brujos y todos sus seguidores. De ese modo, Togarini se convertiría en principado con la proclamación del Imperio, logrando enseguida una gran prosperidad gracias a su cercanía con Abel y a los grandes recursos naturales de los que disponía.

Durante los siguientes siglos la nación avanzó a pasos agigantados, aunque los conflictos internos de la alta nobleza fueron frecuentes. Hasta en tres ocasiones el principado cambió de familia gobernante, tras algunas disputas arbitradas por el Imperio. Por suerte, los últimos ciento cincuenta años transcurrieron sin demasiadas contiendas bajo el control de los Thule, lo que permitió a Togarini terminar de florecer como la increíble potencia que es en la actualidad. Con la caída de la estirpe Giovanni y la ascensión de Elías al trono imperial, el joven y ambicioso Matthew Gaul se convirtió en el Señor de la Guerra del Sur e hizo de Kaine, la capital del principado, su residencia. Tras permanecer pasivo a la insurrección provocada por Eljared, y desoyendo las órdenes de atacar Bellafonte, aprovechó la muerte del Emperador y el periodo de caos que sobrevino para obtener el control absoluto de Togarini y convertirlo en su propio país. Tras negarse a reconocer a Elisabetta como su señora, empleó una rápida maniobra militar para acabar con el príncipe Jestin Thule y todos sus allegados. A continuación se proclamó Arconte del reino, y fundó la Alianza Azur en oposición a Abel y todo lo que ahora representa.

Como muchos temen, la sombra de la guerra vuelve a levantarse en estas tierras, y hoy en día nadie puede afirmar si finalmente todo se resolverá sin derramamiento de sangre, o si las llamas y el humo volverán a cubrir el horizonte.



Arlan
Abel
Kanon
Togarini
Remo
Bellafonte
Mar Blanco
Los Grandes Llanos
Bosque de Lacán
Pantano de Lhenas
Tierras de la Tormenta
Bosque de Avalbane
Campos de Términus
Cráter de cuarzo
Paso del Fin
Cordillera de la Cicatriz
Bosque Blanco
Bosque de Cozal
Campoquemado
Meseta Oeste
Llanuras Escarlatas
Meseta Blanca
Bosque de Lira
Cráteres de la Estría
Lago de Cristal
Llanos Santos
Roca de Azur
Bosque Mazgo
Sierras Blancas
Cantera de Lavín
Lagunas de Merle
Costa de la Perla
Río Zafir
Río Calmo
Río Gwynn
Río Adami
Río Allegro
Río Dei Fillio
Río Bellio
Río Ann
Río Wideann
Londure
Renvyl
Dylaen
Karh
Navan
Lonel
Urim
Tharsis
Eytan
Sura
Yirath
Puerto de Eburah
Sepher
Hod
Reisz
Brudge
Aubrey
Iborr
Seifer
Reindhold
Aldon
Reine
Pozo de los Rechazados
Dedo de Hierro
Pantano Vercelis
Itzelhaya
Bastel
Schank
Hausburz
Monasterio de la Sagrada Iluminación
Castillo de Odessa
Berke
Bendeck
Kaine
Waldermar
Americh
Caliardo
Raverna
Wilkend
Caoria
Ciavolo
Enna
Holzbur
Terravecchia
Uzure
Elisio
Ascani
Albino
Harma
Cedonia
Musevera
Puerto Misrech
Puerto de Ripia
Faro de Lucerna
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Accidentes geográficos relevantes

Togarini se caracteriza porque su territorio está separado en dos secciones bastante diferenciadas. En su sector occidental hay amplias llanuras y algún que otro bosque, mientras que en el este hay masas montañosas y elevadas mesetas.

Cordillera de la cicatriz: Situadas en el sector más oriental de Togarini, justo donde sus fronteras limitan con Kanon, se alzan las Montañas de la cicatriz. Es un lugar inhóspito, tan alto, abrupto y escarpado que resulta completamente inhabitable. Generalmente, las cúspides de la cordillera están heladas casi todo el año, y en combinación con las tormentas de nieve y la altitud, las temperaturas de la zona alcanzan valores extremadamente bajos. En ella nacen los mayores afluentes del río Eloir, que atraviesa Kanon.

Desconocido por todos salvo por un pequeño sector de Tol Rauko, en la cúspide de las montañas, cubierta casi totalmente de nieve, se encuentra una de las grandes ciudadelas de guerra flotantes de los Duk´zarist. Derribada en el pasado por los Sylvain tras un cruento enfrentamiento, la fortaleza fue abandonada, aunque no sin antes activar un considerable número de defensas sobrenaturales que impidiesen a invasores apoderarse de sus secretos. Pese a que el daño masivo que recibió ya no le permite volver a elevarse, nadie sabe lo que aún puede ocultar en su interior. Tol Rauko trata de mantenerla en el más absoluto secreto, pues sospecha que si Gaul supiese de su existencia, no repararía en nada para entrar en ella en busca de cualquier clase de poder bélico que pudiera conservar.

Las llanuras escarlatas: La zona occidental del principado es una gran llanura de rica vegetación. Se dice que su nombre proviene de la inmensa cantidad de sangre que se ha derramado en ella en el pasado, pero la verdad es que cuando el sol está a punto de ponerse, toda la flora adquiere una hermosa tonalidad rojiza que sin duda ha sido la verdadera causa de inspiración. A pesar de su leyenda, en la actualidad las llanuras lucen espléndidas y llenas de vida, con grandes pueblos y alguna que otra ciudad. Muchos de los caminos que la cruzan están incluso pavimentados.

Paso del Fin: El Paso del Fin es la mayor abertura que cruza la Cordillera de la cicatriz, comunicando Togarini con Kanon. Recibe su nombre por ser el camino que siguieron los ejércitos de Rah al replegarse hacia el interior, tras su derrota en Términus. Antaño se usaba como vía comercial, pero en la actualidad es un paso vital para los ejércitos del principado.

El cráter de cuarzo: Este extraño lugar, situado en la parte central de la Meseta Oeste, ha alimentado durante siglos la imaginación de la gente de Togarini. Es, como su nombre sugiere, un kilométrico cráter completamente cristalizado cuya superficie se asemeja a un inmenso diamante pulido. Por toda la zona despuntan afiladas aristas, similares a altas columnas de cristal, que le dan una apariencia innatural y fantasmagórica. El cráter se ha convertido en una especie de mito oscuro entre los habitantes del reino, y la propia Iglesia lo ha declarado oficialmente un lugar maldito. La tradición cuenta que es el lugar donde Keith Khaiel Sith, el más poderoso de los miembros de La Cofradía, encontró su final, y que el entorno no es más que el reflejo de las consecuencias de su poder desencadenado. Cierto o no, la verdad es que produce un fuerte malestar, y aquellos que lo visitan no tardan en sentir mareos, desasosiego y un frío intenso.

A causa del desmedido poder místico que contiene la zona, la Orden de Yehudah ha realizado varios experimentos en el cráter, pero estos siempre han terminado en desgarradores fracasos. Lo único que han logrado concretar es que el lugar incrementa exponencialmente las habilidades de convocatoria y otros poderes similares pero, al mismo tiempo, también las posibilidades de fracasar estrepitosamente. Su última prueba le costó la vida a cuatro de sus miembros más poderosos, cuyos cuerpos aparecieron destrozados a lo largo de todo el cráter y sus espíritus completamente consumidos. Qué ocurrió realmente, sigue siendo un misterio.

Inexplicablemente, la zona no tiene reflejo en la Vigilia o, al menos, no uno al que se pueda acceder por ningún medio sobrenatural conocido. Incluso los Señores de las Pesadillas han sido completamente incapaces de conseguir llegar hasta él.

Meseta Oeste: También llamada "los planos de Emment", la Meseta Oeste es la unidad de relieve que ocupa la mayor parte de la superficie de Togarini. Se trata de una inmensa elevación que se extiende en la región oriental del reino, donde hay construidas numerosas ciudades importantes. La zona, aunque no goza de la misma fertilidad que las praderas del oeste, tiene una rica vegetación, y algún que otro bosque. No obstante, la importancia fundamental de la Meseta se debe a los enormes yacimientos de oro que contiene, pues sin duda son la mayor fuente de recursos económicos del reino. En consecuencia, hay decenas de grandes canteras y minas dedicadas a extraer el preciado mineral.

Si hacemos caso a la leyenda y al estudio de algunos geógrafos, la Meseta no se formó de manera natural. La historia más oscura afirma que toda aquella enorme extensión de tierra fue arrasada durante los enfrentamientos entre La Cofradía y las fuerzas combinadas de Zhorne y Taumiel Sylvanus.

Los campos de Términus: Este es el nombre que recibe la extensión de terreno donde se libró la mayor de las batallas que recuerda la historia del hombre. Si atendemos a la leyenda, casi veinte millones de vidas se perdieron aquí a lo largo de los tres días que duró el conflicto que marcaría el principio del fin de la Guerra de Dios. Más de una década más tarde, algunas personas empezaron a levantar lápidas o a clavar espadas en las tumbas en conmemoración a los caídos, lo que se convirtió en una especie de rito o tradición tanto para la gente de Abel como para la de Togarini. Lenta, pero inexorablemente, Términus acabó convirtiéndose en el mayor cementerio del mundo. Al atardecer, con la luz rojiza del sol tiñendo las miles de tumbas o espadas, el espectáculo que ofrece el horizonte es algo sobrecogedor.

Como el mayor campo de batalla de los últimos mil años, el reflejo de la Vigilia en Términus es un lugar caótico, oscuro y turbulento. Se dice que un sinfín de recuerdos y resonancias de los caídos aún combaten continuamente en un conflicto que, para ellos, jamás acabará. Por suerte, todo esto tiene escasa repercusión en el mundo real, pues la membrana que separa Gaïa de la Vigilia es muy fuerte gracias a los Cinco Tronos, una serie de obeliscos místicos que se encuentran en cada una de las esquinas de Términus formando un gran pentagrama. Quién o qué los colocó, se desconoce.

Lugares de interés

Togarini tiene enormes ciudades y poblaciones importantes, aunque tras haber vivido tantos conflictos a lo largo de su historia, también conserva multitud de lugares excepcionales de tiempos pasados.

Aubrey

(Ciudad, 26.000+ habitantes)

Aubrey, situada al norte, cerca de la frontera de Arlan, es la ciudad más antigua de Togarini. Sus orígenes se remontan a la era de esplendor de Sólomon, tiempo durante el cual sirvió como puesto avanzado del antiguo Imperio. La población fue un gran bastión militar, hasta que cayó en una sola noche tan inexplicablemente como el resto de su civilización. Varias tribus nómadas aprovecharon las escasas estructuras que quedaban en pie para reconstruirla y, desde entonces, ha sido objeto de incontables luchas internas de poder.

En la actualidad el barrio central de Aubrey aún disfruta cierta herencia de sus ancestrales raíces de Sólomon, aunque por lo general, el resto de la ciudad está construida con un estilo gótico oscuro que deja escasa iluminación a sus calles, dándole una apariencia ligeramente tenebrosa. Goza de una buena siderurgia y la fama de sus lujosas armaduras labradas no es en absoluto desmerecida. Hasta hace poco, su principal fuente de ingresos era el comercio con las ciudades del norte, pero tras cerrar las fronteras con Abel, la economía ha decaído considerablemente.

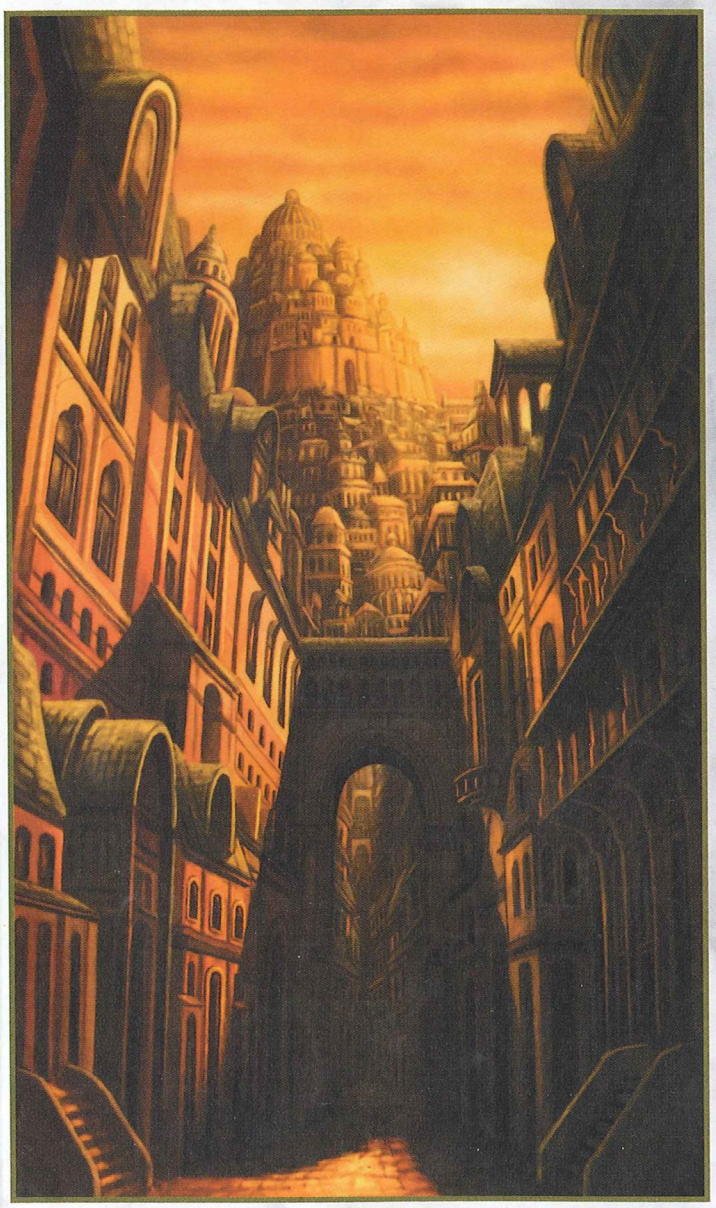
Pese a que no se encuentra en primera línea ni su posición posee un gran valor estratégico, Gaul ha trasladado innumerables tropas a la zona e incluso viaja personalmente hasta ella con frecuencia. Para sorpresa de todos, ha instaurado la ley marcial a la vez que invirtió grandes sumas en mejorar la infraestructura local. Pocos entienden por qué Aubrey se ha convertido en un punto de tal importancia para el que fuera Señor de la Guerra: como antiguo bastión militar de Sólomon, las entrañas de la ciudad ocultan parte de aquella tecnología del pasado. Para el Arconte, que desea desesperadamente poseer el poder de las Logias Perdidas, Aubrey es la verdadera pieza maestra que puede desequilibrar a su favor la dudosa balanza de poder.

Wilkend

(Ciudad, 8.000+ habitantes)

Esta ciudad ha vivido en los últimos tiempos toda clase de problemas, que ha logrado solventar únicamente gracias a la férrea determinación de sus habitantes. Desde pestes a hambrunas, pasando por varios conflictos sobrenaturales que llegaron a volar incluso un barrio entero (y que la Iglesia consiguió ocultar a duras penas, afirmando que todo había sido provocado por la explosión de un deposito clandestino de pólvora), Wilkend ha conseguido superar todos los baches en pos de su mayor progreso.

La llaman "la ciudad de las armas", pues su principal cometido es el de producir armas para los ejércitos del principado. Teniendo en cuenta la actual situación de Togarini, no es de extrañar que sus habitantes estén ahora más ocupados que nunca.



Kaine

Sus habitantes son famosos por su puntería, y la ciudad tiene uno de los mejores regimientos de arqueros del principado. Todos los años, coincidiendo con las fiestas de verano, se organizan competiciones de arco con suculentos premios en metálico.

Hace poco, su gobernare fue ejecutado por oponerse abiertamente al Arconte Matthew Gaul, y en su lugar se encuentra el recién ascendido barón Alosyus (Paladín Nv 4, ♂), uno de los antiguos generales del Señor de la Guerra. Alosyus es un hombre carismático y afable, que ha sabido ganarse a la gente en tan sólo unas semanas, aunque en su interior oculta una personalidad cruel y despiadada que disfruta haciendo sufrir a los demás.

Kaine

(Metrópolis, 980.000+ habitantes)

Existe la opinión extendida de que Kaine es la segunda ciudad más importante de todo el antiguo Imperio, la única que puede tratar de competir con Arkángel en belleza y grandiosidad. Es la capital del principado, cuyos orígenes se remontan a la era en la que la Orden de Yehudah unificó por primera vez la región. Tras ser derrumbada y reconstruida en incontables ocasiones, con la creación del Sacro Santo Imperio alcanzó la magnificencia de la que ahora goza.

Kaine está construida sobre una gran meseta que le da una excepcional defensa natural contra cualquier tipo de ataque. La parte más antigua y rica de la ciudad, donde residen la nobleza y los burgueses más ricos, está separada por unas amplias murallas de piedra. Allí se levantan góticos castillos y catedrales, calles llenas de magníficos monumentos e incluso una universidad. La más grande de todas las construcciones es la fortaleza de Alarice, actual residencia del Arconte tras la desaparición del príncipe Jestin Thule. La zona exterior no es tan lujosa, pero de igual forma los edificios son imponentes, y se caracterizan por tener grandes arcos de piedra que los unen unos a los otros.

Kaine goza de muchas modernidades, la mayoría de ellas adaptadas de Arkángel a su particular estilo. La ciudad tiene un sistema de alumbrado, alcantarillado y depósitos de agua potable. Es tan grande que incluso posee un medio de transporte público para desplazarse de un lado a otro, las líneas de vagones: unos enormes carruajes tirados por caballos que se desplazan a través de carriles de metal por toda la ciudad.

En Kaine se reúnen toda clase de organizaciones y poderes ocultos al hombre. Sol Negro tiene una fuerte presencia comercial en lo que respecta al mercado de artefactos sobrenaturales, mientras que la Orden de Magus y la de Yehudah mantienen enfrentamientos en la sombra. No obstante, el verdadero núcleo de poder en la metrópolis lo ostenta Samael, pues no sólo es la ciudad donde reside el mayor número de integrantes de la sociedad, sino que sus líderes, los misteriosos Ángeles Caídos, se congregan en ella para tomar las decisiones más importantes. Gracias a sus agentes y a la influencia que estos tienen en los nobles más importantes, Samael puede controlar sutilmente casi cualquier acontecimiento que ocurra dentro de sus murallas. La actual aparición de Les Jaeger como fuerza sobrenatural en la mesa de juego, no ha hecho más que complicar la difícil situación de poder de la ciudad.

El señor de la ciudad es el mismísimo Arconte Supremo Matthew Gaul, pero como este pasa poco tiempo en ella, el Árbitro Raimi (Hechicero Nv 9, ♂) es quien gobierna en ausencia de su señor. Además, cada barriada está organizada y dirigida por alguna familia noble, quienes casi siempre mantienen una gran competitividad.

Reindhold

(Metrópolis, 123.000+ habitantes)

Reindhold es una ciudad relativamente joven, pero en sus menos de cien años de historia ha pasado de ser una insignificante aldea a un importantísimo centro económico. En sus orígenes, tan sólo era un pueblo minero situado cerca de una amplia garganta de la Meseta Oeste, pero tras descubrir en sus inmediaciones una inmensa veta de oro, en menos de una década creció a enorme velocidad.

Arconte Supremo Matthew Gaul



Ilustrado por Wen Yu Li

Con sólo veintiún años, Matthew Gaul fue el Señor de la Guerra más joven de la historia, un puesto al que logró ascender gracias a un talento únicamente igualable a su ambición. En su camino destruía todo aquello que se le interpusiera usando cualquier método a su alcance, sin importar quién o qué fuera.

Nacido en el seno de la pobreza y recibiendo continuos abusos desde niño, Gaul se obsesionó tempranamente con el poder y con superar sus miedos. A los nueve años empezó a viajar por todo el mundo, aprendiendo y desarrollando su increíble talento innato. Tras entrar en el ejército al cumplir los catorce, ascendió rápidamente hasta convertirse en el ayudante personal del Árbitro Imperial Gainum, a quien asesinó en cuanto tuvo la oportunidad para tomar su identidad. Irónicamente, bajo la máscara de Gainum su actuación fue mucho más eficiente que la del verdadero Árbitro. Cuando el anterior Señor de la Guerra del sur falleció, su nombre era ya tan conocido que el Emperador no tuvo la más mínima duda: se trataba de la persona apropiada para el puesto. Dado que nadie conocía la verdadera identidad del Árbitro, Gaul pudo revelarse como quien era, mas no sin antes acabar con todo aquel que lo hubiera conocido, incluida su familia.

Su trabajo como Señor de la Guerra fue notable, aunque su ambición hizo que, años antes de la llegada de Eljared, empezase a extender sutilmente su poder personal en los principados que supervisaba. Permaneció inactivo durante los ataques imperiales al sur, y aprovechó los acontecimientos de la Ruptura de los Cielos para poner en marcha sus planes, proclamándose Arconte Supremo de Togarini y fundando la Alianza.

En la actualidad, Matthew Gaul (Warlock Nv 12, ♂, Antiguo) es un hombre de treinta y dos años. Como resulta habitual en la gente de Togarini, tiene la piel oscura y el pelo blanco. Su apariencia personal es impresionante, y siempre viste con colores muy oscuros y claros, haciéndose destacar allí por donde va.

No sólo ostenta unas inhumanas habilidades de combate, sino que también es dueño de monstruosos poderes mágicos. Al descubrir que tenía el Don, desarrolló estas capacidades gracias a una hechicera Duk´zarist a la que liberó de la Inquisición. La sedujo y logró que le enseñara todos sus secretos, sólo para deshacerse de ella cuando esta no tuvo nada más que enseñarle. Pronto, buscó nuevos maestros con los que perfeccionar su arte. Después de convertirse en Señor de la Guerra descubrió el poder de las Logias Perdidas, y que por sus venas corría la sangre de Sólomon. Él mismo lo desconoce, pero es el último descendiente del antiguo Emperador Andromalius, siendo su estirpe la que le ha otorgado el acceso a tan desiguales capacidades.

Frío y maquinador, Gaul es una de las personas más temibles de Gaïa. Está dotado de un siniestro encanto personal que resulta verdaderamente fascinante. Aquellos que lo rodean le profesan verdadera admiración, y se acercan a él como polillas a una llama. Está claro para todo el mundo que el objetivo de Gaul es convertirse en Emperador. Sin embargo, más que el título en sí, Gaul es un hombre que persigue el poder. Ansía tener poder sobre todas las cosas, un poder absoluto y sin igual que le permita no volver a temer a nada ni nadie. Él no ve su ambición como algo oscuro; simplemente, cree que es la persona más apropiada para guiar el mundo y que el destino se lo ha puesto al alcance de la mano. Aunque es cauto y precavido por naturaleza, a menudo le encanta emprender acciones arriesgadas; simplemente, enfrentarse a sus miedos y superarlos es lo que le hace sentir que está realmente vivo.

Gaul se plantea seriamente que la mejor opción a seguir en estos momentos sería unificar primero toda la zona sur del continente, pero Lucrecio les cierra esa posibilidad. Aunque sus ejércitos son muy superiores y no le costaría demasiado someter al principado vecino, el antiguo Señor de la Guerra no es ningún estúpido y sabe que con Lucanor no se puede jugar a la ligera. En cierta manera, preferiría incluso enfrentarse a Abel; al menos, contra el Imperio sabe exactamente a lo que hace frente. Tampoco se siente muy predispuesto a aceptar al último de los Giovanni dentro de la Alianza (claro está, en el supuesto caso de que este aceptase la invitación del Triunvirato). Aunque sin duda reforzaría enormemente el apoyo del pueblo y ganaría al mejor de los aliados, teme que las voces que claman por el regreso de la vieja dinastía imperial supusieran un importante revés para sus planes a largo plazo.

La ciudad está construida en la falda de la meseta y apoyada en una gran pared de piedra. A causa de los continuos desniveles, hay muchas escaleras y calles empinadas, lo que a veces hace algo difícil ir de un lado a otro. No tiene grandes calles adornadas o hermosos monumentos, pero toda ella goza de una gran y moderna variedad arquitectónica, gracias a la nueva generación de expertos que fueron contratados para levantarla. Las vetas están situadas sólo a un kilómetro de la ciudad, prohibiéndose acercarse a ellas a las personas que carezcan de un permiso. La urbe dispone de muchos locales de juego, donde los mineros pueden ir a gastar sus pagas y pasar un rato divertido con las bonitas chicas que trabajan allí.

Reindhold aún sigue en expansión, y la posibilidad de una guerra no parece haber disminuido en absoluto la atracción que ejerce en la gente que desea mejorar su fortuna en poco tiempo. Cualquiera que busque trabajo puede encontrarlo fácilmente en ella. Lo único que ha afectado un poco los ánimos ha sido la considerable subida de impuestos, la cual ha causado un ligero malestar.

La ciudad es escenario de una lucha de poder entre dos influyentes hombres, el duque Deiter (Novel Nv 4, ♂), gobernante oficial de la región, y el barón Clovis (Explorador Nv 3, ♂), quien posee la mayor parte de las minas de oro. Deiter controla el ejército de la ciudad, pero tiene que soportar la superioridad económica del barón, lo que causa una gran tensión entre dos hombres que se odian mutuamente.

La ciudad abriga una fuerte presencia de Samael y su Arconte Athalux Geilth (Sombra Nv 8, ♂ Duk´zarist), un poderoso Duk´zarist de pocas palabras y comportamiento frío, vive en la casa del barón Clovis, a quien salvó la vida hace más de diez años. Athalux es la verdadera fuerza que impide que el duque Deiter acapare todo el poder y asesine a su amigo. En secreto ha establecido un vínculo sentimental con Evely, la hija de Clovis, a pesar de que ella está prometida con un noble de la capital. En más de una ocasión, ambos han planeado marcharse juntos, pero ninguno quiere eludir sus obligaciones o traicionar al barón.

Waldemar

(Metrópolis, 212.000+ habitantes)

Waldemar es una gran ciudad que se nutre del comercio con el sur. Ubicada en una gran llanura, llama la atención porque su centro está plagado de altos edificios, mientras que en su periferia hay incontables granjas, que la llenan de todos los productos de primera necesidad que pueda requerir.

Waldemar está gobernada por el duque Varick Mauser (Novel Nv 3, ♂), a quien aconseja un amplio número de nobles relevantes. Aparentemente, Varick es uno de los primeros defensores del Arconte Gaul, pero en secreto siente una enorme animadversión hacia él y todo lo que representa. Está apoyando una pequeña rebelión aún inactiva, pero planea ponerse en contacto con Tadeus Van Horsman para conseguir el sostén del Imperio. Por el momento prefiere actuar con cautela, porque sabe perfectamente que un paso en falso supondría su caída y la de aquellos que le apoyan. Rosamund Turner (Asesino Nv 6, ♀), la comandante de Les Jaeger de la ciudad, tiene sus sospechas sobre su fidelidad, pero sin al menos una prueba concisa jamás se atrevería a actuar en contra del duque.

La metrópolis tiene tres grandes fortalezas militares, donde en la antigüedad se entrenan tanto los soldados del Señor de la Guerra como los del propio principado. Ambas fuerzas se encuentran ahora unificadas, por lo que las tres academias sirven al mismo fin.

Waldemar es famoso por sus insignes instructores de lucha, al igual que por las avanzadas tácticas militares que se imparten. Desde hace años, muchos mercenarios vienen hasta aquí buscando entrenamiento y un patrón al que servir. La gente está acostumbrada a pequeñas disputas por las calles e, incluso a veces, a verdaderos conflictos armados. En realidad, ya hace tiempo que no les importa, pues piensan que es el precio que deben pagar por la prosperidad.

El Pozo de los Rechazados

(Edificación, sin habitantes)

El Pozo es un contradictorio y oscuro monumento edificado en el centro del campo de Términus. Se trata de una enorme hendidura en la tierra que fue aprovechada para arrojar todos los cadáveres y restos de las criaturas no humanas que perecieron en la batalla. De ese modo, etnias tan dispares como Sylvain y Duk´zarist, o gigantes y wyrns, acabaron yaciendo juntos en las profundidades de la tierra. Algunos años más tarde, el primer mariscal de Tol Rauko ordenó construir una monumental y laberíntica estructura subterránea que les sirviera como tumba, a la vez que como recordatorio secreto de que no sólo el hombre derramó su sangre ese día. Aunque el mausoleo tardó casi un siglo en terminarse, la Iglesia se enfrentó duramente al proyecto por considerarlo una ofensa hacia todos aquellos que murieron. Tras muchos percances y problemas con los obispos, la estructura fue sellada y abandonada.

Desde fuera, el Pozo parece una especie de coliseo circular, pero una vez en el interior, hay enormes escaleras de caracol que se introducen hasta las mismas entrañas de la tierra. Cada piso es un complejo e intrincado sistema de pasillos, repletos de miles de nichos y fosas comunes. Todo el lugar tiene mecanismos y sistemas de protección, tanto para que nadie profane los cuerpos, como para que en el peor de los casos, estos no supongan un peligro para el hombre. Las zonas inferiores fueron reservadas por Tol Rauko para las personalidades más importantes y las criaturas más peligrosas, por lo que en consecuencia, las protecciones allí son muy superiores.

Seifer

(Fortaleza, 15.000+ habitantes)

Seifer, cuyo nombre significa "espada de Dios", es una inmensa fortaleza situada en la zona septentrional, cerca de la frontera con Abel. Su ubicación es, como poco, inusual, pues se levanta en el interior de un volcán extinto hace más de mil años. La base está en las profundidades, pero es tan grande y alta que sobresale por encima del cráter. Para acceder al interior es necesario entrar por uno de los dos amplios pasajes subterráneos, cada uno de los cuales tiene tres enormes puertas de metal. El núcleo del baluarte es una ancestral construcción D´Anjayni, que se aprovechó para levantar tan insólita fortaleza.

Antes de la creación de la Alianza Azur, Seifer pertenecía al Señor de la Guerra, y el lugar no sólo goza de una protección natural única, sino que además en su interior se encuentra un incontable número de soldados. A causa de su cercanía con Sepher y la frontera del Imperio, se ha convertido en la principal fortaleza de la Alianza Azur. Consecuentemente, tanto Bellafonte como Remo están enviando numerosos contingentes de soldados para engrosar las huestes de la fortaleza. En varias ocasiones, las patrullas de Seifer han protagonizado algunos encontronazos con tropas imperiales provenientes de Sepher.

El Árbitro Balthassar (Guerrero convocador Nv 10, ♂) dirige y coordina los ejércitos, aunque en los subterráneos también realiza numerosos experimentos místicos para crear una pequeña hueste de seres sobrenaturales al servicio de la Alianza.

El Monasterio de la Sagrada Iluminación

(Edificación, 200+ habitantes)

Bajo la aparente fachada de un común monasterio, esta abadía situada en la loma de la Cordillera de la cicatriz es el principal núcleo de la Orden de Yehudah. Más de la mitad de los residentes son estudiantes y aprendices de distintos grados, mientras los demás son maestros o investigadores independientes de la Orden.

Tras asesinar y sustituir a los verdaderos monjes hace más de cincuenta años, Yehudah remodeló muchas de las estancias del monasterio en conveniencia a sus propias necesidades. Usando métodos sobrenaturales, han construido unas enormes instalaciones subterráneas de varios niveles de profundidad, donde llevan a cabo sus rituales más arriesgados y contienen a los centenares de criaturas que han atraído al mundo para servirles. También se utlizan como lugar de reunión para los Azathoth, los

Ilustrado por Wan Yu Li

cuales emplean las cámaras estancas de los niveles inferiores.

Públicamente, el cabecilla del monasterio es el Abad Nevin Roxis (Ilusionista Nv 4, ♂), pero cuando los miembros de Azathoth no están presentes, las instalaciones están dirigidas por el Maestro Margulis (Convocador Nv 7, ♂), que desea convertirse en uno de los señores de la Orden.

OTRAS POBLACIONES: *Schank, Hausburz, Reine.*

Tramas

La aparente calma que reina en Togarini no es más que el preludio de grandes acontecimientos que sin duda están a punto de producirse. La actual búsqueda de armas y agentes sobrenaturales por parte de sus dirigentes, junto a la belicosa historia del principado, dan sin duda grandes posibilidades de juego. A eso hay que sumarle las complejas intrigas de poder de la nobleza, y la enorme presencia que tienen en el territorio organizaciones arcanas como Samael, la Orden de Yehudah o Sol Negro.

La librería robada: Hace escasos días, la librería de Sol Negro que comercia con artefactos sobrenaturales de Reindhold ha sufrido un asalto. A pesar de sus elevadas protecciones y del equipo de seguridad que protegía las instalaciones, un número desconocido de asaltantes ha conseguido adentrarse en las cámaras selladas por la fuerza y robar un inusual artefacto que, hace apenas una semana, había encontrado un grupo de Buscadores.

El encargado de la zona, Albert Schulz, temiendo las consecuencias de su fracaso, no ha informado a sus superiores de lo sucedido. Asustado, planea encontrar una solución por sí mismo, por lo que buscará el apoyo de cualquier persona competente a la que pueda recurrir. Si casualmente los personajes pretenden hacer una compra en su recinto, o simplemente Albert consigue de algún modo detectar que poseen habilidades sobrehumanas, no dudará un segundo en tratar de conseguir su ayuda. El problema es que, en menos de dos semanas, Albert espera la llegada de un experto de la organización que viene a analizar las verdaderas habilidades del artefacto.

El culpable del robo ha sido Sirius Derenme (Convocador Nv 5, ♂), un miembro de la Orden de Yehudah que ha actuado por su cuenta sin informar a sus superiores. Para cubrir su pista, ha dejado algunas pruebas de que el ataque fue orquestado por un Duk´zarist, tratando de que todos los indicios apunten hacia Akalaxis, el hermano del Arconte de Samael en la ciudad.

La guerra del vino: Los condes de Lecler y los barones Daserot son dos familias nobles enfrentadas desde hace generaciones. Su rivalidad no ha llegado de momento al derramamiento de sangre, pero se han producido varias "batallas" en otros campos. Uno de los frentes en los que la lucha es más encarnizada es en la producción de vino, pero en los últimos años las cosechas de Daserot han sobrepasado con creces a las de Lecler. A pesar de todo, el conde de Lecler ha conseguido mantener cierto renombre para sus cosechas a base de mezclar su producción con un vino que, en secreto, importa desde Arlan (curiosamente, a la familia Gudmunson, de la trama *Vinos Peligrosos*).

Sin embargo, cada vez les resulta más y más problemático a los Lecler seguir con su farsa, pues con la amenaza de la guerra, el comercio con el Imperio se ha vuelto realmente complicado. El orgullo y la posición del conde le impiden reconocer que mezcla su cosecha con un vino extranjero, pero si dejase de hacerlo se evidenciaría la pésima calidad de sus viñas. Presintiendo que se le acaba el tiempo y que no va a poder seguir ocultando su situación, está decidido a ganar la guerra del vino por las buenas o por las malas. Para ello ha trazado un enrevesado plan; quiere contratar a un grupo de mercenarios para que queme su propia cosecha, entregándoles como recompensa varias joyas que llevan inscritas la marca de la familia Daserot. El maquiavélico hombre planea presentarse con un gran contingente de soldados cuando los campos ya no puedan ser salvados, deteniendo a los personajes mientras les acusa de trabajar para los Daserot.

Arquetipos genéricos de Togarini

A continuación se exponen una serie de prototipos de los habitantes más llamativos de Togarini. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

AGENTE DE LES JAEGER

Categoría Asesino; **Nivel** 3
Turno 85/80; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 120; **HE** 110; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 8 INT: 5 VOL: 7 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 20, Atletismo 20, Montar 20, Nadar 20, Saltar 10, Trepar 15, Intimidar 55, Persuasión 20, Ocultarse 60, Sigilo 60, Venenos 35, Trampería 35, Advertir 60, Buscar 60, Memorizar 5, Frialdad 55, Resistir el dolor 25.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 45.

NOBLE TOGARENSE

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65/60; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 85; **HE** 70; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 45, Nadar 20, Estilo 50, Intimidar 25, Liderazgo 60, Persuasión 70, Advertir 30, Buscar 15, Historia 40, Memorizar 35, Tasación 40, Baile 50.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Trepar +10, Advertir +10, Trucos de manos +10, Frialdad +10, Persuasión +10, Historia (local) +10.

Burgués: Montar +10, Persuasión +10, Estilo +10, Frialdad +10, Historia (local) +10, Tasación +20, Baile +10.

Nobleza / Alta nobleza: Montar +10, Estilo +10, Frialdad +10, Liderazgo +10, Intimidar +10, Persuasión +10, Historia (local) +10, Baile +10.

TABLA 9: TOGARINI

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-10	Clase baja	La ropa que llevas, algo de comida, un arma o unos pocos objetos sin valor. 3 MC.
11-60	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, una armadura ligera y una mochila con varios objetos. 1 MO.
61-90	Burgués	Varias mudas de ropa, comida y buen vino para más de una semana, un caballo, un arma y alguna pequeña joya u ornamento de oro. 15 MO.
91-100	Nobleza	Varias mudas de ropa de calidad, buena comida y un par de botellas de vino de reserva, un par de armas, una armadura ligera o media, un caballo y alguna joya u ornamento de oro. 120 MO.
Priv.	*Alta nobleza*	*Ropa lujosa para todas las ocasiones, varios caballos incluyendo un purasangre o un caballo de guerra, comida exquisita en abundancia, varias armas (alguna incluso podría ser +5), una armadura de cualquier tipo, una colección de joyas y ornamentos de oro, una gran vinoteca con decenas de botellas del mejor vino de reserva. 900 MO.*

REMO

Capital: Albino.
Número de habitantes: 3.100.000+
Etnias principales: Vildianos (71%), asher (22%), daevar (4%), aion (2%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Remano.
Bandera: Una bandera verde oscura con una R gótica espejada.
Nombres masculinos: Alessandro, Antonio, Carlo, Daniele, Davide, Edoardo, Enrico, Ettore, Francesco, Giacomo, Lorenzo, Mario, Paolo, Stefano, Valentino.
Nombres femeninos: Agata, Alessia, Andrea, Carmela, Chiara, Diana, Giovanna, Lucía, Michele, Rosalia, Sara, Simona, Stefanía, Teresa.
Apellidos: Abbazia, Bellanti, Bianco, Corizzi, D´Agostino, Di Amato, Di Benedetto, Di Blasi, Di Gaetano, Di Luca, Dinolfo, Florio, Geraci, Marciano, Parrino, Pelligrino, Ridulfo, Scacciaferro, Vitale.

La que antaño fuera una colosal potencia económica que rivalizaba en comercio con Gabriel y Phaion, se halla en la actualidad sumida en el más penoso de los estados. Situado al sur de la actual frontera del Imperio y limítrofe con el mar blanco, el país de Remo no es más que la sombra de lo que fue.

Todo el territorio está repleto de colinas y altas mesetas, dándole una geografía muy irregular. También tiene muchos bosques y pantanos. El clima tiende a ser frío y hay continuas precipitaciones durante todo el año. Cuando se acerca el verano, sus costas suelen sufrir grandes temporales, que a veces azotan fuertemente las ciudades del litoral.

Remo ha sido famoso por sus grandes y lujosas ciudades, llenas de extravagantes monumentos y tesoros traídos del Nuevo Continente. Por desgracia, hoy en día ni siquiera le queda eso, ya que muchas de sus poblaciones fueron destruidas por el Imperio durante el caótico mandato de Eljared. Actualmente, Remo no tiene infraestructura comercial o gremial, ni tampoco una clara fuente de ingresos. La pobreza se extiende por todas partes, y la gente busca desesperadamente algo que echarse a la boca.

Las causas del penoso estado del principado son la decadencia y corrupción de sus gobernantes durante los últimos dos siglos, quienes a base de impuestos desorbitados, excentricidades y leyes necias, fueron perdiendo paulatinamente todo lo que habían ganado en el pasado. Lo único que le queda de verdadero valor en la actualidad es un numeroso y bien entrenado ejército, que sumado a la pasión con la que combate y las avanzadas técnicas militares de los Árbitros de Azur, se ha convertido en una de las huestes más temibles de toda Gaïa. Se hace llamar las Seis Legiones a causa de su estructura militar, dividida en seis grupos distintos.

Remo ha sido tradicionalmente regido por un consejo de poderosos nobles, encabezado por su príncipe. Ahora, Fabian Hess, hijo del ejecutado príncipe Maximillian, ha acaparado el poder con el apoyo de Gaul y se ha nombrado a sí mismo monarca supremo. Entre el caos que precedió a la retirada de los ejércitos imperiales del principado, se aseguró de acaparar el control absoluto de la nación, sometiendo bajo su mando a toda la alta nobleza superviviente.

En la actualidad, Remo se ha convertido en un importante componente de Azur, aunque su dependencia hacia la Alianza es absoluta. Togarini proporciona los fondos para reconstruir sus ajadas ciudades y la poca comida que permite subsistir a sus habitantes. Sin este apoyo, el principado se hundiría aún más en una situación de penuria de la que sería incapaz de salir. Rodeada de muerte, la gente se encuentra en un estado de depresión que roza la desesperación, siendo su odio hacia el Imperio, y más concretamente a Arlan, lo único que les impulsa a seguir adelante. Incapaces de creer en un futuro mejor, sus ejércitos se preparan en las fronteras a la espera de un conflicto que, más que nadie, desean con ansiedad.

Cultura y sociedad

La anteriormente orgullosa sociedad de Remo, compuesta por importantes aristócratas, grandes señores burgueses y comerciantes de ultramar, ha degenerado hasta derivar en la absoluta miseria. La mayor parte de sus habitantes son pobres que buscan desesperadamente algún trabajo con el que poderse llevar un poco de comida a la boca. La destrucción de muchas viviendas ha generado cierto número de nómadas sin techo, que vagan de un lado a otro sin saber qué hacer con sus vidas. Allá por donde se vaya, uno sólo puede encontrar las miradas tristes de gente que no tiene demasiada esperanza en el futuro y únicamente trabaja para poder vivir un día más. Dado que el único oficio que resulta fácil de encontrar y está bien pagado es el de soldado, son miles los que se están uniendo a las Seis Legiones, ya sea por necesidad o por el odio que sienten hacia Arlan. La gente corriente tiene un escaso nivel cultural y la mayoría no sabe leer ni escribir. Las escuelas, todas privadas, son algo a lo que sólo un escaso porcentaje puede acceder.

Los comerciantes y burgueses prácticamente han desaparecido, puesto que son pocos los que pueden permitirse el lujo de comprar otras cosas que no sean productos de primera necesidad. Los únicos que aún conservan algo de poder son los señores feudales, que tratan como pueden de reconstruir sus pequeñas comarcas con la ayuda de los fondos que reciben de la Alianza Azur.

Ahora más que nunca, la Iglesia cristiana y la religión están cobrando una inmensa importancia para la sociedad de Remo, pues alivian el alma de sus habitantes dándoles la esperanza de que, al abandonar este mundo, podrán encontrar algo más que dolor y desesperación en los cielos.

Afrontar lo sobrenatural

Los habitantes de Remo sienten verdadera repulsión hacia lo sobrenatural. Odian los poderes místicos y aquello que representan, pues para la mayoría son equivalentes a muerte y desgracia. La sociedad, que se ha criado con cuentos y leyendas de artefactos malditos de ultramar y las propias oscuras ruinas que atestan su territorio, siempre ha asociado lo inexplicable con fuerzas oscuras y maléficas. En consecuencia, si alguien sospecha que algún individuo es un brujo o puede poseer poderes sobrenaturales de algún tipo, lo acusará ante las autoridades pertinentes lo más pronto que le sea posible.

La inquisición es enormemente poderosa en Remo, y tiene multitud de tribunales y agentes rondado por todos los grandes núcleos de población. Si reciben un aviso o sospechan de la actuación de fuerzas sobrenaturales cercanas, es sólo cuestión de horas que algún miembro de la orden se presente a juzgar el caso.

Historia de Remo

Remo, territorio que había formado parte de los Reinos Santos, se unió al Imperio en el año 242 tras una serie de conflictos con los refugiados no humanos de la guerra, que habían reclamado su derecho sobre estas tierras. Desde sus orígenes como principado, demostró su enorme disposición hacia el mercado marítimo y a comerciar con tierras del Nuevo Continente como Itzi o Arabal, que por aquel entonces aún no estaban integradas en Abel.

Tras observar el interés y fascinación que la nobleza de todo el Imperio mostraba ante las excentricidades que ese nuevo mundo proporcionaba, Remo se centró en acaparar ese provechoso mercado. En menos de dos décadas se convirtió en el mayor importador de productos provenientes del Nuevo Continente, que posteriormente distribuía por el interior. Fueron años de boyante esplendor económico y cultural, hasta que la mala administración y la corrupción de sus gobernantes arrastraron al principado a una lenta pero notable decadencia, en beneficio de sus competidores del norte.

La mala situación social y económica llevó a la nobleza de Remo a usar a Arlan como cabeza de turco, culpando al principado vecino de ser el causante del penoso panorama de la nación gracias a oscuros manejos políticos. Ello provocó una creciente animadversión hacia las gentes del norte, que acabó siendo el desencadenante de tres guerras supervisadas por los Árbitros imperiales. A pesar de salir vencedor

de los tres enfrentamientos, Remo no consiguió nada más que empobrecer su situación. Airados, los señores del principado trataron de declarar una cuarta guerra de mayores dimensiones, pero se les denegó el permiso. Ello arrastró al principado a una época de calamidades y pobreza, haciendo de él una triste sombra de su gloria pasada.

Tras ignorar los acontecimientos que produjeron la caída de la estirpe Giovanni y con la ascensión de Elías al trono, las cosas parecieron estar a punto de mejorar. El nuevo Emperador se dio cuenta de la penosa situación de la gente de Remo, por lo que inició una serie de ayudas económicas enfocadas a reforzar el mercado interior con la supervisión del príncipe Maximillian Hess, un gobernante justo que parecía ser capaz de cambiar las cosas para mejor. No obstante, todo dio un terrible vuelco con la llegada de Eljared al poder, pues el Emperador retiró el apoyo al principado en el momento más crítico. Airado, el príncipe Maximillian declaró públicamente que la Sumo Arzobispo no era más que una bruja que tenía sometido a Elías con sus sortilegios. La respuesta no se haría esperar, bajo la forma de un ataque imperial que arrasó casi por completo toda la nación. Ciudades y campos de cultivos fueron devastados en una rápida e imparable consecución, sumiendo a Remo en un estado tan desesperado como nunca había padecido antes.

El joven Fabian Hess, que apenas contaba con diecisiete años, heredó el título de su padre, pero bien poco más. Su pueblo moría de hambre y no había nada que pudiera hacer para salvarlo. Sería entonces cuando el Señor de la Guerra Matthew Gaul le ofrecería su apoyo a cambio de que se integrase en la Alianza Azur, a lo que Hess accedió de muy buena gana. Ahora, mientras sus fronteras se preparan para una posible guerra con el Imperio, sus gentes pugnan por lograr sobrevivir mientras inician la larga reconstrucción de sus tierras.

Accidentes geográficos relevantes

La gran mayoría del territorio de Remo se encuentra elevado en una inmensa meseta a unos doscientos metros por encima del nivel del mar. A pesar de la altura, es un territorio fértil y lleno de vegetación en el que son comunes los bosques y los lagos. En su parte norte, cerca de la frontera de Arlan, se extiende una gran zona pantanosa de difícil acceso.

La Meseta Blanca: El nombre de esta meseta que se extiende por todo el principado proviene del mito de que, hace más de dos mil años, la zona se encontraba sumergida bajo el Mar Blanco y fue elevada a la superficie por la ciencia perdida de Sólomon. La base de esta leyenda se encuentra en las conchas y fósiles marinos que pueden hallarse a lo largo de todo el territorio. Cierto o no, lo único que se sabe con absoluta seguridad es que en el pasado muchos pobladores no humanos habitaron en ella, puesto que se conservan numerosas ruinas de muy diversos tipos.

Bosque Mazgo: Mazgo es un amplio bosque de robles y abedules situado en la zona meridional de Remo. Es famoso por contener multitud de plantas raras y, a veces, herbolarios y médicos de otras naciones viajan hasta él en busca de ingredientes para sus ungüentos curativos. Un gran número de refugiados se ha trasladado hacia la zona de Mazgo, pues al no haber sido este afectado por el ataque imperial, pueden sobrevivir cazando y alimentándose de las plantas de la zona. Sus mayores problemas son las fieras del bosque, que han encontrado en los recién llegados una nueva presa que añadir a su menú diario.

Los cráteres de la estría: La alta Meseta Blanca tiene profundos cráteres y grietas en su parte oriental que se extienden a lo largo de kilómetros y kilómetros, formando laberínticos pasajes. En el interior de las aberturas, una zona completamente muerta, no hay animales ni plantas. El agua estancada de los cráteres es roja y mortalmente venenosa, confiriéndole una apariencia macabra; la gente opina que está maldita. Sin embargo, su coloración y toxicidad se deben simplemente a las grandes vetas de hierro que hay en el lecho. También hay multitud de cuevas, algunas de las cuales conducen a una pequeña ciudadela D´Anjayni casi destruida.

Costa de la perla: La amplia zona de costa que se extiende bajo el cabo de Albino es famosa por haber sido en el pasado una zona de arenales llena de perlas. Por desgracia, hace más de un siglo que se acabaron. Ahora, la gente evita el lugar, ya que los barcos no pueden acercarse al litoral y las tormentas de verano son terriblemente fuertes, capaces incluso de arrancar árboles y derribar casas. A veces, cuando las tormentas están en su punto álgido, se forma un vértice hacia la Vigilia capaz de engullir embarcaciones enteras.

Pantano Vercelis: La zona de Vercelis es un gran pantano de espesa vegetación situado en la zona noreste de Remo. Tiene una inmensa cantidad de fauna y especies autóctonas, algunas de las cuales fueron traídas siglos atrás desde las tropicales tierras de Itzi, en un fallido proyecto comercial que pretendía usar Vercelis como lugar de crianza de animales raros, para después venderlos como curiosidades y mascotas a la nobleza. Muchos murieron al ser incapaces de adaptarse al nuevo ecosistema, mientras que otros consiguieron acondicionarse a gran velocidad. Desgraciadamente, el equilibrio del pantano se vio gravemente alterado, convirtiéndose en un lugar peligroso a causa de la inmensa cantidad de cocodrilos y otros reptiles depredadores. Algunos de ellos han crecido hasta adquirir un tamaño desproporcionado (a veces, incluso diez veces sus dimensiones originales), y atacan a cualquiera que se les acerque. El misterio que se oculta tras este inusual crecimiento es que, bajo el pantano, dormita el ancestral dragón Arukanah, que con sus sueños influye inconscientemente en los reptiles otorgandoles poderes.

Bosque de Lira: Hace apenas algo más de un año, Lira era el mayor bosque del principado hasta que los ejércitos del Imperio le prendieron fuego siguiendo órdenes de Eljared. En su interior encontraron su fin miles de animales y casi quinientas personas que habitaban en la aldea de Remien. Ahora, después de que tantos seres vivos muriesen calcinados, el que era un hermoso paraje en la Vigilia se ha tornado un lugar de dolor y llamas. El reflejo del bosque aún se encuentra ardiendo, y espectrales figuras de oscuridad y fuego viajan de un lado a otro tratando de prender en llamas a cualquiera que se ponga a su alcance. Al parecer, encender un fuego en el interior puede causar que la membrana que separa ambos mundos se debilite. Aunque no es suficiente como para que pueda entrar o salir algo físico de la Vigilia, es posible que individuos que sueñen alrededor de una gran hoguera sean tragados por ese infierno de noche eterna y fuego.

Lugares de interés

Aunque sus principales ciudades fueran quemadas o arrasadas, lo que queda de ellas es un hervidero de conflictos y problemas. Remo también conserva una inmensa cantidad de ruinas de épocas pasadas, la mayoría de las cuales pertenecieron a civilizaciones no humanas.

Bastel

(Ruinas, sin habitantes conocidos)

En cuanto a extensión, Bastel es el conjunto de las mayores ruinas no humanas de Remo. Se trata de los restos de lo que aparentemente debió ser una gran ciudad en el pasado, de la que ahora sólo quedan unos cuantos muros y columnas esparcidos a lo largo de varios kilómetros. Entre los escombros, parecen encontrarse vestigios de templos erigidos tanto a las Beryls como a los Shajads, al igual que entidades de procedencia desconocida. Aunque no es probable que quede nada de valor, Tol Rauko ha sellado varias zonas y, de vez en cuando, aún vigila que todo permanezca en paz.

Sin embargo, incluso la orden de templarios desconoce que Bastel es una gran prisión para criaturas sobrenaturales, que fueron encerradas por muy diversos crímenes durante el resto de su existencia. Sus celdas, donde los prisioneros permanecen sellados desde hace más de mil años, se encuentran intactas en las profundidades de la tierra. Las guardianas del lugar son unas descomunales serpientes negras que se trasladan por las profundidades de la tierra y que, cíclicamente cada varios años, salen a la superficie para alimentarse.

Albino

(Metrópolis, 368.000+ habitantes)

La que fuera la segunda ciudad más notable de Remo se ha convertido en la nueva capital, al no haber sido blanco de los ataques imperiales. La metrópolis se encuentra situada precisamente en el cabo que lleva su mismo nombre, en una ubicación ideal para el comercio y el transporte marítimo. A pesar de que lleva años sin gozar de buena economía o un sólido mercado, la afluencia de dinero que Togarini está invirtiendo en Remo se ha centrado en gran medida en reforzar la ciudad, lo que la ha hecho resurgir en menos de un año. Se están creando multitud de forjas para armas, astilleros para reconstruir su anticuada marina y otras infraestructuras más.

Albino está construida de un modo tradicional; el centro de la ciudad son los barrios más ricos, pertenecientes a nobles y altos burgueses, mientras que la zona periférica está habitada por la gente con escasa capacidad económica. La urbe tiene enormes iglesias, lujosos pasajes y bellos monumentos, pero a causa de la mala situación de los últimos años, todos están descuidados, sucios y mal conservados. Llaman la atención sus detalles extravagantes provenientes del Nuevo Continente, como las construcciones al estilo de Itzi o los altos acueductos de Dafne. La zona mejor conservada es su inmenso puerto y los almacenes que hay en él, al ser lo primero que ha empezado a reconstruirse.

La ciudad se encuentra actualmente superpoblada, mucho más de lo que está capacitada para sostener. La causa es que cientos de miles de refugiados se han acercado a ella, tras escuchar que se encuentra en expansión gracias a la Alianza. En consecuencia, existen barrios en los que se propagan brotes de enfermedad, y dado que la comida sigue escaseando, también hay hambrunas. Un gran número de gente ha optado por alistarse en las Seis Legiones, pues es una manera segura de obtener alimento y algo de dinero para sus familias. Ello le otorga a Albino cierto aspecto militarista, puesto que el número de soldados que hay por las calles es muy superior al de casi cualquier otra ciudad.

El dirigente de Albino es el duque Donato Encino (Novel Nv 4, ♂), quien se ha visto obligado a entregar su castillo al príncipe Hess para que lo convierta en la residencia oficial del gobernante supremo. Donato se encuentra muy ocupado con la reconstrucción, pues sobre él recae el peso de administrar gran parte del caudal procedente de Togarini. De momento, y temeroso de la supervisión de los Árbitros de Azur, ejecuta muy bien su labor, aunque planea desviar una porción de los fondos a sus arcas personales cuando le sea posible. En cuanto al joven príncipe Fabian Hess (Paladín oscuro Nv 5, ♂), pasa poco tiempo en la ciudad, pues viaja de un lado a otro esforzándose tanto como puede en reconstruir su nación y convertir su ya de por sí poderoso ejército en una imparable máquina militar.

Caliardo

(Metrópolis en ruinas, 18.000+ habitantes)

Caliardo era la orgullosa capital de Remo, donde vivían más de quinientas mil personas antes de que los ejércitos imperiales la arrasaran por completo sin dejar piedra sobre piedra. Incluso ya en decadencia, se trataba de una hermosa ciudad, llena de monumentos y trofeos traídos de todos los confines del Nuevo Continente. Ahora no es más que un montón de ruinas, en las que miles de personas tratan como pueden de sobrevivir.

Muchos habitantes de la vieja capital se agrupan intentando hacer de los escombros un lugar habitable, aprovechando las pocas construcciones que quedan en pie y lo que pueden recuperar de las ruinas. Algunos barrios de las afueras vuelven a estar densamente poblados, habiéndose organizado en ellos grandes campamentos. Por el contrario hay zonas de la ciudad, sobre todo en los distritos interiores, que se han vuelto lugares terribles y peligrosos. Hay rumores de que brujos y criaturas monstruosas se han concentrado por los barrios antiguos, cerca de donde había un mayor número de monolitos y construcciones procedentes de Itzi. Pero el mayor peligro proviene de una extraña enfermedad llamada "la peste gris", que produce una demencia violenta en las personas. Los infectados, presos de una furia homicida, atacan a cualquiera que no sea portador de la enfermedad. Y por si fuera poco, algunos de los apestados desarrollan monstruosas mutaciones, volviéndose más y más inhumanos. Se desconoce cuál puede ser el origen de la infección, ya que hasta el momento nunca se ha oído hablar de una peste como esa. Por suerte, la enfermedad sólo parece extenderse en ciertos barrios, y los infectados raramente salen de las zonas de contagio.

En los alrededores de Caliardo se han reunido algunos cazafortunas y bandidos que esperan mejorar su suerte saqueando las ruinas de las zonas más ricas. De igual modo, muchos nobles y comerciantes que desean recuperar algunas de sus posesiones más valiosas, han contratado a mercenarios para que se adentren en la ciudad con fines parecidos. Y por si todo esto fuera poco, se sabe de la existencia de más de un inquisidor que se encuentra en la actualidad vigilando la zona. Hace tiempo que el príncipe Hess pretende enviar una de las Seis Legiones a acabar con el problema de raíz, pero de momento ni puede disponer de sus tropas para una ciudad que considera perdida, ni quiere arriesgarse a un posible contagio de la peste.

La Linterna Oscura

La Linterna Oscura es un extraño bazar que se encuentra al final de un callejón en Albino. Resulta muy llamativa a la vista, puesto que es una pequeña mansión de aspecto oriental que destaca mucho de otras construcciones de la ciudad. Sin embargo, la gente común nunca parece fijarse en ella, y pasa por delante sin ni siquiera darse cuenta de que existe. Sólo los individuos más desesperados o aquellos que se ven empujados por sentimientos extremos, como amor u odio intenso, son capaces de encontrarla. De igual forma, parece ser visible para aquellos que poseen un Gnosis elevado, que son atraídos hasta allí por aparentes casualidades. Es posible que la tienda se encuentre en un punto intermedio entre la Vigilia y el mundo real, o puede que, simplemente, no sea más que un cúmulo de insólitas coincidencias.

De un modo u otro, La Linterna Oscura dista de ser un simple bazar. Allí no se compran meros objetos, sino que, según su dueña, es una tienda de deseos. La extraña regente del local es Nozomi Kurayami (¿Convocador? ¿Hechicero? ¿Nv 10?, ♀ ¿Humana?), una enigmática y hermosa mujer de origen notoriamente oriental. Todos los que entran en La Linterna pueden pedirle aquello que deseen y, tras escuchar su historia, Nozomi les entrega un estrafalario objeto con el que de algún modo serán capaces de lograr su sueño. A cambio les pide algo de igual valor, ya sea tan insignificante como un anillo que lleve puesto, o tan grande como todo lo que tiene en el mundo. A veces el pago parece estúpido o sin sentido: "*El sueño que tendrás dentro de tres noches*" o "*La mitad de tu vida*". Si dichas compensaciones tienen o no verdadera valía, es algo que nadie puede afirmar.

Se desconoce si Nozomi es o no una fuerza malévola. Aunque es cierto que las personas de naturaleza oscura suelen tener un destino funesto tras acudir a ella (pues suelen ser consumidas por sus propios deseos), las consecuencias de aquello que se cumple nunca parecen ser absolutamente positivas. En raras ocasiones, se encariña especialmente de algunos clientes (principalmente gente agradable que necesita realmente auxilio), a los que ayuda de un modo mucho menos sombrío.

En La Linterna Oscura también trabaja un hombre atractivo y pintoresco llamado Noctune, que aparentemente se ocupa de recibir a los clientes para llevarlos hasta Nozomi (y de limpiar el local). Noctune es en realidad un Señor de las Tinieblas (Ver *Compendio de Criaturas*) bajo apariencia humana. Su relación con la dueña de la tienda, a la que llama "*Mi señora*", es completamente desconocida.

Hay gente que asegura haber encontrado La Linterna Oscura en otras ciudades a lo largo de la historia, pero no se puede afirmar si simplemente Nozomi ha trasladado su tienda o es que existe en varios lugares a la vez.



Ilustrado por Raúl Rosell

La fortaleza Dedo de Hierro

Uzure

(Ciudad, 9.000+ habitantes)

Uzure es una urbe realmente llamativa. Fue originalmente construida hace algo más de tres siglos como un proyecto para crear un gran centro recreativo. La intención fue transportar objetos, monumentos e incluso edificios enteros del Nuevo Continente para crear una ciudad de espectáculos que atrajese a la nobleza del Imperio. Desgraciadamente, la moda de los productos y la cultura de más allá del océano no tardaron en ser olvidadas, y la razón de ser de Uzure desapareció con ellas. Aun así, muchos inmigrantes que habían venido de Itzi y Elcia se instalaron allí de manera permanente, haciendo de ella su hogar.

Quizás la característica más llamativa de Uzure es su variedad arquitectónica, pues mezcla elementos de muchas tierras diferentes. La ciudad se autoabastece gracias a los campos agrícolas de las cercanías y consigue unos modestos ingresos fabricando objetos artesanales. Ahora, con la sombra de la guerra y el mercado con el Imperio cerrado, empieza a sufrir serios problemas económicos. A esto hay que añadir los muchos saqueadores que asaltan los campos por la noche, por lo que la comida empieza a escasear.

Aunque oficialmente está gobernada por la baronesa Elia Di La Roca (Novel Nv 2, ♀), el verdadero control de la ciudad lo ostenta una agrupación de caciques de los distintos barrios. En la actualidad, su cabecilla es Nuro Harazdi (Hechicero Nv 6, ♂), un altivo hombre respetado por la comunidad, que sigue en secreto las tradiciones chamánicas de sus ancestros. En vista de los problemas que tiene su ciudad, planea usar sus habilidades mágicas para reabastecerla de alimentos. Por suerte, muchos de los monumentos que fueron traídos de Itzi son artefactos sobrenaturales que, tras encontrar los componentes adecuados, le permitirán usar un ritual que incrementará la fertilidad de las tierras colindantes.

La ciudad tiene una gran presencia de Samael y Sol Negro, pero estos últimos, más que comerciar con artefactos, se dedican a organizar las acciones de los Buscadores que actúan en la región.

Dedo de Hierro

(Fortaleza, 33.000+ habitantes)

Abandonada y en desuso durante años, la oscura fortaleza del Dedo de Hierro ha adquirido gran importancia ante la posibilidad de una guerra con Abel. Se trata de una gran construcción cilíndrica ubicada en el borde de una de las mayores grietas de la estría. Su nombre proviene no sólo de su inusual forma circular, sino del hecho de que está completamente compuesta de metal oscuro.

El origen de la fortaleza no es humano y se desconoce quiénes fueron sus verdaderos constructores. Algún que otro ocultista ha especulado con la hipótesis de que quizás se tratase de una fortaleza de origen élfico, construida en hierro para rechazar a los Duk´zarist, pero no se conoce ninguna nación Sylvain que viviese tan al sur ni usase semejantes estructuras. De cualquier modo, lo que es seguro es que toda la fortaleza goza de potentes protecciones sobrenaturales, aunque son muy pocos los que conocen este secreto.

En la actualidad la fortaleza es un importante núcleo estratégico para Remo, y también uno de los puntos de entrenamiento para las Seis Legiones. Gracias a su posición y la grieta que cubre por completo su lado norte, es prácticamente imposible de tomar, por lo que se ha convertido en la actual forntera de Remo con Arlan.

Pese a que está muy apartada de cualquier pueblo o aldea, muchos vendedores y comerciantes han sido atraidos hasta allí a causa de la presencia de soldados con dinero. Por ello, su alrededor se han construido muchos locales y tiendas, que sirven de distracción a los soldados en sus escasas horas libres.

La Árbitro Arkaid (Guerrero convocador Nv 9, ♀ Sylvain) es la señora de la fortaleza, quien organiza y entrena a los generales y comandantes de las Seis Legiones. Arkaid, quien en realidad es una joven Sylvain que fue criada entre humanos, es reacia a la guerra y a las muertes innecesarias, aunque obedece todas las órdenes que recibe con una efectividad mecánica.

Itzelhaya

(Ruinas, sin habitantes conocidos)

Aunque ahora son sólo unas ruinas donde apenas quedan en pie unos pocos edificios y algunas secciones de la muralla exterior, hasta la guerra con el Imperio, Itzelhaya era un gran pueblo fortificado (algunos incluso se aventuraban a considerarlo una pequeña ciudad). Construido con la doble función de servir tanto como baluarte defensivo como de puerto comercial con el Nuevo Continente, llegó a tener más de cinco mil habitantes. De vez en cuando, algunas de las mercancías exóticas que llegaban a Itzelhaya se quedaban aquí, de entre las que destacaba una gran estatua de piedra que fue colocada en la plaza central como símbolo de esplendor.

Durante el ataque del Imperio, Itzelhaya fue el único lugar en el que las tropas de Remo lograron una ligera victoria sobre sus enemigos. No obstante, las circunstancias de dicho acontecimiento no quedaron nada claras. Al parecer, tras observar la aplastante superioridad numérica del Imperio, el pueblo fue abandonado y sus habitantes retrocedieron hasta mejores posiciones defensivas más allá de la Meseta Blanca. Fue entonces cuando uno de los regimientos imperiales acampó en Itzelhaya para organizarse y descansar antes de continuar con sus ataques, situación que aprovechó un pequeño remanente de soldados de Remo para tenderles una emboscada por la noche. Pero contra todo pronóstico, el pequeño grupo consiguió arrasar a los imperiales, luchando como posesos y destruyendo el pueblo en el proceso. Ahora esa batalla se recuerda como uno de los grandes éxitos de Remo, y Fabian Hess se ha planteado su reconstrucción para que sirva de símbolo e inspiración a sus soldados.

Sin embargo, los dos grupos de trabajadores enviados hasta Itzelhaya han desaparecido en misteriosas circunstancias, después de estar allí unos pocos días. El príncipe Fabian, demasiado ocupado como para perder el tiempo con algo así, ha ordenado a sus generales que se ocupen de investigar lo que pasa.

Lo cierto es que las desapariciones de los trabajadores están organizadas por agentes del mismísimo Matthew Gaul, quien desea que nadie se acerque demasiado al pueblo hasta determinar si el motivo de la victoria de aquellos soldados se debe a alguna causa sobrenatural que pueda usar en su beneficio, ya sea alguno de los objetos que fueron transportados desde Itzi o ruinas que se hallen bajo las casas. De momento, las investigaciones han sido poco concluyentes, así que los enviados de Gaul pretender extender el rumor de que hay algo oscuro durmiendo en Itzelhaya para tratar de ganar más tiempo y hacer que la gente evite acercarse demasiado hasta las ruinas.



Máximo Ligori

Otras poblaciones: *Caoria, Harma, Terravecchia.*

Tramas

A pesar del penoso estado en que se encuentra ahora el principado, el hecho de que Remo esté plagado de ruinas y restos de culturas no humanas puede ser un gancho de acción ideal para muchas partidas. También es posible que los personajes puedan aprovecharse de la necesidad ajena de contratar a personas notables en esta época aciaga, ya sea como mercenarios para algún noble de Valiardo o comisionados como Buscadores de Sol Negro.

El anillo de plata y los sueños perdidos: El barón Andrei Bercello de Albino (Novel Nv 3, ♂) era un hombre que lo tenía todo... fortuna, prestigio, una hermosa mujer y varias amantes. Y sin embargo no era feliz. Se encontraba hueco, sentía que toda su vida no era más que un vacío que nada ni nadie parecía poder llenar. Una noche, vagando en absoluta desesperación y al borde de la locura, llegó hasta La Linterna Oscura, donde obtuvo un sencillo anillo de plata que debía darle un sentido a su existencia. Dicho artefacto le ha permitido unir sus emociones, ideas y sueños con los de seis individuos con quienes no tiene ninguna relación. De ese modo, empezó a experimentar nuevas sensaciones, pasiones y deseos que le hacen sentirse completo. Pero en su obsesión, ha comenzado a creer que esos sentimientos son realmente suyos y que esas personas no hacen más que robarle lo que le pertenece. Por eso, ha decidido buscarles por toda la ciudad con la intención de acabar con ellos antes de que le arrebaten sus sueños. No sólo puede tener a su disposición numerosos mercenarios y asesinos, sino que gracias al anillo ha conseguido controlar a una espectral criatura, una sombra de sí mismo dotada de terroríficos poderes.

Al mismo tiempo, las seis personas han formado un extraño vínculo a través del anillo. Cada noche sueñan las unas con las otras, encontrándose siempre oníricamente en una habitación cerrada, sentados alrededor de una mesa redonda. Cuando uno de ellos muere en el mundo real, su silla quedará vacía en el sueño. Alguno de los personajes podría ser uno de los seis elegidos o, por el contrario, podrían ser contratados por estos para encontrar una solución al enigma de sus sueños.

El niño invisible: Mientras los personajes están en alguna ciudad o pueblo de Remo, un espabilado chiquillo robará algún objeto importante que tengan los personajes. Por mucho empeño que pongan en capturarlo, el niño acabará por escaparse, como si de repente hubiera desaparecido inexplicablemente. Si preguntan por la zona, descubrirán que es muy frecuente entre los lugareños sufrir pequeños robos; todos coinciden en que el ladrón es un niño, pero nadie parece ser capaz de dar su descripción. Y lo que es más, los personajes se percatarán de que les falta alguna que otra cosa importante de cuya sustracción ni siquiera se habían dado cuenta.

Si insisten en buscarlo, cuando finalmente lleguen a dar con él y consigan atraparlo, el niño, que dice llamarse Marcelino (Ladrón Nv 1, ♂ D´Anjayni), les suplica que no le hagan daño. Es más, está dispuesto a devolverles todo lo que les ha robado a cambio tan sólo de un poco de comida o dinero para comprar pan y algunos cereales. Pero mientras estén cerrando el trato (ya sea por medio del mínimo pago que pide o por un fuerte tirón de orejas), aparecerán unos extraños hombres buscando al chiquillo, argumentando que les ha robado también. Marcelino, muy asustado, suplicará que le ayuden, pues esos misteriosos hombres no dejan de perseguirle sin que él les haya hecho nada. En caso de que no les permitan llevarse al chiquillo, los recién llegados les ofrecerán una elevadísima cifra de dinero por apartarse de su camino. Si no, les advertirán de que no tienen ni remota idea de con quién están jugando, y se lanzarán sobre ellos dando muestras de poseer habilidades sobrenaturales.

En realidad Marcelino es un D´Anjayni, aunque ni él mismo lo sabe. Cuando nació, su madre, que temía cuál pudiera ser el destino del chiquillo, usó su habilidad racial del Rostro de la Araña para darle una identidad falsa. El pequeño incluso desconoce que no es realmente humano. Sus perseguidores son agentes de la Orden de Yehudah, que van tras él para usarlo en un intercambio con Samael (después de experimentar con su cuerpo todo lo que haga falta, por supuesto). Incluso si consiguen derrotarlos, el controlador local de la organización no cesará en sus empeños de conseguir al niño y acabar con la "molestia" que se ha atrevido a desafiar su poder. Al mismo tiempo, miembros de Samael lo buscan para ayudarle, pero quién sabe si inquisidores y templarios de Tol Rauko podrían acabar también descubriendo su existencia.

Ilustrado por Salvador Espín

Un nuevo comienzo: El capitán Costanzo Dulio (Novel Nv 2, ♂) es un viejo marino asidudo de tabernas portuarias donde es frecuente encontrarlo borracho, rodeado de niños y curiosos,, mientras les cuenta cómo ha sobrevivido a mil y un peligros en sus largos viajes. Presume de conocer como la palma de su mano todas las rutas comerciales, las corrientes marinas y los litorales desde la Costa Brechada hasta el Mar del Dragón. Desafortunadamente, también cuenta cómo perdió su barco y su tripulación, hace ya bastantes años, en un enfrentamiento contra una gigantesca monstruosidad marina. En la actualidad, apenas sobrevive con las pocas monedas o los platos de comida que le ofrecen a cambio de sus historias; pero tal como está la situación económica en Remo, la generosidad no es nada frecuente.

Si los personajes están buscando una embarcación en el principado, algo excepcionalmente difícil de hallar en estos momentos, el viejo capitán se acercará a ellos y les contará su gran plan o "proyecto de futuro", como él lo llama. Cansado de las penurias que pasa en este país a punto de entrar en guerra, ha conseguido reunir un puñado de marinos en su misma situación, con los que pretende dejar Remo. Tiene el plan, tiene la tripulación, pero le falta lo más importante: el navío. Afortunadamente, también sabe cómo conseguir uno. Recientemente ha oído hablar de un cementerio de barcos, en una pequeña y escarpada bahía no muy lejana. Allí yacen, abandonados, algunos restos que no llegaron a hundirse de los navíos destruidos en el enfrentamiento entre Remo y el Imperio. Costanzo pretende llegar allí con el fin de reparar un barco usando todas esas piezas y restos, al menos lo suficiente como para que pueda cruzar el Mar Blanco. El problema estriba en que hay una pequeña dotación militar establecida en las cercanías, y los hombres con los que cuenta son marinos, no soldados. Por lo tanto, necesita un grupo de guerreros dispuestos a encargarse de cualquier problema que surja hasta que sus marineros puedan reparar y tomar un barco (eso les llevará dos o tres días). No tiene dinero, pero como agradecimiento estará dispuesto a llevarles a cualquier puerto del mundo.

Desgraciadamente, no sólo los soldados están rondando por la zona, sino que también hay algunas peligrosas criaturas marinas, atraídas por la carne putrefacta, y algunos espectros de la Vigilia muy recientes, surgidos tras el conflicto de hace unos meses.

Esta puede ser una buena oportunidad para los personajes que necesiten contratar los servicios de un capitán y una tripulación.

Raíces culturales y clase social

Clase baja / Clase media: Atletismo +10, Nadar +10, Saltar +10, Intimidar +10, Advertir +10, Ocultarse +10, Robo +10, Sigilo +10.

Burgués / Nobleza: Montar +10, Nadar +10, Persuasión +10, Advertir +10, Frialdad +10, Intimidar +10, Historia (local) +10, Tasación +10.

Tabla 10: Remo

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa que llevas (y no en muy buen estado) y unas sobras a las que llamas comida. 1 MC.
21-80	Clase media	La ropa que llevas puesta, un poco de comida, algunas posesiones sin valor o un arma de mala calidad. 20 MP.
81-90	Burgués	Un par de mudas de ropa, raciones para algo más de una semana, equipo de viaje bastante completo, algún que otra arma o una montura. 5 MO.
91-100	Nobleza	Una montura, varias mudas de ropa variada, raciones de calidad para más de una semana, equipo de viaje bastante completo que puede incluir algún arma o armadura ligera. 30 MO.

BELLAFONTE

Capital: Ascani.
Número de habitantes: 5.200.000+
Etnias principales: Vildianos (80%), daevar (11%), asher (7%), aion (1%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Belliano.
Bandera: Siete espadas encadenadas formando un círculo.
Nombres masculinos: Agostino, Ángelo, Benito, Cirocco, Darío, Domani, Donato, Fabrizio, Gaetano, Giancarlo, Gustavo, Lazzaro, Maurizio, Nicola, Paolo, Umberto.
Nombres femeninos: Alda, Andrea, Benita, Camila, Cinzia, Emanuele, Gia, Luca, Luciana, Melita, Mistico, Natalia, Ornella, Paola, Rocío, Sarafina, Valeria, Viviana.
Apellidos: Abatti, Accidio, Barberi, Bezzo, Cacicia, Choisio, Messina, Nicoletti, Ozello, Preatoni, Sacane, Tarsitano, Teresi, Testa, Ubertino, Zafrano.

Bellafonte es una poderosa nación que, como miembro de la Alianza Azur, se opone abiertamente al Sacro Santo Imperio. Mantiene fuertes lazos con la Iglesia y una estrecha relación con Argos y El Dominio, por lo que supone un importante nexo de unión entre Azur y los Estados Episcopales. De clima húmedo pero cálido, posee grandes praderas y bajos montes, algún que otro bosquecillo disperso y multitud de diminutos lagos.

La nación goza de prosperidad económica gracias a muy variados motivos, desde una avanzada manufactura gremial a grandes recursos naturales. A ello se le añade un fluido comercio terrestre con Lucrecio y, mediante vías marítimas, con El Dominio.

La autoridad suprema de Bellafonte corresponde al archiduque, quien ejerce las funciones de gobernante supremo, apoyado por la Iglesia y la clase noble. Desde hace siglos, dicha labor ha recaído sobre los hombros de la familia Stratto, la cual se considera una estirpe sagrada (algunos de ellos llegaron a Sumo Arzobispo o incluso fueron santificados). El actual gobernante es Juliano Stratto, el mayor de cinco hermanos y dos hermanas. Es conocido por ser un hombre amable y compasivo, aunque sabe ser duro cuando la situación lo requiere. Es íntimo amigo de Dorjan Kartarbak, príncipe de Helenia, y está casado con la única hija de este, Melissa.

En Bellafonte hay muy pocos pueblos y casi toda su gente se reúne en grandes ciudades esparcidas a lo largo del principado. Hay monasterios e iglesias por doquier, y es algo habitual en sus paisajes ver alguna que otra abadía en el horizonte mientras se viaja por sus caminos. La nación posee un eficaz ejército profesional compuesto principalmente por órdenes templarias, las cuales guardan relación tanto con la Iglesia como con la nobleza.

La ley, aunque firme, es considerablemente leve con los delitos menores, lo que ha animado a gran cantidad de forajidos a actuar en Bellafonte. Sólo los delitos religiosos son penados de modo excepcionalmente cruel, dejando sus juicios y ejecuciones a miembros de la Inquisición.

Hoy en día, Bellafonte se encuentra en un momento de verdadero apogeo, y su unión con la Alianza no ha hecho más que reforzar su lugar como una de las grandes potencias de la actualidad. Aunque la nación no ha sido afectada por el quebrantamiento del Imperio, existe una gran tensión hacia Abel, puesto que consideran que sus acciones hacia otros principados han sido imperdonables. Entienden necesario establecer un nuevo orden, y a pesar de que no desean ver a Gaul como Emperador, están ansiosos de entablar hostilidades contra Abel tan pronto como les sea posible. De momento, han empezado a situar grandes guarniciones en sus fronteras con Kanon, preparándose para la guerra cuando el Triunvirato crea estar preparado en un futuro incierto.

Las órdenes militares de Bellafonte

A pesar de que hay más de una docena de órdenes militares en Bellafonte, cinco de ellas destacan entre las demás por su preparación y poder bélico. Aunque siempre han actuado de manera independiente, con la formación de la Alianza Azur todas se encuentran coordinadas por el Árbitro Alastor (Paladín Oscuro Nv 9, ♂), quien en pocos meses ha logrado ganarse el respeto y admiración de todas. Las diversas órdenes suelen competir comúnmente entre ellas en juegos de guerra, en los que tratan de probar cuál es la mejor. Esto las mantiene entrenadas y les permite organizarse con el resto ante un futuro conflicto.

Templarios de la Fuente: Son la fuerza que se encuentra directamente al servicio del propio archiduque, por lo que se los considera generalmente el verdadero ejército del principado. Como mayor orden militar de la nación, es también la que goza de mayores fondos y equipo. Aunque son una orden religiosa, sus componentes son fieles a Bellafonte por encima de todo, y se mueven por los mismos principios de igualdad y justicia que los caballeros de la Orden del Cielo. Los dirige el propio Juliano Stratto, quien sale al combate junto a ellos cuando es necesario.

Hermanos de la Alianza: Los Hermanos de la Alianza es la orden militar más reciente, formada tras la unificación de diversos grupos menores por Alastor. El propio Árbitro los dirige personalmente y la está convirtiendo en una poderosa fuerza que poco tiene que envidiar a los Templarios de la Fuente.

La Orden Sagrada: A pesar de ser un grupo militar independiente, la Orden Sagrada se encuentra controlada por la Iglesia de Bellafonte, quien la provee de todos los fondos que pueda necesitar. Sus componentes son verdaderos fanáticos religiosos, capaces de dar la vida por sus ideales sin dudarlo un instante. La Orden Sagrada tiene fuertes lazos con la Inquisición y a veces le brinda apoyo.

Templarios del Corazón de Cristo: Los Templarios del Corazón de Cristo son una orden monástica de guerreros. Sus componentes son generalmente monjes o sacerdotes que han consagrado su vida a la guerra y son expertos tanto en el uso de artes marciales como de muy diversas armas exóticas. Se les reconoce porque salen a la batalla usando escasa o ninguna armadura. Cuando reciben una herida, se hacen un tatuaje sobre ella, lo que para los templarios es equivalente a una medalla. No son muy numerosos, pero su gran habilidad y hazañas se han vuelto legendarias.

Orden de la Cruz: La Orden de la Cruz está compuesta por las tropas de numerosos nobles y señores feudales. Por lo general, los primogénitos de las mayores casas aristocráticas se unen a ella con el objetivo de crear un importante vínculo de unión entre las familias. Lo malo es que la competitividad entre algunos nobles crea ciertos enfrentamientos internos. La Orden es famosa por tener una de las mejores caballerías pesadas de todo el Viejo Contienente.

Cultura y sociedad

La sociedad de Bellafonte se ha basado siempre en los elevados principios de moralidad, firmeza y honestidad que sostuvieron los pilares del Imperio. Para ellos, estos conceptos son las bases que otorgan sentido a su vida, del mismo modo que la religión es lo que sustenta sus almas. De hecho, su principal oposición a Abel se debe a que, para los bellafonteses, la Emperatriz y sus seguidores se han apartado de los principios morales más básicos.

La nobleza de la nación es marcadamente caballeresca, aunque guarda una estrecha relación con la Iglesia. Es habitual que los aristócratas leguen sus títulos y posesiones al primogénito varón, y que algunos de los otros herederos hagan carrera eclesiástica.

La vida en Bellafonte se centra principalmente en sus ciudades, donde cientos de miles de personas conviven en armonía. Cada barrio está regido por una familia noble que controla la zona como si fuese su pequeño reino privado. No suele haber problemas con este sistema, pero a veces se dan enfrentamientos entre aristócratas rivales que pueden alterar la monotonía diaria. Los únicos pueblos que hay son ganaderos o agricultores, y su única función es proveer de alimentos a las grandes urbes.

Afrontar lo sobrenatural

La gente en Bellafonte se comporta de un modo extremo ante cualquier posible demostración de habilidades o poderes sobrenaturales. Siguiendo las bases de sus creencias religiosas, inicialmente tacharán de maligno cualquier tipo de suceso inexplicable. La respuesta más habitual será una acusación formal ante la Inquisición, quienes actuarán sin perder un instante para cortar de raíz cualquier posible acto de brujería o satanismo.

Sólo las intervenciones reconocidas oficialmente por la Iglesia como "dones divinos" serán toleradas, a pesar de que la gente seguirá sin sentirse a gusto ante algo de esa índole.

Historia de Bellafonte

Desde sus orígenes como nación humana, Bellafonte siempre se ha caracterizado por su estabilidad y orden. Junto a los territorios que hoy engloban Lucrecio, El Dominio y parte de Remo, fue el mayor y más próspero de los Reinos Santos hasta que resultase arrasado por los ejércitos de Rah. Tras el momentáneo caos que siguió tras el final de la guerra, el primer Emperador trajo orden al territorio en el año 230, tan sólo unos meses después de que lo hiciese con Togarini.

El gobierno del principado recayó en manos de la familia Stratto, que había organizado la resistencia durante la Guerra de Dios y era descendiente del Apóstol Julián de Zed. El pueblo puso grandes expectativas en ellos y desde luego no tardaron en probar su valía, pues tan sólo un año años después, coincidiendo con su ataque a Togarini, la Orden de Yehudah trató de hacerse con el control usando un ejército de sanguinarias bestias mágicas. Fueron dos años de cruentas batallas, aunque gracias a la dura determinación de sus gentes y el completo apoyo de la recién creada Iglesia, Bellafonte contuvo la ofensiva en sus fronteras hasta que el Emperador regresó para acabar con la amenaza.

A partir de ese momento, el principado inició un lento pero progresivo crecimiento, muy influenciado por la proximidad de El Dominio y la ciudad de Albídion. Durante algo más de tres siglos, Bellafonte no fue testigo de ningún acontecimiento relevante, salvo algún que otro conflicto entre la propia nobleza del principado. Sería durante estos años cuando empezarían a formarse las grandes órdenes templarias, crecería el comercio y se construirían centenares de monasterios e iglesias por todas partes. En 580 participó en el ataque a Kushistán que aconteció tras el levantamiento de los segadores, lo que supuso el origen de la enemistad entre ambos países y el acercamiento político de Bellafonte y Argos. Siglos más tarde, el principado se opuso radicalmente a la depravación del Sacro Santo Emperador Lascar Giovanni apoyando el golpe de Estado de Elías Barbados, aunque no quedaron muy satisfechos con la coronación del Señor de la Guerra. A partir de ese momento, la relación de Bellafonte con el Imperio sería ligeramente tensa.



Ilustrado por Wen Yu Li

Un Alto Caballero de la Orden de la Cruz

En el año 969, el archiduque Juliano Stratto subió al poder y no tardó en hacerse querer por su pueblo debido a su talante agradable y magnánimo. Mantuvo buenas relaciones con Elías, hasta que el nombramiento de Eljared como Sumo Arzobispo hizo que elevase abiertamente su voz contra la decisión del Emperador. Cuando se ordenó la destrucción de Remo, todas las órdenes militares de Bellafonte se levantaron. Hubo varios enfrentamientos contra las tropas imperiales, aunque por suerte para el principado, el Señor de la Guerra Gaul desobedeció las órdenes de Eljared de sumarse al ataque. Tras la repentina muerte del Emperador, Juliano se negó a aceptar a partir de ese momento la autoridad de Abel, y poco después, se reuniría en la Roca de Azur con Matthew Gaul y Fabian Hess para formar la Alianza.

Accidentes geográficos relevantes

Bellafonte guarda una gran uniformidad en todo su territorio, compuesto principalmente por praderas y montes de escasa altitud. También tiene infinidad de pequeños lagos, de los que se dice que han dado nombre al principado.

Llanos Santos: Las llanuras centrales del territorio reciben el nombre de Llanos Santos por la enorme cantidad de iglesias que hay en ellas. En su interior se acoge a los caminantes que buscan resguardo a cambio de un donativo, motivo por el que en la zona escasean las posadas y alojamientos para viajeros. El territorio es una enorme planicie cubierta por verdes praderas, que se extienden hasta el horizonte. A falta de toda barrera natural, cuando el viento sopla con fuerza arrastra el sonido de las campanas de las iglesias cercanas, y es frecuente escuchar su repicar incluso cuando no hay ningún campanario a la vista. En estos casos, muchos creyentes y peregrinos se sienten sobrecogidos, pues casi parece que el sonido proceda de los propios cielos.

La Roca de Azur: Sin duda, en la actualidad este gran peñasco de piedra índigo se ha convertido en uno de los lugares más famosos del mundo, por ser donde se fraguó la Alianza. Para cientos de miles de personas es un símbolo de libertad e independencia, mientras que para otros no es más que el sitio donde se inició una insurrección que puede arrastrar a Gaïa a una horrible guerra. En la piedra se encuentran grabadas las firmas de los tres dirigentes de la Alianza, al igual que los términos que acordaron. Últimamente, la Roca está recibiendo muchas visitas de peregrinos, por lo que algunos miembros de diversas órdenes militares se turnan para protegerla de posibles vándalos o seguidores del Sacro Santo Imperio.

Según cuenta la leyenda, fue el lugar donde Rah acabó personalmente con Nathaniel, el último de los doce Apóstoles originarios. Algunos ocultistas afirman que existe la muy seria posibilidad de que el alma del Apóstol Nathaniel pueda seguir atrapada entre las inmensidades de la Roca.

¿Qué es la piedra índigo?

La piedra índigo es un rarísimo mineral cristalino de color azul marino que tiene extrañas cualidades místicas. No sólo emite un ligero brillo cuando se encuentra cerca de una fuente de magia no oculta, sino que además tiene la cualidad de absorber la energía espiritual del ambiente. A veces, es incluso capaz de canalizar hacia ella las almas de los difuntos, pudiendo contenerlas durante largos periodos de tiempo y evitar que sean reclamadas por el flujo.

Lago de Cristal: La belleza de este paraje es simplemente sobrecogedora. El Lago de Cristal es un inmenso estanque formado mediante la unión de tres grandes cascadas de aguas limpias y azules. Además, toda la superficie del lago está repleta de grandes columnas de cristal, algunas de las cuales hacen la función de surtidores de agua. La gente piensa que fue la hermosura de este paraje la que inspiró el nombre del principado, que significa "fuente hermosa". Se dice que las aguas del lugar tienen propiedades medicinales y, en una de las esquinas del lago, hay un pequeño pero lujoso balneario que visitan algunas personas adineradas.

El reflejo del lago en la Vigilia es un verdadero paraíso lleno de emociones positivas, en el que conviven un gran número de elementales luminosos. Las criaturas oscuras se sienten débiles en la proximidad del lago y lo evitan siempre que pueden.

Sierras Blancas: Marcando el límite de los Llanos Santos, al sur del principado se encuentran las Sierras Blancas, una pequeña línea de montañas que, aunque forman una sola cordillera, están agrupadas en cuatro conglomerados rocosos separados por grandes y amplios valles. A pesar de que sus faldas comienzan con suaves colinas salteadas de rocas ocasionales, las cimas son zonas escarpadas. Estas cumbres, aun sin llegar a superar los dos mil metros, son lo suficientemente altas para convertirse en uno de los pocos lugares donde, en los meses más fríos, se puede ver nieve en Bellafonte. La conjunción de las claras rocas, la nieve y las canteras de mármol que hay en la región, hacen que el nombre de Sierras Blancas sea el más apropiado.

Al ser las montañas más altas del principado (y casi se podría también decir que las únicas, si no se cuenta el nacimiento del Bellio), poseen una flora y fauna más bien propias de regiones del norte. Zorros, gamos y raras especies de aves hacen de estas sierras un lugar muy atractivo para la caza.

Cantera de Lavín: Desde mucha distancia se puede ver una gran mancha blanca y brillante en la zona suroccidental de las Sierras Blancas, como si le hubieran dado un gran mordisco a la montaña. Esa zona es la cantera de Lavín, conocida por la gran calidad del mármol blanco que aquí se extrae. Casi todo el material utilizado en la construcción de Elisio procede de ella, siendo uno de los mármoles más valorados en todo el Viejo Continente.

La cantera está dividida en cuatro grandes sectores, que pertenecen a diferentes burgomaestres rivales. Con el paso de los años, se han ido instalando cerca de la cantera todo tipo de trabajadores y oficios relacionados con la piedra y la construcción: artesanos, escultores, arquitectos, patrones, mercaderes... En torno a ellos, se establecieron otros comercios o servicios dispuestos a ofrecerles aquello que pudieran pagar. Así pues, las que hace siglos no eran más que unas pocas cabañas de madera, en la actualidad forman un conjunto de pequeñas poblaciones independientes.

Lagunas de Merle: Al sur de Ascani y de los Llanos Santos hay una suave aunque extensa hondonada en el terreno, conocida como Bajío de Merle, donde se encuentran unas grandes lagunas. Son un conjunto de aguas limpias y calmadas, puesto que la baja depresión en la que están ubicadas las mantiene a salvo del viento que sopla en los Llanos. Las lagunas son de poca profundidad y el terreno de su fondo es poroso, lo que provoca que el agua se filtre y evapore con facilidad. Debido a ello, el caudal varía mucho a lo largo del año y el Bajío de Merle llega a ser un buen medidor natural de las precipitaciones del principado; cuando los lagos son poco profundos, los habitantes de la región se preparan para un año de sequía, mientras que si las lluvias son abundantes, las lagunas aumentan su nivel (llegando en ocasiones a unirse unas con otras).

La región está repleta de pescadores, aunque no han llegado a formar un núcleo urbano propiamente dicho; en su lugar, viven en pequeñas cabañas o granjas dispersas, alrededor de las orillas de los lagos. Al sur del más grande hay una aldea, de apenas un centenar de casas, que sirve como punto de reunión para la dispersa población del condado, y donde vive la familia noble que gobierna en la zona.

Río Bellio: Bellio es el río de mayor longitud y calado de todo Bellafonte, el cual cruza casi la totalidad de la nación hasta desembocar en el Océano Calistis. La corriente del Bellio es extremadamente fuerte, lo que impide a la mayoría de pequeñas barcas navegarlo. Por ello, se han construido cuatro grandes puentes de metal y piedra en diversos puntos de su recorrido, que permiten pasar fácilmente de un lado a otro. En varias ocasiones ha habido grandes riadas, y muchas poblaciones de las cercanías, entre las que se incluye la propia capital, han sufrido sus consecuencias. En previsión a estos incidentes, el anterior archiduque ordenó construir una gran presa, que hasta la fecha ha logrado paliar los efectos de las inundaciones.

Lugares de interés

Salvo algunas de las iglesias y grandes monasterios situados en los Llanos Santos, los lugares más importantes de Bellafonte son sus tres grandes ciudades, Raverna, Ascani y Elisio, en las que se encuentran más de la mitad de los habitantes del pais.

Raverna

(Metrópolis, 285.000+ habitantes)

Raverna es una enorme metrópolis de grandes y viejos edificios llenos de historia. Es una ciudad de contradicciones, tan segura como hermosa, pues está repleta de flores y jardines a la vez que de murallas y fortalezas militares. La ciudad se construyó alrededor del Castillo de Mita, que se usó en los albores del Imperio para contener el ataque de la Orden de Yehudah.

Su proximidad con Americh hace de ella un punto vital para la compra y venta de toda clase de mercancías inusuales, por lo que la burguesía tiene más poder aquí que en ningún otro sitio del reino. A veces, llegan algunos mensajes de Americh anunciado la falta o necesidad de algún grupo o compañía mercenaria. Jamás se especifica el objetivo del encargo, por lo que es necesario viajar hasta la ciudad de libre comercio para descubrir en qué puede consistir.

El señor de Raverna es el duque Nevio de la Vita (Maestro en Armas Nv 5, ♂), que actúa como mano derecha del archiduque Stratto y comanda a los Templarios de la Fuente en su nombre. Nevio siente un desgarrador odio hacia el Imperio, pues su único hijo se encontraba en la ciudad de Caliardo en Remo cuando fue arrasada, muriendo aparentemente en el asalto.

Al tratarse de la urbe más cercana a la frontera del Imperio, Raverna se ha convertido en un punto de importancia fundamental para las fuerzas de la Alianza. Las tropas asignadas a ella crecen día a día, preparándose para un posible ataque a Kanon. El Árbitro de Azur Alastor supervisa la preparación de las tropas y organiza las diversas órdenes militares.

Faro de Lucerna

(Fortaleza, 4.000+ habitantes)

El Faro de Lucerna es un símbolo en los mares de esta región y un monumento del que están orgullosos todos los bellafontinos. Pese a lo que sugiere su nombre, se trata de una gran fortaleza militar, uno de los principales enclaves estratégicos de Bellafonte y, por extensión, de toda la Alianza Azur. La base del Faro es una torre de basalto negro de casi cuarenta metros, repleta de incrustaciones de mármol y metal. Su cúpula es una gran bóveda acristalada, en cuyo interior arde permanentemente una hoguera alimentada con aceite. Su foco se puede dirigir mediante un complejo sistema de espejos, engranajes y poleas. En torno a la torre se levanta el resto de la fortaleza, una masa de piedra gris adornada con centenares de cruces. Todo el conjunto se emplaza en lo alto de un escarpado acantilado, y la visión de los marinos al acercarse es imponente cuando el faro se recorta contra el cielo, como un vigilante perpetuo.

La costa de Lucerna se encuentra formada por arrecifes y acantilados, a excepción de una pequeña playa donde permanece anclada casi la mitad de la flota del país. Puesto que la fortaleza dispone de innovadores cañones de pólvora de gran alcance, es casi impenetrable por mar.

Lucerna es en la actualidad controlada por caballeros de la Orden de la Cruz, liderados por el general Di Solte (Guerrero Nv 4, ♂).

Elisio

(Metrópolis, 342.000+ habitantes)

Elisio, la ciudad de los cielos, es una de las metrópolis humanas más antiguas que se conservan de la era de los Reinos Santos. Hasta que estalló la Guerra de Dios, fue la tercera capital de los reinos, conocida por sus maravillas arquitectónicas y sus grandes fortalezas. Tras sufrir graves daños en el conflicto, Elisio fue reconstruida en toda su gloria a partir del siglo cuarto.

La ciudad de los cielos hace honor a su nombre y es, sin duda, una de las metrópolis más pintorescas que existen en Gaïa. De hermosa arquitectura gótica, quizás su característica más llamativa es el hecho de que la gran mayoría de los edificios se encuentran recubiertos de mármol blanco, e incluso los que no lo están, son pintados para que así lo parezcan. La propia ley urbana de la ciudad ha originado varias normativas al respecto, y todas las casas que se construyan están a obligadas a seguir esas pautas. Por ello, Elisio parece un inmenso monumento erigido para la recreación de la vista.

La ciudad está dividida en cinco grandes zonas: Norte, Sur, Este, Oeste y El Corazón. Las cuatro primeras están administradas por los duques de Abalsamo (Norte), los barones de Scaldaferro (Sur), los barones de Merello (Este) y la casa de los Grimaldi (Oeste), los cuales mantienen una sana competitividad entre ellos. El Corazón, la zona céntrica de la ciudad, es un lugar que acoge inmensas catedrales, palacetes y el castillo santo del Amanecer, hogar del auténtico gobernante de Elisio, el duque Mateo di Mezzo (Paladín Nv 4, ♂), quien tiene una relación muy cercana al archiduque Stratto.

Elisio engloba un gran número de órdenes militares, que compiten anualmente en las cercanías de la ciudad en unos juegos de guerra muy conocidos. Samael también goza de una fuerte presencia en la ciudad, sobre todo de Sylvain y otras entidades afines a la luz, aunque la Inquisición tiene algo más que sospechas de su existencia y muy pronto pretende iniciar una caza masiva.

La historia reciente de la ciudad ha sido escenario de un desgarrador conflicto. Elisio era hogar de un pequeño destacamento de cuarenta caballeros de la Orden del Cielo, quienes residían en la mansión-fortaleza de Lucio. Tras la creación de la Alianza, el archiduque Juliano Stratto ordenó a los caballeros que, o bien abandonaban la fortaleza y regresaban a Abel, u olvidaban sus votos para unirse a Azur. Tras la negativa de estos a aceptar ninguna de dichas opciones, el archiduque se vio obligado a darles el ultimátum de que, si en tres días no se retiraban, acabaría con todos ellos. Para disuadirles reunió a más de cinco mil Templarios de la Fuente en las inmediaciones de la fortaleza, una anticipación del inevitable resultado de su tozudez. Sin embargo, para sorpresa de todos, los caballeros de la Orden del Cielo decidieron quedarse en sus puestos; ni uno solo de ellos se marchó. Al finalizar el tercer día, Juliano ordenó el asalto y, de un modo inconcebible, los apenas cuarenta jóvenes lograron detener el avance de los templarios durante más de siete horas. La última de ellos, una joven llamada Aylia Sear que ya estaba mortalmente herida, permaneció en las puertas de la fortaleza sosteniéndose con su espada incluso después de morir. Aquello marcó a todos los habitantes de la ciudad y en respuesta a aquel increíble valor, el archiduque se declaró perdedor del conflicto y ordenó retirar sus tropas sin entrar en la pequeña fortaleza que, desde entonces, nadie se ha atrevido a visitar.

Cedonia

(Ciudad, 16.000+ habitantes)

La ciudad portuaria de Cedonia es el segundo muelle más importante de Bellafonte. Pese a no ser tan grande como Ripia, posee una capacidad en sus amarraderos y un tráfico de barcos similar, aunque mucho más especializado. Esto se debe a su cercanía con las canteras de las Sierras Blancas, de donde se extrae el mármol blanco de Lavín y otros materiales. De ese modo, Cedonia se ha convertido en una ciudad industrial, centrada fundamentalmente en el negocio de la construcción. Por sorprendente que resulte, a veces se montan partes de edificios en ella para ser después trasladados por mar a otros lugares del mundo.



Khaine D'elacreu

Ilustrado por Salvador Espín

Con una estructura muy funcional, calles anchas para las mercancías y decenas de talleres de artesanos y escultores, la urbe destaca por una ausencia casi total de monumentos, jardines u otra decoración urbana. En general, se podría decir que no ofrece nada interesante a la vista ni es demasiado estética. Ni tan siquiera las casas están construidas en mármol blanco, como ocurre en Elisio, pues todo el material de las canteras se destina directamente al comercio.

Aparte de su relación mercantil con las canteras, la única característica destacable de Cedonia son unos astilleros donde se construyen los llamados "mercantes cedonios", unos barcos de carga típicos y exclusivos de este puerto. Estos navíos siguen el mismo patrón que la ciudad: buscan la funcionalidad a toda costa. Lentos y poco maniobrables, pero tremendamente estables, disponen de mucho espacio para la carga tanto en cubierta como en bodegas. Son los barcos perfectos para transportar los grandes bloques de mármol y, en general, cualquier otra mercancía grande y pesada. En alguna que otra ocasión, incluso han cargado con edificios enteros.

Ascani

(Metrópolis, 478.000+ habitantes)

Ascani es, de lejos, la ciudad más grande e importante de todo Bellafonte. Está construida en el cauce del río Bellio, en la parte oriental del reino, hecho que a veces ha ocasionado ciertos problemas debido a las fuertes riadas e inundaciones. Ese es el motivo de que una gran parte de los edificios estén construidos sobre elevadas plataformas de piedra, a su vez sostenidas por grandes columnas reforzadas con metal. De ese modo, los barrios de la ciudad reciben el nombre de "plataformas de piedra", dependiendo de dónde estén levantados. Todo ello produce grandes desniveles, y es necesario un complejo sistema de escaleras y rampas para desplazarse de una zona a otra.

El archiduque Juliano Stratto (Guerrero Nv 6, ♂), señor supremo de Bellafonte, reside habitualmente en la ciudad, aunque el gobernador oficial es su hermano menor y segundo a la sucesión al trono, Massio Stratto (Guerrero Nv 3, ♂). Nunca se ha llevado bien con Juliano, de quien opina que no tiene suficiente crueldad para el puesto que ostenta. Planea en secreto asesinarle desde hace tiempo, e intenta lograr el apoyo de Gaul asegurándole que le secundará como futuro Emperador. Además de Massio, cada plataforma está controlada por una familia noble de alta alcurnia, entre las que existe un gran antagonismo.

A pesar de que la ciudad pretende defender unos elevados principios morales, irónicamente Ascani tiene un alto índice de delincuencia. Los bajos fondos de la urbe están controlados por varios grupos criminales, entre los que se incluyen gremios de ladrones, bandas callejeras y numerosas sociedades de malhechores. Los dos mayores señores del crimen son Vittorio Cesi (Novel Nv 5, ♂), que controla el contrabando, las protecciones y los fumaderos de opio clandestinos, y el legendario Humberto "Sinrostro" Prino (Ladrón Nv 7, ♂ D´Anjayni), señor del gremio de ladrones. Desde hace unos meses, la ciudad es escenario de una lucha de poder en las sombras contra una sociedad criminal llamada "los Escorpiones Negros", quienes sirven al señor comercial de Americh Salot "Puño de Hierro". El líder de los Escorpiones es el maestro asesino Wyman Cross (Asesino Nv 6, ♂), quien está decidido a tomar el poder de los bajos fondos cueste lo que cueste, incluso si para ello debe de eliminar violentamente a las organizaciones tanto de Humberto como de Vittorio.

La Inquisición posee un enorme influencia en la ciudad, en la que tiene dos grandes tribunales inquisitoriales.

Puerto de Ripia

(Ciudad, 46.000+ habitantes)

Ripia es el principal puerto de Bellafonte, una gran ciudad de casas altas y calles estrechas que siempre está llena de viajeros y comerciantes caminando apresurados de aquí para allá. Casi todos los barcos que visitan el país, tanto de transporte como de mercancías, amarran aquí.

Prácticamente en cualquier época del año se puede encontrar en ella al menos un tercio más de habitantes de los que realmente designan allí su residencia; comerciantes, mercaderes, navegantes y simples viajeros nutren el puerto de gran diversidad. Tanta cantidad de gente itinerante también hace que la seguridad sea bastante más complicada para la guardia local. Aunque no suele haber crímenes ni delitos importantes, es una de las urbes en las que resulta más fácil ser víctima de algún pequeño robo o timo. Tanto las tres grandes avenidas como los puertos están siempre atestadas de puestecillos de tahúres y otros juegos de azar, vendedores callejeros y bardos ofreciendo espectáculos. Las autoridades suelen hacer la vista gorda con los estafadores, ya que uno de los mayores atractivos de la ciudad es pasear por las avenidas llenas de agitación, música y color.

Puesto que los muelles hace tiempo que se quedaron demasiado pequeños para soportar la gran afluencia de embarcaciones de Ripia, se creó un pequeño embarcadero auxiliar al oeste de la ciudad, cerca de una orilla del río Bellio. Principalmente se usa como punto de recogida de material, aunque numerosos almacenes, controlados en su mayoría por comerciantes vinculados a Sol Negro, alquilan sus servicios a buen precio.

El señor de Ripia es el estrafalario Gido Másimo (Guerrero acróbata Nv 6, ♂), a quien se conoce por ser uno de los mejores jugadores de Edén de todo Gaïa. Es el capitán del equipo de su ciudad, y está decidido a llevar a su país a la victoria del mundial, claro está, si finalmente este llega a celebrarse.

Otras poblaciones: *Enna, Ciavolo, Musevera.*

Tramas

Aunque Remo no destaca por sus misterios sobrenaturales, es un territorio lleno de innumerables posibilidades de aventura. No sólo sus ciudades son inmensas urbes plagadas de tensiones, sino que sus caminos están llenos de asaltantes y bandidos.

Mercader de Fe: Dunaz y Culer (Novel Nv 2, ♂, y Ladrón Nv 1, ♂, respectivamente) son dos estafadores acostumbrados a viajar constantemente, viviendo de los trabajos y trapicheos que encuentran allá donde van. Hace pocas semanas han llegado a Bellafonte y han visto su oportunidad en los Llanos Santos. Se dedican a recorrer esta región visitando cada capilla, pequeña iglesia o monasterio, intentando convencer a monaguillos y sacerdotes crédulos de que, una congregación que se precie de serlo, no puede carecer de una auténtica reliquia sagrada. Es entonces cuando descubren su increíble mercancía: una carreta colmada de todo tipo de reliquias sagradas, incluyendo objetos como un fragmento de la verdadera cruz, el dedo acusador de Iscariote o el cráneo de Judiel. Por supuesto, todas son falsas.

Si los personajes tienen alguna relación con la Iglesia o con las órdenes militares de Bellafonte, pueden llegar a ser víctimas de estos estafadores, o bien tener que emprender su busca y captura para llevarlos ante la justicia eclesiástica. En caso contrario, podrían cruzarse con Dunaz y Culer, quienes al verse descubiertos, solicitarán ayuda a los personajes.

La inundación: Hace algunos días, la Inquisición capturó en la ciudad de Ascani a Cicada, una mujer D´Anjayni que ocultaba su naturaleza gracias a sus capacidades raciales. En lugar de acabar directamente con ella, prefirieron encerrarla en las celdas de seguridad que hay bajo los tribunales inquisitoriales con la intención de que, bajo tortura, revele la ubicación de otros "demonios" como ella. Tras algunos días infructuosos, su captor, el Inquisidor Dino Macrio (Guerrero acróbata Nv 5, ♂), ha solicitado la ayuda de un Alto Inquisidor con capacidades psíquicas que ya se dirige de camino a la ciudad.

Sin embargo el hermano de Cicada, que no es otro que Humberto "Sinrostro" Prino (un D´Anjayni llamado realmente Hadural), está desesperado por liberarla. Para lograrlo, ha trazado un vengativo plan con el que sumirá a la metrópolis entera en el caos, aprovechando la confusión para entrar en los subterráneos de la Inquisición. Tras conseguir varios barriles de pólvora a un desorbitado precio en Americh, pretende usar a su gremio de ladrones para hacer saltar por los aires la presa del río Bellio e inundar la ciudad. Ha elegido a sus mejores hombres para la empresa, mientras él mismo espera en Ascani a que los subterráneos de los tribunales eclesiásticos se inunden. Naturalmente, nadie salvo él conoce sus verdaderas intenciones, pues los miembros del gremio están convencidos de que lo que harán será aprovechar la confusión para dar un gran golpe.

Por si fuera poco, Humberto planea dejar falsos indicios en el lugar de la explosión que impliquen al Imperio, esperando que ello impulse a la guerra y que los hombres paguen por los horrores infligidos injustamente a su hermana.

Los personajes tienen muchas opciones para entrar a formar parte de esta historia. Existe la posibilidad de que descubran los planes de Humberto y traten de evitar que logre su objetivo, ya sea acabando con los ladrones o ayudándole a rescatar a su hermana sin necesidad de inundar la ciudad. También es posible que ellos mismos sean contratados para colocar los explosivos o que, simplemente, se encuentren en mitad del caos cuando llegue la riada.

Arquetipos genéricos de Bellafonte

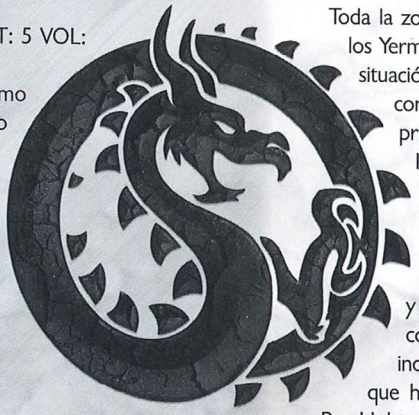
A continuación se exponen una serie de prototipos de los caballeros de las órdenes de Bellafonte. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Templario de la Fuente / La Orden Sagrada

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 2
Turno 65/15; **Pv** 135; **TA** Piezas; **HA** 105; **HP** 100; **Armas** Espada bastarda; **Daño** 90
AGI: 6 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Montar 25, Estilo 15, Intimidar 10, Liderazgo 50, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 40, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de estilo de Área
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Templario del Corazón de Cristo

Categoría Tao; **Nivel** 3
Turno 70; **Pv** 115; **TA** No; **HA** 90/70; **HP** 105; **Armas** Arte marcial; **Daño** 50
AGI: 7 DES: 8 CON: 6 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 25, Atletismo 25, Nadar 25, Saltar 30, Trepar 25, Estilo 20, Intimidar 20, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 35.
Especial: Artes marciales (Moai Thai, Sambo, Tae Kwon Do)
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.



Miembro de la Orden de la Cruz

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 2
Turno 65/10; **Pv** 135; **TA** Peto; **HA** 75; **HP** 75; **Armas** Lanza de caballería / Espada larga; **Daño** 140 / 60
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 6 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Montar 120, Estilo 15, Liderazgo 15, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 60, Resistir el dolor 20.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 40, RP 35.

Hermanos de la Alianza

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 60/20; **Pv** 125; **TA** Peto; **HA** 80; **HP** 80; **Armas** Espada ancha; **Daño** 65
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 8 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 40, Estilo 10, Intimidar 20, Liderazgo 20, Advertir 30, Buscar 20, Frialdad 20, Proezas de fuerza 60, Resistir el dolor 10.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +15, Nadar +5, Advertir +10, Frialdad +10, Proezas de fuerza +10, Historia (local) +10, Ocultismo (religión) +10.

Nobleza / Alta nobleza: Atletismo +10, Montar +15, Liderazgo +20, Advertir +5, Frialdad +10, Historia (local) +10, Ocultismo (religión) +10.

Tabla 11: Bellafonte

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa puesta, comida para un par de días y una mochila con varios objetos personales. 4 MC.
21-80	Clase media	Un par de mudas de ropa, un arma, comida para una semana y equipo de viaje variado. 80 MP.
81-100	Nobleza	Varias mudas de ropa (incluyendo alguna elegante de buena calidad), raciones para más de una semana, un caballo, un par de armas, una armadura ligera o media, un objeto personal de gran valor (como un crucifijo de oro enjoyado o un escudo familiar). 100 MO.
Priv.	*Alta nobleza*	*Gran variedad de mudas de ropa de gran calidad y estilo, varios caballos, un par de armas, una armadura de cualquier tipo, comida exquisita en abundancia, una pequeña colección de objetos personales de gran valor (joyas, estandartes, escudos de armas). 800 MO.*

LOS YERMOS GÉLIDOS

Toda la zona del noreste del Viejo Continente recibe el nombre de los Yermos Gélidos. Se trata de unos territorios que, a causa de su situación geográfica, se caracterizan por temperaturas muy bajas y constantes nevadas. En la actualidad están formados por tres principados independientes, que se han desentendido del Imperio e ignoran todos sus mandatos.

La historia de los Yermos Gélidos está unida a la de la casta de Holst y el ancestral reino de Haufmarsormen. Desde la antigüedad, ha sido un pueblo hermanado por unas creencias similares, con sus propios dioses, tradiciones y sociedad. Acostumbrados a una vida difícil y llena de conflictos, hace más de mil quinientos años realizaron grandes incursiones en las zonas del sur, saqueando las poblaciones que hallaban a su paso. Desgraciadamente, tras la muerte del Rey Holst, su primer gran monarca, los territorios se quedaron sin un dirigente fuerte que unificara los clanes. Trataron de continuar las conquistas hacia tierras más cálidas pero, luchando por separado, fueron derrotados y se vieron obligados a retroceder hasta las montañas del norte. La etapa posterior fue un periodo especialmente belicoso en el que los clanes luchaban unos contra otros. No fue hasta la llegada del Mesías cuando estos, apoyados por sus propias deidades, se enfrentaron conjuntamente a los ejércitos de Abel tratando de conservar su independencia; pero tras la destrucción del dios Fenrisulf, se vieron obligados a formar parte de los Reinos Santos bajo la supervisión del Apóstol Saulo. Aun así, la mayoría de clanes conservaron sus viejas tradiciones, adaptando las nuevas creencias a sus propios ritos ancestrales. La Guerra de Dios provocó la caída del Reino Santo, y la zona volvió a quedar durante años dividida en clanes diversos hasta que, uno tras otro, fuesen incorporados al Sacro Santo Imperio por Zhorne.

Los principados que componen los Yermos Gélidos nunca han tenido una gran unión con el Imperio, y han aprovechado la actual situación de debilidad de Abel para independizarse abiertamente de él. Ninguno de los tres mantiene relaciones entre sí, y lo que es más, sienten un considerable antagonismo mutuo. No suelen aplicar las leyes imperiales, prefiriendo sus propias normas tradicionales, que varían de lugar en lugar.

La mayor parte de los habitantes de los Yermos viven sin prestar la menor atención al Imperio y a los últimos acontecimientos. Un gran número de ellos ni siquiera saben nada de Abel, pues nunca se han sentido integrados en él.

Arquetipos genéricos de los Yermos

A continuación se exponen una serie de prototipos de los personajes más comunes de los Yermos. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación, salvo en el caso de los hechiceros.

Guerrero de los Yermos

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

Chamán

Categoría Hechicero; **Nivel** 2
Turno 55; **Pv** 95; **TA** No; **Proyección Mágica:** 70
AGI: 5 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 7 INT: 9 VOL: 6 POD: 8
Habilidades: Intimidar 15, Persuasión 30, Venenos 30, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 10, Animales 30, Herbolaria 30, Medicina 15, Ocultismo 30, Valoración mágica 50.
ACT 40 **Zeon** 910 **Nivel en Vía:** 30
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 45, RP 40.

La Leyenda de Holst

Aunque toda la historia de los Yermos está llena de héroes, ninguno de ellos se acerca al mito de Holst. Su leyenda se remonta a más de mil quinientos años, en una época de guerra y caos en la que los clanes combatían entre ellos. Según cuentan las gestas, tras una sangrienta batalla, la madre de Holst murió colgada de un árbol mientras aún lo llevaba en su vientre, por lo que el niño nunca debería haber llegado a nacer.

A causa de sus llantos, el bebé atrajo la atención de una joven elfa llamada Melkiren que paseaba por los restos de la batalla, quien lo recogió y cuidó como a un hijo. La joven, que vivía sola en los bosques, enseñó al pequeño a cazar y a luchar, apartándole del mundo de los hombres. Mientras lo criaba, Melkiren se dio cuenta de que no era un niño normal, pues poseía cualidades que nunca antes había visto en un mortal, ni siquiera entre los suyos. Holst podía comunicarse con los espíritus, entendía el idioma de los animales y veía cosas que ni siquiera ella podía comprender. Por ello, cuando cumplió los catorce años, Melkiren le explicó al joven que su lugar no estaba a su lado y que debería iniciar un largo viaje para encontrar su verdadero destino. Como recuerdo, le entregó una espada, a la que Holst dio el nombre de Mournehäven, que significa "Mordedura de hielo".

Durante su peregrinaje por los bosques, Holst se cruzó con multitud de inusuales personajes; incluso se encontró con el dios Uruz, con quien compitió en una cacería por la que obtuvo un arco y nueve flechas. Dos años después de que iniciara su viaje, se tropezó con el Rey Olaferson, el señor de uno de los grandes clanes que trataban de unificar los Yermos Gélidos. Olaferson se dirigía a acabar con el dragón demonio Brahmius, el más grande y terrible de todos los hijos del Devorador, pues si llevaba su cabeza hasta el cónclave de jefes, sería nombrado Rey de reyes. Pronto ambos se hicieron amigos y Holst decidió acompañarle a la caza de la bestia. Pero al llegar al cubil de la criatura, Olaferson se acobardó al ver el enorme poder de Brahmius y escapó, abandonando a Holst a su suerte. El combate entre el joven y el dragón fue terrible, pero finalmente el futuro héroe salió victorioso. Pero el Rey Olaferson, que había presenciado lo sucedido desde el exterior, temió que Holst contase su cobardía y provocó un derrumbamiento que selló por completo la gruta, atrapándo al chico en el interior.

Fue entonces cuando una de las tres parcas, Verdal, bajó al mundo a recoger el alma de Brahmius, y quedó sorprendida al ver al joven atrapado en el interior de la cueva. Al parecer, Holst debería haber muerto en el vientre de su madre, y su presencia se debía a un acontecimiento inusual, que ni siquiera la diosa del destino había previsto. Sin embargo, aunque debería habérselo llevado, Verdal se enamoró de Holst a primera vista, al igual que él de ella. Tras jurarle que volverían a encontrarse, la parca le liberó y volvió a los cielos, ignorando que nunca podría cumplir la promesa que había hecho.

Holst corrió raudo al cónclave de los jefes, donde Olaferson había anunciado su victoria sobre el dragón y se disponía a recibir el más grande de los honores. Cuando el joven se presentó en la celebración con la cabeza de Brahmius, el Rey le llamó mentiroso y se lanzó sobre él junto con sus dos hijos, ambos grandes guerreros. Holst acabó con los tres y logró el reconocimiento de muchos de los allí presentes. Incapaz de reclamar título alguno, fue considerado un gran héroe y durante años viajó de un lado a otro con numerosos clanes, alcanzando grandes victorias y reconocimiento. Con el tiempo, fue proclamado Rey Supremo de todas aquellas tierras, pues su fama se había vuelto ya legendaria y cualquier guerrero de los Yermos hubiera dado gustoso su vida por él.

Fundó entonces el inmenso reino de Haufmarsormen, con el que extendió el poder de los clanes por todas partes. Se vio obligado a casarse con la hermosa hija del Rey Slyganar a causa de un malentendido y, pese a que nunca pudo olvidar a su misterioso primer amor, vivió días de gran felicidad junto a su reina, quien le dio tres hijos.

Los detalles de la muerte de Holst están envueltos en gran contradicción. La historia más extendida (aunque no necesariamente la verdadera), es que fue herido de muerte durante una partida de caza por Bragii, su mejor amigo, quien había sido engatusado por la diosa Helion cuando se percató de que el destino del Rey era haber muerto años atrás. Según ciertas versiones, Verdal ofreció su propia divinidad a cambio de la vida de Holst, pero su hermana Aishia, que no quería tal destino para ella, la engañó, impidiéndole salvar a su amado.

GOLDAR

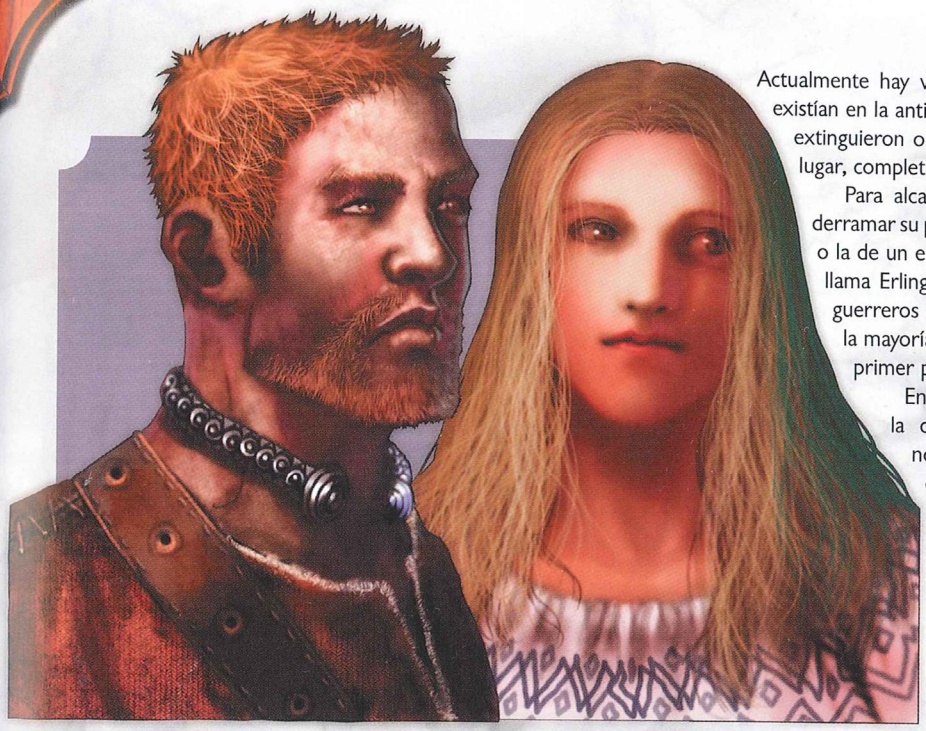
Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 3.400.000+
Etnias principales: Norne (91%), zínner (6%), asher (2%).
Forma de gobierno: Varía (habitualmente tribal).
Idiomas: Arkes.
Religión: Aityr, Cristianismo (minoritario).
Nivel tecnológico: 2.
Gentilicio: Goldariano.
Bandera: Blanca y gris con un lobo aullando y una luna de fondo.
Nombres masculinos: Aren, Bjorn Delling, Halden, Hans, Henrik, Kort, Loki, Rolf, Skylar, Sven, Torgny, Torsten, Tuve, Valdemar, Viggo, Yorick.
Nombres femeninos: Anika, Brenda, Elin, Elsa, Freja, Gala, Gersemi, Hanne, Helsa, Ingrid, Karina, Krista, Maija, Marja, Signa, Sonja, Swann, Tyra, Toril.
Apellidos: Aabak, Arnestsen, Baarlund, Crantz, Flensborger, Gaden, Helgesen, Hoflund, Horn, Juel, Klocher, Marcussen, Paaske, Sevaldsatter, Torgnes, Von Andersen, Von Strachen, Weisser.

Goldar es una tierra cruel donde la vida puede llegar a ser muy difícil. Tras la caída del Imperio, no se la puede considerar realmente una nación, pues sus gentes no mantienen una verdadera unidad entre sí. Cada zona es independiente y pertenece a un clan que, en muchas ocasiones, está enfrentado a sus vecinos o no quiere saber nada de ellos. Los paisajes se caracterizan por poseer una belleza natural salvaje, con montañas, grandes páramos y densos bosques poblados de lobos y otros animales salvajes. El clima es extremadamente frío, en especial en invierno, periodo en el que las fuertes nevadas hacen que toda la nación se tiña de un blanco puro.

Goldar comprende muchas ciudades de pequeño tamaño, al igual que centenares de pueblos y aldeas esparcidos a lo largo y ancho del principado. Por lo general son autosuficientes, capaces de sobrevivir de las cosechas almacenadas durante la primavera y de la caza en las regiones salvajes.

La ley en la región se basa en antiguas costumbres tribales, donde los asuntos pueden decidirse por la fuerza o mediante la intervención de un consejo de sabios y sacerdotes. Siendo un pueblo que valora el honor como algo sagrado, los peores castigos son aquellos que implican su deshonra, en los que normalmente se marca el cuerpo del criminal con algún signo que indique su delito. En los peores casos, pueden ser desterrados o incluso ejecutados usando el ritual de las Diez Espadas.

Hasta hace poco, el principado estaba gobernado por el príncipe Kristrem Ygnling, dirigente de la ciudad de Komerfest, pero cada región está a su vez regida independientemente por un señor feudal que gobierna uno o varios clanes. En muchos casos, estos señores tienen tanto o más poder que el anterior príncipe.



Ilustrado por Wen Yu Li

Goldarianos de etnia norne

La caída del Imperio ha supuesto muy poca diferencia para la gente de Goldar, quienes desde hace más de cincuenta años se veían completamente desvinculados de Abel. En la actualidad, una gran parte del principado se encuentra en un estado caótico a causa del inicio de varios conflictos entre los clanes. El príncipe Kristrem, que mantenía sólo un escaso control gracias al poder que le brindaba la Sombra del Emperador, el misterioso cuarto Señor de la Guerra, ya no puede evitar el levantamiento de varios señores feudales y de sus ejércitos. Ahora cada región se ha declarado soberana, e intenta alzarse por encima de las demás con la esperanza de lograr un control absoluto sobre Goldar. Para ello imponen progresivamente unos altos impuestos que hacen mella en los campesinos, con la intención de fortalecer sus ejércitos personales. Sólo la amenaza de una fuerza externa consigue que se pongan de acuerdo en un fin común; mantener su independencia.

Los tres clanes más conocidos son el clan Ygnling, compuesto por los seguidores del anterior príncipe, el clan Baldisung, que tiene grandes territorios en el sur, y el clan Thurizung, que se prepara para una gran ofensiva gracias al apoyo militar de Hendell. En los últimos meses, uno de los clanes más belicosos, el clan Skuling, ha resurgido con gran fuerza usando terroríficas bestias sobrenaturales con las que atacan las fronteras de territorios vecinos.

Cultura y Sociedad

Los habitantes de Goldar son personas que han sido marcadas por la dura tierra en la que viven. Acostumbrados a las cosas difíciles, no es de extrañar que para ellos sea habitual luchar cada día para seguir adelante. Siglos de arduo trabajo les han convertido en personas toscas, que detestan la sofisticación y el refinamiento de otras tierras.

La cultura de Goldar proviene de las ancestrales tradiciones de la casta de Holst y, a pesar de la influencia de occidente, sus costumbres son completamente diferentes de las de otras tierras. La mayoría desconoce el latín y habla únicamente el arkes, el tradicional idioma de sus antepasados. Para ellos, el honor se ha convertido en la piedra angular de su sociedad, marcando el rumbo de sus vidas.

Se encuentran separados en clanes de muy diversos tamaños e importancia, cada uno de los cuales tiene sus propias prácticas y usanzas. Cada clan mantiene una servidumbre absoluta hacia una familia o un señor feudal, a quien sigue incluso a costa de sus propias vidas. Desobedecerle es algo que acarrea el deshonor e incluso la expulsión. Por lo general, el título de jefe o señor es hereditario, pero es necesario que este demuestre su valía y, en consecuencia, ser digno del honor que se le profesa. Un jefe incompetente o que incurra en deshonor, pierde sus privilegios y es obligado a abandonar el clan.

Actualmente hay veintisiete clanes de los treinta y dos que existían en la antigüedad. Nadie sabe si los desaparecidos se extinguieron o si alguno de ellos sigue viviendo en algún lugar, completamente aislado del resto.

Para alcanzar la mayoría de edad, un joven debe derramar su primera sangre, ya sea la de un animal salvaje o la de un enemigo en combate. A estos últimos se les llama Erling, y desde ese momento son considerados guerreros por derecho propio. Las mujeres alcanzan la mayoría de edad en el momento en que tienen su primer periodo.

En su sociedad, sólo los guerreros tienen la capacidad de hacerse oír. Aquellos que no tienen la voluntad de luchar no son despreciados, pero si no pueden combatir se considera que es innecesario escuchar sus ideas. De todos modos, la necesidad ha acostumbrado a sus habitantes a hacer de todo; un famoso héroe puede perfectamente cultivar los campos cuando sea preciso, sin que ello suponga en absoluto un menoscabo para su valía. Normalmente, el papel de luchadores está reservado para los hombres, pero aquellas mujeres que demuestren tener talento y capacidad para el combate son admitidas como Sklamo, que significa "doncella del escudo", y se equiparan a cualquier luchador masculino.

Una figura que merece ser mencionada es la de los Escaldos, los poetas que narran las sagas de los héroes de su pueblo para amenizar los banquetes y que los guerreros no olviden su memoria. Ser el protagonista de una saga es el mayor de los honores, ya que para los habitantes de Goldar esa es la forma de acceder a la inmortalidad. El mayor escaldo de todos los tiempos fue Sven Braggison, que acompañó al mismo Rey Holst en sus aventuras y aún hoy, tras la muerte, le acompaña en su mesa.

Las Diez Espadas

La pena de muerte se ejecuta de un modo realmente inusual en Goldar. Incluso para los crímenes más terribles, la costumbre considera que nadie puede ser ajusticiado sin darle una oportunidad de defenderse, pues eso sería un insulto tanto para el condenado como para aquel que tuviera que acabar con su vida. Por tanto, en estos casos la condena a muerte se aplica efectuando el ritual de las Diez Espadas.

El criminal, desnudo y sin armas, permanece en el centro de un gran círculo rodeado por diez hombres que portan espadas y escudos. Estas personas suelen ser los mejores guerreros de la aldea o ciudad, aunque en el caso de que sea una condena por un delito de sangre, habitualmente también participa algún miembro de la familia del asesinado. A una señal dada por el juez, los diez combatientes se lanzan a la vez sobre el criminal. Por norma, el ritual siempre acaba con la muerte del reo, pero si el condenado consigue sobrevivir de algún modo, se le condonan sus crímenes y puede seguir su vida como si nada hubiera pasado.

El ritual de las Diez Espadas sólo se usa con aquellas personas que conservan el honor. Aquellos que por sus actos hayan sido despojados de él, o que no lo tengan inicialmente (como ocurre con muchos extranjeros de diferentes etnias), son directamente ejecutados.

Algunos clanes, principalmente los más crueles, emplean una ligera variación del ritual, en el que se sustituye el círculo por una inmensa jaula y los guerreros por bestias salvajes, que van siendo liberadas una a una en el interior.

Los clanes de Goldar

Los clanes llevan normalmente el nombre de su primer señor o de alguna deidad, acabados en las terminaciones -ing o -ung. De los veintisiete clanes que en la actualidad poblaron las tierras de Goldar, cinco de ellos tienen mayor importancia por su fama o poder.

Ygnling: Los Ygnling son un clan que desciende de uno de los hijos de Holst, por lo que siempre ha sido considerado uno de los más importantes y se le relaciona con la realeza. El Apóstol Saulo dejó a los Ygnling a cargo del mantenimiento de los Reinos Santos, y durante la creación del Imperio, Zhorne convirtió al jefe del clan en el príncipe de Goldar. Los Ygnling son el clan más influenciado por occidente y las costumbres imperiales, así que mezclan sus viejas tradiciones con algunos de los usos de Abel. Son más abiertos a los extranjeros que sus compatriotas, aunque siguen siendo enormemente independientes. La gran mayoría reside en la gran ciudad de Komerfest, lo que ha hecho que se acomoden mucho más que otros habitantes de los Yermos.

El líder del clan es Kristrem Ygnling (Maestro en armas Nv 3, ♂), antiguo príncipe de Goldar, que desea unificar todos los clanes bajo su mando. No obstante, carece de la fuerza suficiente para lograrlo, y de momento se conforma con mantener los territorios que ya están bajo su control.

Uzuring: Conocido generalmente como "los cazadores", los Uzuring son un inmenso pueblo nómada que viaja por todo Goldar buscando zonas donde asentarse temporalmente. Son descendientes de Urzug, un héroe legendario de quien se dice que era hijo del dios Uruz, señor de la naturaleza salvaje. Son unos arqueros excelentes, pues tanto hombres como mujeres entrenan su puntería desde niños. Los Uzuring no tienen el menor interés en iniciar ningún conflicto con otros clanes, pero no dudarán en responder como haga falta ante cualquier provocación o menoscabo a su honor. Si es necesario, pueden reunir con facilidad a casi un millar de guerreros. Su actual cabecilla es el anciano Orn Balterson (Explorador Nv 4, ♂), quien se encuentra en un deplorable estado de salud.

Thurizung: Los Thurizung son un clan guerrero que se extiende por las tierras del noreste de Goldar. Habitan en algo más de una docena de grandes pueblos y aldeas, liderados por diversos jefes que responden ante el gran Gustave Thorgrum (Maestro en armas Nv 5, ♂), Señor de señores. El clan, descendiente de grandes guerreros y héroes, está habituado a la batalla y sus miembros no temen prácticamente a nada. Además, años atrás, muchos Thurizung trabajaron como mercenarios al servicio de otras naciones o del cuarto Señor de la Guerra, periodo durante el cual aprendieron tácticas militares que ahora ponen en uso a favor de su propio clan. Recientemente han llegado a un acuerdo con el Rey Erick Sterki, gobernante de Hendell, a cambio de su apoyo para obtener el control de Goldar. Este les proporciona armas procedentes de Dwänholf, víveres y algunos guerreros con los que reforzar su poder militar.

Aún no han iniciado ningún conflicto de manera abierta, pero su movilización indica que no tardarán mucho en efectuar sus primeras jugadas.

Baldisung: Los Baldisung reciben el título de "señores de los caballos" por su increíble destreza como jinetes. Se extienden mayoritariamente por la zona sur de Goldar, donde tienen varias aldeas y una pequeña ciudad de varios miles de habitantes. Es uno de los clanes guerreros más importantes y rivalizan con los Thurizung, con quienes mantienen una ancestral enemistad. El actual jefe del clan es el joven Aricin Bjorg (Guerrero Nv 5, ♂), quien a pesar de su edad, sorprende a todos por su talento y valía en el combate. Sus compañeros piensan que, dentro de poco, se convertirá en un héroe cuya leyenda cruzará los Yermos Gélidos.

Hace unos años, los Baldisung protagonizaron un serio problema en contra de la Iglesia cristiana, que estuvo a punto de desembocar en una pequeña guerra. Al parecer, miembros de la Inquisición acusaron al máximo sacerdote del clan, Olin Alacuervo (Hechicero Nv 6, ♂), de ser un brujo peligroso, y exigieron que fuera entregado de inmediato. Indignados, los Baldisung se negaron a ceder a las exigencias de la Inquisición, levantándose en armas y asegurando que no entregarían a Olin mientras uno solo de ellos permaneciera con vida. Afortunadamente, la intervención del príncipe de Helenia Dorjan Kartarbak, que habló a favor de Olin, hizo que el propio Emperador ordenara a la Inquisición retirarse para evitar el conflicto. Consecuentemente, los Baldisung consideran que, incluso sin haber solicitado ayuda, están en deuda con Dorjan, y no ven con buenos ojos los ataques protagonizados por los Skuling a Helenia.

Skuling: El clan Skuling está compuesto por más de cinco mil guerreros itinerantes que viajan de un lugar a otro de Goldar. Hasta hace unos meses apenas eran conocidos y nadie podía ni tan siquiera imaginarse el poder bélico del que disponían. Los Skuling son bárbaros salvajes, que aman el fragor de la batalla, el saqueo y el derramamiento de sangre. Visten con pieles de animales y portan armas tan descomunales como amenazadoras. Antiguamente residían cerca de la cordillera Miürenheim, donde se acostumbraron a vivir con las peligrosas criaturas de las montañas, a las que entrenaban como bestias de guerra. Algunos Tuan Dalyr provenientes de Alberia se unieron al clan hace un par de siglos, puesto que sus capacidades metamórficas eran un signo distintivo del poder de la estirpe del Devorador. Su actual jefe es Gunnar Skulinbert (Guerrero Nv 8, Poseído por Bloodbane, ♂), un hombre salvaje y amante de la guerra al que todos temen.

Hace poco menos de un año, Alystaire Fardelys, la hermana del canciller de Gabriel, se puso en contacto con Gunnar, proporcionándole un gran cargamento de armas a cambio de que la escoltasen a través de los pasos de la cordillera Miürenheim. Allí encontró uno de los templos de las Grandes Bestias donde, siguiendo un complejo ritual que había descubierto en un grimorio de su colección (el verdadero motivo por el que había planeado viajar hasta la cordillera), liberó al dragón demonio Bloodbane, uno de los cinco hijos del Devorador. Bloodbane, debilitado por los siglos de cautiverio, propuso a Gunnar ser el contenedor de su esencia, a lo que el guerrero accedió sin dudar. Considerándose un elegido del caos y la guerra, se llamó a sí mismo el "Portador de la Condena" y reunió a sus seguidores para la batalla. Usando la presencia del dragón demonio, incrementó además el número de bestias de guerra que tenían sometidas, multiplicando las fuerzas del clan. Alystaire vio en los Skuling una oportunidad de debilitar las fronteras del Imperio, por lo que empezó a proporcionarles armas y otros suministros a cambio de que dirigiesen sus incursiones hacia Helenia y Dalaborn.

De momento, el clan ha iniciado sus ataques con mortal eficacia, arrasando por completo pequeñas poblaciones fronterizas y muchas caravanas de viajeros. Por lo general, se mueven en grupos de entre veinte y cincuenta hombres, usando diversos tipos de mastines demoníacos como bestias y voraces bestias de monturas. Aun así, son capaces de reunirse en mayor número para atacar objetivos más protegidos. Con cada muerte, el poder de Bloodbane y del Portador de la Condena crece, al igual que la sed de sangre de los miembros del clan. En la actualidad planean realizar un ataque a gran escala, y solicitan el apoyo de algunos clanes menores para que les ayuden a recuperar la gloria perdida que tuvieron en el pasado.

Afrontar lo sobrenatural

Ya sea por su tradición o las antiguas leyendas de su tierra, los habitantes de Goldar no tienen reparos en asumir lo sobrenatural como una fuerza más del mundo. Aunque generalmente aceptarán con recelo y precaución a aquellos que demuestren poseer capacidades inusuales, no harán más que maravillarse ante sus poderes si les son favorables, o combatirlos salvajemente si acaso los perciben como una amenaza. Sólo hay un tipo de habilidad sobrenatural que no soportan: la magia que está enfocada al combate de un modo directo. Descargas místicas, escudos de energía, bolas de fuego... Consideran que son modos de luchar sin honor, y aquellos que los usan, olvidan los principios básicos de la batalla. Según su concepción, la magia debe de ser algo mucho más espiritual. Con la excepción de los animales y las cosas que puedan considerar sagradas, no tienen mucho cariño por los seres no humanos, puesto qué acostumbrados a enfrentarse a tantas bestias, tienden a pensar en otras razas como en criaturas enemigas.

Historia de Goldar

Es una creencia generalizada que Goldar nunca fue una nación como tal, sino un conjunto de clanes disgregados que descendían del gran reino de Haufmarsormen. Durante años, incluso durante los dos siglos que formaron parte de los Reinos Santos, los clanes seguían guerreando entre sí y con el exterior. Paradójicamente fue el Sacro Santo Imperio el que, tras la Guerra de Dios, le dio al inmenso territorio la unidad de la que había carecido durante tantos siglos.

El primer príncipe de Goldar fue Balder Ygnling, jefe del clan Ygnling, quien recibió el apoyo de los Señores de la Guerra para someter a los clanes guerreros y afrontar su problema más peligroso: el sinfín de criaturas que surgían de las cordilleras de Miürenheim, comandadas por los hijos del Devorador. Durante más de cuatro décadas fue una tierra asolada por la guerra. Justo cuando parecía que la calma podía alcanzarse, estallaba otro conflicto. Finalmente, tras infinidad de vidas perdidas, los cinco hijos del Devorador fueron sellados o destruidos, y los clanes accedieron a someterse a las normas de Abel, siempre y cuando el Emperador demostrase su valía en combate. A pesar de tener ochenta y tres años, Zhorne aceptó entrar personalmente en la contienda y derrotó uno tras otro a los veintinueve jefes de Goldar. Después de aquello los clanes, aunque nunca se sintieron parte de Abel, mantuvieron su palabra.

El clan Ygnling volvió al poder, si bien su mandato sería siempre discutido y con poco peso entre los grandes jefes. Durante los siguientes siglos, Goldar fue una tierra llena de conflictos, con comunes enfrentamientos entre los clanes (cosa que acabó por destruir a alguno de ellos), o con las regiones colindantes. El problema que alcanzó mayor trascendencia fue una repentina guerra que inició el clan Thurizung contra el principado de Haufman en el año 547. La contienda estalló sin aprobación imperial, pero las dificultades del territorio hicieron que las tropas del cuarto Señor de la Guerra tardaran varios meses en poder intervenir abiertamente en el conflicto para evitar más muertes.

La caída del Imperio tuvo una escasa repercusión en los clanes, aunque estos aprovecharon para declararse independientes. La mayoría piensa que es el momento ideal para quitarse de encima los grilletes de Abel y encontrar un Rey fuerte que sea capaz de reunirles y guiarles. Sólo la amenaza de una intervención imperial crea cierto sentido de unidad entre sus guerreros.

El combate de los jefes

La tradición dicta que, cuando dos clanes se enfrentan por un conflicto de sangre por el que no se quiere iniciar una guerra, los jefes pueden retarse a un combate personal que decidirá la suerte de dicha ofensa. La pelea tiene lugar en una ubicación establecida de antemano, y suele anunciarse para que los jefes de otros clanes puedan asistir si lo desean. Los combates de jefes son siempre a muerte; una vez que los combatientes han entrado en lid, sólo uno de ellos puede salir con vida.

Accidentes geográficos relevantes

Grandes páramos y densos bosques que se tiñen de blanco en invierno componen la mayor parte del reino de Goldar. Su frontera oriental limita con Moth en la escapada cordillera Miürenheim, del mismo modo que en su zona septentrional se encuentra la parte más baja de la enorme masa montañosa del Pico del Mundo.

Muspellheim: Situado cerca de la frontera de Hendell, Muspellheim es un volcán activo del que emana una fumarola visible a muchos kilómetros de distancia. Todas las tierras circundantes están ennegrecidas por las continuas lluvias de ceniza que provoca el volcán en sus frecuentes erupciones. Una leyenda local dice que a los pies del Muspellheim se encontraba un pequeño reino llamado Hvergerlmir, cuyos moradores, el clan del Norte, eran hombres de excepcional capacidad para la forja, pues robaron el secreto de la creación a los dioses. Estos, iracundos, hicieron estallar la montaña arrasando por completo el reino con la lava, por lo que el clan se disgregó por los confines de la tierra para conservar su secreto. Aunque sólo es una leyenda, los lugareños prefieren no acercarse por allí, pues dicen que es un lugar que trae mala suerte.

Cordillera Miürenheim: Para bien o para mal, la cordillera Miürenheim es el accidente natural más famoso de Goldar. Situada en la zona oriental del reino, esta enorme masa de escarpadas montañas hace de frontera con el principado de Moth. La mayoría de riscos alcanzan una considerable altura, por lo que suelen estar cubiertos de nieve durante todo el año. Hay multitud de pasos de montaña, pero la mayoría son realmente laberínticos y es muy fácil perderse en ellos.

La fama de Miürenheim proviene de sus monstruosos moradores, puesto que la cordillera está repleta de bestias extrañas, muchas de las cuales atacan al hombre con un odio inusitado. Esa es la causa por la que no hay grandes poblaciones en los alrededores, y la mayoría de personas evita acercarse a ella. En varias ocasiones, sobre todo cuando las bestias se vuelven demasiado numerosas, se han organizado expediciones de caza para acabar con el problema. No obstante, por más que se ha intentado, nadie ha sido capaz de erradicarlas por completo. Un mito sobre las montañas, esta vez asentado sobre una base real, cuenta que en ellas existen una serie de construcciones llamadas los Cinco Templos de las Grandes Bestias, donde los hijos de Skuling, el Devorador, fueron sellados para siempre.

Bosque Forad: La kilométrica franja verde que es el bosque de Forad delimita la zona sur de Goldar con el principado de Gabriel. A pesar de que también se encuentra plagado de mitos y leyendas, el bosque es hogar de varias poblaciones y clanes menores, algunos de los cuales compran varios productos a la Costa de Comercio. Es el lugar donde el legendario rey Holst se crió junto a la elfa Melkiren, y también donde fue enterrado; aunque la ubicación exacta en la que descansan sus restos es un verdadero misterio que nadie ha logrado de momento desvelar.

Llanos de Komerlëigh: El conjunto de regiones centrales de Goldar es conocido como los Llanos de Komerlëigh. Esta unión de llanuras y montes bajos se presenta como un paisaje estepario al norte, que se va transformando en suaves praderas a medida que avanza hacia la región meridional. El clima no es tan bajo como debería por su latitud, ya que cuando sopla el frío viento del norte, El Pico del Mundo forma una inmensa muralla natural. Komerlëigh es el área de pasto más extensa de los Yermos, y casi toda la ganadería del país se concentra aquí. También es la región más concurrida por extranjeros debido a que, sobre todo en el sur, es una de las principales vías de paso entre el Imperio y el bloque noroccidental del Viejo Continente. Pocos viajeros se aventuran más al norte de Komerfest, pero en los Llanos aún es posible cruzarse con alguna caravana comercial de otros principados.

La mayoría de los clanes que se asientan en esta región cobran un peaje a los comerciantes y transeúntes a cambio de permitirles atravesar sus tierras, pero estos raramente son excesivos o injustos.


Maëlstrom
Archipiélago de Hild
La Muralla de los Hielos Imperecederos
Isla de Tir
Gesjnacht
†Ritgernhauf
Belgenmir
Hendell
†Bergenfaur
†Mullenheinn
Haufman
Monte Muspellheim
†Hymir
Río Läengfar
Schild
†Castillo de Gaïtende
†Hildestheim
†Alfrothul
El Pico del Mundo
†Castillo de la Medianoche
†Puerta de Surthein
†Annar
†Olafer
†Kainkasutur
†Landhoff
†Falanda
Goldar
Bosque de Wulfgar
Hermagor
Cordillera Miürenheim
†Tel´Haroth
†Puerto Leena
Lago Dormido
Meseta Argadas
†Komerfest
†Nürern
†Billkenfest
Valles Interiores
†Pernov
†Eron
Taranov
Llanos de Komerlëigh
Llanura de los Mil Truenos
Bosque Forad
Río Bretodeau
†Trivium
Bosque Inanimado
†Eustace
Pantano de Agamemmon
†Lenci
Helenia
Veenhuigen
Los Grandes Lagos
Heverville
†La Roche
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Bosque de Wulfgar: Esta vasta extensión de abetos y pinos que se encuentra situada en la parte central del reino es uno de los bosques que encierra una mayor cantidad de mitos y leyendas. Se dice que está encantado por multitud de espíritus de todo tipo, y que sus árboles son puertas a sitios desconocidos. Cierto o no, la verdad es que se trata de uno de los bosques más densos de toda la parte norte del continente y resulta muy difícil de atravesar. Wulfgar está también repleto de gigantescos lobos albinos, que evitan atacar al hombre salvo si se ven amenazados. Si atendemos a la leyenda, Bilkanda, la gran madre de todos los lobos, descansa en algún lugar del interior del bosque.

Ilustrado por Raúl Rosell

El Lago Dormido: Situado en mitad de los Llanos de Komerlëigh, a medio camino entre Komerfest y el Bosque de Wulfgar, este lago se alimenta de minúsculos ríos que nacen en Miürenheim o en El Pico del Mundo. Es poco profundo y su superficie permanece siempre en absoluta calma. En los meses más fríos de invierno es frecuente que se forme una fina capa de hielo en el agua, pero esto puede llegar a ser una trampa mortal, puesto que es extremadamente quebradizo. En primavera y verano es bastante habitual encontrar en sus proximidades gran cantidad de animales que se acercan a beber, así como grupos o patrullas de jinetes del clan Baldisung.

Una historia muy rara y de origen desconocido asegura que, cuando el Lago Dormido está congelado, si alguien consigue aventurarse hasta su centro, puede verse el reflejo de un gran castillo invertido en el hielo. A pesar de tan estrambótica conjetura, este mito es bastante veraz, pues lo que se proyecta es una construcción que sólo existe en la Vigilia del lago.



Una de las frías aldeas de Goldar

Lugares de interés

Goldar es una tierra difícil y peligrosa tanto para el viajero ocasional como para sus propios habitantes; cada clan posee costumbres propias y leyes particulares, que se manifiestan en la gran variedad de lugares que se extienden por sus amplios territorios.

Billkenfest

(Comunidad rural, 16.000+ habitantes)

Billkenfest es una comunidad compuesta por cinco aldeas de diverso tamaño unidas por el clan Baldisung. Situada en el sur, cerca del Bosque Forad, goza de una buena economía gracias al comercio de caballos. El líder de Billkenfest es Aricin Bjorg, quien hace poco ha sucedido a su padre, aunque cada grupo de la comunidad tiene un portavoz que influye en las grandes decisiones. Todos los años la comunidad organiza una gran competición de monta, y a veces prestigiosos jinetes de otras tierras han venido a participar en ella.

Falanda

(Ciudad, 32.000+ habitantes)

Falanda es la mayor ciudad portuaria de Goldar. Siglos atrás, fue un gran muelle de barcos de guerra desde el que los incursores de Haufmarsormen salían a la mar para lanzar sus ataques por toda la costa norte. El lugar aún conserva unos cuantos barcos militares, pero en la actualidad se usa mucho más como núcleo pesquero, a la vista de la gran riqueza de su reducida costa. Es una ciudad en auge, cuyo mercado es cada vez más provechoso, y atrae a muchos nómadas que no tienen clan. Sol Negro mantiene una pequeña sucursal en la ciudad, desde donde organiza las operaciones de sus Buscadores en los Yermos Gélidos.

Nürern

(Pueblo, 2.000+ habitantes)

El caso de Nürern es bastante curioso, pues en determinadas épocas del año, este pueblo mediano de unos dos mil habitantes multiplica por diez su población. Situado junto al Lago Dormido, está muy cerca de la única ruta comercial que atraviesa Komerlëigh y por ello, en el octavo mes del año se celebra aquí una importante feria comercial. En las dos semanas que dura el festival, llegan hasta Nürern miembros de todos los clanes así como comerciantes de otros principados, llenando el tranquilo pueblo de vitalidad. Para unos hombres tan independientes y autosuficientes como los norteños, muy poco dados a este tipo de acontecimientos, la feria de Nürern es la más importante (por no decir la única) de toda la región.

El pueblo en sí está construido sobre una amplia explanada de tierra. La mayoría de edificaciones son de madera y, salvo pocas excepciones, no suelen superar las dos plantas de altura. Las calles son anchas, con amplios espacios abiertos, que en la época de la feria se ven atestados de tiendas y tenderetes. El alcalde en funciones es Krealarg, del clan Fehung (Maestro en Armas Nv 3, ♂), aunque la mayoría de clanes poseen al menos un par de viviendas en el pueblo. Consciente de los problemas que puede suponer tanta mezcla en una misma comunidad, Krealarg ha optado por actuar con cierta manga ancha y tratar de mantener unas relaciones relativamente cordiales con todos ellos. Sin embargo, durante la feria y los meses de mayor actividad, esto no basta para evitar que se produzcan enfrentamientos entre miembros de clanes rivales.

Landhoff

(Comunidad rural, 1.500+ habitantes)

Es bastante habitual que algunos clanes consideren erróneamente a Landhoff como una aldea, pese a que no es así. Se trata de un pequeño valle a la sombra del Pico del Mundo, donde se amontonan un centenar de casas que no guardan ninguna relación entre sí más que su proximidad. Ni la "aldea" ni sus gentes pertenecen a ningún clan, y tampoco mantienen ningún enfrentamiento con estos. En consecuencia, Landhoff no tendría la mayor relevancia de no ser escenario de un suceso único en Gaïa; todos sus habitantes, del primero al último, son Nephilim de diferentes razas. La causa por la que se produce este increíble hecho es desconocida, aunque naturalmente, nadie en el mundo salvo Imperium se ha dado cuenta de ello.

Los investigadores de la organización opinan que se debe a un fallo en el *contínuum* de la realidad del flujo de almas, señal de que en este lugar o en sus cercanías va a suceder en el futuro algo que se escapa a las predicciones del destino.

Komerfest

(Ciudad, 160.000+ habitantes)

A pesar de que ya no se puede decir que Komerfest sea la capital de Goldar, aún sigue siendo la mayor de todas las ciudades del reino. En ella conviven mayoritariamente miembros del clan Ygnling junto a varios clanes menores, aunque también hay un reducido número de inmigrantes venidos de otros principados, que se dedican mayoritariamente a comerciar. Es una urbe muy antigua y algunos historiadores afirman que sus orígenes pueden remontarse a la época de Haufmarsormen.

De estilo indiscutiblemente nórdico, Komerfest tiene una importante influencia imperial en cuanto a construcciones, por lo que hay varios barrios pavimentados (sobre todo en la zona central, pertenecientes a las familias más importantes), y un curioso sistema de acequias que les permite desviar el agua de cuatro riachuelos cercanos. En apariencia es una urbe sobria y gris, aunque tiene grandiosas vías e imponentes monumentos en recuerdo de glorias pasadas. Los barrios de la ciudad están divididos por los distintos clanes que la pueblan, pero con el paso del tiempo también se han formado grandes zonas comunes para albergar mercados, extranjeros y matrimonios compuestos por miembros de diferentes zonas.

Está dirigida por el joven jefe Kristrem Ygnling, que desea convertirse en el primer gran Rey que haya conocido Goldar desde los albores del Imperio. Para mandar sobre Komerfest se reúne periódicamente con los jefes del resto de clanes que habitan en ella, a quienes últimamente consigue contentar a duras penas. De hecho, si no se hubiera separado del Imperio, habría tenido que afrontar un levantamiento popular en su contra. En estos meses han ocurrido algunos incidentes serios, de entre los que destaca la expulsión de todos los altos cargos de la Iglesia y de la Inquisición, después de que intentasen tomar el control de la ciudad. Sólo unos cuantos sacerdotes de bajo rango permanecen en sus parroquias, aunque la mayoría de la gente sigue mirándolos con cierta desconfianza.

Samael tiene una considerable presencia, especialmente de Duk´zarist, quienes hace poco han protagonizado un enfrentamiento contra miembros de la Orden de Yehudah, a quienes han exterminado por completo.

Kainkasutur

(Fortaleza, 8.000+ habitantes)

Kainkasutur es una inmensa fortaleza de piedra, construida en el año 452 sobre los restos de una edificación Jayán. Situada en una colina y rodeada de escarpadas rocas, es un gran bastión muy difícil de tomar. No sólo es lo suficientemente grande para contener a varios miles de soldados, sino que también hay civiles en su interior que se dedican al cultivo y a la ganadería, haciendo de la fortaleza un lugar autosuficiente. A pesar de encontrarse en Goldar, no guarda ninguna relación con la gente del principado, pues pertenece al misterioso cuarto Señor de la Guerra. Hasta el momento, los habitantes de Kainkasutur no han hecho nada más que seguir sus vidas, pero no son pocos los clanes que desconfían de ellos, e incluso llegan a verlos como posibles enemigos en el futuro.

Puerta de Surthein

(Edificación, 50+ habitantes)

Este lugar es una enorme edificación de piedra negra llena de vidrieras, similar a una gran catedral, en cuyo interior se levanta un monumental portón de metal que, aparentemente, no lleva a ningún sitio. En el pasado hubo serios problemas entre la Iglesia y los clanes sobre Surthein, pues la Inquisición exigió en repetidas ocasiones que fuera demolido. Sólo gracias a la intervención de Tol Rauko, el lugar obtuvo protección oficial. Según los mitos de los norteños Surthein es la puerta que usaron los Aityr cuando se apartaron del mundo. Cierto o no, la verdad es que la arquitectura de esta construcción no se parece a ninguna otra que se haya visto en la tierra, y es altamente improbable que fuese construida por el hombre.

Otras poblaciones: *Hermagor, Veenhuigen.*



Ilustrado por Wen Yu Li

Tramas

Goldar, con sus decenas de clanes, luchas internas por el poder y la compleja situación de sus gentes, es un lugar ideal para vivir toda clase de aventuras. No sólo es una tierra llena de peligros salvajes, renacidas bestias sobrenaturales y saqueadores dispuestos a atacar a los viajeros, sino que también esconde grandes misterios a la espera de aquellos que puedan resolverlos.

Retribución: El inquisidor Lyal Rottermaier (Guerrero Nv 5, ♂), que hace diez años inició una caza de brujos contra Olin Alacuervo del clan Baldisung, aún no ha logrado quitarse de la cabeza su obsesión por acabar con su presa. Para Lyal, el sacerdote se ha convertido en una verdadera pesadilla, y haría cualquier cosa para acabar con él.

Sin embargo, lleva años sin logar que el décimo tercer cardenal dé el visto bueno a una operación encubierta contra Olin, y quiere aprovechar el actual periodo de caos para, aunque sea por su cuenta, eliminar a su némesis de una vez por todas. Al actuar sin el apoyo oficial de la Iglesia sólo tiene a un puñado de soldados eclesiásticos fieles a él, así que planea contratar mercenarios para que le ayuden a localizar a Olin, atraerlo hacia algún punto convenido y ejecutarlo del modo que lleva años soñando hacer. Los personajes pueden ser parte de los mercenarios contratados por Lyal o, por el contrario, verse envueltos en el ataque contra el sacerdote y tener que defenderle.

El sexto templo: Desconocido incluso para los profetas más sabios, existe un sexto templo en la cordillera Miürenheim en el que, según el mito, se encuentra encerrado el mismísimo Devorador. La ancestral bestia fue encadenada allí por los Aityr, quienes entregaron a los clanes cinco insignias con las que contenerla. Para que el templo aparezca, es necesario primero reunir las insignias, en posesión de varios jefes y sacerdotes de pequeños clanes, y colocarlas en cada uno de los lugares donde fueron sellados los hijos del Devorador. De momento nadie, ni siquiera Bloodbane, conoce la existencia de dicho lugar, pero Alystaire Fardelys ha empezado a interesarse por el tema después de descubrir ciertos textos durante su visita a la cordillera. Puede que pronto, los agentes de Alystaire u otro gran poder traten de traer de vuelta al mundo a una entidad que no debería ser liberada.

Ley escrita: Riijkard (Novel Nv 2, ♂) es un erudito ilmorense de mediana edad con la ilusión de un adolescente. Como su madre era nativa de Goldar, siempre ha soñado con lograr que la gélida nación progrese como una sociedad unificada. Para Riijkard, el principal problema del país es que cada región tiene sus propias costumbres y leyes, transmitidas únicamente por tradición oral. Está convencido de que puede llegar a escribir unas normas comunes que sean válidas para todos los clanes, lo que sin duda sería un gran paso hacia el fin de las hostilidades. La primera etapa de su proyecto es recorrer toda la región e ir registrando por escrito los usos y reglas que se aplican en cada zona. Para ello intentará contratar a un grupo de extranjeros que no conozcan las costumbres locales, quienes deberán acompañarle como guardaespaldas bajo alguna elaborada mentira. Puede fingir ser un mercader, un estudioso de la lengua arkes, o un botánico interesado en la flora local... pero lo que pretende es utilizar a sus acompañantes como conejillos de indias. A lo largo de sus viajes, les forzará a pasar por diferentes situaciones procurando en secreto que sean acusados de diversos crímenes (más o menos graves), para ver por sí mismo en funcionamiento las costumbres de cada pueblo. Por supuesto, se asegurará de que nunca se enteren de lo que les está haciendo.

Otra de las cosas que no comentará es que no tiene intención de pagarles; les dará continuamente largas, prometiéndoles una suculenta recompensa en cuanto venda sus mercancías o en cuanto finalice su estudio.

Arquetipos genéricos de Goldar

A continuación se exponen una serie de prototipos de los guerreros de los clanes de Goldar. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Ygnling

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 55/5; **Pv** 110; **TA** Piel; **HA** 90; **HP** 85; **Armas** Hacha de guerra; **Daño** 80
AGI: 5 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 20, Nadar 15, Saltar 25, Trepar 10, Intimidar 10, Advertir 30, Buscar 15, Rastrear 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 55, Resistir el dolor 10.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Uzuring

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 65/15/60; **Pv** 115; **TA** Piel; **HA** 105; **HE** 90; **Armas** Arco largo / Espada corta; **Daño** 35 / 45
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 8 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 15, Montar 25, Nadar 25, Saltar 15, Trepar 15, Ocultarse 20, Sigilo 15, Trampería 30, Venenos 5, Advertir 40, Buscar 40, Rastrear 70, Animales 30, Herbolaria 20.
Especial: Tabla de armas de Cazador
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Thurizung

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 65/45; **Pv** 125; **TA** Cuero Endurecido; **HA** 100; **HP** 100; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25, Montar 35, Nadar 20, Trepar 15, Intimidar 20, Liderazgo 10, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 60, Resistir el dolor 20.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Baldisung

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 60/45; **Pv** 110; **TA** Cuero; **HA** 85; **HP** 85; **Armas** Lanza; **Daño** 45 / 85 a caballo.
AGI: 8 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 80, Intimidar 10, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 10.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Skuling

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 2
Turno 60/10/0; **Pv** 166; **TA** Piel; **HA** 115; **HP** 100; **Armas** Hacha de guerra / Mandoble; **Daño** 80/110
AGI: 5 DES: 8 CON: 8 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 30, Intimidar 30, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 40, Resistir el dolor 30.
Especial: Tabla de armas de Bárbaro, Tabla de estilo de Área
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Campesino / Desterrado: Atletismo +15, Montar +10, Nadar +10, Ocultarse +10, Advertir +10, Rastrear +15, Animales +5, Herbolaria +5.

Norteño: Atletismo +10, Montar +10, Nadar +10, Intimidar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +5, Proezas de fuerza +15.

Erling, Sklamo o Escaldo Honorable: Atletismo +10, Montar +10, Nadar +10, Intimidar o Música +10, Advertir +10, Rastrear o Historia (local) +10, Animales +10, Liderazgo +10.

Tabla 12: Goldar

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-15	Norteño deshonrado o desterrado	Algunas pieles y telas atadas y cosidas con cuerdas a modo de prendas de vestir, comida para un par de días. 1 MC.
16-50	Campesino	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, una mochila con algunos objetos personales. 50 MP.
51-85	Norteño	La ropa puesta, otro par de botas, una manta, raciones para una semana y un arma. 50 MP.
86-100	Erling, Sklamo o Escaldo honorable	Varias mudas de ropa, comida para más de una semana, un caballo, un arma, una armadura ligera o media o un buen instrumento de música (en el caso de los escaldos), una mochila con algunos objetos personales con el símbolo del clan. 50 MO.

HAUFMAN

Capital: Hildestheinn.
Número de habitantes: 1.300.000+
Etnias principales: Norne (98%), zínner (1%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Arkes (dialecto).
Religión: Aityr.
Nivel tecnológico: 2.
Gentilicio: Hauf.
Bandera: Un pico de montaña con dos hachas cruzadas.
Nombres masculinos: Axel, Boden, Britt, Dyre, Erling, Harold, Kris, Lamont, Mimir, Nansen, Olaf, Orn, Soren, Trygg, Vidar, Wray.
Nombres femeninos: Astrid, Brigit, Brynja, Eirny, Erla, Gerd, Gisli, Ildri, Karena, Laine, Lis, Malin, Savea, Thora, Úrsula, Winka.
Apellidos: Adamsdatter, Aslaksdotter, Clemensdatter, Danchertsen, Doth, Frey, Gjevik, Hakonsson, Kitteslvik, Morseth, Olrich, Skjeldulvsson, Thygesdatter, Vosbein, Wadel, Wenzel.

Tal y como sus propios habitantes lo consideran, Haufman es el verdadero heredero del antiguo reino de Haufmarsormen, pues durante más de mil quinientos años ha permanecido fiel a sus ancestrales tradiciones. Obligada a vivir en condiciones extremas, con acuciantes ventiscas y nieve durante todo el año, es sin duda una de las naciones más duras e inquebrantables de toda Gaïa.

Situada en la parte septentrional del Viejo Continente, Haufman es casi en su totalidad una inmensa cordillera, llamada El Pico del Mundo, que aísla el reino de las demás naciones. Con escasos valles entre montaña y montaña, toda la zona se halla muy elevada por encima del mar. El reino también incluye algunas enormes islas en su costa norte; la mayoría son masas de hielo completamente inhabitables.

Dadas las dificultades naturales del territorio, casi toda la población se aglutina en tres grandes ciudades, aunque eso no impide que también haya pequeñas aldeas en las laderas de muchas montañas. Por pura necesidad, todas ellas deben de ser completamente autosuficientes, puesto que viajar a través del Pico del Mundo es algo sumamente difícil. Esas mismas causas hacen que el comercio con el exterior sea prácticamente nulo. Como en otros lugares de los Yermos, la ley se basa en viejas costumbres. Por lo general, casi todas las desavenencias se solucionan mediante combates y duelos entre las partes o, en el caso de que el crimen u ofensa sea hacia la aldea o ciudad, contra el campeón local. Ocupadas con otros problemas, sus gentes tienen poco tiempo para sofisticaciones y juicios.

Haufman siempre ha tenido como gobernante a un rey de la dinastía Grimsson (incluso a pesar de que las costumbres imperiales prohibían tal título), quienes ostentaban un poder absoluto. El monarca era la ley absoluta, y su poder estaba por encima de la vida y de la muerte.

Los Grimsson, al igual que su pueblo, jamás se han sentido parte del Imperio, y en consecuencia han gobernado siguiendo sólo sus propias directrices. Ello se lo permite su inaccesible ubicación geográfica, que les ha facultado para vivir de un modo independiente. El reino no tiene un ejército como tal, pero si fuesen llamados a las armas, cada hombre, mujer o niño de Haufman no dudaría en coger una espada para defender su tierra.

El principado no ha notado la caída del Imperio. Hasta el propio Rey Hagen Grimsson, el actual monarca, sólo ha oído rumores de lo sucedido. Para su gente, las cosas no han cambiado ni parece que vayan a cambiar.

Cultura y sociedad

Al contrario que otros principados de los Yermos Gélidos, los habitantes de Haufman descienden de un solo clan, que ha permanecido unificado a lo largo de sus más de diez siglos de historia. Ya sea por las condiciones extremas que han tenido que sufrir durante todo este tiempo o su propia cultura guerrera, sus gentes valoran por encima de todo la fuerza y el valor en combate.

Los hauf tienen un escaso nivel cultural, y sólo unos cuantos sabios, que hacen el papel de sacerdotes, saben escribir y descifrar el complejo alfabeto rúnico de su lengua. Aun así, la gente se distingue por un afilado ingenio e, incluso sin estudios, aprenden de las tradiciones como si estas fueran las mejores escuelas. El único idioma que conocen es una versión muy arcaica del arkes, que no es fácil de entender ni siquiera para otros habitantes de los Yermos. Aunque no existen clases sociales propiamente dichas, hay ciertas familias que son consideradas nobles a causa de sus logros a lo largo de los años. Igual que en Goldar, la mayoría de edad se alcanza por el ritual de primera sangre, pero en el caso de Haufman, el joven sale a cazar solo y, hasta que no regresa con la piel de una bestia salvaje, no se le considera adulto.

Aunque casi toda la población vive en El Pico del Mundo, hay también algunos pueblos en las numerosas islas del norte, cuyos habitantes reciben el nombre de Saerinmir. Algunos de ellos son realmente salvajes, y a menudo, cuando el clima se lo permite, parten como corsarios para saquear algunas de las aldeas costeras de otros principados.

La gente de Haufman cree fervientemente en la religión de los Aityr, y piensa que sus dioses aún les observan. Desprecian el cristianismo, y consideran que su imposición no es más que otra muestra de la debilidad de un dios falso. Sin duda, las figuras más importantes dentro de su cultura son los héroes, que se reúnen con sus dioses tras haber probado su valía. Todos los hombres y mujeres de Haufman sueñan con ser recordados por su pueblo y ganar así la verdadera inmortalidad.

La prueba de Holst

Si hay un enfrentamiento entre dos personas, estas salen a la intemperie por caminos diferentes, llevando una sola arma y escasos ropajes. Esta extraña costumbre se llama la prueba de Holst e implica habilidad, resistencia al entorno e inteligencia. El objetivo es encontrar al enemigo y acabar con él (o ella) de cualquier modo. A veces esta prueba acaba en escasos minutos, y otras puede durar incluso días enteros.

Afrontar lo sobrenatural

La gente de Haufman conoce lo sobrenatural, puesto que convive en mayor o menor medida con tales fuerzas. Se han acostumbrado a enfrentarse a bestias místicas que moran en las montañas, a ver la magia de los elementales que hay en ríos y bosques, o a presenciar los rituales que sus propios sacerdotes llevan a cabo. Naturalmente, siguen sintiéndose nerviosos ante poderes que escapan a su comprensión, pero no por ello los temen irracionalmente. En muchos aspectos, se parecen mucho a los habitantes de Goldar, e igualmente consideran que el uso de tales habilidades en combate es algo despreciable.

Sin duda, a lo que más temen es a los extraños habitantes del Pico del Mundo, puesto que los poderes de muchas de las espectrales criaturas que rondan por sus desolados parajes son el objeto de sus más oscuros mitos.



Un arduo enfrentamiento de dos Frostkolier en la prueba de Holst

Ilustrado por Sergio Melero

Historia de Haufman

Mientras los territorios que hoy componen Goldar y Hendell se disgregaban y combatían entre ellos tras la muerte de Holst, el clan del norte se asentó en El Pico del Mundo proclamándose a sí mismo el verdadero sucesor de Haufmarsormen. No tardaron en lanzar varios ataques sobre el sur, hasta que diversos clanes, encabezados por los Thurizung de Goldar, consiguieron contener sus avances. Con el tiempo, los habitantes del Pico del Mundo empezaron a considerarse como una nación independiente y tomaron el nombre de Haufman.

Durante la creación de los Reinos Santos, Haufman se opuso radicalmente a las doctrinas de Cristo y combatió con todas sus fuerzas a los ejércitos de los cielos. Tras miles de bajas, sólo la destrucción del dios Fenrisulf hizo que el Rey Holdagen admitiese su derrota por consejo del sacerdote Saulo (quien acabaría convirtiéndose en uno de los Apóstoles del Mesías y, posteriormente, en el Rey de los Yermos). La decisión de su depuesto monarca decepcionó a muchos guerreros y sólo fue cuestión de tiempo, tras la muerte de Saulo, que los habitantes de Haufman se levantaran en armas para recuperar lo que ellos consideraban su reino. Liderados por Olgard Grimsson, quien se convertiría en el nuevo Rey, Haufman sería desde entonces una nación por derecho propio, dispuesta a defender sus ideales contra quien fuese.

El reino ignoró casi por completo la Guerra de Dios, pues los ejércitos de Rah nunca alcanzaron El Pico del Mundo. Incluso el primer Emperador pasó por alto Haufman durante la creación de Abel, al considerar el gasto en vidas necesario para tomar una región que, al fin y al cabo, no estaba demasiado poblada.

Durante algo más de un siglo el reino permaneció aislado, hasta que en el año 373 se iniciaron los oscuros días que la historia recuerda como la Llegada de la Noche Blanca. Un inmenso ejército de criaturas no muertas y espectros, surgidos aparentemente de la nada, empezaron a avanzar lenta y silenciosamente hacia las ciudades de Haufman, sin que los guerreros del reino pudieran detenerles. Dado lo desesperado de la situación, y temiendo que la Noche Blanca pudiera extenderse por otros principados, Lázaro Giovanni, el heredero de Zhorne, ordenó al cuarto Señor de la Guerra que apoyara al Rey Askell Grimsson con todas las fuerzas de las que dispusiera. Entre ambos consiguieron destrozar el grueso de no muertos, y las restantes criaturas desaparecieron misteriosamente poco después. Algunos rumores hablan, aún hoy, de la posibilidad de que un grupo reducido de personas lograse detener el mismo origen de la Noche Blanca, dando así fin a la contienda. Después de aquellos acontecimientos, Haufman accedió a formar parte de Abel nominalmente, aunque su relación con el Imperio siempre fue inexistente en la práctica, cosa que no ha cambiado en la actualidad.

El último conflicto de gran magnitud del reino sucedió en el año 547, cuando por una desavenencia se inició una desgarradora guerra contra el clan Thurizung de Goldar. De no haber sido por la intervención del Señor de la Guerra, Haufman hubiera avanzado hacia el sur, exterminando completamente a los Thurizung y a sus aliados. Aún hoy, existe una enorme tensión entre ambos clanes, y muchos guerreros de Haufman desearían tener la oportunidad de tomar las tierras del sur, considerando que les pertenecen por derecho.

Accidentes geográficos relevantes

Prácticamente todo el territorio de Haufman está compuesto por la Cordillera del Pico del Mundo, aunque varias de las islas del norte, donde viven los Saerinmir, también se consideran parte del reino.

El Pico del Mundo: Aunque no sea la mayor cordillera del Viejo Continente, El Pico del Mundo es sin duda la masa montañosa más elevada de toda Gaïa. Con cumbres que varían entre los cinco mil y los diez mil metros, su enorme altura y latitud hacen que se encuentre helada durante todo el año. Las dos montañas más altas del mundo, Surt y Steinkel, con diez mil quinientos y once mil metros respectivamente, se hallan aquí. La cordillera tiene muy pocos pasos, lo que hace excepcionalmente difícil atravesarla o viajar de una cumbre a otra. Además, por la inusual distribución de sus montañas, hay escasos valles, aunque siempre son de enorme tamaño y se aprovechan para construir ciudades y pueblos. Una amplia parte de la cordillera se encuentra habitada, pero sigue teniendo grandes zonas inhóspitas que son hogar de mitos y leyendas. Steinkel es la montaña que, según las creencias de la región, unía el reino de los dioses con el de los hombres.

El Pico del Mundo es también el hogar de toda clase de bestias salvajes, desde descomunales lobos de los hielos a criaturas propias de cuentos de hadas. Entre sus habitantes más peligrosos y míticos se encuentra Svaldifari, un gran dragón de hielo que despertó de su letargo hace menos de una década. Inteligente y cauto, evita llamar la atención a la espera de que su pareja, la dragona Andvaranut, despierte también.

Algunas de las montañas situadas cerca de la costa están huecas, poseyendo intrincadas y laberínticas grutas con un sinfín de pasajes. Muchos Buscadores y jóvenes aventureros de Haufman piensan que en el pasado estuvieron habitadas por pueblos desconocidos, y se cree que puedan contener ruinas y restos de dichas culturas.

En ciertos lugares, la barrera entre la Vigilia y el mundo real es extremadamente frágil, por lo que ciertos viajeros pueden ser tragados por ella cuando hay tormentas excepcionalmente fuertes. En tales casos, aparecen en parajes de absoluta calma y silencio eterno, donde la nieve cae pausadamente en todo el horizonte. Por algún motivo desconocido, ponerse en contacto con esos copos de nieve antes de que toquen el suelo roba poco a poco los recuerdos de las personas, hasta que de ellas no quedan más que espectros de la Vigilia que vagan de un lado a otro, incapaces de emitir sonidos.

Belgenmir: Belgenmir es la mayor de las islas del norte de Haufman, cuya extensión es tal que empequeñece algunos principados como Ilmora. Casi la totalidad de su superficie está recubierta de nieve todo el año, especialmente en la zona central, donde hay una pequeña meseta. Incesantemente sufre fuertes tormentas de hielo y es azotada por potentes vientos, lo que hace de la isla un lugar verdaderamente inhóspito. Aun así, hay varias aldeas escasamente pobladas que sobreviven gracias a la caza y el provecho de las zonas que no están heladas. La costa es terriblemente escarpada y se encuentra repleta de peligrosos riscos, lo que hace a las embarcaciones convencionales casi imposible acercarse. Sólo seis o siete pequeñas zonas costeras de toda la isla permiten desembarcar sin problemas.

Míticamente, en eras pasadas la isla fue habitada por una raza de gigantes de hielo que se enfrentaron a los dioses y fueron derrotados. Hay quien dice que los monumentales cristales existentes en la zona central de la meseta son los restos del inmenso castillo donde habitaban, aunque según otros, se trata de las prisiones en las que los Aityr los confinaron.

La Muralla de los Hielos Imperecederos: En la parte norte de la isla de Belgenmir, más allá de la meseta central, hay una inmensa pared de hielo, alta y pulida como si fuera cristal, de casi setecientos kilómetros de longitud. Los nativos llaman a ese lugar La Muralla de los Hielos Imperecederos y dicen que, más allá, se encuentra el reino de los muertos. Aunque esa afirmación parece bastante poco plausible, lo que sí es cierto es que hay numerosas galerías en el interior de La Muralla, pobladas por criaturas que no parecen pertenecer al mundo de los hombres.

La isla de Tir: Situada a pocos kilómetros de la parte más oriental del estrecho de Belgenmir se encuentra la isla de Tir. Está muy cerca del continente, tanto que en los días despejados incluso se la puede divisar en el horizonte desde la costa. No tiene habitantes humanos, pero goza de una impresionante fauna animal entre la que se hallan focas, leones marinos, osos blancos y otras criaturas considerablemente más extrañas.

Alrededor de la isla se reúnen diferentes especies marinas y grandes bancos de peces. Por ello, muchos pesqueros de Haufman y Hendell frecuentan sus alrededores. Los conflictos son algo habitual, pues ambos países aseguran que Tir les pertenece. Lo normal es que estos roces no pasen de barcos dañados (raramente hundidos) o cargamentos perdidos, pero en ocasiones han llegado a ocasionar importantes derramamientos de sangre. "Oficialmente" la isla ahora es posesión de Haufman, pero, sin el control del Imperio, los pesqueros de Hendell han empezado a expulsar por la fuerza a sus vecinos, quienes se preparan para responder de la misma manera.

La Isla Flotante: Otro de los mitos de estas aguas es el de la Isla Flotante. En años muy fríos y en latitudes muy septentrionales, hay marinos que aseguran haberse topado con una pequeña isla flotante, formada mayoritariamente de hielo. Según casi todas las descripciones parece tener un tamaño de unos diez kilómetros y flota a la deriva, arrastrada por las corrientes. Aparentemente todo indica que pudiera tratarse de un enorme iceberg desprendido de alguno de los glaciares. Sin embargo, no sólo es inusual que lleve años a la deriva sin haberse fundido nunca, sino que los pocos que han llegado a desembarcar en ella afirman que en su centro hay una gran cantidad de árboles y vegetación: un oasis entre el hielo. No obstante, todos y cada uno de ellos han sido incapaces de recordar exactamente qué sucedió después de llegar hasta allí, ni cómo luego regresaron a sus barcos.

El Maëlstrom

Más que un mito, el Maëlstrom es una pesadilla para los marineros de las regiones heladas. Las leyendas se refieren a él como un inmenso remolino en el mar, tan enorme que es capaz de alcanzar varios kilómetros de diámetro, y con tanta fuerza que puede arrastrar a las profundidades a una flota de barcos entera. Los navíos que penetran en él no tienen salvación alguna; acaban en el fondo del océano, donde los afilados arrecifes de coral se encargan de convertirlos en astillas. Se desconoce la localización exacta del remolino y, lo que es más, hay quien asegura que cambia de ubicación cada vez. Es habitual ver en los puertos de Gaïa a viejos capitanes retirados narrando historias de cómo en su juventud se enfrentaron al Maëlstrom y sobrevivieron, pero no son más que cuentos y mentiras. La realidad es que no ha vuelto a saberse de nadie que lo haya visto de muy cerca.

El Maëlstrom se forma varias veces al año en el norte de la Isla de Belgenmir, más allá de los Hielos Imperecederos. Siempre que se manifiesta, lo hace precedido de una tormenta que torna rojos los cielos ("Los Aityr deben de estar luchando", es lo que suelen decir los marinos norteños al verla) y extraños fuegos fatuos. Ante cualquiera de estas señales, un capitán inteligente dará la vuelta y se alejará de la zona lo más rápido que pueda. Entre los marineros existe la costumbre muy arraigada de rezar una oración si, al cruzar estas aguas, se ven miles de astillas de madera flotando en el mar.

La causa por la que el Maëlstrom se forma es debida a un vórtice en la Barrera y las correcciones que esta hace en la realidad para mantenerlo todo estable. A veces, algunos barcos han sido arrastrados por las alteraciones, y parte de sus tripulantes acabaron siendo engullidos por ellas. El pasaje no conduce hacia el Infierno, sino a Heinlein, uno de los Interregnos.

Lugares de interés

Aunque la gran mayoría de aldeas de Haufman son tan diminutas que nadie las conoce, el reino posee tres ciudades importantes y numerosos lugares cuyas leyendas se han trasmitido de boca en boca.

Hildestheinn

(Ciudad, 97.000+ habitantes)

Hildestheinn, una formidable ciudad-fortaleza ubicada en la ladera de la montaña Surt, es la capital de Haufman. Está construida como si fuera un inmenso e inexpugnable baluarte de guerra, pues sus gruesas murallas, que se apoyan en la zona más alta de la pared de piedra de la montaña, alcanzan en su parte más elevada los cincuenta metros de altura. Por ello, cuando alguien la mira desde fuera, más que una ciudad, Hildestheinn parece un inmenso muro que se prolonga por toda la falda de la montaña. La urbe en sí se sostiene sobre diversas superficies de piedra repletas de desniveles, por lo que las distintas zonas de barriadas se levantan a diferentes alturas, aunque ninguna de ellas sobresale por encima de las murallas.

Creada como protección tanto contra posibles ataques como contra las inclemencias del tiempo, Hildestheinn es una ciudad sobria, que se distingue por la tonalidad de piedra gris de todos sus edificios. No obstante, el enorme tamaño de algunas construcciones, sumado a la nieve que cubre los tejados y las calles, le da cierto aspecto melancólico a la vez que fascinante.

El lugar más llamativo de Hildestheinn es la Plaza de las Gárgolas, que debe su nombre a trece imponentes bestias de metal negro que coronan los edificios colindantes. Los habitantes de la ciudad las consideran sus espíritus guardianes, y afirman que mientras estén allí, la capital se encontrará protegida.

Por lo general, la ciudad se autoabastece y requiere muy poco o ningún comercio con el exterior. Sus únicas transacciones son con pueblos limítrofes o con Mullenheinn, y normalmente son siempre para suministrar armas, pues Hildestheinn tiene armeros excelentes, conocidos por la brutal eficacia de sus creaciones.

Hagen Grimsson (Guerrero Nv 5, ♂), Rey de Haufman, gobierna sus dominios desde el Castillo de Ragnhildur, una construcción parcialmente encastrada en la montaña que conecta, según se dice, con decenas de grutas que descienden hasta las entrañas de la tierra.

Castillo de Gaïtende

(Edificación, 300+ habitantes)

Construido como una fortaleza para controlar el tráfico marítimo en la Bahía de Eiss, el Castillo de Gaïtende es uno de esos casos en los que una mala planificación acaba con un buen proyecto. Lo que inicialmente iba a ser un puerto comercial de paso entre el Mar del Norte y la bahía, acabó convirtiéndose en un pueblo semiabandonado y a medio construir. Situado en una isla helada, la mala climatología y los escarpados acantilados de su costa provocaron que nadie se acercase a él. Visto el fracaso que supuso, el rey de Haufman decidió no invertir más fondos, dejándolo incompleto.

Hoy en día, todo lo que queda allí es un pueblo mediano donde sólo están habitadas una decena de casas. En el centro, coronando los abruptos riscos, se halla la propia fortaleza de Gaïtende, el único edificio que se conserva en mejor estado. Ahora es usado como alojamiento barato para navegantes y espadas de alquiler. Mercenarios de muchos lugares del mundo han viajado hasta aquí en busca de ocupación, ya que la actual regente del castillo, la misteriosa mujer conocida como Nadya Chernomyrdin (Paladín oscuro Nv 9, ♀) se dedica a actuar como intermediaria de encargos y misiones. Ya sea concertando una cita directa o por encargo, siempre tiene un trabajo apropiado para las habilidades de cada grupo, a cambio de un porcentaje del pago acordado. Son tantos los luchadores que acuden aquí, que muy a menudo lo llaman el Castillo de los Mercenarios.

Nadya ronda los treinta años y, aunque hermosa, lleva todo el cuerpo y parte de la cara vendados, debido a una serie de graves heridas sufridas años atrás. Nadie tiene muy claro cuál es el pasado de esta mujer, pero parece obvio para todo aquel que la conoce que debió de estar relacionada con el ejército. Sus subordinados directos actúan con una disciplina militar, y su habilidad es comparable a la de los mejores soldados de elite. El rumor más extendido es que tanto ella como sus hombres eran un equipo de fuerzas especiales de algún ejército de Gaïa, hasta que desertaron por motivos desconocidos. Hay incluso quien aventura que puede tratarse de un Árbitro que desertó.

Annar

(Pueblo, 2.500+ habitantes)

A pesar de que aparentemente no es más que un simple pueblo de montaña, Annar ha logrado una gran fama gracias al talento especial de sus guerreros. Hace algo más de dos siglos, tras la llegada a la aldea de un extravagante maestro oriental, sus habitantes comenzaron a desarrollar habilidades del Ki aplicadas al combate. Pronto, muchos de ellos lograron superar a su tutor, dominando técnicas basadas en el frío que les valieron el nombre de Frostkolier, los "Quiebra Hielos". Sus increíbles aptitudes les han otorgado fama de ser los mejores luchadores de todo el reino, y el Rey Hagen los considera sus campeones.

Mullenheinn

(Ciudad, 83.000+ habitantes)

La ciudad de Mullenheinn está situada en la parte este del Pico del Mundo, muy cerca de la frontera del reino de Hendell. Insólitamente, fue construida en una gran plataforma de piedra al borde de un inmenso abismo. A un lado la pared de la montaña y a el otro el oscuro precipicio, Mullenheinn es una ciudad como no hay otra en el mundo. Además, para llegar hasta ella el único camino es el enorme puente de Balgmund, de casi un kilómetro de longitud, que conecta con una montaña cercana atravesando el inmenso vacío que las separa.

A pesar de que las tormentas son muy habituales en la zona, Mullenheinn puede evitar verse cubierta por la nieve gracias a la montaña que la cobija parcialmente. La ciudad en sí destaca considerablemente en comparación con otras urbes del norte, pues sus edificios tienen una apariencia mucho más monumental de lo que resulta habitual en la arquitectura nórdica. Aunque sigue tendiendo hacia la característica tonalidad gris oscuro del reino, Mullenheinn está repleta de detalladas construcciones de varios pisos, con alturas que en ocasiones se conectan las unas a las otras mediante elaborados puentes. Posee varios edificios lujosos, de entre los que destacan el templo de Tjórvi, una gran construcción dedicada los Aityr y el coliseo de Stymir, donde todas las semanas los guerreros de la zona se divierten compitiendo en diversos juegos. Inusualmente, hay un pequeño caserón de piedra que pertenece a los templarios de Tol Rauko, a quienes se les permite quedarse en la ciudad como pago por su ayuda en el pasado.

Siglos atrás, Mullenheinn fue famosa por ser el escenario de la titánica batalla final de la Noche Blanca, que se libró en el puente de Balgmund durante cuatro días enteros. Hay quien jura que en ocasiones aún pueden oirse los lamentos de los miles de cadaveres que fueron arrojados a las profundidades del abismo.

Castillo de la Medianoche

(Edificación, número de habitantes desconocido)

A medio camino entre el mito y la realidad, el Castillo de la Medianoche ocupa un lugar especial entre las leyendas de Haufman. Mientras algunos afirman que lo han visto con sus propios ojos, muchas investigaciones oficiales, incluso de la misma Inquisición, no han hecho más que avalar la teoría de que sólo es un cuento. En cualquier caso, su historia es tan vieja que se ha perdido a lo largo de las eras. La creencia más generalizada afirma que fue la fortaleza de los grandes reyes del norte, que acabó siendo incendiada por causas desconocidas y desapareció en una sola noche.

A la mañana siguiente, no quedaban ni sus rastros.

En realidad el Castillo de la Medianoche recibe ese nombre porque sólo se manifiesta entre las once y las doce de las noches de luna nueva. Aquel que entre en él tendrá sólo una hora para hacer aquello que pretenda, ya que cuando desaparece, ningún ser vivo que no haya sido invitado podrá permanecer en el interior por más tiempo.

Medianoche es la residencia del señor de los no muertos Hringham, quien descansa allí mientras observa el paso de los tiempos. El castillo está poblado por toda clase de criaturas y sirvientes del Rey de la No Vida. La mayoría de ellos son no muertos de diversos tipos, aunque también hay muchas otras entidades de diferente naturaleza, como demonios, elementales o incluso dragones jóvenes. Se supone que, a lo largo de sus miles de años, Hringham ha acumulado multitud de tesoros, libros, artefactos y riquezas más allá de lo que nadie pueda imaginar. Se dice que el Rey de la No Vida encuentra divertidos a los intrusos, pues son un aliciente inusual a su monótona existencia. Siempre que no sean groseros o irrespetuosos (cosa que odia profundamente), deja que se lleven cualquier cosa que hayan podido conseguir de Medianoche en el limitado periodo de tiempo que el castillo permanece en el mundo, mientras él les observa desde el salón del trono.

Ilustrado por Luis NCT



El Castillo de la Medianoche

La Leyenda de Hringham

Señor de los muertos, Rey de la No Vida, Nosferatu... son sólo algunos de los nombres por los que se conoce a Hringham, a quien llaman el Inmortal. Para muchos es un personaje de cuentos, un coco con el que los padres norteños asustan a los niños que no quieren irse a la cama.

Pero es real.

Atendiendo a las epopeyas, Hringham fue un guerrero invencible cuya habilidad en combate no tenía igual. Nadie era capaz de enfrentarse a él; las bestias huían a su paso e incluso los propios dioses admiraban su talento. Pero como a tantos otros héroes, su perdición le llegó en forma de mujer. Se enamoró de una joven doncella, a la que desposó en secreto en contra de los deseos de los padres de esta. Días más tarde, mientras él estaba guerreando, su esposa tuvo un accidente y se rompió el cuello al caer del caballo. Negándose a aceptar su pérdida, la desesperación le hizo idear el más loco de los planes. Se arrancó el corazón con sus propias manos y cuando Aishia, una de las tres parcas, bajó a recoger su alma, Hringham la retó en combate. Y contra todo pronostico, ganó. Jactándose de su victoria, el guerrero le exigió a la parca que le devolviera a su amada. Pero la Muerte era orgullosa e hizo, como castigo, lo que nunca antes había hecho: reconocer su derrota. Con aquel simple acto, condenó a Hringham a no alcanzar nunca el más allá, atrapándolo en su propio cuerpo a medio camino entre ambos mundos.

Ni vivo ni muerto, la ira invadió a Hringham como nunca había hecho y reunió un ejército de muertos con el que se levantó contra los mismos dioses. La batalla fue terrible, aunque finalmente el Inmortal fue derrotado por Thuriz y su esposa Kenaz, quien maldijo su carne haciendo que desde entonces la luz le quemara como fuego.

Tras aquello, Hringham se retiró a las entrañas de la tierra, alimentándose de la sangre y la vida de otros para recuperar sus mermadas fuerzas. A partir de entonces, según iban pasando los siglos, su carácter se volvió meditabundo y melancólico. Viajó por todas partes y su nombre se extendió como una sombra silenciosa allá por donde pasaba. Cansado, regresó finalmente a su hogar en El Pico del Mundo, donde reunió de nuevo a su alrededor las huestes de los muertos. A menudo se aburre y descansa durante décadas hasta que algún suceso de relevancia llama su atención. Hace algunos siglos, uno de sus lugartenientes aprovechó su letargo para lanzar los ejércitos de muertos del Rey de la No Vida contra el hombre. Cuando Hringham despertó y descubrió lo que estaba pasando, destruyó a su siervo y retiró las fuerzas que estaban en marcha. Tras eso, volvió a su sueño y hace apenas unas décadas que ha vuelto a despertar.

Hace pocos años, sintió el surgimiento de una fuerza primigenia y poderosa, que no es otra que la desencadenada por el descubrimiento del Libro de los Muertos de Sol Negro. Dado que la esencia de los no muertos que él controla y la ciencia nigromántica del Libro son radicalmente diferentes, Hringham siente verdadero desprecio por las obras de Sol y lo que representan. Hechos de carne, metal y hueso, más fabricados que creados, se oponen a la entelequia oscura que representa el Rey de la No Vida.

Alfrothul
(Ciudad, 8.000+ habitantes)

Alfrothul, que significa "Sol", es un verdadero vergel entre el frío y la nieve que colman El Pico del Mundo. Inexplicablemente, el valle en el que la ciudad está ubicada goza de un clima cálido y agradable, impropio de la región. Al contrario que sus ciudades hermanas, Alfrothul no está amurallada, sino que se compone de varios centenares de edificios de piedra y madera ornamentados según las ancestrales costumbres de Haufmarsormen. Acceder al valle es una hazaña formidable, ya que no sólo se encuentra en el propio corazón del Pico del Mundo, sino que además no hay pasos de montaña que entren o salgan de él. Los ciudadanos viven felizmente y en paz, gracias a las cosechas de los ricos campos que rodean su hogar.

La gente de la ciudad guarda celosamente el secreto del valle, que no es otro que la existencia de un pequeño orbe de cristal al que llaman la piedra del Sol. De algún modo, dicho artefacto es el que altera el clima, haciendo de Alfrothul el vergel que es. El Orbe está oculto en un lugar secreto de la ciudad, que únicamente el señor de la ciudad y su gran sacerdote conocen.

El gobernante de Alfrothul es Hjörtur Trygvi (Maestro en armas Nv 3, ♂), aunque el más conocido de todos sus habitantes es el legendario Hrafn El Umbrío (Tecnicista Nv 7, ♂), el enigmático señor de los guerreros de la ciudad.

Otras poblaciones: *Schild.*

Tramas

La mera situación geográfica de Haufman y los peligros que acechan en El Pico del Mundo otorgan de por sí considerables ideas para desarrollar aventuras.

La niña de hielo: Mientras los personajes se trasladan por una zona inhóspita del Pico del Mundo, serán sorprendidos por una formidable tormenta de hielo sin que puedan encontrar un lugar donde guarecerse. Por suerte, antes de que sus vidas corran peligro, una extraña voz que arrastra la tormenta les brindará ayuda, indicándoles dónde pueden hallar un lugar en el que guarecerse. Una vez bajo refugio, ante ellos aparecerá una niña de no más de ocho o nueve años, con la piel azul y el pelo blanco. La pequeña, quien se presentará simplemente como Álbini, explicará que es una mestiza, hija de una Arnleif, un alto elemental de hielo que habita en la cordillera, y un simple humano. Ciertamente, esta es la primera vez que ha visto a hombres de carne y hueso en toda su vida. El problema es que, sin motivo aparente, su madre ha desaparecido, y al no tener a nadie a quién acudir ha pensado en buscar a su padre usando los pocos datos que conoce de él. Temiendo lo que podría ocurrirle si se muestra abiertamente ante otros humanos (a causa de las historias que su madre le contaba), Álbini decidió pedir ayuda a los personajes para encontrarlo, pues le han parecido personas agradables. Por lo que sabe, su padre es un Saerinmir que vive en las islas del norte de Haufman. Para poder reconocerlo posee un medallón en el que aparece su retrato y, según lo que le contó su madre, él tiene otro igual.

En el caso de que los personajes llegasen a interesarse por el destino de la madre de Álbini, esta ha sido capturada en una esfera de contención por los templarios de Tol Rauko que viven en Mullenheinn; dentro de unos meses, cuando el clima mejore, planean trasladarla a su isla.

Por unos simples huesos: Al parecer, Sol Negro se ha interesado enormemente por los restos de un cuerpo arrojado a los abismos de hielo hace unos siglos años. Se trata del cadaver de Alkaiser, el lugarteniente del Rey de la No Vida Hringham, ejecutado por su traición durante la Llegada de la Noche Blanca. La familia Delacroix piensa que, si consigue hacerse con ellos, podría iniciar investigaciones para crear nuevas clases de criaturas nigrománticas. Lo malo es que no tienen muy claro dónde pueden estar ubicados, así que han organizado varios grupos de búsqueda y llevan algún tiempo indagando en la región, con pocos resultados. Una de las últimas posibilidades, a la que dan escasa credibilidad, es que los despojos se encuentren en la Garganta de la niebla, una zona apartada y de muy difícil acceso. Para no hacer perder el tiempo a uno de sus equipos especializados, encargarán a un grupo de Buscadores secundarios, o a mercenarios dotados de habilidades místicas, que inicien el complicado y peligroso viaje hasta la zona. Tratando de ocultar sus planes a la familia Steiner, darán la menor información posible sobre el cuerpo y lo que planean hacer con él. Paradójicamente, los restos se encuentran allí.

El viaje hasta la garganta no sólo es costoso y lento, debiendo afrontar tempestades, aludes y bestias que rondan por la zona, sino que además los restos están protegido por Asdis Kyrbreger, una espectro que amó a Alkaiser y lo siguió hasta su triste destino. Asdis controla un pequeño número de esqueletos y espíritus menores, y no piensa permitir que nadie perturbe el recuerdo de aquel a quien amó.

El hielo más frío: Mientras caminan por alguna ciudad a la sombra de las altas montañas del Pico del Mundo, los personajes se encontrarán con un estrambótico hombre que no parece de la región. Tiene la piel oscura y viste de un modo llamativo, con turbante y varias capas de extraños colores. El curioso extranjero dice llamarse Fadir Al Dawla y ser un sabio del lejano país de Kushistán. De un modo muy apasionado, les hablará del contraste entre los ricos palacios y los calurosos desiertos de su tierra, explicándoles que allí no se conoce nada parecido al hielo. Precisamente por eso, hace un par de semanas Fadir tuvo una gran idea: si en Kushistán pudieran disponer de hielo, se abriría todo un campo nuevo en la conservación de los alimentos, y el agua helada sería un bien tan valioso como el oro para los caprichosos ricos de su país. El plan del sabio radica en llevar un trozo de hielo hasta Kushistán, donde se lo entregará como presente a Omar Ben Sharid, el Gran Sultán, para después pedirle una importante subvención con el fin de establecer un tráfico constante de hielo entre el norte y el sur. Fadir ya lo ha intentado varias veces, pero el problema con el que se ha topado es que el hielo se le derrite a los pocos días. Pero en su gran sabiduría, ha deducido un hecho irrefutablemente lógico: como él mismo dice, si el hielo fuera más frío permanecería helado el tiempo suficiente como para aguantar todo el viaje. Por esa razón ha viajado hasta Haufman, donde se encuentra la montaña más alta de todo el mundo. Desafortunadamente, el sabio es bastante enclenque y sería incapaz de trepar hasta su cima. Por lo tanto, está dispuesto a pagar una suma bastante decente a aquellos que trepen por él hasta lo alto del monte Steinkel y le traigan un gran trozo de hielo.

Si aceptan su propuesta, una vez que los personajes hayan trepado a la cima (tras haberse enfrentado a los problemas que ello pueda ocasionar) y hayan logrado obtener el preciado hielo, Fadir cumplirá su parte del trato. Tras pagarles lo acordado, se marchará feliz con su tesoro de vuelta a Kushistán.

Pero meses después, volverán a tener noticias suyas cuando descubran que hay puesto un precio por sus cabezas, al haber sido acusados de estafadores. Ha ocurrido lo inevitable; el hielo se fundió antes de llegar a su destino, y el sabio sostiene firmemente que su teoría era correcta. Según él, los personajes no llegaron hasta la cima de la montaña e intentaron darle gato por liebre.



El Maëlstrom

Ilustrado por Luis NCT

Arquetipos genéricos de Haufman

A continuación se exponen una serie de prototipos de los guerreros de los clanes de Goldar y los habitantes de las islas heladas. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Guerrero Frostkolier común

Categoría Tecnicista; **Nivel** 3
Turno 70/20; **Pv** 110; **TA** Cuero; **HA** 110; **HP** 105; **Armas** Espada bastarda; **Daño** 80
AGI: 6 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 8
Habilidades: Acrobacias 15, Atletismo 15, Montar 15, Nadar 15, Saltar 10, Trepar 15, Estilo 50, Intimidar 10, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 25, Resistir el dolor 25.
Acumulaciones: Fue 3 Des 3 Agi 1 Con 1 Pod 3 Vol 1 **Ki:** Fue 27 Des 28 Agi 6 Con 7 Pod 28 Vol 5 **CM:** 150
Especial: Uso del Ki, Control del Ki, 1 ó 2 técnicas de la tabla Frostkolier
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 50, RP 40.

Saerinmir

Categoría Guerrero; **Nivel** 1
Turno 50/30; **Pv** 110; **TA** Piel; **HA** 75; **HP** 70; **Armas** Hacha de mano; **Daño** 50
AGI: 5 DES: 6 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 5, Atletismo 20, Montar 10, Nadar 30, Saltar 15, Trepar 10, Intimidar 20, Advertir 35, Buscar 20, Rastrear 20, Frialdad 5, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 5, Forja 15.
Resistencias: RF 35, **RE** 35, **RV** 35, **RM** 30, **RP** 30.

Raíces culturales y clase social

Norteño / Norteño pobre: Atletismo +10, Trepar +10, Intimidar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Frialdad +10, Proezas de fuerza +10, Resistir el dolor +10.

Saerinmir: Atletismo +10, Trepar +10, Intimidar +10, Advertir +10, Nadar +10, Frialdad +10, Navegación +10, Resistir el dolor +10.

Noble: Atletismo +10, Intimidar +10, Advertir +10, Liderazgo +20, Frialdad +10, Historia (local) +10, Resistir el dolor +10.

Tabla 13: Haufman

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Norteño pobre	Las ropas puestas, una manta, y restos de comida para un par de días. 3 MC.
21-60	Norteño	Un par de mudas de ropa de invierno, raciones de comida para una semana, raquetas para caminar por la nieve, un arma o equipo básico de escalada y supervivencia. 50 MP.
61-85	Saerinmir	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, una mochila con algunos objetos personales. 50 MP.
86-100	Noble	Varias mudas de ropa, algunas mantas gruesas e impermeables, raciones para más de una semana, un par de armas, raquetas para caminar por la nieve, un pequeño trineo, una mochila con equipo bueno de escalada y supervivencia, y algunos objetos personales. 50 MO.

HENDELL

Capital: Karlsrude.
Número de habitantes: 3.600.000+
Etnias principales: Norne (92%), asher (5%), zínner (2%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Hermital, Latín.
Religión: Aityr.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Hedense.
Bandera: Un dragón negro amenazante que se enrosca sobre sí mismo sobresaliendo del hielo.
Nombres masculinos: Adrian, Andrei, Bronislav, Feofan, Ferapont, Fyodor, Igor, Ilari, Isidor, Ivan, Maksim, Mikhail, Nikolai, Rolan, Shura, Vlasi, Yasha, Yulian, Yuriy.
Nombres femeninos: Alisa, Annushka, Ivanna, Manya, Marfa, Sasha, Sofya, Tanya, Uliana, Valeriya, Yesfir, Yevdokiya, Yuliya, Zhanna, Zinaida.
Apellidos: Abramova, Aleksanshkin, Artamova, Balakirev, Batalova, Budarin, Bzowski, Chernekov, Donkova, Gaidar, Gerviev, Koukleva, Kulikova, Militenko, Omelchenko, Radinov, Shcerbina, Svartsevich, Vertinskaya, Zheronkina.

Hendell es considerada generalmente la más civilizada e importante de las naciones que componen los Yermos Gélidos. Es un reino poderoso, que se caracteriza por estar dividido en dos partes enormemente diferenciadas. El sur, conocido como los Yermos Cálidos, es una enorme llanura que goza de clima moderado y fértil vegetación. Hay algunos bosques y pantanos, pero casi nunca demasiado frondosos. Por el contrario, la región norte es un inmenso e inhóspito páramo helado, lleno de charcas y pantanos que son azotados por tempestades durante las cuatro estaciones del año.

La mayoría de sus habitantes se reúne en las inmensas ciudades-fortaleza de los Yermos Cálidos, las cuales reciben el nombre de bastiones. Estas urbes son el centro de la vida del reino, donde se llevan a cabo todas las decisiones importantes y las principales transacciones comerciales. Las escasas aldeas que hay se encuentran siempre construidas cerca de los bastiones, teniendo como único fin proveer de alimentos y otros productos de primera necesidad a las grandes ciudades. A cambio, disfrutan de la protección que estos les brindan en momentos de dificultad.

Hendell no goza de gran prosperidad económica, pero tampoco la necesita. Por lo general, es autosuficiente y sólo las familias nobles comercian con productos del exterior. Enormemente militarista, posee un ejército muy fuerte y, gracias a las grandes cantidades de dinero que sus gobernantes siempre han invertido en su modernización, goza de los mejores adelantos que se pueden comprar hoy en día.

La nación tiene una sólida monarquía como sistema de gobierno. La dinastía actual, la casa Sterki, lleva varios siglos en el poder y tiene un control absoluto de todas las cuestiones políticas. Intervienen en los asuntos de las grandes casas nobles y dictan la ley. Para el pueblo, ellos son Hendell. El Rey Erick Sterki, apodado "el Fuerte", gobierna el país tras la caída de su padre. Erick es aclamado por su pueblo como un héroe, y considerado el mejor Rey de Hendell de todos los tiempos. Se dice que es uno de los luchadores más diestros de todo el continente, y muy pocos son capaces de igualar su habilidad.

La ruptura del Imperio ha tenido cierta repercusión en Hendell, a pesar de que los lazos que el reino sostenía con Abel eran más bien escasos. Poco después de la muerte del Emperador, Erick Sterki declaró a Hendell completamente independiente y comenzó a dar su apoyo incondicional a Gustave Thorgrum, del clan Thurizung de Goldar, esperando obtener grandes beneficios tras su instauración en el trono de los territorios vecinos. Su objetivo, al igual que el del resto de sus súbditos, es llegar a crear de nuevo el mítico reino de Haufmarsormen con Hendell a la cabeza, e incluso se ha planteado que el siguiente paso a dar pueda ser atacar Dwänholf, como Holst planeó en el pasado.

Cultura y sociedad

Más que un solo pueblo, los habitantes de Hendell se encuentran separados en dos sociedades distintas, dependiendo del territorio donde viven. La gran mayoría reside en la cálida parte sur, reuniéndose en el interior de los inmensos bastiones, ciudades-fortaleza que el pasado fueron el orgullo de Haufmarsormen.

De todos los pueblos de los Yermos Gélidos, son quienes mejor se han adaptado al paso de los tiempos, pues aun sin tener un excesivo contacto con otros principados o reinos, han logrado un considerable nivel de progreso gracias a la influencia de muchos visitantes y a los largos periodos de relativa tranquilidad de los que han gozado en estos últimos siglos. En gran medida, ambas cosas se deben a la existencia de diversas fortalezas del cuarto Señor de la Guerra, presentes por todo el territorio. Así pues, sus habitantes han aprendido a combinar las costumbres guerreras de su pueblo con muchos avances culturales, creando una rica y variada sociedad. Aunque siguen considerando como algo fundamental la fuerza y la habilidad con las armas, no emplean la misma ferocidad que caracteriza a otros guerreros nórdicos, sino una fría determinación unida a un depurado estilo de combate.

Tienen un arcaico sistema de clases sociales, en el que la nobleza recibe el nombre de Primera Casta y goza de ciertos privilegios y poderes. Dado que la componen también las familias con mayor capacidad adquisitiva, y habitualmente las que controlan el comercio, la Primera Casta es a la vez nobleza y burguesía. No se trata en absoluto de estamentos cerrados, puesto que si una persona consigue suficiente poder personal, bienes o reconocimiento social, puede ser considerada un miembro de la Primera Casta de pleno derecho.

Los habitantes de Hendell están pletóricos de orgullo patrio y sienten que su reino es una parte indispensable de su vida. A pesar de que la gente no le da mucha importancia al estudio, cada bastión cuenta con una o dos escuelas, a las que los niños están obligados a ir durante un año para aprender la historia su nación. Además del herminal, la mayoría de la gente habla o chapurrea el latín como lengua secundaria, pues le sirve para tratar con miembros de otros principados. Los visitantes suelen ser bienvenidos, y uno de los principales pasatiempos en las ciudades es hacer de guías.

Si alguien que visita por primera vez un bastión opina que sus gentes no son sofisticadas, sin duda es que no ha estado nunca en Goldar o Haufman. Lo peor que un visitante puede hacer es ridiculizar las costumbres de Hendell o faltarle al respeto a la Corona, pues es una seria afrenta que puede incluso acabar con derramamiento de sangre.

Quienes moran en los páramos helados del norte son llamados Lochgjest, o Habitantes de las Charcas. Se trata de clanes nómadas, que vagan de un lugar a otro sin asentarse demasiado tiempo en un solo lugar. Marcadamente tribales, los Habitantes de las Charcas son considerados personas extrañas a los ojos de todos. Espiritualistas a la vez que guerreros, incultos a la vez que sabios, los Lochgjest son una figura que roza el mito. Por tradición, están obligados a prestar ayuda a cualquiera que la necesite, al igual que siempre recogerán a alguien caído en el camino, incluso si fuese su peor enemigo. Contradictoriamente, jamás olvidan un agravio, siendo capaces de cruzar medio mundo con tal de castigar de un modo cruel y despiadado a cualquiera que sea merecedor de su ira. De vez en cuando, algunos Lochgjest entran en los bastiones a comerciar con ungüentos, hierbas y pieles, pues sus productos naturales son altamente estimados.

Lo único que parece unir a ambas culturas es su creencia en los Aityr y su orgullo como nación, aunque irónicamente, en la práctica sean dos pueblos completamente distintos.

Afrontar lo sobrenatural

Al encontrarse más influida por las costumbres occidentales y no sufrir continuos ataques de bestias míticas, Hendell vive mucho menos habituada a lo sobrenatural que sus naciones hermanas. Aun así, al estar nutrida por los mismos mitos y leyendas de los otros descendientes de la casta de Holst y despreciar las doctrinas de la Iglesia cristiana, no creen que las habilidades insólitas sean en principio algo maligno. Ante alguien dotado de dones sobrenaturales, la primera reacción de la gente será de sorpresa y absoluta desconfianza, pero serán sus acciones las que definan

la respuesta final que reciba. De cualquier forma, habitualmente tratarán de expulsarlo usando cualquier método a su alcance.

Los Lochgjest son mucho más permisivos con dichas prácticas dado que, en secreto, la mayoría de sus chamanes poseen limitadas capacidades místicas.

Historia de Hendell

En el pasado, los Yermos Cálidos pertenecieron a un conjunto de tribus Jayán y otras razas que guerreaban las unas con las otras. Cuando Holst fundó Haufmarsormen, reunió un impresionante ejército de norteños con el que reclamó para sí esas tierras, expulsando por la fuerza a todos los anteriores pobladores. Su objetivo era usarlas para que su gente se asentase en ellas y, desde allí, iniciar ataques hacia el sur y el este. Tras la muerte de Holst y la posterior separación de los clanes, empezaron a levantar las fortalezas que acabarían convirtiéndose en los bastiones actuales. Durante esa época, los conflictos fueron constantes, ya fuese contra atacantes de otras culturas o entre las propias fortalezas.

Unos doscientos años antes de la aparición del Mesías, el gran jefe Alfjorn logró hacerse con el control de la zona, subyugando todos los bastiones. Tras proclamarse rey, fue el primero en darle al territorio el nombre de Hendell, que ha conservado hasta hoy. Alfjorn, que demostró no ser ni la mitad de bueno administrando el reino que como guerrero, sólo estuvo en el trono menos de una década, y al cabo de unos años un nuevo jefe le arrebató la corona. Se inició entonces un largo periodo de caos y, durante dos siglos, centenares de reyes se sentaron brevemente en el codiciado trono.

Hendell se alió brevemente con Goldar durante la Guerra de la Cruz para oponerse a los ejércitos de los cielos, pero algunos de los bastiones decidieron unirse a las doctrinas cristianas y la nación acabó formando parte de los Reinos Santos. No obstante, sin la figura de Cristo no tardaron en resurgir las antiguas tradiciones y Hendell regresó a su anterior forma de vida. Cuando se desencadenó la Guerra de Dios, las fuerzas de Judas, capitaneadas por los Raidivah, una raza de demonios artificiales que nacieron de los laboratorios de Tol Rauko, arrasaron varios bastiones de Hendell. Entre el caos, Brui Sterki, uno de los grandes señores guerreros de los páramos helados, consiguió unir las restantes fuerzas de los clanes y, con la inesperada ayuda de los Duk´zarist durante su retirada, acabaron con todos los atacantes. Sterki se declaró Rey supremo y durante algunos años trató de recuperar el control de Hendell.

En el año 240, tras la anexión de Goldar al Sacro Santo Imperio, Sterki se dio cuenta de que debía prepararse para defender su reino ante el avance de Zhorne. Durante algo más de un año los ejércitos de Hendell se enfrentaron valientemente a las tropas imperiales, pero uno tras otro, todos los núcleos de resistencia fueron cayendo. Sin embargo, el primer Emperador comprendió que alguien como Sterki era necesario para mantener el control de la zona, por lo que le otorgó los honores de príncipe y siguió adelante. Brui Sterki tuvo dos hijos y en el momento de su muerte dividió el reino entre ellos. Al mayor le otorgó los Yermos Cálidos, junto al encargo de reconstruir lo que quedaba de los grandes bastiones, y al pequeño, las frías charcas del norte. Ese sería el principio de la extraña división del reino. Algunos años más tarde, la dinastía de los Sterki del norte llegó a su fin y, consecuentemente, todo el reino recayó en manos de la dinastía superviviente. Desde entonces los Sterki han reinado como monarcas absolutos, asegurando siempre el poder de sus tierras. Sus enemigos tradicionales han sido los príncipes de Dwänholf, con quienes han tenido en los últimos siete siglos más de ocho disputas, supervisadas por los agentes del cuarto Señor de la Guerra.



Alexander Chadov

Tras algunos años de debilidad, Hendell ha resurgido gracias a la llegada al trono de Erick Sterki, al que muchos consideran el más grande de todos los monarcas de su historia. No sólo ha llevado su reino a un estado de gran prosperidad, sino que cuando la Sumo Arzobispo Eljared ordenó atacar algunos principados, Erick repelió las tropas imperiales, obligándolas a retroceder fuera de las fronteras de Hendell. Ahora espera que su plan de llevar a Gustave Thorgrum al trono de Goldar tenga éxito y pueda ejercer su control sobre el reino vecino.

Accidentes geográficos relevantes

Todo el reino está separado en dos zonas radicalmente opuestas, los grandes páramos helados de las Charcas del norte y las grandes praderas de los Yermos Cálidos. Hendell también incluye algunas islas de diversos tamaños, aunque dada su helada climatología, no suelen estar pobladas.

Las Charcas: Bajo esta denominación común, se agrupan centenares y centenares de kilómetros de páramos helados que se extienden por todo el norte de Hendell. Las Charcas es una inmensa e inhóspita región que suele estar azotada por muy bajas temperaturas y fuertes tormentas de nieve. Sorprendentemente, a pesar del clima extremo hay mucha vegetación, entre la que destaca una inusual planta, llamada Espigas de Cristal, que cubre una gran parte de la zona. Cuando no está nevando o hay tormenta, los páramos se encuentran repletos de una espesa niebla que les da un aspecto misterioso y sobrecogedor. También hay muchos lagos, pero permanecen helados durante la mayor parte del año.

Estos páramos están habitados por unas tribus nómadas que suelen ser llamadas Habitantes de las Charcas o Lochgjest, que viajan de un lado a otro sin rumbo fijo.

A pesar de la aparente tranquilidad que se respira en ellas, las Charcas es una zona extremadamente peligrosa, capaz de costar la vida a cualquier incauto que pretenda atravesarla sin ayuda. No sólo están llenas de finas superficies de hielo que pueden quebrarse y engullir literalmente a las personas, sino que también hay multitud de animales salvajes y extraños depredadores.

Desde tiempos ancestrales, estos desolados parajes han levantado multitud de habladurías. Algunos opinan que están llenos de viejos espíritus de los hielos, o brujas de nieve que engatusan a los hombres con sus encantos y los obligan a morir congelados. Otros cuentos y leyendas son incluso más oscuros; aseguran que las almas de aquellos que han muerto ahogados bajo el hielo se encuentran atrapadas en el agua, y que a veces sus brazos espectrales pueden surgir de la superficie para arrastrar a los vivos junto a ellos.

Los Yermos Cálidos: En oposición a las frías zonas del norte, todo el sur de Hendell es una gran pradera verde. A pesar de lo que su nombre pueda insinuar, no es una zona especialmente calurosa, pero comparado a lo que resulta normal en estos territorios, es verdaderamente acogedora. Los Yermos Cálidos están llenos de maleza y yerbajos, tienen algunos pequeños bosques de árboles dispersos y grandes grietas repletas de desniveles. En ellos se levantan los inmensos bastiones y, a su alrededor, centenares de pueblos agricultores.

Por su variada fauna animal, la zona está poblada por muchos depredadores, pero la mayoría no suelen atacar al hombre ni acercarse a los caminos si no son previamente provocados.

Ilustrado por Salvador Espin



Una cazadora en los Yermos Cálidos

Ilustrado por Sergio Melero

Molofart, la Bahía Sumergida: Al noreste de Hendell, coincidente con la zona más oriental del Archipiélago de Hild, se encuentra la región de Molofart, también conocida como la Bahía Sumergida. Es una amplia extensión de terreno situada a pocos metros bajo el nivel del mar. Dependiendo de la fuerza de las mareas y de la temperatura, la zona puede estar seca, cubierta por las aguas o completamente helada. En periodos relativamente cálidos de mareas vivas, queda completamente sumergida y nada hace sospechar que pocos metros por debajo haya tierra firme. En cambio, en los meses más fríos, este arrecife se congela rápidamente y una capa de hielo se forma sobre sus aguas. Finalmente, los meses en los que las mareas bajan más, Molofart se convierte en una marisma helada, donde las ciénagas se ven salteadas de rocas cubiertas de coral. Para los viajeros despistados este territorio representa un gran peligro, ya que nunca pueden estar seguros de lo que hay bajo de sus pies.

Fosa Uruz: No muy lejos de la costa, al noreste de Muninborg, el fondo marino desciende bruscamente hasta alcanzar una profundidad insondable. Esta enorme depresión submarina se conoce en Hendell como la Fosa Uruz, aunque en la cercana comunidad cristiana se le da el nombre de Abismo del Leviatán. Aquí las aguas son completamente negras y especialmente frías. No hay corrientes que las agiten, y de noche su superficie casi parece un manto de seda negra. La pesca es abundante, al igual que los rumores sobre avistamientos de grandes bestias marinas, como calamares gigantes o serpientes de mar.

Nadie puede decir que haya visto una con sus propios ojos, mas lo cierto es que de vez en cuando desaparece algún barco en la zona. Una vez al año, a principios de otoño, en el día de Santa Yemaia, barcos de Muninborg abarrotados de personas se acercan hasta el Abismo del Leviatán para arrojar al fondo una estatua de la santa, con el objeto de que los bendiga hasta la festividad del próximo año. Especialmente, se le ruega que proteja a los marineros que naveguen por la zona.

Archipiélago de Hild: El conjunto de islas que se extiende en la costa norte de Hendell recibe el nombre de Archipiélago de Hild, a causa de una legendaria bruja de las nieves que, según las leyendas, reinó sobre ellas en el pasado. En la actualidad, la mayoría de las islas están prácticamente deshabitadas; sólo es posible encontrar unas cuantas aldeas, muchas de las cuales no reciben visitas de extranjeros desde hace siglos. Desvinculadas completamente del resto del mundo, nadie sabe qué se puede encontrar en ellas.

Gesjnacht: Este es el nombre con el que los Habitantes de las Charcas conocen su único cementerio, o como ellos lo llaman, "la tierra de la muerte". Situada en el Cabo de Hild, la extensión de terreno que compone Gesjnacht es la más fría y desolada de todo el país, una tierra gris y nebulosa que se caracteriza por no oler absolutamente a nada. La costumbre y tradición de los Lochgjest dicta que cuando un individuo envejece y se convierte en un estorbo para el resto del grupo, debe echar a andar en solitario hasta morir y yacer en el hielo. Esas personas se dirigen hasta los páramos helados del Gesjnacht, donde deberán cavar su propia tumba. A veces, pueden elegir a alguien para que les acompañe si se encuentran demasiado débiles para hacer el viaje por sí solos.

Nadie que conozca su significado entra en ellas, pues opinan que cada paso que se dé allí te acerca un poco más hacia el final de tus días.

Lugares de interés

Los bastiones son, sin lugar a dudas, los lugares más relevantes de todo el reino, puesto que las aldeas de los Yermos Cálidos son siempre demasiado pequeñas y poco pobladas. Todos ellos llevan el nombre de una antigua bestia o espíritu de los clanes, que se convierte en el guardián de la ciudad. Además de los bastiones, también hay varios lugares realmente inusuales que pueden despertar la atención de cualquier visitante.


Océano de los Niños
†Alessa
Archipiélago de Hild
Isla de Tir
Gesjnacht
†Ritgernhauf
Molofart
Fosa Uruz
Las Charcas
Hendell
†Bergenfaur
Nackasen
†Muninborg
†Mullenheinn
†Gilnangor
Los Yermos Cálidos
Monte Muspellheim
†Hymir
†Redgafer
†Karlsrude
Pantano Negro
†Enkido
Río Läengfar
Bosque Barachesi
Río Doef
†Puerta de Surthein
†Monasterio de Kirion
†Terrasanta
Páramo de las Memorias
†Olafer
Lukka
Bosque Gehena
†Kainkasutur
†Villa de Tres Cruces
Cordillera Miürenheim
†Pragna
Cueva de los Murmullos
Bosque de Wulfgar
Meseta de Somer
Moth
Garganta Iadului
Hermagor
†Tel´Haroth
†Jaarenghäff
†Dürgabenh
Páramos de la Sombra
Valles Interiores
†Torda
El mar de Sal
†Monasterio de Stelea
†Eldiah
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Bastión Karlsrude, El Dragón
(Metrópolis, 345.000+ habitantes)

Karlsrude es el principal bastión de Hendell y para los extranjeros se ha convertido en la oficiosa capital del reino. Como todos los bastiones, la ciudad está rodeada por enormes murallas de piedra, tan altas que difícilmente dejan ver las grandes construcciones que hay detrás. A pesar de que a primera vista no puede compararse con las grandes metrópolis occidentales, tras una inspección más detallada cualquiera puede percibir que Karlsrude tampoco tiene demasiado que envidiarles. Todos sus edificios están construidos en piedra, la mayoría de sus calles se encuentran pavimentadas e incluso algunas de las vías principales tienen farolillos para iluminar por la noche. En honor al guardián del bastión, la ciudad entera está repleta de motivos alusivos a dragones, y es normal ver gárgolas o edificios llenos de banderas adornados con la forma de estos míticos reptiles. El más famoso de estos adornos se encuentra en la entrada principal, llamada precisamente la Puerta del Dragón, la cual tiene forma de dos wryms enfrentados, uno blanco y otro negro.

El gran Rey Erick Sterki (Guerrero Nv 9, ♂) es el señor de Karlsrude, aunque como tiene poco tiempo para menesteres como la administración, deja esos asuntos en manos de su hermano pequeño Ingimund Sterki (Guerrero Nv 4, ♂). A pesar de vivir a su sombra, Ingimund admira a su hermano por encima de todo, y siempre está tratando de dar la talla y lograr su aprobación.

Karlsrude es conocida por tener numerosas escuelas de lucha, que han ido depurando sus estilos a lo largo de los años. Hay una enorme rivalidad entre ellas, lo que a veces produce altercados entre sus integrantes. La más famosa es la academia de Hrolfeir, pues es donde se instruyó el propio Erick Sterki. Todos los años, las distintas escuelas compiten enviando a multitud de luchadores a los Juegos del Dragón, uno de los acontecimientos más llamativos de la ciudad y que atrae a numerosos visitantes de todas partes.

Karlsrude es una de las pocas ciudades norteñas que alberga una fuerte presencia de miembros de Samael. Por desgracia, la mayoría de ellos son Sylvain y Duk´zarist, y al contrario que en otros lugares, la tensión racial les lleva a enfrentarse, corriendo el riesgo de ser descubiertos como lo que son por los habitantes de la ciudad.

Bastión Hymir, El Halcón
(Ciudad, 42.000+ habitantes)

Nadie puede negar que visitar Hymir es un verdadero espectáculo. Pese a la aparente normalidad de la ciudad, está repleta de todo tipo de animales de la fauna del norte, desde grandes osos pardos a salvajes lobos esteparios. Ello se debe, en gran medida, a las decenas de escuelas de adiestramiento que hay en la ciudad, las cuales se encargan de entrenarlos para toda clase de funciones. Tras siglos de perfeccionamiento, sus habitantes han logrado una enorme afinidad con los animales salvajes, conviviendo con ellos como si fueran de compañía. Ver un carro tirado por un oso, o a lobos como jauría de caza, es algo impensable en otras partes del mundo.

Lo peor del bastión es el terrible olor que emana de muchos de sus barrios, causado por la defecación de los innumerables animales que viven allí. Por suerte, eso proporciona un fantástico abono a las aldeas colindantes, logrando así unos cultivos más prósperos que los de ninguna otra ciudad de Hendell.

Liv Frifdottir (Exploradora Nv 4, ♀), una seguidora de Eihwaz que tiene una gran afinidad con la Beryl Rafael, es la regente de la ciudad tras la muerte de su padre. Joven, hermosa y afable, pero a la vez dotada de un férreo sentido del deber, la gente de la ciudad se sorprendió al principio cuando el Rey Sterki la dejó a cargo de Hymir, pero poco a poco han ido acostumbrándose a ella hasta llegar a admirarla profundamente. En secreto, Liv ha establecido una profunda amistad con Akari Eiorios (Ladrona Nv 4, ♀ Daimah), una Daimah que hace el papel de Arconte de Samael en la ciudad, a pesar de que sólo hay doce miembros de la organización en todo el bastión.

Recientemente una facción de la Orden de Yehudah se ha establecido secretamente en Hymir, convencida de que será una estupenda base de operaciones.

Bastión Gilnangor, La Serpiente
(Ciudad, 46.000+ habitantes)

En la región más nórdica de los Yermos Cálidos, justo al borde de las charcas, se encuentra la Ciudad de la Serpiente. Gilnangor es un bastión bastante original y, a la vez, la fortificación más endeble de todas las ciudades de la nación. Nació como un simple puesto de vigilancia fronterizo construido en torno a la Torre del Mar, una alta edificación de casi cien metros desde donde puede divisarse gran parte de la región. Es muy ancha en la base, casi como un pequeño castillo que se va estrechando y afilando a medida que crece en altura.

El resto de la ciudad está construida en torno ella trazando anillos concéntricos, y se puede ver claramente cómo se ha ido ampliando el enclave a lo largo de los siglos. A medida que la urbe iba creciendo, se derribaban algunas zonas de la muralla exterior (aquellas secciones que no podían ser reutilizadas como paredes maestras para futuras construcciones) y se edificaba un nuevo muro defensivo en torno a la ampliación más reciente. A lo largo de su historia, Gilnangor ha sufrido más de diez ampliaciones (o cambios de piel, como dicen sus habitantes), aunque ahora sólo queda en pie algo menos de la mitad de las murallas. Estos muros son también la mayor obra de arte de Gilnangor, ya que están decorados con una serie de serpientes talladas en la piedra que se persiguen unas a otras mordiéndose la cola. Curiosamente, estos adornos funcionan también como un gran reloj de sol: la Torre del Mar es la aguja cuya sombra se extiende sobre la muralla, donde unas grandes almenas marcan las horas por medio de números en relieve. Antiguamente, en cada una de ellas existía una campana que se hacía sonar con un tono particular y único cuando la sombra de la torre la alcanzaba, pero estas ya han desaparecido. A pesar de que casi todos los gobernantes que han ido sucediéndose en Gilnangor prometían reconstruir las campanas, lo cierto es que apenas hay cuatro de ellas en sus almenas. La última ampliación tiene poco más de cincuenta años de antigüedad, aunque la ciudad ha seguido extendiéndose desde entonces, y las nuevas casas están ya fuera de las murallas.

Bastión Redgafer, El Erizo
(Ciudad, 39.000+ habitantes)

Al igual que el animal del que toma su nombre, el bastión de Redgafer es probablemente el más inexpugnable de Hendell. La ciudad está construida y planificada minuciosamente para ser el final de cualquier atacante. El diseño de las calles, estrechas y con complicados giros, está preparado para que los enemigos sólo puedan asaltar las avenidas principales, fáciles de defender con catapultas pesadas y grandes ballestas. Incluso las murallas exteriores son dobles y están repletas de afiladas aristas de metal (las "espinas", como les gusta llamarlas a sus gentes), con una estrecha separación para evitar que caigan ante un solo ataque con arietes o catapultas. El único defecto defensivo de Redgafer es, quizás, que su propio diseño deja muy poco espacio para almacenes de comida y suministros.

Como ciudad, el bastión del Erizo es un lugar tan impresionante para los viajeros como incómodo para sus habitantes. Todas las casas y calles son de piedra, y muchas de las paredes tienen grabados o relieves de gestas y batallas antiguas. Si el turista se desvía de las avenidas más grandes le resulta muy fácil extraviarse, pero siempre encontrará una pequeña plaza, una torre o una soberbia muralla bellamente decorada y perfectamente cuidada. Es una ciudad donde poder caminar sin prisa hasta perderse y descubrir cientos de pequeños rincones, cada uno tan especial como diferente. Sin embargo, los habitantes de Redgafer, conocedores ya de sus calles y escondites, están cansados de lo incómodo de su distribución, llena de estrecheces, caminos cortados por murallas, puentes y escaleras que, si bien son de gran utilidad en caso de asedio, resultan bastante incómodos y poco prácticos para la vida cotidiana. Por eso los ciudadanos no están tan orgullosos del bastión como a simple vista podría pensar un extranjero y, aunque no lo sean, suelen parecer hoscos, ya que muy pocas veces estarán dispuestos a hacer de guías o explicar una dirección a los visitantes (quienes presentan la molesta tendencia a detenerse en cada esquina o a no entender correctamente las explicaciones).

En la actualidad, Redgafer sigue siendo un fortín difícil de tomar, aunque en tiempos de relativa paz destaca mucho más por su actividad comercial.

Bastión Olafer, El Gigante

(Metrópolis, 76.000+ habitantes)

Olafer siempre ha sido un bastión plagado de problemas. Situado en la intersección de Goldar y Moth, cerca de la Cordillera de Miürenheim, esta gran ciudad-fortaleza ha tenido que enfrentarse a bestias procedentes de las montañas y a numerosos ataques de los clanes. Por todo ello, está mucho menos adelantado que otros bastiones, como puede notarse por sus rústicos edificios y sus calles sin pavimentar. La gente de Olafer es extremadamente supersticiosa, puede que a causa de su cercanía con Moth. Tienen costumbres en contra de prácticamente cualquier clase de malos espíritus, y es habitual ver amuletos y talismanes colgando de puertas y ventanas.

Otro problema es que, por alguna causa desconocida, durante los últimos dos siglos ha habido en la ciudad un enorme número de nacimientos de Nephilim Jayán, algunos de los cuales incluso han conservado cuernos. Aunque los primeros bebés con deformaciones faciales fueron considerados monstruos (los llamaban "Hijos de la Bestia"), el Rey Sterki no tardó en descubrir su aterradora eficacia en combate, reuniéndolos para crear un cuerpo de soldados de elite que se ha convertido en el orgullo de la ciudad, los gigantes de Olafer. Para evitar problemas con el Imperio y la Iglesia, hasta la fecha estos jóvenes siempre se han cortado los cuernos, pero ya no tienen la necesidad de hacerlo.

Bastión Bergenfaur, La Araña

(Ciudad, sin habitantes conocidos)

Bergenfaur es uno de los bastiones que los Raidivah arrasaron durante la Guerra de Dios. Lo que hace más de siete siglos era una región fértil, se convirtió desde aquel momento en un gran barrizal. El bastión de la Araña destacó en el pasado por sus casas bajas y semienterradas en el suelo, de las cuales sólo sobresalían unos pequeños tragaluces. Sus edificaciones más altas eran las murallas y las torres defensivas. Esta original construcción permitía que la mayoría de edificios fueran inmunes a los disparos de catapultas y a los incendios, resultando muy sencillo localizar y derribar a los atacantes en un campo prácticamente abierto. Lo malo fue que de bien poco les sirvió a sus gentes cuando los Raidivah se manifestaron en el centro de la ciudad a través de un vórtice para empezar a arrasarlo todo.

Hoy en día, todo lo que queda de la antigua ciudad-fortaleza es una charca pantanosa y helada, de la cual sobresalen los restos de algunas murallas y torreones. Sin embargo, lo que pocos imaginan es que el complejo sistema de túneles y pasadizos subterráneos que comunicaban algunos edificios se mantiene más o menos intacto. Allí no sólo hay alimañas y reptiles de los pantanos, ya que los científicos de Rah construyeron un pequeño laboratorio tecnomágico para crear nuevos Raidivah y transformar a los prisioneros en monstruosos soldados genéticamente alterados. Dado que Brui Sterki y los Duk´zarist arrasaron el lugar antes de que pudieran activarse, las criaturas y los antiguos habitantes de Bergenfaur aún permanecen aletargados en las profundidades. Hace algo más de un siglo, Eljared pasó cierto tiempo en el interior de Bergenfaur realizando alteraciones en las máquinas que se encontraban allí. Por suerte, hasta el momento ninguna de las criaturas durmientes ha despertado, ni parece que puedan hacerlo sin que alguien las active conscientemente.

Muninborg

(Ciudad, 28.000+ habitantes)

Muninborg es un pequeño puerto independiente que tiene poca o ninguna conexión con las costumbres de Hendell. Se trata de una comunidad cristiana, fundada años atrás por un grupo de ricos emigrantes que se marcharon de Dwänholf por creerlo un principado corrupto y deleznable. Pronto se les unió mucha gente de la región que compartía sus creencias religiosas, haciendo que Muninborg floreciera a bastante velocidad.

La única razón por la que la ciudad siempre ha sido tolerada es gracias a los cuantiosos beneficios que proporciona periódicamente a los bastiones. Sus habitantes se dedican a llenar los almacenes de artículos como pieles, madera y minerales con los que más tarde comercian, aunque su verdadera utilidad es la de servir como piezas de cambio para muchos de los productos que les sobran a los bastiones. Hoy en día, su comercio más próspero es el de las armas que proporcionan al Rey Sterki para que las envíe a sus aliados de Goldar.

La ciudad es gobernada por el obispo Víctor Kirby (Hechicero Nv 4, ♂), quien piensa que Dios le ha otorgado dones divinos para conducir a las ovejas descarriadas al redil. Es también una de las pocas urbes del norte que tiene un tribunal de la Inquisición.

Isla de Alessa

(Edificación, número de habitantes desconocido)

Situada a varios kilómetros de la pared de arrecifes de la costa, hasta hace poco Alessa no era más que otra isla deshabitada del Archipiélago de Hild. Hace diecinueve años, Jean Pierre Delacroix, patriarca de la familia Delacroix de Sol Negro, compró la isla a los Sterki por una desorbitada suma de oro. A continuación, invirtió dinero suficiente como para desestabilizar un principado entero en la construcción de un gran complejo, al que dio el nombre de su fallecida esposa, Alessa Delacroix. Puso un énfasis especial en mantener en secreto la complicada estructura de las instalaciones; muchos de los constructores y diseñadores, entre los que se encontraban grandes ocultistas, arquitectos e ingenieros, empezaron a morir en extrañas circunstancias después de que hubieran acabado su labor allí.

Inmediatamente después de finalizar su proyecto, Delacroix se trasladó personalmente a la isla llevando consigo un impresionante número de investigadores y ocultistas, con los que inició el desarrollo de sus armas nigrománticas. Muchos de los mayores éxitos de la organización, como los Degolladores, los Acechadores o incluso los poderosos Raziel, fueron creados aquí. Por esa causa, altos cargos de Sol conjeturan que el Libro de los Muertos original podría encontrarse en la isla.

Ni siquiera las personas que han trabajado en Alessa conocen realmente el complejo, puesto que se les prohibía salir de las secciones que tenían asignadas. Lo único que se sabe es que las instalaciones están compuestas por varios edificios, entre los que se incluyen residencias, laboratorios de experimentación e incluso una prisión de seguridad para encerrar a los conejillos de indias de las investigaciones. Asimismo hay una inmensa mansión que pertenece al propio Delacroix, donde supuestamente sigue viviendo ahora. Probablemente, además de todos estos edificios, también debe de existir un amplio complejo subterráneo, aunque nadie es capaz de aseverarlo. Dado que la isla entera está repleta de acantilados, la única manera de acceder a ella es usar un pequeño puerto situado en la costa norte.

Gracias a los recursos de Sol Negro y sus descubrimientos de Logias Perdidas, Alessa posee un arcaico sistema de tecnología mágica que se usa para controlar la isla entera. Siendo el mayor centro de investigación y desarrollo de Sol Negro, también goza de unos sistemas de seguridad incomparables, tanto técnicos como sobrenaturales. Además, la última vez que alguien visitó las instalaciones, la isla poseía un cuerpo de vigilancia excepcional y podía recurrir a las armas nigrománticas de la organización. Se ignora si dichos agentes permanecen aún allí.

Hace sólo tres años, después de que Delacroix consiguiera un extraño fragmento de metal oscuro, ordenó incomunicar la isla y que no se le molestara hasta nuevo aviso. Desde entonces su hijo primogénito, Adrien Delacroix, se ha ocupado de liderar la familia y de que nadie se acercase a Alessa, como su padre ordenó. Hay quienes opinan que Delacroix está llevando a cabo nuevos experimentos, combinando el Libro de los Muertos con lo que fuese que contuviese esa placa de metal. Otros conjeturan que ha habido un fallo en los sistemas de contención y la isla entera ha sido devastada por sus creaciones. Hay hasta quien opina que se trata de ambas cosas a la vez. De cualquier forma, el último mensaje emitido desde allí es, como mínimo, intrigante, pues en él sólo se citaban dos crípticas palabras: "Ángel Fantasma".

Ritgernhauf
(Aldea, 280+ habitantes)

En lo más profundo de Las Charcas, escondido y alejado de todas las rutas conocidas, se encuentra el poblado fortificado de Ritgernhauf. Lo que a primera vista no parece más que un asentamiento Lochgjest, tal y como pretenden hacer creer sus pobladores, no es sin embargo un simple puesto temporal. Se trata de un pequeño fortín, poblado principalmente por guerreros muy bien equipados y que entrenan a diario para la guerra. El lugar está dirigido por Belu Greingel Sterki (Asesina Nv 4, ♀), quien asegura ser descendiente del hijo menor de Brui Sterki y de una hechicera Lochgjest. Por lo tanto, según la división histórica del territorio que estableció Brui en la antigüedad, a ella le correspondería por derecho el trono de toda la región norte del país. De momento no tiene posibilidades ni intenciones de hacerse valer por la fuerza, aunque está intentando reunir un pequeño ejército de fieles seguidores (que, de momento, no superan los doscientos guerreros). En el futuro, la joven estaría dispuesta a pactar o negociar con los enemigos de Hendell para lograr sus objetivos, e incluso aceptar un reparto más equitativo, tomando parte de las tierras más ricas y fértiles de los Yermos Cálidos.

Belu no desea muertes innecesarias, pero si alguien descubre la verdad sobre Ritgernhauf o lo que planea y no quiere unirse a ella, no le dejará marchar con vida para evitar que todos sus grandes proyectos se desbaraten.

Otras poblaciones: *Nackasen.*

Tramas

Una visita por las Charcas ya puede significar, en sí misma, una verdadera aventura para aquellos que disfruten explorando territorios inhóspitos y peligrosos, donde lo desconocido acecha entre la nieve y la niebla. Del mismo modo, los grandes bastiones son un cúmulo de conflictos y sucesos importantes, donde en cada esquina siempre se puede encontrar lo inesperado.

El Albatros: Estando en algún pueblo, ciudad o comunidad costera, los personajes escucharán que un marino está reclutando gente para rescatar la tripulación y el cargamento de su barco. Si se interesan por el trabajo, este les explicará que se llama Rutger (Explorador Nv 1, ♂) y que pertenece al carguero Albatros. Mientras estaban cruzando el Archipiélago de Hild, tuvieron la mala suerte de toparse con una racha de vientos en calma y quedaron detenidos. En pocos días, la embarcación quedó atrapada en el hielo. Rutger, que regresó con grandes penalidades, está intentando formar una caravana de hombres para conseguir rescatar al resto de la tripulación y recuperar el cargamento del barco.

Si los personajes se alistan para esta empresa, pronto descubrirán que no todo es tan fácil. Cuando por fin lleguen al barco atrapado en el hielo, tras varios días de marcha sobre el mar congelado, podrán comprobar que la mayoría de la tripulación ha sido horriblemente asesinada. Los pocos que quedan con vida han perdido la cabeza y sólo murmuran cosas sobre unos extraños monstruos en el hielo.

Sucedió que el barco llevaba una carga con algunas armas nigrománticas de Sol Negro, entre las que se encontraban dos degolladores y multitud de zombis alterados para el combate. Tras el accidente, algunos de los tripulantes decidieron abrir las cajas pensando que quizás contendrían comida, liberando así un horror más allá de su comprensión. Atrapados en el hielo por una fuerte tormenta, los personajes deberán encontrar un modo de sobrevivir en el barco condenado.

Arquetipos genéricos de Hendell

A continuación se exponen una serie de prototipos de varios de los habitantes más característicos de Hendell. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Lochgjest
Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 55/50; **Pv** 105; **TA** Piel; **HA** 65; **HE** 60; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 7 DES: 6 CON: 7 FUE: 7 PER: 8 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25, Montar 25, Nadar 25, Trepar 15, Trampería 20, Advertir 60, Buscar 40, Rastrear 65, Animales 35, Herbolaria 10.
Especial: Tabla de armas de Cazador.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Gigante de Olafer
Categoría Maestro en armas; **Nivel** 3
Turno 70/0; **Pv** 194; **TA** Cuero Endurecido; **HA** 125; **HP** 125; **Armas** Hacha a dos manos; **Daño** 130
AGI: 6 DES: 8 CON: 8 FUE: 10 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25, Nadar 15, Intimidar 40, Advertir 35, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 145, Resistir el dolor 10.
Especial: Nephilim Jayán, Tabla de armas de Bárbaro, Tabla de estilo de Área.
Resistencias: RF 65, RE 50, RV 50, RM 30, RP 40.

Adiestrador de animales
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 55/50; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 60; **HP** 70; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 6 DES: 6 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 6 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 45, Nadar 15, Intimidar 10, Liderazgo 20, Advertir 35, Buscar 15, Rastrear 15, Animales 70, Herbolaria 25, Medicina 25.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Campesino: Atletismo +10, Montar +10, Historia (local) +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +15, Herbolaria +15.

Norteño: Atletismo +10, Montar +10, Historia (local) +10, Intimidar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +10, Proezas de fuerza +10.

Lochgjest: Atletismo +10, Nadar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Resistir el dolor +10, Ocultarse +10, Sigilo +10, Memorizar +10.

Primera Casta: Atletismo +10, Montar +10, Historia (local) +10, Intimidar +10, Advertir +10, Liderazgo +10, Persuasión +10, Tasación +10.

Tabla 14: Hendell

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Campesino	La ropa puesta, algunas mantas, comida para un par de días, algunos objetos personales. 2 MC.
21-65	Norteño	Un par de mudas de ropa de invierno, comida para una semana, un arma, algunos objetos personales y equipo básico de supervivencia. 50 MP.
66-90	Lochgjest	La ropa puesta, algunas mantas, raciones para una semana, un arma, una mochila con buen equipo de supervivencia. 30 MP.
91-100	Primera Casta	Varias mudas de ropa, comida buena para más de una semana, un arma, un caballo, una mochila con objetos personales y algunos objetos artesanales para comerciar. 70 MO.

LAS TIERRAS OSCURAS



Las Tierras Oscuras están compuestas por los territorios nororientales del Viejo Continente, situados entre la Costa de Comercio y los Yermos Gélidos. Reciben este inusual nombre a causa del enorme oscurantismo que encierran, pues desde siempre han sido lugares problemáticos. Por lo general, son tierras de clima frío y húmedo, azotadas frecuentemente por precipitaciones y tormentas.

Las Tierras Oscuras no tienen una verdadera historia común. De hecho, antes del surgimiento del Imperio ni siquiera existían como naciones del hombre y sus únicos habitantes humanos vivían de modo independiente en pequeños pueblos y aldeas, junto a tenebrosos seres de leyendas. Durante el periodo de unificación de Abel se convirtieron en dos principados, pero ni aun así sus gentes llegaron a tener raíces comunes ni el sentimiento de pertenecer a una sola nación, por lo que siempre han sido territorios ambiguos del Imperio. Aunque oficialmente estaban integrados a Abel, la desunión y aislamiento de sus habitantes ha hecho que siempre vivan de un modo independiente, sin prestar atención a nada más que a su vida diaria. Su política exterior ha sido casi nula, y a veces han permanecido años sin tener una representación oficial en el Alto Senado.

El resto de naciones consideran que las Tierras Oscuras son lugares retrasados y con escasa ley; la gente que vive continuamente asustada, ya sea por criminales y bandidos o debido a sus propios miedos infundados.

Aparentemente, tanto Moth como Dwänholf se han desvinculado de Abel, aunque no tanto por proclamación abierta como por la desatención y falta de respuesta que dan a los edictos imperiales. Aunque Abel sigue considerándolos parte del Imperio, la nula autoridad que tiene allí muestra una realidad muy distinta. En cualquier caso, la Emperatriz aún no ha tomado una decisión sobre qué hacer con respecto a estas tierras, bien porque carecen de interés estratégico en la actualidad, o porque antes es necesario atravesar los Yermos Gélidos o la Costa de Comercio para alcanzarlas.

MOTH

Capital: Torda.
Número de habitantes: 3.200.000+
Etnias principales: Asher (57%), zínner (41%), norne (1%).
Forma de gobierno: Monarquía (sólo oficialmente).
Idiomas: Latín (existen multitud de dialectos locales).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Mozzer.
Bandera: La marca de Mórrigan: tres cuervos dentro de un círculo lleno de un intrincado laberinto de líneas.
Nombres masculinos: Andrei, Ciprian, Constantin, Gavril, Nicolae, Petrica, Serghei, Silviu, Sorin, Stefan, Stelian, Traian, Vasile, Viorel, Virgiliu.
Nombres femeninos: Andrea, Cemelia, Doina, Georgeta, Ileana, Ioana, Ionela, Iuliana, Luminita, Mihaela, Nicoleta, Ruxandra, Stefanía, Tereza, Viorica.
Apellidos: Arcos, Balitiu, Boji, Christinel, Cristea, Dancescu, Eliade, Ivanescu, Luca, Nicolae, Szekely, Tomescu, Urzica, Vlas, Zeklos.

Moth es una tierra oscura llena de leyendas tenebrosas. En muchos aspectos, se encuentra mucho más atada al pasado que la mayoría de naciones del Viejo Continente, ya que durante los últimos siete siglos apenas ha dado muestras de progreso.

El principado vive en un aislamiento casi absoluto del resto del mundo, pues sus tierras son de difícil acceso a causa de las montañas y mesetas que las rodean. Sus fríos y vastos parajes están plagados de pantanos y ríos, la mayoría de ellos ubicados en pequeños valles y bordeados por espesos bosques tenebrosos. A causa de la fuerte humedad, la región suele estar cubierta por una densa niebla, lo que da al paisaje un aspecto tétrico que no hace más que avivar los mitos en los que se halla envuelto.

Moth no tiene grandes metrópolis o ciudades. Por el contrario, se encuentra repleta de centenares y centenares de pequeñas aldeas, diseminadas por todo lo ancho del principado. Cada población está separada de las demás y resulta complicado viajar de una a otra a causa del difícil terreno de la región. Por ello, la sensación de aislamiento de sus gentes es mucho mayor. Todo ello provoca que el comercio con el exterior sea inexistente, y que cada zona se las apañe como bien puede para salir adelante con lo que ellos mismos producen.

Si bien el gobierno oficial consiste en el tradicional sistema de príncipes del Imperio, el de Moth siempre ha ostentado un escaso poder. Cada región suele tener algún pequeño señor feudal, especialmente barones o condes, que controla sus territorios sin más autoridad que la suya. En cuanto a las aldeas, son siempre regidas por un alcalde o cacique elegido por los nobles o, en el caso de que se trate de una población independiente, por los propios aldeanos.

El principado no posee un ejército propio. Si bien cada pueblo tiene algunos guardias que se dedican a asegurar la paz y los señores feudales controlan milicias a su servicio, los príncipes de Moth nunca han tenido necesidad de más soldados que los esenciales para mantener el orden en sus ciudades.

Debido a todas las dificultades naturales del principado, aún quedan territorios por explorar en la región. A veces se han organizado grandes expediciones para trazar mapas de dichas zonas, pero la mayoría han desaparecido en misteriosas circunstancias. Desde hace unos años se rumorea que, por orden del príncipe, se está construyendo una gran ciudad llamada Graven, que muchos han encontrado por casualidad. Curiosamente no aparece en ningún mapa, y aquellos que han llegado hasta ella parecen ser incapaces de encontrar una manera de regresar.

El actual señor de Moth es el príncipe Lucer Grey, quien ha accedido al puesto tras la extraña desaparición de su padre y de su hermano mayor. Lucer aún no ha sido presentado en sociedad y, de momento, sólo es gobernante sobre el papel. Se desconoce cuáles son sus objetivos, política o pretensiones, pero hasta ahora ejerce poco o ningún control sobre sus tierras.

Moth no se ha separado oficialmente del Imperio, pero tampoco ha respondido a las llamadas de la Emperatriz ni del Alto Senado. La mayoría de sus habitantes ignora estos sucesos o les importa bien poco y, en lo que respecta a sus gobernantes, tampoco piensan hacer nada por solucionarlo.

Cultura y sociedad

La gente de Moth vive atada a las tradiciones y al misticismo que lleva asentado en sus tierras desde hace varios siglos. Su sociedad está estancada en el tiempo y apenas ha evolucionado desde que se creó el Imperio. Ya sea por los foscos parajes en los que viven, las desgracias que les acompañan o los oscuros mitos de sus tierras, por todas partes se respira un ambiente pesimista. Sus habitantes no tienen esperanzas de mejorar, sino que se conforman con seguir con sus vidas de un modo monótono, esperando que las cosas no empeoren para ellos.

Lo más normal es que vivan en pequeñas aldeas o ciudades que suelen ser autosuficientes. Por tanto, el comercio es escaso, siendo el trueque y la permuta prácticas muy habituales entre sus habitantes. Al tratarse de comunidades muy cerradas y de difícil acceso, desconfían de los extranjeros y no ven con buenos ojos las visitas. No significa que no les den cobijo, pero desde luego, se asegurarán siempre de mantener un ojo encima de ellos.

Los nobles, escasos pero poderosos, son los señores absolutos de las comunidades más grandes. Muchas veces la gente de una región está vinculada por un derecho de servidumbre al dueño de las tierras que trabajan, y son incapaces de marcharse de ellas sin obtener previamente un permiso oficial.

Una gran parte de sus habitantes son devotos creyentes cristianos, pues ven en las doctrinas de la Iglesia los principios de su salvación. Todas las aldeas tienen uno o dos sacerdotes, a los que la gente respeta como uno de los pilares de su sociedad. Aun así, compaginan estas creencias con sus costumbres supersticiosas; al igual que usan cruces, ponen ajos en sus ventanas o pintan símbolos arcaicos en sus puertas para espantar a los malos espíritus.

Moth también es el hogar de un importante pueblo zíngaro, también llamado Les Zigeuner, que se caracteriza por su estilo de vida nómada. Viajan de un lado a otro en carros y caravanas, en grupos de muy diversos tamaños. Les Zigeuner hacen un poco de todo, desde espectáculos circenses a trabajar en campos cuando hay escasez de mano de obra, aunque su función más importante es la de establecer vínculos de comercio de una aldea a otra. Suelen comprar y vender artículos de diversas zonas, y casi siempre viajan con uno o dos carruajes que no son otra cosa que tiendas ambulantes. Les Zigeuner siguen celosamente sus costumbres, las cuales habitualmente contienen grandes dosis de misticismo. Son un pueblo muy cerrado; pese a que se comportan de un modo abierto con todo el mundo, no suelen admitir entre ellos a gente de otras etnias.

Afrontar lo sobrenatural

Si hay un pueblo que cree abiertamente en lo sobrenatural, este es sin duda Moth. A pesar de que son pocos los que realmente han visto algo inexplicable a lo largo de sus vidas, la tradición oral y las historias que escuchan de sus padres y abuelos se han hecho un hueco en el corazón de todos y cada uno de sus habitantes.

Como contrapartida, cada pueblo tiene usanzas que se han asentado como prácticas comunes durante siglos. Santiguarse al entrar en un bosque, rehuir los gatos negros, echar sal sobre la tumba de una persona que haya muerto en extrañas circunstancias... Si estas estrambóticas costumbres tienen o no sentido, nadie puede saberlo, pero sin duda debe de existir un buen motivo para que la gente siga usándolas tantos siglos despues.

Por la propia experiencia de la gente, todo lo sobrenatural sin excepción es sinónimo de maldad, sufrimiento, lágrimas y, en última instancia, muerte. No hay nada que teman y a la vez odien más que lo inexplicable y la magia.

Ante la intervención de fuerzas oscuras, los aldeanos sólo reaccionan de dos maneras posibles. Si se creen capaces de detenerlas, formarán muchedumbres y tratarán de neutralizarlas con cualquier medio a su alcance. En caso contrario, simplemente se encogerán aterrados, encerrándose en lo más profundo de sus casas con la esperanza de que todo pase y, por la mañana, estén a salvo. Desgraciadamente, esta última opción no siempre funciona.

En la oscuridad...

Entre tinieblas

Por encima de mitos y leyendas, de lóbregos cuentos y temores, Moth es un verdadero pozo de tinieblas. En el pasado, más allá de lo que la memoria del hombre puede recordar, los dominios que hoy componen el principado se vieron sumidos en la más profunda oscuridad. Qué ocurrió, si se debió a un único suceso o a un conjunto de ellos, es algo que ya se ha olvidado. Quizá se convirtiese en una tierra maldita por incomprensibles poderes, o quizá sirvió de tumba para dioses perdidos, cuyas almas muertas lo impregnaron todo como un cáncer impío.

Quizá, simplemente, Moth fue siempre así.

De un modo u otro lo que fuese que ocurrió, dejó una huella tan profunda en la realidad que jamás se borró, sumiendo estas tierras en la penumbra y las sombras. En consecuencia, la Vigilia del principado se ha tornado una pesadilla, atrayendo a incontables criaturas y monstruosidades que habitan en distintas capas de la existencia. En muchos lugares, la membrana que separa la Vigilia de Gaïa es tan endeble que deja salir a sus lóbregos habitantes, o puede sumir parcialmente en las sombras grandes extensiones de terreno. Por todo ello, Moth está repleta de criaturas tenebrosas, muchas de las cuales conviven con el hombre sin que este se percate de su presencia hasta que no es demasiado tarde.

Hace ya algunos siglos, el principado atrajo la atención de varias entidades de diverso poder, entre las que se encuentran algunos de los denominados "Señores de las Pesadillas". Estos seres han ocupado varios territorios de Moth, actuando desde las sombras para no revelar su verdadera presencia al hombre mientras, lentamente, extienden su influencia. Tras un amplio conflicto, dos de ellos (Malekith, Príncipe de los Cuervos, y Darcia Kaliger) obtuvieron cierto predominio, expulsando o destruyendo a sus antagonistas. De cualquier forma, ni siquiera los Señores de las Pesadillas controlan el principado, pues aún quedan muchas áreas tenebrosas a las que su poder es incapaz de llegar.

Los poderes sobrenaturales

Moth se encuentra influido por inusuales energías que afectan considerablemente a las fuerzas sobrenaturales. En primer lugar, todos los conjuros de Oscuridad lanzados en el interior del principado obtienen automáticamente dos efectos añadidos, como si hubieran sido ejecutados con un valor zeónico 20 puntos superior. De igual forma, los hechizos nigrománticos aplican un efecto añadido, como si hubieran sido ejecutados con un valor zeónico 10 puntos superior. En segundo lugar, la frágil membrana de la Vigilia hace que atraer a seres tenebrosos sea mucho más sencillo, aunque estos gozan de una mayor independencia. Por tanto, cualquier personaje con habilidades de convocación aplica un +40 a invocar seres oscuros, aunque asimismo sufre un penalizador de -40 a atarlos, controlarlos o desconvocarlos.

Las Maldiciones de Moth

Mientras que es común en muchos lugares lanzar o proferir maldiciones, hacerlo en Moth puede tener a veces consecuencias mucho peores de lo que la gente imagina.

Cualquiera con una Natura de al menos 5 puntos que en el momento de su muerte esté sumido en la rabia, el dolor o el miedo, puede dejarse llevar por sus emociones y originar una maldición. En lugar de formar un espectro de la Vigilia, esa fuerte energía residual es capaz de crear diversos efectos, produciendo sucesos inexplicables y terroríficos. Las maldiciones no siempre funcionan como la persona que las lanzó deseaba, pero una vez iniciadas, en todas las ocasiones acaban teniendo algún tipo de repercusión. Naturalmente, dependiendo del Gnosis y de las circunstancias de la muerte, sus efectos pueden tener diferente intensidad.

Algunos ocultistas afirman que no es un proceso innato, por lo que cabe la posibilidad de que exista alguna fuerza oscura que se ocupe de moldear esa energía residual para darle forma. Qué o quién lo hace, sólo puede dejarse a la especulación.

Los alcaldes

Aunque la mayoría de comunidades de Moth no están necesariamente influidas por fuerzas tenebrosas, algunos alcaldes de distintas aldeas son en realidad pesadillas vivientes al servicio del Príncipe de los Cuervos, Malekith. Se trata de oscuras entidades que se colaron en el mundo usando el cuerpo de soñadores atrapados en Graven. Ahora, con sus conciencias oníricas prácticamente consumidas, las pesadillas poseen los cuerpos con completa libertad, como si fueran suyos. Los alcaldes, como generalmente se denomina a estas criaturas, emplean sus identidades humanas para mezclarse con las comunidades en las que residen y ejercer cierto control sobre ellas. Durante algunas noches, se cuelan en los sueños de la gente y se alimentan como parásitos de su energía vital. No obstante, su verdadera función es la de formar una gran red de influencia al servicio de su señor, que le permita avanzar más rápidamente en la construcción de Graven y manifestar lo antes posible la metrópolis oscura.

Los alcaldes han sido a menudo confundidos con vampiros u otras criaturas similares, por su capacidad de alimentarse de la energía de la gente. A veces, Malekith concede el título de Ejecutor Oscuro a algunos de ellos, y los envía a realizar misiones fuera de su área de influencia.

Historia de Moth

Hasta la creación del Imperio, Moth jamás había sido considerada una tierra del hombre. Milenios atrás, el principado no era más que un conjunto de zonas sombrías y caóticas, donde ninguna etnia de Gaïa encontraba facilidad para vivir. Qué fue lo que abocó a esta región a semejante estado, es algo que ha sido borrado de la historia.

Los primeros habitantes humanos de los que se tiene constancia fueron Les Zigeuner, quienes se asentaron en la zona vagando de un paraje a otro, sometidos a la influencia de sus oscuros moradores. Durante este tiempo se mezclaron con otras razas, adoptando las costumbres y supersticiones que les permitieron sobrevivir en unos sitios tan lóbregos. Aproximadamente alrededor del año doscientos antes de Cristo, un amplio número de refugiados de la Costa de Pelegrí se establecieron en el principado tras ser expulsados por los conflictos entre los Sylvain y los Duk´zarist. Fueron, pues, los primeros en levantar aldeas y pequeñas ciudades independientes, en las que trataron de defenderse de las tinieblas.

Por su escaso porcentaje de habitantes humanos, Moth no fue estimado como un territorio del hombre por los ejércitos de los Cielos, y consecuentemente nunca llegó a formar parte de los Reinos Santos. Durante los siguientes años surgieron entidades de elevado poder que se proclamaron señores de diversas zonas, iniciando pequeñas hostilidades que acabaron desencadenando un conflicto abierto en el año 64, la Guerra de los Amos de las Sombras, que perduró durante más de cuatro décadas. Sin un claro ganador, los distintos bandos declararon una tregua que se mantendría hasta la activación de la máquina de Rah, la cual produjo el drástico decaimiento de las fuerzas sobrenaturales del territorio. Debilitados hasta el borde de la extinción, las criaturas supervivientes se vieron obligadas a replegarse, permaneciendo en las sombras desde entonces.

En los años de la unificación del Imperio, Zhorne se topó con Moth y, por primera vez en mucho tiempo, no tuvo muy claro qué hacer. La tierra no se encontraba en verdadero caos, pero a la vez, tratar de controlarla requería una inmensa cantidad de tiempo y recursos. Consecuentemente, el primer Emperador penetró en la sección septentrional de Moth, dejando un simple destacamento encargado de establecer un gobierno unificado que convirtiera el territorio en un principado más de la Corona de Abel. Estos soldados iniciaron la construcción de la ciudad de Torda, creada con la fallida intención de convertirse en la capital. Durante los primeros cincuenta años, las fuerzas militares intentaron ejercer un cierto control enviando pequeños destacamentos a diversos puntos de la región, logrando así cierta aprobación y reconocimiento de los señores feudales. No obstante, sería la Iglesia con sus sacerdotes quien lograría el verdadero apoyo de sus habitantes.

En el año 331, el Emperador otorgó el dominio del principado a la dinastía Bram, una de las casas nobles más importantes de Moth, que permaneció un siglo en el poder hasta la inexplicable desaparición de todos sus miembros. Durante esta época, los Bram organizaron muchas expediciones con el fin de cartografiar zonas inexploradas, logrando recoger en los mapas más de la mitad del principado. Tras el extraño desvanecimiento del príncipe y sus herederos, comenzó cierta tensión entre algunos nobles, que o bien aspiraban al título o se negaban a aceptar a nadie más en tal posición. Al final, la dinastía Grey logró el ansiado reconocimiento, pero nunca tuvo verdadero poder sobre la región. A efectos prácticos, sólo era una casa noble más con representación ante el Alto Senado. Misteriosamente, muchos miembros de la familia, incluyendo a veces los propios príncipes, han desaparecido sin dejar rastro alguno. Ello ha motivado la creencia del pueblo en la llamada Maldición de la polilla, por la que ciertos miembros de las familias gobernantes desaparecen sin explicación, dejando tras de sí tan sólo unas cuantas polillas muertas.

Los años fueron pasando mientras las oscuras fuerzas que seguían presentes en el principado se volvían más y más activas. Fue entonces cuando surgieron los primeros Señores de las Pesadillas y tres de ellos reclamaron algunos fragmentos de la Vigilia de Moth como su dominio. Se inició así una guerra secreta, llamada por unos cuantos ocultistas la Segunda Guerra de los Amos de las Sombras, que acabó con la aparente victoria de la entidad llamada el Príncipe de los Cuervos y la expulsión de Seline Luna, Señora de los Espejos.

La historia reciente de Moth está colmada de turbulentos acontecimientos, entre los que se incluyen algunos enfrentamientos entre casas feudales. El suceso de mayor relevancia ocurrió hace apenas tres años, cuando Nikolae y Radú Grey, el príncipe de Moth y su heredero, fueron presa de la Maldición de la polilla. El peso de la Corona recayó sobre el joven Lucer, hermano menor de Radú, a quien hasta entonces muy pocos habían visto. Coincidiendo con la caótica situación en la que se encontraba el Imperio, una de sus primeras acciones como príncipe fue trasladar la capitalidad a una gran metrópolis llamada Graven, que en los últimos años ha generado muchos rumores.



Un par de Les Zigeuner

Ilustrado por Wen Yu Li


Océano de los Niños
Fosa Uruz
Archipiélago de Hild
Gesjnacht
Molofart
†Ritgernhauf
Las Charcas
Hendell
†Bergenfaur
Nackasen
†Muninborg
†Gilnangor
Los Yermos Cálidos
†Hymir
†Redgafer
†Karlsrude
Pantano Negro
†Enkido
†Puerto Ánfora
Río Laengfar
Bosque Barachesi
Río Daef
†Monasterio de Kirion
†Terrasanta
Dwänholf
†Puerto de Tibas
Anateri
Páramo de las Memorias
Llaga del Mártir
Río Mukeyji
†Olafer
Lukka
†Villa de Tres Cruces
Bosque Gehena
†Mnemósine
Costa de Pelegri
Cueva de los Murmullos
†Pragna
Bosque Alegre
Cordillera Miürenheim
Garganta Iadului
Moth
†Tel'Haroth
†Jaarenghäff
†Dürgabenh
Meseta de Somer
Río Silmos
Páramos de la Sombra
Valles Interiores
†Torda
†Puerto Rue
El mar de Sal
†Monasterio de Stelea
Bosque de las Sogas
†Eldiah
Lago Akasta
Bosque Seifenschwein
†Puerta de Oriente
Saulxerotte
Phaion
Val du Genevrier
Cordillera de Lucille
†Puerto Meidel
Río Bretoldeau
Río Zelai
†Puerta de Occidente
Ieverville
†Academia de Astria
†Schlotterstein
†Villa de Zabil
†La Roche
†Bellegarde
Ourges
Llanuras de Roh
Gabriel
Pantano Akquo
†Hong Kua
†Yokai
†Dupois
†Citadelle de Beaufort
Costa Oriental
Arklo
Río Carignan
Voillemont
Bosque l'Arc
Río Grebar
†Castillo Takeda
†Mifune
Busselton
Bosque Matsu
Hung Whan
†Deimos
Le Drac
†Chateau de Justine
†Paradis Paradis
Península del Cántaro
†Huan Zhau
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

La Hermandad del Crepúsculo

Aunque la Iglesia no tiene verdadera fuerza en Moth, hace más de dos siglos que la Inquisición empezó a ser verdaderamente consciente de la oscuridad que infectaba el principado. Comprendiendo que no se trataba de una fuerza común, el Decimotercer Cardenal de aquella época reunió un cuerpo de agentes para acabar definitivamente con las tinieblas de Moth, y los llamó "La Hermandad del Crepúsculo". Incluso entre la propia Inquisición, la Hermandad usa métodos realmente radicales para llevar a cabo sus objetivos. Tras años de fracasos y desalientos, sus miembros llegaron a la conclusión de que sólo la oscuridad puede acabar con la oscuridad. Por tanto, la mayoría de ellos emplean las mismas fuerzas que combaten, caminando por una fina línea que apenas los separa de aquello que pretenden destruir.

Los integrantes de la Hermandad son inquisidores de pleno derecho y, como tales, actúan de manera autónoma. Sin embargo, nunca se sirven de subordinados o guardias eclesiásticos. Son solitarios e independientes y jamás revelan sus identidades o se valen de su posición. Los pocos que los conocen los llaman Cazadores Oscuros, unas figuras sombrías que son tan temidas como veneradas. Nadie sabe si la llegada de un Cazador a una aldea es un buen o un mal presagio.

Aunque oficialmente sigue perteneciendo a la Inquisición, la Hermandad mantiene pocos lazos comunes con la Iglesia, y sólo informan al Decimotercer Cardenal en muy raras ocasiones. Muchos inquisidores no ven a sus miembros ven con buenos ojos.

Desde hace un par de décadas, las dificultades que ha pasado la organización les ha obligado a adoptar una medida que la propia Iglesia ignora. Han empezado a aceptar en sus filas a individuos que no pertenecen a la Inquisición ni sienten devoción religiosa alguna; personas dotadas de habilidades especiales que, a causa de su pasado, sienten un odio acérrimo hacia los poderes oscuros.

La Hermandad no tiene ningún centro de operaciones (lo tuvo antaño, pero fue destruido por sus enemigos), y sus miembros vagan actualmente de un lado a otro de Moth cazando a los seres maléficos con los que se topan.

Ilustrado por Raúl Rosell

Accidentes geográficos relevantes

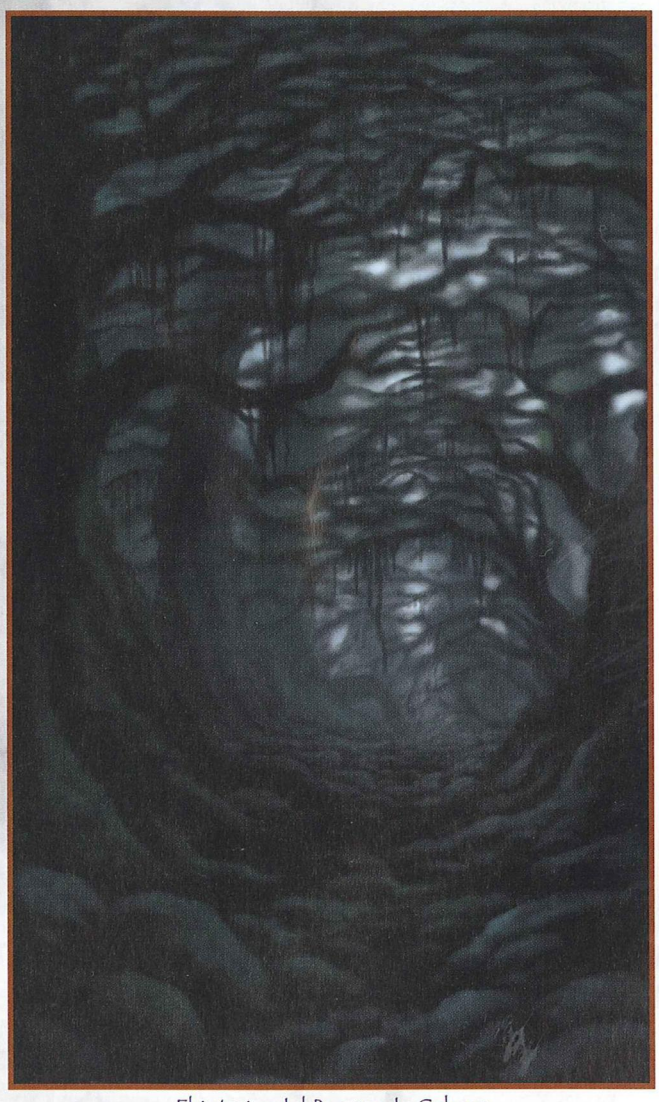
Moth se encuentra aislada por diversos accidentes naturales, como la Cordillera de Miürenheim en el oeste o la Meseta de Somer en el noreste. El interior está repleto de pantanos y oscuros bosques, y aunque la mayoría son demasiado insignificantes como para constar en los mapas, es raro que cada uno de ellos no tenga su propia historia o leyenda. Por insólito que resulte, en la zona noroccidental aún quedan amplios territorios por explorar.

Bosque de las Sogas: Este gélido bosque situado en el condado de Slatior, en la zona meridional de Moth, está compuesto de hayas, mostajos y sauces de varios siglos de antigüedad. Recibe su nombre debido a que, en el pasado, uno de los condes de Slatior ordenó colgar allí a cualquiera que se atreviese a contrariarle. Cuando estalló una rebelión en el condado, más de cinco mil personas acabaron sus días allí. Aún hoy, varios siglos después, incontables sogas penden de las ramas mecidas por el susurrante viento, como oscuro recordatorio de lo que ocurrió. No obstante, la muerte no es algo con lo que se pueda jugar sin consecuencias, y mucho menos en los oscuros parajes de Moth. Se dice que, si alguien entierra cerca de las raíces de un árbol viejo el cadáver de una persona a la que haya asesinado, puede despertar la ira del bosque. En tal caso, cualquiera que estuviera en el interior sería tragado por la Vigilia, donde el firmamento es rojo como la sangre, e infinidad de muertos cuelgan de los árboles tratando de estrangular a cualquier ser vivo que se ponga a su alcance.

La Cordillera de Miürenheim (Zona oriental): Aunque una parte de esta gran masa montañosa se encuentra situada en el principado, la cara oriental de la cordillera es considerablemente diferente de la de Goldar. Mucho más abrupta e impenetrable, Miürenheim carece en este lado de pasos montañosos o de entradas practicables, por lo que en lo concerniente a Moth, no es más que una inaccesible pared de rocas que cierra completamente el camino hacia el oeste.

Páramos de la Sombra: Este es el nombre que recibe la vasta extensión fría y nebulosa que se encuentra en la zona central del principado. Está salpicada por algún que otro bosquecillo o diminutos pantanos. La mayor parte de aldeas de Moth se encuentra repartida a lo largo de estos páramos.

Bosque Gehena: Más que de una sola masa forestal, Gehena está compuesta por decenas de pequeños bosques de muy diverso tamaño que se extienden por la zona central del principado. La separación entre ellos es escasa, pero aun así es fácil darse cuenta de cuándo se sale de uno y se entra en otro, por los cambios de vegetación y fauna. La gente conoce estas arboledas como "los estratos de Gehena" y le da diferentes nombres a cada una de ellas. Generalmente, la mayoría evita adentrarse mucho en las zonas interiores, pues abundan las leyendas oscuras y macabras sobre los habitantes de lo más profundo del bosque. De todos modos, hay un pequeño número de aldeas, algunas de las cuales no han oído hablar jamás del Imperio ni del mundo exterior. Existen individuos que opinan que Graven está situada en algún lugar de Gehena, aunque nadie tiene muy claro dónde. A causa del temor generalizado, no todos los estratos son conocidos y aún quedan muchas zonas por explorar.



El interior del Bosque de Gehena

Meseta de Somer: Situada entre Moth y Dwänholf, la Meseta de Somer es un punto intermedio entre ambos principados. Es una zona fértil que contiene peligrosas ciénagas a causa de sus arenas movedizas y de los animales salvajes que proliferan por doquier. Hay un considerable número de pueblos emplazados en distintos puntos de Somer, regidos por varios señores feudales de menor importancia. La zona inferior de la meseta es excepcionalmente abrupta, originando decenas y decenas de valles casi inaccesibles.

Bosque Seifenschwein: Seifenschwein es uno de los bosques más hermosos del principado, que se caracteriza por sus altos árboles y sus verdes parajes. Salvo por algunas zonas de gran espesor, es mucho más abierto que otras forestas de Moth, dejando pasar la luz del sol y ofreciendo un aspecto luminoso y agradable. Pero a pesar de su belleza, la gente tiende a evitarlo a causa de una vieja leyenda, basada en la figura del barón Lugvid Asaln. Lugvid fue un alquimista obsesionado con las arañas, a las que veía como los seres más fascinantes de la Creación. Aristócrata y de grandes recursos económicos, se trasladó al interior de Seifenschwein por la gran variedad de especies que habitaban allí. Poco después inició unos extraños experimentos, cada vez más y más macabros, para crear nuevas especies de arácnidos. En la cumbre de su locura, decidió secuestrar mujeres para usarlas como un elemento más de su investigación. Las acciones de Lugvid acabaron llamando la atención de la población, que se puso en contacto con la Iglesia y esta, a su vez, envió a la Inquisición. Cuando llegaron a la mansión, la hallaron envuelta en telas de araña, y de su dueño no quedaban más que unos restos cadavéricos. Años después empezaron a producirse nuevas desapariciones, pero esta vez entre personas que atravesaban el bosque. Algunos afirman haber visto gigantescas arañas en el interior de Seifenschwein, y otros, que hay monstruosidades con torso de mujer y extremidades de araña pululando por la gran espesura.

Garganta Iadului: Conocido también como el Camino del Demonio, es el único paso natural que da acceso a los Valles Interiores sin la necesidad de atravesar las montañas. Tiene varios kilómetros de longitud y está repleto de curvas. Llama especialmente la atención por el hecho de que ambas paredes de la garganta están decoradas con centenares de descomunales estatuas, excavadas directamente en la piedra. Las figuras, que simulan hombres encapuchados, se extienden a lo largo de todo el paso como si vigilasen el camino de los transeúntes. Se desconoce quién las esculpió, pero probablemente fueron talladas antes de que Les Zigeuner empezasen a poblar el principado. A pesar de su aspecto amedrentador, jamás ha habido problemas en Iadului, lo que paradójicamente lo convierte en uno de los lugares más tranquilos de Moth.

Los valles interiores: La amplia zona occidental de Moth cercana a la Cordillera de Miürenheim es un cúmulo de montañas y pequeños valles aislados. Bosques y aldeas se extienden por doquier en el interior de los valles, algunos de los cuales llevan décadas sin recibir visitantes.

Mar de Sal: En el interior de uno de los Valles Interiores, cerca de la Cordillera de Miürenheim, se encuentra una de las vetas salinas más grandes de Gaïa. A lo largo de kilómetros y kilómetros no puede verse más que lomas de sal blanca, lo que da al paisaje la apariencia de ser una zona nevada. Como las gentes de Moth piensan que la sal espanta a los malos espíritus, consideran que este ficticio mar blanco está libre de cualquier influencia tenebrosa.

La Cueva de los Murmullos: Esta zona de cavernas, situada en las faldas de la Cordillera Miürenheim, al noroeste de Iadului, tiene pequeñas y estrechas entradas que, sin embargo, no ofrecen pista alguna sobre los kilómetros de galerías que oculta. Cientos de corredores, conductos, pasos y aberturas recorren el interior de las montañas, y muchos de ellos son acompañados por otros tantos pequeños riachuelos y corrientes que se filtran a través de la piedra. Por este motivo las paredes, suelos y techos, están completamente cubiertos por estalactitas y estalagmitas de todos los tamaños y formas imaginables.

Los miles de pequeños chorros y grifos naturales provocan un curioso efecto por el que la cueva nunca está en silencio; el tintineo de las gotas de agua rebota en las cavidades resonando en las paredes como un murmullo que se repite y prolonga hasta el infinito. Pero este no es el único sonido que se puede escuchar en la caverna; por debajo del incesante goteo, en ocasiones se perciben unos ligeros murmullos vibrantes. Si estos extraños sonidos son efectos del viento o de algún animal que habita las cavernas, es algo difícil de decir.

Muchos niños y jóvenes de la región acostumbran a introducirse en las cuevas motivados por apuestas y retos personales, aunque muy pocos son los que se adentran más de unos pocos metros. Lo cierto es que es muy peligrosa, no debido a esos misteriosos sonidos, sino a las superficies resbaladizas y a sus complicados recovecos y pasadizos, que hacen que resulte muy sencillo perderse y quedar atrapado.

Lugares de interés

A pesar de su carencia de grandes ciudades, Moth está repleta de miles de aldeas. La siguiente lista sólo recoge las poblaciones o lugares más grandes o conocidos.

Schlotterstein
(Ciudad, 32.000+ habitantes)

Schlotterstein es la segunda ciudad más importante de Moth y, con toda probabilidad, la única que mantiene un comercio estable con otros principados. Su origen como asentamiento humano se remonta a un viejo monasterio que data del año 310, construido por la Iglesia como núcleo de su actividad en Moth. Pronto comenzó a atraer a muchos peregrinos, quienes se sentían a salvo gracias a la proximidad de los sacerdotes y al buen clima del que gozaba la zona. Pronto llamaría la atención de las gentes adineradas, quienes construyeron allí pequeños palacetes o mansiones.

Para lo que es habitual en Moth, Schlotterstein es una ciudad de lujos. Calles pavimentadas, farolas nocturnas y grandes caserones hacen de ella un lugar impresionante. El pequeño río Tebren la atraviesa de parte a parte, proporcionando agua corriente a sus habitantes. Al encontrarse cerca de Gabriel, la gente comercia frecuentemente con la Costa de Comercio, lo que proporciona a la ciudad variados productos de otras tierras.

Schlotterstein es un lugar tranquilo, aunque ha tenido recientemente problemas con algunas bandas de ladrones de raza zinner, lo que ha propiciado cierto levantamiento social en su contra. El ayuntamiento se plantea seriamente prohibir la entrada de Les Zigeuner a la ciudad, acusándoles de no ser más que un montón de criminales. Quizás el único suceso verdaderamente oscuro es que, desde hace unos años, durante la víspera de la Noche de Walpurgis se cometen una serie de asesinatos rituales, cuya autoría se atribuye a una secta de adoradores del diablo.

El alcalde de la ciudad es el barón Roin Piepenschnurz (Novel Nv 3, ♂), un hombre tranquilo y frío que no guarda relación alguna con ninguna fuerza sobrenatural. Su única obsesión es su ciudad y sería capaz de cualquier cosa con tal de protegerla. Si es necesario, contratará a quien sea para salvaguardarla u ordenará el asesinato de todo aquel que pueda suponer una amenaza para Schlotterstein.

Jaarenghäff
(Pueblo, 1.200+ habitantes)

En sus orígenes, Jaarenghäff no era más que un puñado de edificios de madera sobre un reducido pantano en los Páramos de la Sombra. Casas pequeñas, construidas en los árboles o sobre plataformas sostenidas por pilares, cubrían la ciénaga. El pueblo se especializa en el cultivo de la hoja de Jaaren, pequeñas enredaderas rojizas, de olor y aspecto desagradable, pero con un gran sabor una vez cocinadas. Estas plantas requieren abundancia de agua y sombra, por lo que el cenagal de Jaarenghäff era ideal para su cultivo a la sombra de plataformas, en cuerdas o ramas colgadas bajo ellas. Su sabor es tan popular como especia que en los últimos años el poblado ha experimentado un gran auge, hasta convertirse en un próspero aunque incómodo lugar donde vivir. La comunidad se ha extendido y la mayoría de las casas se construyen ahora sobre el suelo, en las orillas de la ciénaga. Sólo algunos ancianos nostálgicos siguen viviendo en las antiguas plataformas-invernadero.

Cuentos de Moth

Moth está atestado de leyendas y mitos oscuros, a medio camino entre cuentos de terror y la horrible realidad. Las que vienen a continuación son sólo ejemplos de algunas de las historias más generalizadas y extendidas que se repiten en varios pueblos y aldeas; pero desde luego no son las únicas, ni tampoco las más aterradoras.

El Cuco: A pesar de que su nombre puede parecer cómico para aquellos que no conocen su leyenda, El Cuco se ha convertido en una de las figuras más terroríficas para cualquier padre de Moth. Se trata de una especie de ave de mal agüero que se lleva a los niños que han sido malos o desobedientes. Normalmente se le representa como un ave negra como la noche, cuya forma se funde con las caóticas sombras que la envuelven. Se le atribuyen multitud de poderes, como ser capaz de dejar ciegas a las personas con un simple graznido o robarles el alma con un mero roce de sus plumas. Se dice que El Cuco huele la inocencia de los niños y la inmoralidad de los adultos. Mientras que respeta lo primero (nunca hace daño a los niños "buenos"), odia lo segundo y le saca los ojos a cualquier persona inmoral con la que se encuentre. Nadie sabe con seguridad adónde se lleva a los niños ni qué hace con ellos, pero la creencia popular es que los devora lentamente, empezando por sus globos oculares. Si existe una forma de destruirlo o tan siquiera de detenerlo, es algo no se ha descubierto aún.

Hace años, un grupo de poderosos ocultistas investigaron la leyenda de El Cuco de Moth, con la creencia de que quizás se tratase de uno de los "Cuentos perdidos". Todos desaparecieron sin dejar rastro.

La Sayona: Cuenta la historia que hace tiempo vivía una hermosa muchacha zíngara muy celosa, quien mató a su esposo y a su madre pensando que ambos tenían un romance. En la agonía de la muerte, su madre la maldijo, condenándola a vagar eternamente sin conocer el descanso ni el perdón. Desde entonces, el cuento narra que la muchacha se convirtió en un espectro alto y de uñas largas que tiene por rostro la cara de la propia muerte. Hay quien afirma que se mueve dando saltos, y otros que al andar realiza un extraño ruido, como el repiqueteo de huesos al chocar. Aparece por las noches en los caminos bajo la apariencia de una hermosa joven, y se acerca a los hombres que tienen novia o están casados para seducirlos y tratar de acostarse con ellos. Si aceptan, toma su verdadero aspecto y los desuella con sus garras, dejándolos en un charco de sangre. Se dice que no se puede acabar con ella y, por más que se la dañe, reaparece siempre una y otra vez. Acosará a su víctima incesantemente hasta que escuche el primer canto del gallo en la madrugada.

Hoste de ánimas: Quizás uno de los relatos más extendidos en el principado es el de la hoste de ánimas, una procesión de almas en pena que vaga por los caminos en dos largas hileras buscando nuevos miembros. Los espíritus visten como sacerdotes con ropajes blancos, y en sus manos portan un candil rodeado de polillas negras. Son un presagio de muerte y sólo se manifiestan si alguien cercano acaba de morir. Al parecer no se percatan de la presencia de los vivos, y únicamente pueden verlos después de que alguien los mire fijamente. Cuando esto ocurre, persiguen a dicha persona sin descanso para robarle el alma y unirla a su procesión. Los zíngaros aseguran que la única manera de evitar que los miembros de la hoste te alcancen, es trazar un gran círculo e introducirse dentro con los ojos cerrados. En tanto que la persona no abra los párpados, los muertos serán incapaces de atraparla.

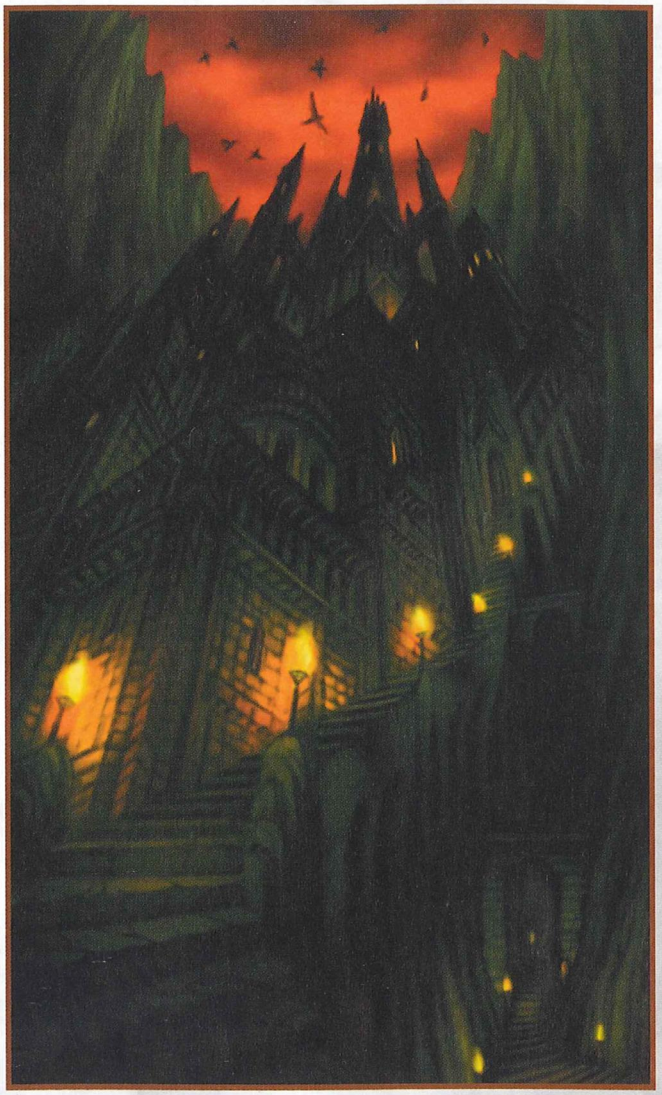


Ilustrado por Salvador Espín

Bajo la cama: Algunos afirman que a veces, cuando alguien está acostado solo en la habitación, puede escuchar una especie de susurro surgido de debajo de la cama que repite su nombre una y otra vez. En tal caso, la persona que lo escucha jamás debe asomarse para ver de lo que se trata, ya que se ha abierto una puerta al Infierno de la que surgirán decenas de brazos que lo arrastrarán ineludiblemente hacia el interior. Cuando esto ocurre, el individuo (o individuos) que hayan sido apresados aparecerán en una especie de macabro laberinto, y sólo tienen hasta que amanezca para hallar la salida. De lo contrario, serán tragados por la oscuridad para siempre.

El Guliash: Nadie sabe muy bien dónde surgió por primera vez esta leyenda, ni si hace referencia a una sola criatura o a una clase más extendida de horror. Sea lo que sea, el Guliash sólo aparece en la época de la recogida de las cosechas, y únicamente cuando la producción ha sido excepcionalmente buena. Para evitar que se manifieste hay que quemar una cuarta parte del grano o, en caso contrario, existe la posibilidad de que aparezca la última noche de recogida. Si lo hace, buscará a un niño pequeño para devorar sus entrañas, y volverá durante las cinco noches siguientes hasta que quede completamente saciado. Aunque su único objetivo son los niños, el horror acabará con cualquiera que se atreva a ponerse en su camino para detenerle. Uno de los aspectos más terroríficos de este mito es que, cuando el Guliash se manifiesta, todo queda en silencio y las personas que se encuentran cerca son incapaces de emitir ningún sonido. Lo único que se escucha es el castañetear de sus dientes y el lejano graznido de los grajos. Este espanto no tiene piel ni ojos y tanto sus brazos como sus piernas están al revés, por lo que cuando se mueve parece que esté andando de espaldas. Dicen que no hay fuerza alguna en el mundo capaz de destruirlo, salvo la risa de un niño inocente.

El demonio en el espejo: El seis de junio es un día de mal agüero, pues la tradición asegura que es la fecha en la que el mismísimo diablo aprovecha para fijar sus ojos en el mundo. Muchos cuentan que si en esa día alguien mira un espejo a las doce de la noche, verá durante un segundo el rostro del demonio y quedará maldito. Al despertar a la mañana siguiente tendrá una extraña marca en el cuerpo que se irá agrandando a lo largo de toda la semana, hasta formar su nombre. Al acabar este plazo, perderá su alma y un demonio se introducirá en su cuerpo, controlándolo como una marioneta. Si quiere salvarse, tendrá que buscar a alguien y engañarle para que beba su sangre mezclada con vino, pasándole así la maldición. Aquel que sea engañado de este modo, sólo puede liberarse matando al individuo que fue maldito originariamente.



Tel´Haroth

Monasterio de Stelea
(Edificación, 100+ habitantes)

Dedicado a la resurrección de Cristo, el Monasterio de Stelea es el mayor bastión de la Iglesia en Moth. Esta inmensa construcción amurallada, se compone por tres cuerpos: la Iglesia de la Iluminación, la Basílica del Corazón y la Capilla de los Olvidados. Antaño un lugar lujoso, los años han sido poco clementes con Stelea, por lo que muchas de sus estancias y maravillas se encuentran en un pésimo estado de conservación. Los monjes que viven en el monasterio se dedican principalmente a la meditación y el estudio. A veces, cuando una aldea se queda sin párroco por cualquier razón (cosa que ocurre más a menudo de lo que la Iglesia desearía), el Monasterio de Stelea envía a uno de sus miembros como sustituto.

Alrededor del año 450, un grupo de individuos dotados de extraordinarias capacidades sobrenaturales se reunió en Stelea, con el objetivo de desarrollar una fórmula con la que devolver la vida a los muertos. Al parecer, incluso la misma Eljared pudo estar involucrada en su desarrollo. Tras importantes avances, el proyecto pareció perder su rumbo original, desviándose hacia una meta diferente. Se desconoce cuál pudo ser dicho fin, pero tras el cuidadoso análisis de algunas de las pocas notas que quedaron atrás, podría conjeturarse que estaban intentando crear alguna clase de dios artificial. Por motivos desconocidos, el proyecto salió mal y el resultado fue una titánica distorsión en la realidad que bloqueó el paso a la Vigilia desde el monasterio. Al parecer, resulta completamente imposible penetrar hasta allí para ver qué quedó atrás. Desconocida para todos, existe una entrada a la Vigilia en los sótanos de la basílica, aunque los monjes creen que es una puerta construida en la pared que no lleva a ningún lugar.

Tel´Haroth
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Tel´Haroth es un antiguo monumento anterior a Cristo, construido por una cultura extinta que consideraba el Mal como la fuerza primaria de la existencia. El lugar fue consagrado como un templo a Abbadon Belius Shajad, con la intención de ser una puerta al mismísimo Infierno. El mito cuenta que sus habitantes fueron transformados en demonios y desaparecieron del mundo siglos atrás, pero para muchos no es más que una versión incompleta de lo que realmente pasó. Es posible que aún hoy sigan quedando monstruosas criaturas en su interior, ya que el Señor de las Pesadillas Darcia Kaliger lleva años tratando, sin éxito, de reclamar Tel´Haroth como su dominio.

El templo está parcialmente construido en el interior de una montaña hueca de la Meseta de Somer, lo que lo oculta a la vista de la gente. La única manera de acceder a la edificación es a través de un complejo sistema de grutas y escaleras.

Ilustrado por Raúl Rosell

Torda
(Ciudad, 43.000+ habitantes)

Torda, la ciudad de las desgracias, es un lugar con una larga historia de tribulaciones y desdichas. Empezó a ser construida en el año 295 por tropas imperiales, pero justo en el momento de su inauguración oficial, una gran riada arrasó toda la estructura original, obligando a iniciar de nuevo los trabajos desde los cimientos. A pesar de la tragedia, volvió a crecer con gran velocidad, pues la seguridad que brindaba la presencia de tropas militares logró atraer a los aldeanos de muchos pueblos cercanos. Desafortunadamente, sólo una década después un terrible incendio asoló la ciudad, acabando con miles y miles de personas que no pudieron escapar de las llamas. Cuando empezó a ser reconstruida dos años más tarde, su cementerio ya era mucho mayor que la zona habitada. En el año 331, fecha de la coronación de la dinastía Bram, Torda fue declarada capital y volvió a prosperar a gran velocidad. Pero la desventura golpeó de nuevo, esta vez bajo la forma de un terremoto que devastó casi dos tercios de las viviendas. Pocas horas después, la familia Bram desapareció bajo la Maldición de la polilla. Desde entonces, Torda ha sido reconstruida una y otra vez sólo para que cada cincuenta o cien años alguna catástrofe, siempre diferente, acabe con una gran parte de ella o de su población. La peste, un huracán, una plaga de insectos e incluso una lluvia de pequeños meteoros son sólo algunas de las calamidades que se han sucedido a lo largo de los años. Mientras muchos especulan qué nueva clase de desgracia puede azotar ahora la ciudad, los más pesimistas se preguntan por qué la gente se esfuerza en reconstruir una y otra vez una población que está condenada desde su nacimiento.

A pesar de las continuas desgracias, Torda sigue siendo el núcleo urbano más grande de Moth (puesto que el tamaño de Graven nunca ha sido confirmado oficialmente). Se trata de una urbe oscura, de arquitectura gótica y enormemente recargada. Está cuajada de callejones estrechos y oscuros por los que una persona puede perderse con facilidad. El centro antiguo pertenece a la nobleza y a las familias más adineradas, donde tienen viejas mansiones. Allí se encuentra el Castillo de Bier, hogar de los príncipes de Moth hasta que Lucer Grey se trasladara a Graven. Desde entonces, el gobernante de la ciudad es el duque Vasska Faivorich (Hechicero Nv 6, ♂), un poderoso brujo que pertenece paralelamente a la Orden de Magus y la de Yehudah.

La ciudad tiene tres enormes cementerios en las afueras. Los dos primeros, el Cementerio Viejo y el Nuevo Cementerio, son usados por la gente común; el tercero, llamado el Campo del Cielo, pertenece a la nobleza. Los tres están amurallados y permanecen cerrados por la noche, para evitar los saqueos de tumbas y por temor a las muchas supersticiones que circulan en torno a ellos. Y no es mala idea, ya que el Viejo Cementerio, de casi seis siglos de antigüedad, está plagado de criaturas y espectros que hasta el momento han logrado ocultar su presencia. Algunas de ellas (especialmente un grupo de Gouls) planean ahora mudarse al Nuevo Cementerio, lo que sin duda será problemático para la gente de la ciudad, dado que dicho lugar es mucho más transitado.

Torda es la única ciudad de Moth que alberga una tienda de objetos sobrenaturales de Sol Negro.

Graven

(¿Metrópolis?, número de habitantes desconocido)

La desconocida capital de Moth se ha convertido en una reciente leyenda para los habitantes del principado. Casi todo el mundo ya ha oído hablar de ella y son centenares quienes la han visitado, aparentemente por error. Sin embargo, nadie es capaz de ubicarla con exactitud y, por más que lo han intentando, les resulta imposible hallar el camino de regreso. El porqué resulta mucho más oscuro de lo que nadie imagina.

La verdad es que Graven no es una ciudad que exista en el mundo real, sino una gigantesca urbe que se está edificando en la Vigilia y que sirve como nexo con Gaïa. A veces, cuando la gente está viajando por Moth y se queda dormida, existe una remota posibilidad de que su consciencia sea atraída por Graven y, al despertar, se encuentren a las afueras de la ciudad. La manera más sencilla de conectar con ella es a través del Bosque Gehena; de ahí la creencia generalizada de que Graven está en algún lugar de dicha foresta.

El creador y señor de la ciudad es el Señor de las Pesadillas Malekith. Graven es su verdadero sueño; el proyecto más ambicioso que jamás ha llevado adelante. Con cada piedra que se coloca, con cada casa que levanta, el Príncipe de los Cuervos está un paso más cerca de manifestar la metrópolis oscura en el mundo real, logrando así una perfecta fusión entre la Vigilia y Gaïa como nunca ha existido hasta entonces. Si tiene éxito, podrá dominar un fragmento de la realidad como si se encontrase en su reino, incrementando sus poderes y su control del mundo un modo inconcebible.

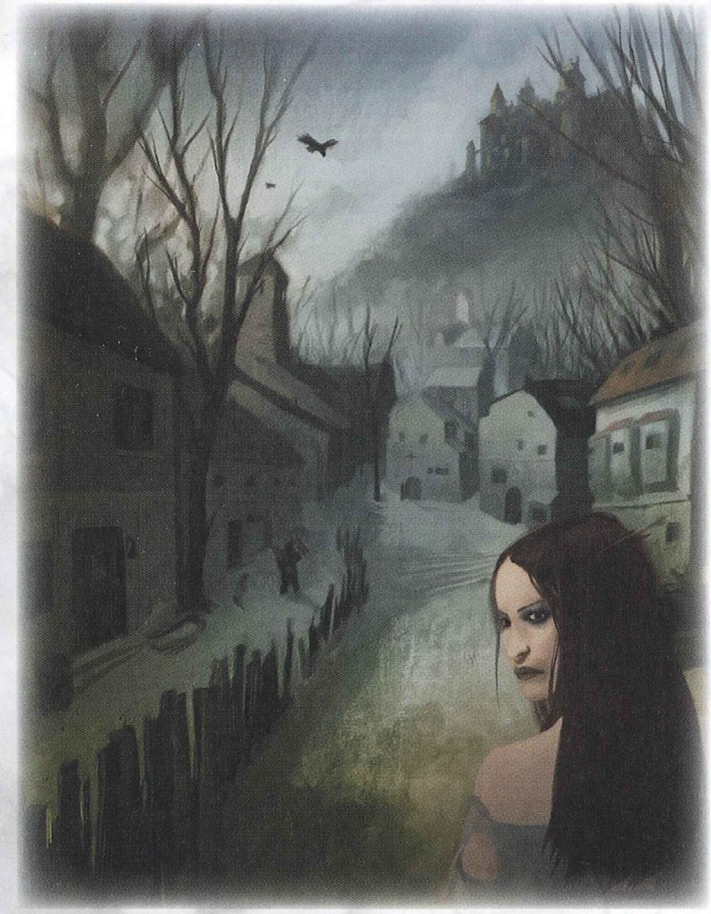
En apariencia, Graven es una ciudad colosal que se extiende allá donde alcanza la vista. La metrópolis toma como inspiración a Arkángel, sólo que posee una arquitectura mucho más oscura y retorcida. Sus edificios son siempre muy altos y recargados, con centenares de monumentos y lujos. No obstante, la naturaleza sobrenatural de Graven es capaz de alterar ligeramente la estructura de la ciudad, por lo que es posible que de un día para otro (o puede que sólo unas cuantas horas después), algunas calles tengan una estructura distinta. Por tanto nadie es capaz de hacer un mapa exacto de la ciudad, aunque parece que Graven está separada en siete sectores muy diferenciados: los barrios del mercado, la zona residencial, las mansiones (o barrios altos), la zona baja, los parques de la medianoche, las alcantarillas y el Castillo de Nix.

La gran mayoría de habitantes de Graven son soñadores que ignoran el secreto que se oculta tras la ciudad. Son personas corrientes, que no hacen más que vivir día a día sus vidas normales sin percatarse de que, con su mera presencia, ayudan a extender los límites de la metrópolis oscura. Actualmente, muchas entidades sobrenaturales de gran poder usan Graven como punto de encuentro, al igual que algunos dioses menores (que se ocultaron en la Vigilia tras la activación de la máquina de Rah) han decidido trasladarse hasta ella y hacerla su hogar. Por tanto, es imposible saber lo que alguien puede encontrar tras una esquina de Graven, o si el dueño de una mansión es mucho más de lo que en principio aparenta.

La enfermedad del sueño

Desde hace algo más de una década, un considerable número de habitantes de Moth está siendo presa de una extraña dolencia a la que la gente llama "la enfermedad del sueño". Los afectados se quedan plácidamente dormidos y no son capaces de despertar de ningún modo. A veces pueden permanecer así durante años, o incluso no volver despertar en absoluto. Cuando recobran la consciencia, ninguno recuerda absolutamente nada y a menudo se convierten en personas melancólicas y retraídas.

El origen de esta dolencia se debe a Graven, pues las consciencias oníricas de los soñadores son atrapadas por la ciudad de las pesadillas, y estos se convierten en sus habitantes, ayudando día a día a levantarla.



Las tenebrosas calles de la Villa de Tres Cruces

Villa de Tres Cruces

(Pueblo, 800+ habitantes)

Esta pequeña población, situada en la ladera exterior de la Cordillera Miürenheim al resguardo del viento en un entrante de la roca, está formada por apenas un centenar de antiguas casas y una gran catedral. Recibe su nombre por tres cruces de piedra que se encuentran a la entrada de la villa, formando un antiquísimo monumento. Hasta el momento, nadie ha sabido justificar el origen de su construcción o fecharlas con certeza, aunque es posible que daten de varios siglos antes de Cristo. Los habitantes de la aldea tienen sus propias teorías, pero más basadas en la superstición que en el conocimiento. Las pocas viviendas apenas son más que reducidas estancias de piedra de una sola planta, con una o dos habitaciones. La gran capilla es sin duda lo más moderno e impactante de la población, habiéndose construido hace poco más de un siglo. Sin embargo, ningún sacerdote ha permanecido demasiado tiempo en Tres Cruces. El padre Holgen, el primer cura que ofició en la región, se suicidó colgándose del campanario a las pocas semanas de llegar. Desde entonces, ningún otro religioso ha habitado la catedral más de uno o dos meses antes de salir corriendo o de morir en extraños accidentes. A pesar de todo, los habitantes de la villa son profundamente religiosos, por lo que al menos una vez al mes, un sacerdote de alguna comunidad cercana se acerca hasta Tres Cruces. De vez en cuando, el Monasterio de Stelea envía a un nuevo sacerdote, pero su destino no suele ser distinto del que han seguido todos los demás. En estos momentos, la capilla permanece cerrada a cal y canto desde hace más de diez años.

Sus gentes también son muy supersticiosas, costumbre que se ve potenciada por el hecho de que, en las noches sin luna más oscuras, las campanas de la catedral comienzan a sonar a medianoche sin que nadie las haga tañer. En estas ocasiones, los aldeanos se limitan a esparcir sal en las puertas y ventanas de sus casas, y a encerrarse en ellas hasta que llega de nuevo la mañana.

Ilustrado por Luis NCT

Dürgabenh
(Pueblo, 500+ habitantes)

Dürgabenh, en apariencia una pequeña aldea situada en los páramos al sureste de Gehena, oculta un secreto: Leopold (Hechicero Nv 3, ♂), su sacerdote local, es el líder de una secta de la que forman parte la mayoría de los aldeanos. Afirma ser la propia reencarnación de Cristo y lo demuestra con ocasionales milagros (los cuales no son más que meras ilusiones). A cambio de su presencia, exige a sus seguidores una fidelidad total y el ocasional sacrificio de los no creyentes. El sacerdote no quiere mostrarse al mundo hasta que, como él mismo dice, "una lengua de fuego baje del cielo y, cubriéndome como un aura, me indique que ha llegado el momento de redimir a los hombres". No está claro si Leopold es un loco o un timador, pero sus seguidores creen firmemente en él. Hidegart Ritza (Novel Nv 2, ♂), una noble de baja cuna que teóricamente está al mando de Dürgabenh, piensa que Leopold no es más que un aprovechado, aunque tanto ella como sus allegados se ven obligados a guardar silencio bajo amenazas. Por supuesto, ni la Iglesia ni las autoridades religiosas de la región conocen nada sobre las ideas del sacerdote, y lo ven simplemente como un párroco amable con una gran comunidad.

Tramas

Moth es un lugar dominado por fuerzas tenebrosas, por lo que el mero hecho de adentrarse en sus misteriosos parajes otorga infinitas posibilidades. Cada una de sus aldeas, por pequeña que sea, tiene una historia esperando, algo que sin lugar a dudas escapa a las posibilidades de sus habitantes y sólo los personajes podrán solucionar.

El reencuentro: Berkel Rosdale (Novel Nv 1, ♂) es un hombre próximo a los cuarenta. Hace casi veinte años que su mujer, embarazada, desapareció misteriosamente en el bosque de Gehena. Desde entonces, Berkel se ha centrado en los negocios, amasando un considerable capital. Recientemente un nuevo gobernante, Rasgrizt Fostell (Sombra Nv 6, ♂), ha llegado a la aldea de Berkel acompañado por algunos de sus auxiliares de confianza, entre los que se encuentra Lía (Hechicera Nv 5, ♀), su secretaria personal. Al verla, Berkel quedó fascinado, pues la joven posee un extraordinario parecido con su mujer. Lo más sorprendente es que tiene el mismo aspecto que cuando desapareció, como si para ella no hubiera pasado el tiempo. El hombre ha tratado en varias ocasiones de hablar con Lía, pero esta insiste en no conocerle. A pesar de todo, Berkel está convencido de que es su mujer y buscará a alguien que investigue lo sucedido, sin importarle lo que tenga que pagar. Lo que pretende es encontrar pruebas de que son la misma persona o, en su defecto, algo que le convenza de que Lía y su esposa no tienen nada que ver. Realmente ambas cosas son ciertas, ya que Lía es su hija. La joven nació en Graven, donde vivió y creció hasta hace poco, por lo que no sabe nada de su padre ni de lo que ocurrió. Si consiguen descubrir la verdad, la hija de Berkel podría guardar muchas sorpresas de última hora, pues por las extrañas condiciones de su nacimiento, es una mestiza entre el mundo de sueños del que viene y el real, y tiene la capacidad de entrar a voluntad en la Vigilia. Lía es en el fondo una joven agradable y de gran corazón, sólo que está ligeramente confundida y no sabe realmente qué creer.

La rebelión de la sal: Fadir al Dawla (ver *El hielo más frío* en Haufman) sigue buscando un método para conservar los alimentos, y esta vez ha pensado en la sal. En uno de sus viajes llegó hasta el Mar de Sal y, ayudado por un pequeño grupo de guardias y todo un ejército de trabajadores, se dispone ahora a iniciar la extracción y exportación masiva del elemento. Fadir asegura poseer un permiso y un contrato comercial de la mano del propio Lucer Grey. A los habitantes de la región poco les importa que el documento sea verdadero o una buena falsificación, ya que en ningún caso piensan permitir que un extranjero les robe la sal, incluso aunque la veta sea prácticamente inagotable. Dicen que de ese mar toman la sal para protegerse de monstruos y pesadillas, siendo un mal augurio que un visitante se la lleve y comercie con ella. Están dispuestos incluso a levantarse en armas para impedir que Al Dawla consiga sus objetivos. Por supuesto, Al Dawla se lo ha inventado todo y no tiene documento alguno.

El cartógrafo: Cesarion Atreo (Novel Nv 2, ♂), un rico investigador de Ilmora obsesionado con la cartografía, sueña con ser el primero en trazar mapas de las áreas desconocidas de Moth. Movido por esta persistente idea, lleva alrededor de un año preparando una expedición que le permita lograr su fin, pero para ello requiere unos guardaespaldas que no se asusten de las "paparruchas" con las que "sueñan" los aldeanos de la zona. Completamente escéptico, su objetivo es recorrer todo Gehena y los territorios noroccidentales.

Los "Goblins": No todo lo que sucede en Moth tiene necesariamente carácter sobrenatural, por más que a veces lo aparente. En la pequeña ciudad de Gorl, cerca de la Meseta de Somer, llevan algunos meses desapareciendo hermosas jóvenes, y todos los testigos afirman haber visto a demoníacas criaturas cometer los asaltos. A decir verdad, los secuestradores no tienen absolutamente nada de sobrenatural y no son más que un grupo de criminales provenientes de Dwänholf quienes desean explotar los miedos de los aldeanos para conseguir jovencitas que vender en el mercado negro como esclavas. Cínicamente, planean aparecer en la ciudad como un grupo de cazadores mercenarios, ofreciendo sus servicios a cambio de desorbitadas sumas. Por supuesto, si la población acepta contratarles, las desapariciones irán descendiendo hasta que finalmente aseguren haber acabado con el problema. Naturalmente, explicarán que ha sido "demasiado tarde" para las jóvenes infortunadas.

Arquetipos genéricos de Moth

A continuación se expone un prototipo de un Zigeuner tradicional. La siguiente ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Viajero Les Zigeuner
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 60; **Pv** 90; **TA** No; **HA** 50; **HE** 65; **Armas** Daga; **Daño** 30
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 5 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 40, Atletismo 20, Montar 20, Nadar 20, Saltar 10, Trepar 15, Persuasión 40, Cerrajería 10, Disfraz 10, Ocultarse 10, Robo 20, Sigilo 15, Advertir 20, Buscar 15, Ocultismo 25, Tasación 15, Baile 25, Música 10, Trucos de manos 25.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Clase media /Clase baja: Montar +10, Trepar +10, Advertir +15, Rastrear +10, Herbolaria +15, Ocultismo (mitos locales) +10, Frialdad +10.
Zigeuner: Montar +10, Trepar +10, Advertir +10, Herbolaria +5, Animales +5, Persuasión +10, Tasación +10, Ocultismo (mitos locales) +20.
Nobleza: Montar +10, Advertir +10, Herbolaria +10, Ocultismo (mitos locales) +15, Frialdad +10, Liderazgo +15, Intimidar +10.

Tabla 15: Moth

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-25	Clase baja	La ropa puesta, comida silvestre para un par de días, una colección de bolsas y saquitos de diversos elementos empleados como falsos amuletos de la suerte . 2 MC.
26-70	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, algunos objetos personales y varios amuletos falsos. 70 MP.
71-90	Zigeuner	La ropa puesta, comida silvestre para un par de días, un animal de compañía (perro, cabra, caballo), una mochila con objetos para el comercio. 50 MP.
91-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, una montura, un par de armas, comida para una semana, una mochila con algunos objetos personales, un colgante de la suerte personalizado (también falso). 60 MO.

DWÄNHOLF

Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 2.800.000
Etnias principales: Asher (22%), zínner (19%) tayahar (16%), vildianos (15%), ryuan (11%), aion (7%), daevar (6%), norne (4%).
Forma de gobierno: Varía (cada ciudad tiene su propio Gobierno).
Idiomas: Tarazv, Latín (minoritario).
Religión: Cristianismo, Hijos de Judas, Culto a los Ascendidos.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Dwanense.
Bandera: Un ancla sobre un fondo morado.
Nombres masculinos: Adelheid, Cornelis, Ernst, Frits, Godfried, Jozua, Kort, Laurens, Nicolaas, Pieter, Rembrandt, Ruben, Siemen, Stefanus, Valentijn.
Nombres femeninos: Aleida, Ans, Carolien, Gisela, Hadewych, Katrien, Liesje, Lijsbeth, Maartje, Marja, Mieke, Myrthe, Renate, Sanne, Theria, Willemina.
Apellidos: Ampte, Breed, Buckout, Conklin, Dag, De Graff, Devenpeck, Haswell, Hogarth, Lansing, Mesick, Ostrander, Spoor, Van Keuren, Van Schoonhoven, Vanderspeigle, Westerveldt.

La gran mayoría de individuos consideran Dwänholf una tierra llena de ladrones y criminales, en la que las personas decentes escasean tanto como la moral y los principios. Muy probablemente, gran parte de todo eso no sea más que la verdad.

Dwänholf es el principado más oriental del norte del Viejo Continente. Es una tierra poco fértil, llena de pantanos y páramos, especialmente en las zonas interiores que limitan con Moth y Hendell. El mal clima es constante, y tanto las lluvias torrenciales como los fuertes vendavales son comunes. La mayor parte de la población se concentra en su costa, donde hay grandes e importantes puertos que son un hervidero de personas y mercancías de todas partes. El resto del país tiene muchos menos habitantes y sus ciudades interiores son de menor tamaño e importancia.

Sin demasiados recursos naturales, buenas tierras de cultivo o una próspera manufactura, Dwänholf no es una nación que destaque por su economía. Por ello, un gran porcentaje de sus gentes son mercenarios, piratas o criminales de cualquier clase, que se aseguran de sobrevivir abusando o aprovechándose de los demás.

Dwänholf lleva más de un siglo sin un único gobernante. Oficialmente, el principado ha sido regido por un consejo de treinta y dos nobles y burgueses, que tomaban las decisiones más relevantes. No obstante, en la práctica siempre ha existido un profundo descontrol y cada zona, ciudad o territorio es regido por multitud de señores que se pelean por incrementar su poder e influencia. Consecuentemente, el principado no tiene ejército propio, sino varias decenas de grupos armados que sirven a los diferentes señores. La figura más controvertida del principado es el cuarto Señor de la Guerra. Aunque es poco posible asegurar que resida en Dwänholf, lo que sí es cierto es que sus huestes son más numerosas aquí que en ningún otro lugar.

La caída de Abel ha hecho que muchos de los habitantes de Dwänholf vean una oportunidad única para incrementar su fortuna o poder personal. Si ya existía poco control, el caos ha estallado entre la población y muchos señores del crimen se han convertido en los dueños de varias ciudades o pueblos. Un grupo de nobles y burgueses ha declarado públicamente que ya no forma parte del Imperio, e intenta retomar el control de la costa con el sueño de convertir Dwänholf en una nación fuerte y unificada.

Cultura y sociedad

La vida en Dwänholf nunca ha sido fácil. Es una tierra donde la pobreza impera y la amabilidad o la confianza son un lujo que nadie puede permitirse. En consecuencia, la gente se ve habitualmente obligada a aprovecharse como pueda de los demás, e incluso los niños están familiarizados con el robo y la estafa a su más tierna edad. En más de un sentido, la regla de que el fuerte manda sobre el débil es un principio fundamental en esta tierra, aunque a menudo la astucia o la picardía tienen tanto o más valor.

En Dwänholf no existe más clase social que el dinero o el poder. Títulos u honores, mientras no vayan acompañados de fuerza, no son más valiosos que unas míseras monedas de bronce. La gente tiene por lo general un nivel cultural bajo y suele ser poco frecuente que sepan incluso leer o escribir. Aunque el crimen y la delincuencia sean comunes, eso no significa que un gran número de personas no se esfuercen en llevar una vida honrada y trabajar para ganarse el pan. Se trata en su mayoría de artesanos, agricultores o pequeños comerciantes, quienes a fin de cuentas son quienes permiten que las cosas sigan adelante. Los mayores ingresos provienen de la piratería y del comercio de mercancías robadas; Dwänholf tiene el mayor mercado negro del mundo, que aprovecha para vender productos a muy bajo precio a la Costa de Comercio. Irónicamente hay muy pocos o ningún impuesto, pero por el contrario es habitual el pago de ciertas cantidades a las mafias locales como protección.

Las ciudades suelen estar regidas por unos cuantos nobles o burgueses de relevancia, que a su vez controlan los bajos fondos o las mafias. Hace poco, algunos señores del crimen se han hecho oficialmente con el control de algunas urbes, deponiendo a sus antiguos señores y convirtiéndose en las máximas autoridades.

Por lógica, resulta poco seguro vivir en estas tierras, ya que el bandolerismo, los asaltos y el pillaje son extremadamente comunes. Los extranjeros son siempre bienvenidos, pues los nativos los consideran poco más que una fuente de ingresos fácil a la que robar o estafar.

Afrontar lo sobrenatural

Que existe lo sobrenatural no es ningún secreto para los habitantes de Dwänholf y, aunque han aprendido a temer dichas capacidades, no las consideran mucho peores que la chusma y los criminales con los que tratan comúnmente. Aun sin ser algo común, la mayoría de personas sabe que hay individuos dotados de poderes extraordinarios. Muchas mafias y señores del crimen consideran que las habilidades sobrenaturales son una baza de poder importante, y tratan de contratar agentes y subordinados que las posean. De todos modos, se cuidan de que no se vuelvan demasiado populares o conocidas, por miedo de atraer la atención de la Inquisición y producir una caza de brujos a gran escala que sea contraproducente para ellos.

Historia de Dwänholf

Dwänholf fue originariamente una confederación de ciudades costeras que se unieron con el fin de crear un gran núcleo comercial que controlase el paso de mercancías de más allá del Océano de los Niños. Las urbes eran una mezcolanza de diversas razas, que durante la Era del Caos obtuvieron una considerable importancia en toda Gaïa. Pronto atrajeron la atención de la metrópolis Duk´zarist Mnemósite, que se encontraba en las tierras interiores. Los Duk´zarist iniciaron un paulatino acercamiento a los puertos, logrando una inusual integración con las comunidades costeras. Seiscientos años antes de Cristo, surgió una controversia entre estos y los Sylvain de la zona, que provocó varios enfrentamientos armados. El conflicto, al que se sumaron también otras razas, no tardó en alcanzar mayores proporciones y no fueron pocos los que llegaron a temer que pudiera tratarse del desencadenante de la segunda Guerra de la Oscuridad. Así, las ciudades de la Costa de Pelegrí se dividieron en una fraticida guerra civil que durante más de dos décadas desgarró a sus habitantes. El enfrentamiento, que recibió el nombre de las Guerras de Pelegrí, terminó abruptamente cuando, por causas desconocidas, la ciudad de Mnemósite desapareció sin dejar rastro alguno. En cualquier caso, la unidad de los puertos se había quebrado y la costa se fue sumiendo poco a poco en la corrupción.

Al llegar la era del Mesías, las urbes de mayoría humana se unieron a los Reinos Santos expulsando de ellas al resto de razas, acontecimiento que incrementó aún más la tensión en la costa. Tras serios altercados y casi dos siglos de continuos problemas, al iniciarse la Guerra de Dios, las ciudades de la Costa de Pelegrí acabaron siendo arrasadas por las ciudadelas flotantes de los Duk´zarist y los Raidivah de Judas. Durante la posguerra, todo quedó sumido en el caos más absoluto, dando comienzo unos días oscuros de odio racial y exterminios. Poco a poco,

el número de Jayán, Sylvain, Duk´zarist y otras razas fue aumentando considerablemente, a causa de las migraciones de aquellos que se retiraban de las fuerzas imperiales que unificaban el continente por el este. Cuando finalmente el Sacro Santo Imperio entró en el territorio en el año 255, se encontró con un conflicto de tremendas proporciones para el que no estaba realmente preparado. Tras casi un año de sangrientos enfrentamientos, Abel consiguió una victoria definitiva en la Batalla de las Memorias, donde las últimas criaturas sobrenaturales se aliaron inútilmente para detener el avance del hombre. Dándose cuenta de que con la influencia de la máquina de Rah estaban condenados, los cinco líderes de los ejércitos se reunieron para formar Samael, convirtiéndose en los Ángeles Caídos originarios, tras lo que dispersaron a los pocos supervivientes y se ocultaron de los ojos del hombre.

Pero la victoria había sido muy costosa para Zhorne, tanto en número de vidas como moralmente. Dándose cuenta de que carecía de la mano de obra necesaria para llevar a cabo la reconstrucción, promulgó una amnistía para todos aquellos presos del Imperio que aceptaran trabajar en Dwänholf durante diez años. Dicha ley provocó un masivo número de inmigrantes, muchos de los cuales decidieron quedarse a vivir allí tras finalizar su trabajo. Poco a poco se fue perfilando como un principado comercial, centrado en la reconstrucción de los puertos de la Costa de Pelegrí. Debido a las dificultades que representaba mantener un orden único en toda la zona, el Emperador nombró a varios nobles como comendadores imperiales que se ocupasen de supervisar los puertos, quienes con el paso de los años formarían un Consejo que dirigiría el principado. De ese modo, lenta pero inexorablemente, Dwänholf se convirtió en la tierra que es hoy en día.

Los últimos siglos han supuesto muy pocos cambios en el principado. Relegados a un segundo puesto comercial a causa del enorme poder económico de la Costa de Comercio, la influencia de los señores-pirata ha ido paulatinamente en aumento hasta convertirse en una fuerza indispensable para la economía de la nación. No obstante, la historia reciente del principado ha sido muy turbulenta, incluso antes de la caída del Imperio. Hace menos de cinco años, Phaion acusó al gobierno de Dwänholf de apoyar abiertamente la piratería y el saqueo, iniciando una pequeña guerra que tuvo que ser detenida por la Sombra del Emperador. Usando las batallas como excusa, los agentes de Phaion consiguieron infiltrarse en las ciudades y capturar a varios Reyes Piratas, causando cierta conmoción en el equilibrio de poder de Dwänholf. Tras la caída de Abel, la situación se ha vuelto caótica al hacerse varios señores del crimen con el control de muchas ciudades, al mismo tiempo que un importante grupo de nobles y burgueses trata de retomar el control de los puertos.

Accidentes geográficos relevantes

Devastadas durante las antiguas Guerras de Pelegrí, las zonas interiores de Dwänholf se caracterizan por ser unas tierras oscuras, llenas de pantanos y desolados páramos que se extienden allá donde los ojos alcanzan a ver. Por el contrario, su costa es rica y productiva, con multitud de grandes playas y frondosa vegetación.

Costa de Pelegrí: Situada en el sur del principado, la costa de Pelegrí es el litoral que limita con el Mar Oriental. Es una zona repleta de caladeros, que proporciona considerables facilidades a los barcos que quieren detenerse en alguno de sus muchos puertos. También es conocida por sus fuertes huracanes, que cada dos o tres años arrasan la costa violentamente.

Meseta de Somer (Zona oriental): La zona oriental de la Meseta de Somer es igual de fértil que la de Moth, salvo que carece de sus oscuros pantanos. Por el contrario, está afectada por fuertes corrientes de viento provenientes del este, que han erosionado gran parte de la meseta y formado peligrosos desfiladeros. Viajar por ellos resulta arriesgado, ya que los desprendimientos son constantes e imprevistos. Al igual que en la parte occidental, hay numerosos pueblos independientes situados a lo largo de todo Somer. La zona es conocida por ser un hervidero de bandidos y salteadores, que se aprovechan como pueden de los aldeanos.

La Llaga del Mártir: En lo más profundo de las tierras interiores de Dwänholf se encuentra una inmensa grieta, conocida como La Llaga del Mártir. Con cerca de trescientos kilómetros de longitud y una separación de un borde a otro de casi cien metros, parte en dos el principado obligando a los viajeros a realizar grandes desvíos para evitarla. Es extremadamente profunda, tanto que hay zonas en las que resulta difícil ver el fondo. Parece que toda su base está poblada de una tupida vegetación realmente anómala en la región. Más parecida a una espesa jungla tropical que a los fríos bosques del norte, el lugar es un hervidero de leyendas de todo tipo. De hecho, recibe el nombre de La Llaga del Mártir porque en la antigüedad existía la costumbre de arrojar a una joven doncella a su interior como sacrificio, con la esperanza de calmar a los supuestos espíritus de la naturaleza que moraban en el fondo. Son muchos los rumores que corren sobre la selva, aunque el más extendido es que la propia vegetación está viva y devora a todos los extraños que entran en ella. Cierto o no, parece ser que La Llaga contiene numerosas plantas exóticas de desorbitado valor para herbolarios y alquimistas que sólo crecen en su interior. No existe una manera sencilla de bajar hasta la zona inferior, salvo descender directamente por la pared de rocas usando cuerdas y equipo de escalada, cosa que no resulta fácil a causa de los constantes desprendimientos.

Nadie sabe cuándo o cómo se originó con seguridad, pero los historiadores opinan que surgió al finalizar las Guerras de Pelegrí, muy cerca de donde estaba ubicada la ciudad de Mnemósite. Si guarda o no relación con esta o con su desaparición, depende sólo de a cual de las viejas historias atiendas.

Bosque Barachesi: Este bosque limita con la frontera de Hendell, haciendo las veces de barrera natural con el principado norteño. Barachesi es conocido por su variada fauna y los muchos animales salvajes que pululan por el, lo que en el pasado atrajo la atención de varias familias nobles de Phaion, que viajaban hasta aquí con la intención de usarlo como coto de caza. Hace sólo unos años, la foresta ha comenzado a pudrirse inexplicablemente, y cada vez un mayor número de árboles mueren como si sus raíces se estuvieran quedando sin nutrientes.

Pantano Negro: Esta ciénaga recibe su nombre del color de la tierra, que varía desde un oscuro verde grisáceo hasta el negro más profundo, dando casi la sensación de estar quemada. La superficie del pantano supone su principal peligro, ya que es porosa en su superficie y casi impermeable a varios metros de profundidad, lo que produce que las aguas de la lluvia y los deshielos se mezclen dando lugar a una inmensa bañera de espeso barro. En épocas especialmente frías y secas, el terreno es lo suficientemente denso para caminar sobre él con dificultad; pero cuando está húmedo, se convierte en una trampa mortal. Innumerables viajeros, algunos incluso con sus carros y caballos, se han hundido bajo la espesa capa de cieno. Esta característica lo convierte en el lugar perfecto para que los bandidos y saqueadores de la región puedan deshacerse con facilidad de cuerpos u objetos de los que pretendan desembarazarse. Es difícil suponer cuántos cadáveres se ocultarán en las profundidades del oscuro barrizal. La región apenas está habitada por animales, aparte de unos pocos insectos o reptiles de pequeño tamaño. En la práctica no sería complicado afirmar con seguridad que el Pantano Negro, más que una ciénaga al uso, es un inmenso y profundo charco de barro.

Bosque Alegre: De manera muy distinta a lo que su nombre sugiere, Bosque Alegre es una oscura masa de árboles que muchos contrabandistas y ladrones emplean como almacén temporal para las mercancías que se sustraen de Phaion. Quien penetre mucho en la espesura tiene que tener mucho cuidado de donde se mete, o de lo contrario se arriesga a un enfrentamiento indeseado.

Aunque sólo es un rumor, parece ser que en las zonas más recónditas de la espesura hay ruinas no humanas que se remontan a la era de esplendor de la Costa de Pelegrí. El lugar está sellado por Tol Rauko, que mantiene una pequeña guarnición en la zona para asegurarse de que no sean saqueadas.

Páramo de las Memorias: Escenario del último gran conflicto entre los seres sobrenaturales y las tropas del Imperio, esta gran planicie se encuentra consumida por el poder desencadenado en ella. Sorprendentemente, apenas quedan rastros del brutal conflicto en la Vigilia, pese a que a veces los Nephilim que pasan por esta zona tienen visiones del pasado, y en ocasiones pueden incluso entrever escenas de la terrible batalla que se libró.

Lugares de interés

La mayoría de las ciudades de Dwänholf se aglutinan en la zona costera, siendo mucho más infrecuentes en el interior. También hay multitud de ruinas de épocas anteriores, aunque la mayoría de ellas se encuentran del todo devastadas por los continuos conflictos que ha sufrido la región.

Puerto de Tibas

(Metrópolis, 82.000+ habitantes)

Aun sin ser la capital, Tibas es la ciudad más poblada de todo Dwänholf. Se trata de un puerto muy antiguo, reconstruido sobre unas grandes ruinas que quedaron tras la Guerra de Dios. Ostentosa y recargada en sus orígenes, Tibas ha ido sumiéndose poco a poco en la decadencia hasta no ser más que una sombra de lo que fue. Calles sucias repletas de pobres, pedigüeños y borrachos son su sello inconfundible. Por el continuo tráfico de mercancías robadas y su mercado negro, hay quienes prácticamente la consideran una ciudad de libre comercio, aunque oficialmente siga formando parte del principado.

La urbe ha sido siempre gobernada por los Cuatro Señores, un consejo de familias nobles y burguesas que ha logrado mantener el poder en esta época caótica gracias a su control de los bajos fondos y sus contactos con Sol Negro. Las cuatro familias que en la actualidad ostentan dicho título son los Von Malakai, los barones de Somer, los señores de Raveola y el Marqués de Radfest. Gracias a su poder económico, son los principales promotores de la independencia de Dwänholf, y tratan de extender su influencia sobre otras ciudades.

La presencia de Samael en Tibas es considerable, especialmente de D´Anjayni, que influyen sutilmente en la mayoría de transacciones de los bajos fondos.

Puerto Rue

(Metrópolis, 76.000+ habitantes)

Conocida como "la ciudad de los piratas", Rue es el único puerto del mundo que rivaliza con la isla Ojo del Huracán por el gran número de corsarios y bucaneros que habitan en ella. La ciudad posee unos muelles inmensos, repletos de todo tipo de locales en los que es virtualmente posible encontrar cualquier clase de perversión si el precio a pagar es suficiente. En consecuencia, la mayoría viaja hasta Rue para vender sus mercancías robadas y disfrutar de sus ganancias.

Caminar por Rue aparentando ser extranjero o mostrando opulencia puede ser un peligro mortal, pues los asaltantes no dudan ni un instante en matar o robar a cualquiera. La guardia de la ciudad es corrupta o cobarde, por lo que contar con el apoyo de la ley es casi imposible sin dinero.

Hasta hace poco el puerto era gobernado por un consejo de doce Reyes Piratas, pero sólo unos años atrás la ciudad entró en un estado de caos y descontrol cuando un grupo de agentes de las fuerzas especiales de Phaion asesinaron o secuestraron a siete de ellos. Los supervivientes empezaron a combatir por acaparar el control, hasta que una misteriosa figura llamada Balthasar Dux, una especie de legendario señor del crimen al que nadie ha visto jamás, los unificó a todos bajo su mando. Ahora, el enigmático Dux ejerce un sutil control sobre la anárquica ciudad, y se ha convertido en el principal antagonista de la alianza de los Cuatro Señores.



Una ladrona de Dwänholf

Rue es hogar de otras muchas historias extrañas, entre las que destaca la del Buscador de Eternidad, una especie de sombrío hombre del saco que lleva siglos preservando su vida gracias a la esencia que roba a los demás. Para un amplio sector de la población, incluidos los propios criminales, muchas de las desapariciones misteriosas que ocurren por los barrios bajos se le atribuyen a él.

Mnemósite

(Metrópolis, sin habitantes)

La antigua ciudad de Mnemósite se encuentra enterrada en las profundidades de la tierra, a escasos kilómetros de La Llaga del Mártir. Su historia y descripción aparecen con detalle en el Capítulo de *Cuentos de Gaïa* de este mismo libro.

Pragna

(Ciudad, 27.000+ habitantes)

Ubicada en la ladera de una montaña, cerca de La Llaga del Mártir, Pragna es una pequeña urbe con muchos siglos de historia, pues es la única urbe del principado que sobrevivió a la Guerra de Dios. Por su extraña distribución, es un verdadero laberinto de escaleras y callejones que suben y bajan de un lado a otro sin sentido aparente.

La especialidad de la ciudad es el contrabando de mercancías de la Costa de Comercio, aunque también es un habitual punto de reunión para mercenarios de todo tipo. El actual gobernante es Karlen "un ojo" Braxtus (Guerrero Nv 5, ♂), un antiguo mercenario de renombre que se ha convertido en el señor del crimen local tras acabar con el consejo de nobles y con sus propios señores.

Monasterio de Kirion

(Edificación, 100+ habitantes)

Bajo la fachada de un simple monasterio, Kirion esconde una de las mejores escuelas de asesinos de toda Gaïa. Cualquiera que tenga dinero suficiente para pagar sus elevadas tarifas puede entrar en el y aprender innumerables maneras de acabar con la vida, desde los más extraños venenos a las más oscuras habilidades del Ki.

Desde su creación dos siglos atrás a manos de un asesino retirado, Kirion decidió permanecer neutral a cualquier acontecimiento político, por lo que la relación que mantienen con sus alumnos es completamente profesional. Una vez que dejan el monasterio, rompen completamente sus lazos con la academia y son libres de hacer lo que quieran con los conocimientos que les han impartido. Actualmente, aunque hay más de veinte profesores especializados en distintos campos, la rectora de la escuela es una sensual mujer llamada Aramis Malik (Asesino Nv 8, ♀). Aramis, una asesina legendaria, tiene la mitad izquierda de su cara horriblemente abrasada tras un enfrentamiento con una agente de Selene, por lo que guarda un profundo resentimiento contra la hermandad.

Puerto Ánfora

(Ciudad, 29.000+ habitantes)

Muy probablemente, Ánfora sea la única ciudad de Dwänholf que no está infestada de criminales. Se trata de un puerto floreciente que aprovecha su situación privilegiada, cerca de importantes caladeros de pesca, para conseguir suficientes capturas con las que proveer de pescado salado al resto de ciudades circundantes.

La razón de que Ánfora esté libre de criminales es gracias al burgomaestre de la ciudad, el conde Barion Montego (Novel Nv 4, ♂), quien se ha impuesto a sí mismo la meta de mantener su ciudad libre de toda clase de escoria. Gracias a su enorme fortuna personal, contrata a mercenarios de todas partes para mantener el orden. Montego ha descubierto recientemente la existencia de miembros de Samael en Ánfora y, siendo un hombre muy práctico, ha establecido una alianza con el Arconte local para que la organización le apoye en secreto.

Ilustrado por Salvador Espín

Enkido

(Fortaleza, 15.000+ habitantes)

Enkido es una de las mayores fortalezas del cuarto Señor de la Guerra. Se encuentra situada en la costa norte del principado, siendo a la vez un importante puerto militar en el que se almacenan varios centenares de barcos pertenecientes a la armada de la Sombra del Emperador. Su construcción es muy desconcertante, pues se separa en dos partes distintas. El baluarte en sí está en un acantilado, rodeado por grandes murallas, mientras que el puerto se encuentra al pie de la pared de rocas, rodeado por grandes esclusas. Uniendo ambas construcciones, hay un intrincado sistema de escaleras y ascensores.

Enkido es autosuficiente y tolera a escasos visitantes ajenos a la Sombra. Se requiere un permiso explícito para entrar, y en ningún caso una persona puede permanecer en su interior más de una semana. Los visitantes más habituales son comerciantes que proveen a la fortaleza de todos los productos que esta pueda necesitar.

Nadie en Dwänholf sabe exactamente qué pretenden los soldados de Enkido, pero no por ello se sienten tranquilos con una gran fuerza militar en su territorio sin movimiento aparente.

El señor de la fortaleza es Edmond Darokin (Tecnicista Nv 8, ♂), uno de los cuatro grandes generales de la Sombra. Edmond parece ser excepcionalmente importante, pues se rumorea que es uno de los pocos que sabe cómo contactar con el cuarto Señor de la Guerra.

Terrasanta

(Metrópolis, 121.000+ habitantes)

Terrasanta es la gran capital de Dwänholf y también su ciudad principal. Construida sobre unas viejas ruinas de origen desconocido, la urbe se ha convertido en el lugar más lujoso del principado. Aunque existe una enorme corrupción, el crimen no se encuentra extendido tan abiertamente como en los puertos, gracias al control que los ricos burgueses ejercen sobre los bajos fondos. En realidad, toda la ciudad se encuentra controlada de un modo u otro por Sol Negro, pues la organización es la que durante años ha invertido grandes cantidades de dinero en asegurar la prosperidad de Terrasanta. Consecuentemente, goza de grandes adelantos, como calles pavimentadas y farolas de lampydirae, al igual que posee una hermosa arquitectura llena de lujosos elementos decorativos.

En la ciudad conviven varios miembros de Samael, al igual que hay una pequeña rama de la Orden de Magus. Naturalmente, existen multitud de laboratorios secretos de experimentación, desarrollando nuevas armas nigrománticas. Los más importantes se encuentran edificados sobre la zona central de las antiguas ruinas que se usaron como base para levantar la ciudad.



El oscuro destino de Terrasanta

El fin de Terrasanta

La existencia de Terrasanta está a punto de llegar a su fin. Hace pocos días, un accidente durante un experimento ha hecho que el complejo sistema de seguridad de los laboratorios de Sol Negro se desactive, liberando repentinamente a las criaturas que se encontraban en su interior. Al parecer, todo lo ha causado por error un equipo de elite de la familia Steiner, que buscaba pruebas de las monstruosidades que estaba cometiendo su organización. Aterrados por lo que este acontecimiento podría conllevar, los investigadores de Sol Negro han activado un sistema sobrenatural de contención que bloquea cualquier salida de la ciudad, salvo las rutas secretas que la organización tiene preparadas. Por ello, la población va a quedar atrapada en Terrasanta, presa de una horda de muertos vivientes y otras monstruosidades, hasta ser completamente exterminada. Sólo es cuestión de horas que una masacre como no se ha visto en décadas dé comienzo.

Para empeorar las cosas, un alto investigador de Sol Negro llamado Serguei Colbert (Novel Nv 7, ♂), se encontraba dando los toques finales a uno de los proyectos más ambiciosos: Ragnarok, un arma viviente de descomunal poder que en comparación hace palidecer incluso a los Raziel. Por suerte, aún permanece en los laboratorios, pero con toda probabilidad también se liberará pronto.

Así las cosas, no son pocos los poderes que se van a poner en marcha en Terrasanta con muy diversos objetivos, mientras Sol Negro se esfuerza en destruir completamente la ciudad para borrar todo rastro de su intervención. Entre otros, se encuentran miembros de Samael y la Orden de Magus que tratarán de escapar de la ciudad condenada, o Locerot Greim (Sombra Nv 8, ♂), uno de los más prominentes cuervos de Wissenschaft, quien lleva algún tiempo en Terrasanta tratando de hacerse con la copia incompleta del Libro de los Muertos que, muy posiblemente, se halla en alguna parte de los laboratorios.

Ilustrado por Salvador Espín

Otras poblaciones: *Lukka, Anateri.*

Tramas

Con bandas criminales en cada rincón y una gran necesidad de mercenarios, Dwänholf tiene muchas opciones para introducir a los personajes en diversas aventuras. Es posible que se enrolen en alguna de las embarcaciones pirata, sean contratados para realizar (o impedir) algún negocio sucio, o simplemente decidan visitar el prominente mercado negro del principado. También podrían intervenir en la lucha de poder existente entre los Reyes Piratas y la alianza de los Cuatro Señores, o relacionarse con el ancestral misterio de Mnemósite. Por supuesto, no hay que olvidar a Terrasanta y todas las posibilidades que otorga; los personajes podrían encontrarse visitándola cuando el horror se desencadene, y deberán encontrar una manera de escapar o sobrevivir.

Pirata fantasma: En los últimos meses circulan extraños rumores en toda la costa y los puertos del país. Se dice que hay un barco fantasma que está atacando muchas embarcaciones, sin importar su procedencia o facción. Medio destrozado y con sus velas hechas jirones, aparece entre la niebla y casi nunca deja supervivientes. Ni siquiera los Reyes Piratas de Rue saben cuál es el misterio de esta embarcación, pero ansían poseerla, convencidos de que su naturaleza es mucho más terrenal que fantasmal; si se hiciesen con ella, quizás podrían superar finalmente a los señores de Ojo del Huracán. Por eso, un enviado del propio Dux, Maltus Acab (Asesino Nv 4, ♂), está reclutando una tripulación en Puerto Rue para buscar y perseguir el barco fantasma. El plan de los Reyes Piratas no consiste en hundirlo, sino en apoderarse de él intacto y hacerse con sus poderes. Por eso mismo, no pueden permitir que se filtre información alguna sobre lo que planean. Una vez que logren su objetivo, acabarán con todos los marinos y mercenarios contratados (esa es la causa de que no usen a sus propios hombres). Cuando toda la tripulación esté enrolada, se les proporcionará un barco completamente armado y preparado para un abordaje, pero sin cañones ni otros elementos que pudieran dañar o destruir el objetivo. Maltus también irá a bordo como capitán, para supervisar que todo se desarrolle adecuadamente.

Tal y como los Reyes Piratas han supuesto, el barco es algo real, un antiguo navío pirata que se perdió en la Vigilia durante tanto tiempo que la propia embarcación, así como todos sus tripulantes, quedaron imbuidos por las tinieblas que inundan esas aguas. Ahora sirven al Príncipe de los Cuervos, tratando de extender el miedo a lo sobrenatural entre toda la gente de la región.

Arquetipos genéricos de Dwänholf

A continuación se exponen prototipos de personajes genéricos de Dwänholf. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Guardia de Dwänholf

Categoría Guerrero; **Nivel** 0
Turno 45/35; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 55; **HP** 55; **Armas** Espada corta; **Daño** 45
AGI: 5 DES: 6 CON: 5 FUE: 6 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 10, Nadar 20, Advertir 20, Buscar 10, Proezas de fuerza 35, Resistir el dolor 10.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 20, RP 20.

Pirata

Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 1
Turno 60/50; **Pv** 95; **TA** Cuero; **HA** 70; **HE** 70; **Armas** Sable; **Daño** 50
AGI: 7 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 25, Nadar 40, Saltar 20, Trepar 35, Intimidar 10, Robo 10, Advertir 25, Buscar 15, Navegación 15, Frialdad 5, Proezas de fuerza 15, Resistir el dolor 5, Trucos de manos 20.
Especial: Tabla de armas de Pirata
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Señor Pirata

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 4
Turno 95/85/75; **Pv** 125; **TA** Cuero; **HA** 110; **HE** 115; **Armas** Sable / Pistola; **Daño** 50/60
AGI: 7 DES: 8 CON: 6 FUE: 7 PER: 7 INT: 7 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 65, Atletismo 50, Nadar 45, Saltar 55, Trepar 15, Estilo 65, Intimidar 20, Liderazgo 25, Persuasión 15, Robo 20, Advertir 25, Buscar 15, Navegación 55, Tasación 15, Trucos de manos 60.
Especial: Tabla de armas de Pirata
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase pobre: Nadar +10, Intimidar +15, Persuasión +5, Advertir +15, Navegación +10, Ocultarse +10, Robo +10, Sigilo +5.
Clase adinerada: Nadar +10, Intimidar +10, Persuasión +20, Advertir +10, Liderazgo +10, Robo +5, Tasación +15.

Tabla 16: Dwänholf

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Clase pobre	La ropa puesta, comida para un par de días, algunos objetos personales sin valor. 4 MC.
31-85	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma o un juego de ganzúas, una bolsa con objetos personales. 50 MP.
85-100	Clase adinerada	Varias mudas de ropa, un par de armas, un caballo, una falsificación de algún documento sencillo o un pequeño objeto de valor, algunos objetos personales en un baúl con doble fondo. 60 MO.



Sergei Ogata, Señor Pirata de Dwänholf

Ilustrado por Salvador Espín

LA COSTA DE COMERCIO

La Costa de Comercio está compuesta por los principados que se extienden por el litoral norte del Mar Interior y parte del Mar Oriental. El clima y la vegetación locales son mediterráneos y la comarca entera está llena de vegetación fértil y frondosos bosques.

Dotada de enormes recursos naturales y una muy potente economía, la zona recibe este nombre por controlar una tercera parte de todas las transacciones comerciales que se realizan en Gaïa. Gabriel y Phaion, las dos naciones que la forman, se han visto inmersas en los últimos años en una desesperada carrera por ser la referencia cultural y económica del mundo entero.

La Costa de Comercio se unificó bajo el mandato del hombre en la era del Mesías, convirtiéndose en el Reino Santo del Apóstol Joachim. Durante este periodo se transformó en una de las zonas más ricas e influyentes. En consecuencia, al acabar la Guerra de Dios, el Imperio puso un énfasis especial en unir estos territorios a la Sacro Santa Corona. Desde entonces, ambos principados han formado una parte muy activa en la vida política de Abel, influyendo e interviniendo en casi todas las decisiones que adoptaba el Alto Senado.

Tanto Gabriel como Phaion se han separado del Imperio, pero no por ello han cortado su relación con Abel ni con la recién establecida Alianza Azur. Su objetivo es mantener una completa independencia de ambas potencias, pero manteniendo abiertas las rutas comerciales y su intervencionismo político. Por ello permanecen al margen de los actuales acontecimientos, pero no han cerrado sus fronteras y conservan representantes en el Alto Senado.

GABRIEL

Capital: Chaville.
Número de habitantes: 5.900.000+
Etnias principales: Aion (46%), asher (32%), zínner (21%).
Forma de gobierno: Plutocracia (basada en el dinero).
Idiomas: Latín (dialecto).
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 4.
Gentilicio: Gabrielense.
Bandera: Una rosa roja sobre un elaborado fondo dorado y blanco.
Nombres masculinos: Adolphe, Alphonse, Armand, Camille, Edgard, Évariste, Fernand, Gastón, Julien, Léopold, Lothaire, Philippe, Nicolas, Stéphane, Vespasien, Zacharie.
Nombres femeninos: Adelaïde, Alice, Angeline, Arianne, Christine, Corinne, Florianne, Hyacinthe, Joceline, Lucille, Melissa, Morgane, Sophie, Yvette, Zoé.
Apellidos: Ackerman, Aldridge, Beaumont, Bernard, Bussey, D´Aubigne, De Lorme, Deville, Edith, Facet, Garnier, Louis, Neal, Rousseau, Vasser.

Gabriel es una de las naciones más ricas e influyentes de Gaïa por derecho propio. Es un principado que domina la manufactura y el comercio, al igual que ejerce un control casi absoluto sobre las rutas comerciales de todo el Mar Interior. Gracias a sus contactos y al volumen de las mercancías que mueve, no resulta muy descabellado afirmar que es el lugar donde se llevan a cabo las mayores transacciones mercantiles del mundo. De hecho, económicamente hablando, Gabriel tiene un poder superior al de cualquier otro principado, excluyendo tan sólo al propio Abel.

El territorio de Gabriel goza de fértiles praderas verdes, ideales para el cultivo, y buenos recursos en las montañas, especialmente por sus minas de piedras preciosas. Las tierras son tranquilas y sus caminos, la mayoría de ellos pavimentados, ofrecen una gran seguridad gracias a las numerosas patrullas que los protegen.

El sistema de gobierno mezcla elementos de los grandes principados comerciales con las más arraigadas tradiciones imperiales. La nación es dirigida por un consejo de altos nobles y burgueses, quienes a su vez eligen a un Archicanciller para que administre la nación como príncipe durante un periodo de diez años. El poder del Archicanciller es enorme, pero no absoluto, ya está obligado a justificar sus acciones ante el consejo, que tiene cierto derecho de veto en algunos temas muy concretos.

El ejército de Gabriel es casi simbólico, pues hasta la fecha siempre han sabido aprovecharse de su gran maestría en la política para controlar cualquier situación de peligro. No obstante, cada gran casa noble o burgesa tiene su propio grupo de mercenarios que, en su conjunto, es una fuerza a respetar.

El actual Archicanciller es Joshua Fardelys, un hombre conocido por su increíble talento tanto en la política como en los negocios. Muchos atribuyen el esplendor del principado a su inigualable administración y a las inteligentes maniobras con las que ha sabido aprovecharse de la caída del Imperio.

De momento, el único objetivo de Gabriel parece ser mantener su recién declarada independencia de Abel mientras expande su control comercial sobre el Mar Interior, aunque secretamente, el consejo de altos nobles esta invirtiendo grandes cantidades de dinero para subvertir territorios del Imperio, con la intención de debilitarlo. Ello se debe a que, a pesar de que no les interesa que estalle una guerra a gran escala, no desean que Abel se recupere, pues supondría un peligro para su actual soberanía.

Cultura y sociedad

Si hubiera que usar dos palabras para definir la sociedad de Gabriel, estas serían sin duda lujo y ostentación. Sus habitantes se contemplan a sí mismos como la máxima referencia cultural del mundo y consideran que el Imperio se encuentra en decadencia desde hace años.

Con una alta renta per cápita entre sus ciudadanos, la gente de bien es refinada como en ningún otro lugar de Gaïa. Esclavos de las modas y el estilo, siguen las tendencias anuales como si en ello les fuera la vida. Las fiestas de sociedad y los juegos políticos son habituales, donde una palabra o un atuendo equivocados pueden suponer el hazmerreír y aislamiento del círculo social. Como contraste ante tanta suntuosidad, hay un alto porcentaje de pobres e indigentes, que malviven en sus suburbios sin nada que echarse a la boca o trabajando por una miseria.

Todo esto implica una enorme fractura en la estructura social, por lo que cada escalafón se mezcla únicamente con los de su propio grupo. Los de clase pudiente miran con desprecio a los menos afortunados y tratan sólo con sus pares, mientras que la alta sociedad se comporta como si todo lo que es ajeno a ella simplemente no existiera. Aunque no hay leyes que lo prohíban expresamente, las relaciones de las clases burguesas con personas de otro entorno social están muy mal vistas, y supone casi de inmediato el rechazo de la sociedad.

Las grandes ciudades de Gabriel desprenden lujo y riqueza de un modo incomparable; palacios, anfiteatros e imponentes torres de increíble belleza se encuentran por doquier. Naturalmente, ello significa que la pobreza se concentra siempre en los suburbios, donde los pobres son obligados a permanecer. Las urbes son regidas por alcaldes electos, aunque la administración del comercio recae en manos de cancilleres menores designados por el propio Archicanciller.

Pueblo de hábiles comerciantes y políticos, Gabriel posee un complejo y exhaustivo sistema legal que cubre todos los aspectos de la sociedad. Ello ha desembocado en una enmarañada burocracia, que requiere innumerables colas y papeleos para conseguir cualquier clase de información o permiso. Los tribunales son controlados por las clases pudientes, y esperar justicia sin tener cierto estatus social es algo imposible si no se consigue despertar la lástima de los magistrados.

Los viajeros son bienvenidos siempre y cuando tengan la intención de comerciar o sean estéticamente correctos. Gentes vestidas como salvajes, portando armas desgradables o sin modales, son rápidamente expulsadas o relegadas a los barrios bajos

Los títulos nobiliarios en Gabriel

En un lugar donde el dinero es poder y respeto, cualquiera puede comprar un título nobiliario siempre y cuando sea capaz de permitirse pagar por él. De ese modo, los burgueses tienen un baremo para medir su estatus y saber quiénes están por encima o por debajo de ellos.

Los caballeros representan el escalafón más bajo de la alta sociedad, pero se les distingue de los comerciantes sin título como personas respetables o verdaderos "burgueses". Barones, condes, vizcondes y marqueses forman el segundo estrato, y normalmente se les considera la verdadera elite de los negocios. El caso de los duques y los archiduques, el más alto escalafón, es ligeramente diferente, pues además del pago requiere su aprobación por parte del propio Canciller. No por nada, aquellos que se pueden permitir el título de archiduque son los que forman parte del consejo de nobles que rige el principado. Naturalmente, todo el dinero que se recauda de este modo va a parar a las arcas de Gabriel.

Las tarifas pueden variar de año en año, pero la actual lista de precios establecida es la siguiente:

Precios de títulos nobiliarios

Caballero	3000 MO
Barón	20 000 MO
Conde	25 000 MO
Vizconde	40 000 MO
Marqués	50 000 MO
Duque	100 000 MO
Archiduque	250 000 MO

Afrontar lo sobrenatural

La mera idea de la existencia de poderes sobrenaturales es motivo de risas y burlas para la gente de Gabriel. La opinión general es que cosas como la magia o la brujería no son más que cuentos de hadas creados durante una época de oscurantismo. Por tanto, sus habitantes afrontarán lo inexplicable con cierto escepticismo, pensando que no es más que un truco o una mentira muy bien elaborada. Si descubren que es algo real, por regla general lo primero que harán será quedarse boquiabiertos, sin saber muy bien cómo reaccionar a continuación. Dada su falta de convicciones religiosas, probablemente no lo considerarían algo maligno automáticamente, pero desde luego tampoco se sentirán a gusto con ello. Lo más seguro es que acabasen denunciando el caso ante la Inquisición, aunque sólo fuese para asegurar su posición y evitar problemas con la Iglesia.

Historia de Gabriel

Gabriel fue el núcleo vital del Reino Santo del Apóstol Joachim tras la muerte del Mesías, que no tardó en convertirse en el verdadero motor económico de las naciones humanas controlando el comercio del Mar Interior. Durante casi dos siglos sirvió como nexo de unión entre los reinos del hombre, e incluso mantuvo relaciones comerciales con Judas en secreto. Al estallar la Guerra de Dios, muchos gobernantes locales se encontraban influenciados por Rah y sus agentes, por lo que el territorio se rindió sin oponer la más mínima resistencia. Para muchos, fue el comienzo de la maestría política que los gobernantes de Gabriel siempre han esgrimido. Al finalizar el conflicto, la nación no había sufrido tantos daños como los territorios vecinos, pero aun así el caos se extendía por doquier. Como una extraña ironía, bandidos y salteadores amenazaban con hacer lo que los ejércitos de Judas no habían conseguido. En ese momento apareció Nazhael, un conquistador que se hizo con el control de parte del territorio. Antiguo mariscal de Rah, aprovechó sus destacamentos sobrantes y el control que aún poseía sobre varios grupos de Jayán para someter

De danzas y espadas

Entre todas las costumbres que se han vuelto extremadamente populares entre la alta sociedad de Gabriel, hay dos que se han convertido en algo de vital importancia para la nobleza: los duelos y los bailes de salón.

Bailes: Uno de los típicos entretenimientos de la disoluta aristocracia gabrielense es la celebración de ostentosos bailes. Cualquier motivo es bueno para estas fiestas: la presentación en sociedad de una joven, una buena transacción comercial en el extranjero, cumpleaños o esponsales. En estos eventos las damas lucen sus mejores galas, vestidos de valor obsceno y deslumbrantes joyas. Los caballeros, por el contrario, dedican el tiempo a demostrar su dominio de los temas de actualidad, así como a cerrar los más importantes negocios. El punto álgido de la velada es la apertura del baile, que suelen hacer los homenajeados o los anfitriones. En ese momento todo el mundo se juega mucho, ya que hay que guardar la compostura y las formas hasta en el más nimio detalle. Un error se puede pagar muy caro durante muchos meses.

Duelos: En un lugar en el que las apariencias y la reputación son más importantes que la realidad, es inevitable que surjan rencillas incluso por los insultos más insulsos. Cualquier burgués que tenga estatus de caballero se preocupará mucho de que se le respete y se le trate de la forma correcta, pues en caso de que se considere agraviado, puede retar a duelo a quien le haya ofendido. No obstante, hay limitaciones a la hora de realizar estos retos. Un contendiente no puede retar más que a personas que tengan como máximo un status de un nivel por encima del suyo. Es decir, si bien un caballero podría enfrentarse a un barón, no tendría suficiente estatus social para combatir contra un conde (aunque, si fuese inteligente, podría forzar la situación para ser él el retado).

Según la ofensa, puede pactarse un duelo a satisfacción (a primera sangre, en los que es habitual llevar a un médico para ocuparse del herido) o a muerte. Es tradición que cada uno de los contendientes lleve dos padrinos, para dar fe de que todo sucede de forma limpia y evitar así emboscadas. Habitualmente hay dos modalidades de combate, dependiendo de si se lucha usando espada o pistola. En el caso de tratarse de un arma de pólvora, hay derecho a un solo disparo, y los contendientes deben dar siete pasos antes de abrir fuego.

Duelos de pistola *(Regla opcional)*

Para reflejar la importancia de permanecer calmado en los duelos de pistola, ambos contendientes deberán hacer una tirada de Frialdad a dificultad Normal para no tener un penalizador de -30 tanto a su habilidad como al Turno. También deberán declarar en secreto si alguno de ellos quiere apresurar el disparo o no. En caso afirmativo, deberá apuntar en un papel una cantidad entre 10 y 30, que significa el bonificador que ganará en la tirada de iniciativa a cambio de un penalizador equivalente a su habilidad.

la región. Zhorne, comprendiendo la fundamental importancia de la Costa de Comercio y la amenaza que Nazhael suponía, se concentró en la región iniciando una serie de conflictos que finalizaron en 241 con la unificación de Gabriel a la Corona del Imperio.

El recién creado principado no tardó ni un instante en hacer aquello que se le daba mejor; reconstruyó las rutas comerciales del Mar Interior y aseguró el poder de su propia manufactura. Aprovechándose de ambos elementos y de la seguridad militar que le brindaba Abel, en tan sólo un siglo ya había recuperado su gloria de antaño. Fue entonces cuando comenzó su política de intervencionismo en el Imperio, siendo siempre una voz prominente en el Alto Senado. Gabriel fue instigadora de conflictos externos sólo para lograr mayor provecho económico. Si veía que una de sus rutas de comercio peligraba o tenían un exceso de producción para el que no había mercado, usaban hábiles maniobras políticas para lograr enemistar a dos naciones y salir beneficiados. En algunas ocasiones, llegaron incluso a promover guerras, lo que les valió ciertas recriminaciones por parte del Emperador.

Poco a poco, sus habitantes empezaron a adaptarse a esa forma de vida, sintiéndose superiores al resto de principados y considerándose una piedra angular para toda Gaïa.

Los últimos dos siglos han sido bastantes turbulentos para el gobierno de la nación, pues en su apogeo económico los Archicancilleres se tornaron orgullosos e incluso necios, perdiendo una parte de su mercado en beneficio de Phaion. El nombramiento de Joshua Fardelys ha supuesto un verdadero renacimiento para la nación. En los ocho años que lleva en el poder, Gabriel ha recuperado toda su pujanza económica, aprovechando especialmente su independencia del Imperio y la época de necesidad en la que muchos principados se encuentran. Son pocos los que dudan que, en la elección que tendrá lugar dentro de dos años, Fardelys no vaya a revalidar su título.

Escuelas de Esgrima

Hay pocos burgueses en Gabriel que no sepan manejar un arma, aunque sólo sea por la popularidad que se ha impuesto desde hace unos años. Como la moda obliga a utilizar floretes y estoques cuya estética no desentone en absoluto con los recargados ropajes de las clases adineradas, uno de los negocios más comunes son las escuelas de esgrima, donde todo tipo de maestros enseñan sus artes a aquellos que puedan pagarlo. Los estilos de esgrima potencian mucho la movilidad y la agilidad, siendo a veces más importantes el estilo y la vistosidad que la propia habilidad marcial. Hay varias clases de establecimientos de esgrima en Gabriel:

Academias: Las escuelas de esgrima son regidas por espadachines competentes, que parecen maestros para el populacho. Realmente enseñan poco más que los fundamentos de un estilo, pero en ocasiones, de ellas salen jóvenes talentos.

Fraternidades: Las fraternidades son escuelas donde un maestro y sus principales discípulos enseñan su estilo a los asistentes, a cambio de una cantidad mensual que varía según el renombre del maestro.

Compañía: Las compañías son auténticas universidades donde maestros de renombre y reputación enseñan los secretos de sus estilos a los hijos de los nobles más ricos. Las tarifas mensuales pueden alcanzar cientos de monedas de oro en algunos casos, por lo que ningún plebeyo accede a sus aulas.

Escuelas privadas: Los maestros más competentes suelen fundar escuelas privadas, donde se admite a un limitado número de estudiantes que rara vez supera los cuatro o cinco miembros. Los precios por las clases son desorbitados, y son pocas las familias que pueden acceder a ellas.

Las Divas

Las mujeres de Gabriel son un elemento vital en la alta sociedad y en sus manejos políticos. Lejos de ser meras damas de corte, muchas tienen un papel tan activo en el entramando de poder como los hombres, aunque siempre actúan de un modo mucho más sutil. Un gran número de ellas se especializan en mediar en las intrigas, sobre todo en las que se llevan a cabo en los países extranjeros. Un comentario en el momento apropiado o una mera sonrisa a la persona adecuada, pueden ser un arma mucho más peligrosa que cualquier espada para lograr los objetivos de Gabriel.

Accidentes geográficos relevantes

Gabriel no destaca por tener demasiados accidentes naturales. Salvo unos cuantos lagos de gran tamaño y las Cordilleras de Lucille en el este, el territorio del principado es bastante uniforme. Por lo general, sus extensas llanuras son fértiles e ideales para el cultivo.

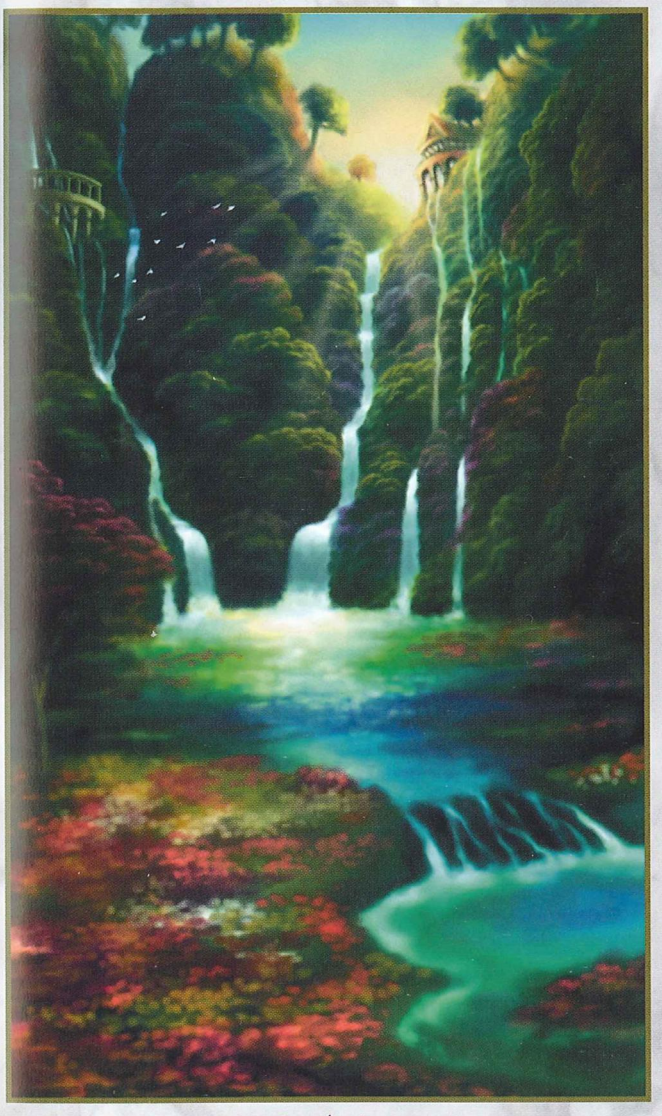
Cordilleras de Lucille: Recibe este nombre el conjunto de cadenas montañosas que ocupa el noreste de Gabriel, separando el principiado de su vecino Moth. Lucille es un elemento fundamental para la economía del principado, pues en algunas montañas existen importantísimas vetas de diamantes y piedras preciosas. Consecuentemente, por toda la franja rocosa hay un enorme número de pueblos mineros dedicados únicamente a la extracción de las valiosas gemas. En Lucille hay una gran cantidad de volcanes que, afortunadamente para la gente que habita en la zona, llevan años inactivos sin dar muestra de que esto vaya a cambiar. En los picos de varias de las montañas más bajas hay muchas mansiones de la nobleza, algunas de las cuales son aprovechadas por miembros pudientes de la Orden de Magus para vivir en paz, apartados de la sociedad.

Estrecho de Ribeau: Entre el continente y la Isla de las gaviotas (Île des Mouettes) se encuentra el Estrecho de Ribeau, un paso marítimo a través de una escarpada garganta con acantilados de casi cien metros de altura. Antiguamente, la isla estaba unida al continente, aunque se separó como muchas otras del Mar Interior a causa de la activación de la máquina de Rah. Hoy en día es un paso poco habitual para los barcos que navegan por la costa, y sólo piratas y contrabandistas entran a menudo por él. La causa es que ambas paredes del estrecho albergan numerosas grutas que conectaban entre sí antes de la separación, las cuales se han convertido en un escondite ideal. Por las noches, los barcos paran cerca de las paredes de rocas, mientras sus compinches les lanzan cuerdas con las que subir las mercancías.

Bosque l´Ark: Aunque hace poco más de un siglo l´Ark no era más que otra simple foresta de Gabriel, ahora es uno de los lugares más famosos del principado. Ello se debe a que, años atrás, un grupo de burgueses decidió convertirlo en un inmenso coto de caza donde la alta sociedad pudiera saborear las emociones más extremas. Por ello, comenzaron a traer toda clase de bestias salvajes de diversos confines de Gaïa. El bosque se divide en varias zonas, dependiendo de la clase de cacería que se busque y de la tarifa que se pague. En cada lugar hay construcciones extrañas, como muros o laberintos, creados para añadir emoción a la cacería. Además de los cotos de caza conocidos, hay una zona oculta en la parte más profunda del bosque a la que sólo tiene acceso un grupo muy selecto de nobles. Cansados siempre de lo mismo, buscaron emociones nuevas, lo que les llevó a usar a seres humanos en sus cacerías. Hace poco han descubierto un reto todavía mayor: compran a precios ingentes miembros de razas sobrenaturales, como Sylvain, Daimah o Jayanes para usarlos como presas en sus macabros juegos.

Los Grandes Lagos: Al oeste del principado se encuentra la gran extensión de terreno conocida como los Grandes Lagos. Se trata de un conjunto de hermosos estanques azules llenos de cascadas y otras bellezas naturales. El lugar se ha convertido en una zona recreativa para los miembros de la alta sociedad del principado, quienes la visitan con cierta regularidad para escapar del ajetreo de la ciudad y relajarse. Cerca de los lagos se han establecido numerosos hoteles y locales de recreo muy lujosos, al igual que un par de balnearios de considerable renombre. Una de las atracciones principales son los tranquilos viajes en barca, y muchos de los estanques se han poblado con hermosos cisnes para adecuarse al gusto de los nobles. En contraposición a la aparente calma, los locales comerciales de la zona han emprendido una guerra secreta por acaparar el control económico de la región. Todo vale en este arriesgado juego, desde incendios hasta asesinatos, por lo que muchos establecimientos contratan a mercenarios a precios exorbitantes como agentes de seguridad o para atacar a sus rivales.

Todo esto está irritando profundamente a los espíritus que habitan en la Vigilia de los Grandes Lagos, ya que desde hace miles de años la zona ha sido siempre un verdadero paraíso de apacible tranquilidad.



Los Grandes Lagos

Terra Umbría: Se llama por este nombre a una amplia región al oeste del río Orlen. Es una zona de piedra volcánica, en la que geógrafos importantes aseguran que había un lago hace más de mil años. Nadie sabe muy bien la razón por la que Terra Umbría tiene semejantes características, puesto que no hay ningún volcán cerca de ella. Lo único realmente llamativo de este desolado lugar es que está repleto de hermosos cristales volcánicos, con los que muchos artesanos crean bellos objetos decorativos.

Val du Genevrier (Valle del Enebro): Situado en un extremo occidental de la Cordillera de Lucille, Val du Genevrier toma su nombre de los extensos bosques de coníferas que lo rodean. Para la mayoría de nobles del principado, este valle es un lugar maldito, poco más que una pústula en el hermoso rostro de Gabriel. Ello se debe a la inusual comunidad que lo puebla: enfermos, leprosos y desfigurados. Para los sibaritas nobles de la nación, las deformidades físicas, así como las dolencias degenerativas como la lepra, no son admisibles. Cuando un ciudadano sin título nobiliario (ya sea de nacimiento o por accidente) es deforme, no se le permite pedir limosna y se le expulsa automáticamente de cualquier población. Lo mismo ocurre con los leprosos, que en otros principados son atendidos en los lazaretos de las iglesias. Por ello, todos estos parias han encontrado un lugar donde vivir en Val du Genevrier, donde nadie juzga a nadie por su origen o su aspecto. La población del valle se ha tolerado hasta ahora por edicto imperial, pero incluso sin la supervisión de Abel, ningún noble ha conseguido convencer a una división de soldados para que vaya a ese lugar y se exponga al contagio de la lepra.

Recientemente, han empezado a correr rumores sobre curas milagrosas en Genevrier, y hay quienes afirman que una extraña mujer con la capacidad de sanar a los enfermos está recorriendo la zona. Algunos dicen incluso que debe de tratarse de la verdadera Helena, que ha regresado en estos momentos de necesidad. Hasta la fecha ha sido imposible confirmar la veracidad de esta historia.

Lugares de interés

Gabriel posee multitud de lugares interesantes, de los que destacan sus grandes metrópolis, entre las que se encuentran algunas de las urbes más grandes y pobladas de Gaïa.

Chaville

(Metrópolis, 620.000+ habitantes)

Chaville, capital de Gabriel, es el puerto más importante de Gaïa. Es una ciudad inmensa dedicada por completo al comercio, donde a diario se llevan a cabo miles de negocios y más de un centenar de grandes transacciones. En muchos sentidos, es el corazón del principado y el reflejo de la forma de vida ideal de su gente.

Todo el lujo y la grandiosidad que tanto fascinan a la alta sociedad se manifiestan en las calles del centro, pues están llenas de jardines, las más lujosas mansiones y los monumentos más hermosos. El más importante y representativo de estos es la Torre del Reloj, un edificio de treinta pisos de altura en cuya cumbre se encuentra el reloj de engranajes más grande del mundo. La Torre está llena de gárgolas y ángeles, que le dan un porte regio y fatuo. Otro edificio de gran relevancia es el Gran Capitolio, donde los nobles burgueses que forman el consejo que gobierna el principado se reúnen para tomar las decisiones más relevantes y controlar la actuación del Archicanciller.

Sus extraordinarios puertos, dotados de todas las modernidades imaginables, se extienden a lo largo de kilómetros y kilómetros para ser capaces de recibir incluso a miles de barcos. Los habitantes de la ciudad se jactan de que, si fuese preciso, Chaville está preparada para dar cobijo a todos los barcos mercantes del Mar Interior. Hay diversos muelles separados por su calidad y los servicios que ofrecen, aunque muchos de los mejores son fondeaderos privados que pertenecen a grandes familias burguesas y a su flota privada de barcos.

Los pobres se congregan en unos grandes suburbios llamados los Barrios de Lorne, llenos de suciedad, barro y un sinfín de olores irreconocibles. La diferencia entre esta zona y el resto de Chaville es tan radical, que a los visitantes les cuesta imaginarse que forme parte de la misma ciudad.

Chaville es el hogar del Archicanciller Joshua Fardelys y de su hermana Alystaire, quienes rigen la nación desde un enorme palacio. También existen muchas familias nobles que compiten por el control de la ciudad, aunque en estos momentos el título de Canciller recae en el archiduque Beauregard Poubel (Novel Nv 3, ♂), amigo personal de Joshua Fardelys y uno de sus hombres de máxima confianza. El Canciller está perdidamente enamorado de Alystaire, quien usa estos sentimientos para controlarlo en secreto y mover los hilos de muchos acontecimientos importantes de Chaville.

Ilustrado por Raúl Rosell



Goldar
Dwänholf
Moth
Phaion
Gabriel
Mar Interior
Tol Rauko
Bosque Gehena
Bosque Barachesi
Bosque de Wulfgar
Bosque Forad
Bosque de las Sogas
Bosque Seifenschwein
Bosque Alegre
Bosque Matsu
Bosque l' Arc
Cordillera Miürenheim
Cordillera de Lucille
Cueva de los Murmullos
Garganta Iadului
Valles Interiores
El mar de Sal
Val du Genevrier
Los Grandes Lagos
Terra Umbría
Isla de Corvinus
Ile des Mouttes
Estrecho de Ribeau
Vasago
Selene
Pantano Akquo
Llanuras de Roh
Lago Akasta
Páramo de las Memorias
Llaga del Mártir
Meseta de Somer
Páramos de la Sombra
Costa Oriental
Península del Cántaro
Río Läengfar
Río Doel
Río Silmor
Río Bretodeau
Río Carignan
Río Crebar
Río Zelai
Puerta de Surthein
Olafer
Kainkasutur
Villa de Tres Cruces
Hermagor
Tel´Haroth
Billkenfest
Monasterio de Stelea
Jaarenghäff
Dürgabenh
Torda
Eldiah
Puerta de Oriente
Puerto Meidel
Villa de Zabil
Saulxerotte
Academia de Astria
Schlotterstein
Ourges
Veenhuigen
La Roche
Heverville
Bellegarde
Dupois
Citadelle de Beaufort
Voillemont
Catedral de Santa Helena
Arklo
Fathia
Chateau de Justine
Chaville
Deimos
Le Drac
Paradis Paradis
Ile du Hirondelle
Busselton
Castillo Takeda
Mifune
Hong Kua
Markusias
Moriya
Ovens
Borris
Tol Rauko
Alba
Adam
Terrasanta
Anateri
Monasterio de Kirion
Lukka
Mnemósine
Pragna
Leyenda
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Dado el inmenso tamaño de la ciudad, muchas organizaciones poseen una notable presencia en ella; desde aquellas que tienen reconocimiento oficial, como la Inquisición o Tol Rauko, hasta las que actúan en las sombras, como Samael, Sol Negro o la Orden de Magus.

La Roche

(Metrópolis, 480.000+ habitantes)

Si bien Chaville es el centro de comercio marítimo del principado, La Roche es la metrópolis que controla la manufactura y tráfico de mercancías por el interior. Disfruta de una potente infraestructura industrial y posee decenas de fábricas, que se aprovechan de la barata mano de obra proporcionada por las clases más pobres. Controla además los pueblos mineros de las Cordilleras de Lucille, almacenando todas las piedras preciosas que se extraen en ellos. Esta situación ha obligado a los nobles de la ciudad a contratar pequeños ejércitos privados de mercenarios para asegurar el transporte de las valiosas mercancías.

Tiene multitud de museos, salas de música y bibliotecas, a los que sólo la gente de bien tiene acceso. También posee casi una decena de clubes sociales de caballeros, donde se reúne lo más selecto de la sociedad. Estos clubes se dividen en distintos niveles, dependiendo de la categoría de sus componentes; los dos más importantes, el Club de Hombres y el Club de Comerciantes, mantienen una abierta rivalidad que cada vez se está volviendo más peligrosa para sus miembros.

El mercado de La Roche es realmente asombroso y bien poco tiene que envidiar a las legendarias calles de Lys de Arkángel. Con dinero y los contactos apropiados, es virtualmente posible comprar cualquier clase de producto. En la ciudad hay numerosas joyerías y, gracias a la afluencia de gemas preciosas, poseen unos precios enormemente competitivos.

Como contraste de la opulencia de la ciudad, La Roche presenta unos suburbios inmensos, llenos de gente que apenas tiene algo que echarse a la boca. Está prohibido para estas personas entrar en las zonas pudientes, y la guardia expulsa de malos modos a cualquiera que ose infringir esta norma. La única excepción se hace con los niños pues, aunque tienen prohibido pedir limosna, se les permite vender flores y regalos por las calles.

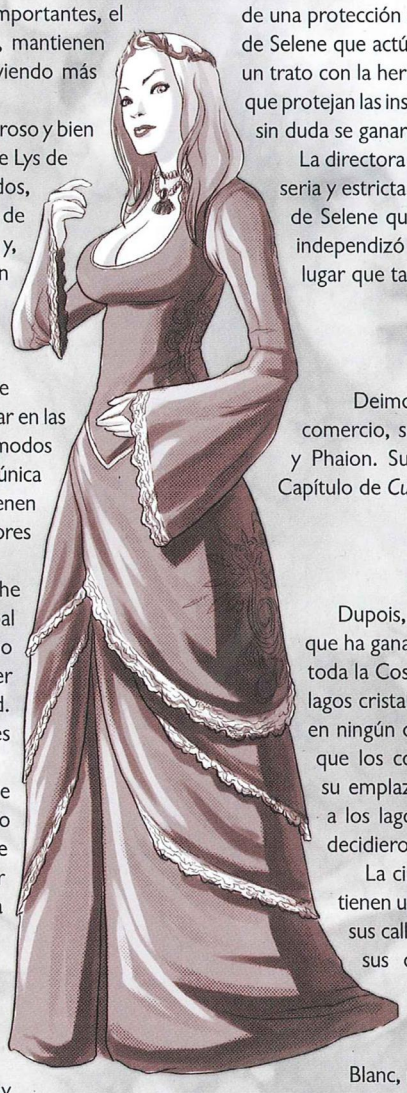
Uno de los lugares más conocidos de La Roche es el Convento de Santa Catalina, cuyo principal aliciente no es la piedad de las hermanas, sino que tras él hay un gran campo donde suelen tener lugar la mayor parte de los duelos de la ciudad. Cuando ocurre una ofensa, lo más común es emplazarse directamente allí.

El Canciller de La Roche es el archiduque Armand Leconte (Novel Nv 4, ♂), un individuo que tras la muerte de su esposa carece de cualquier otro sentimiento que no sea conservar el orgullo de su familia e incrementar su fortuna personal.

Citadelle de Beaufort

(Fortaleza, 5.000+ habitantes)

Como mayor guarnición de la nación, Beaufort es un híbrido entre castillo fortificado y ciudadela de cuento de hadas. Su aspecto es impresionante, con sus torres blancas brillando a la luz del sol y sus tejados plateados. En sus murallas siempre hay soldados patrullando con relucientes uniformes rojos. En el interior, los reclutas son entrenados por grupos de viejos soldados, mientras que aquellos que poseen alguna clase de título aprenden la rigurosidad de la disciplina militar. Últimamente se ha convertido en una costumbre que los nobles obliguen a sus hijos más rebeldes a acudir a Beaufort, más como castigo que con la esperanza de poderles enderezar.



Una Diva

La academia de Astria

(Edificación, 300+ habitantes)

Sin duda, Astria es la academia más exclusiva de Gabriel; de hecho, puede que también sea una de las más inusuales del mundo entero. Se trata de un antiguo monasterio situado cerca de la cúspide del monte Ástrega, uno de los picos más elevados de las Cordilleras de Lucille, que se encuentra rodeado de nubes. Hace algo más de dos siglos fue reconvertido en un instituto privado, en el que únicamente se admiten a jóvenes hermosas de la más alta sociedad gabrielense. Allí, las señoritas aprenden algo más que meros conocimientos académicos, pues se especializan en dominar todos los secretos de las artes de seducción. Se instruyen en las costumbres de muchos países además de Gabriel, asimilando qué es lo que les gusta a los hombres de distintas culturas para dominarlos sin problemas. Pueden ser autoritarias o complacientes, maquiavélicas o inocentes; no importa cuál sea el papel que tengan que adoptar, serán capaces de hacerlo. De ese modo, sirven a los intereses de su nación manipulando en las sombras a embajadores y políticos de otros principados. Sin duda, las mejores Divas del país surgen del interior de estas paredes.

Para evitar secuestros o intrusiones de hombres, el monasterio goza de una protección excepcional, pues está resguardado por doce agentes de Selene que actúan de incógnito como profesoras. Astria ha llegado a un trato con la hermandad y le prestará siempre resguardo a cambio de que protejan las instalaciones. Si alguien intenta algo contra el monasterio, sin duda se ganará un enemigo excepcionalmente peligroso.

La directora es Antoniette d´Roüan (Asesina Nv 7, ♀), una mujer seria y estricta pero de gran corazón. En el pasado fue una hermana de Selene que trabajó durante mucho tiempo en Astria, pero se independizó de la hermandad para poder dedicarse de lleno al lugar que tanto aprendió a amar.

Deimos

(Metrópolis, 235.000+ habitantes)

Deimos, una de las cuatro grandes ciudades de libre comercio, se encuentra situada cerca de la frontera de Gabriel y Phaion. Su historia y descripción aparecen con detalle en el Capítulo de *Cuentos de Gaïa* de este mismo libro.

Dupois

(Metrópolis, 123.000+ habitantes)

Dupois, la ciudad del cisne blanco, es una deslumbrante urbe que ha ganado un gran prestigio entre los poetas y soñadores de toda la Costa de Comercio. Situada en un paraje verde lleno de lagos cristalinos, la armonía que se respira en ella es mayor que en ningún otro lugar de Gabriel. Los nobles de la zona cuentan que los colonos fundadores de Dupois fueron guiados hasta su emplazamiento por una bandada de cisnes que se dirigían a los lagos. Sorprendidos de hallar semejante magnificencia, decidieron establecerse aquí.

La ciudad rinde tributo a la belleza y todos sus habitantes tienen una clara obsesión por la pulcritud y lo bello. Pasear por sus calles, ajardinadas en las zonas más pudientes, y observar sus construcciones de mármol blanco, puede resultar una sensación cuasi fantasmal para los que no están acostumbrados a ella. En el centro de Dupois hay un gran lago de cisnes sobre el que se erige el Palai Du Blanc, una inmensa sala de conciertos de mármol y cristal.

Uno de los espectáculos más hermosos que pueden contemplarse en la ciudad es la llamada "lluvia de plumas", momento en el que los cisnes emprenden su vuelo hacia las montañas dejando caer penachos de su plumaje sobre las calles. Este suceso es una señal de buen agüero, y siempre se organiza un gran baile para celebrarlo.

La industria más floreciente es el soplado de vidrio y cristal. Buena parte de los vasos y figuras decorativas más hermosos de Gaïa tiene su origen aquí. También es donde se fabrican las Plumas de Cisne, un pequeño estilete hueco de cristal lleno de veneno que se ha vuelto muy popular entre las damas de Gabriel.

Ilustrado por Salvador Espín

El Canciller de la ciudad es Jacques Mordaunt (Novel Nv 5, ♂), conde de Dupois, un hombre maduro, feo y contrahecho cuyas dotes para la política y la oratoria chocan con su desagradable aspecto. Mordaunt odia su cuerpo tanto como ama su ciudad y estaría dispuesto a lo que fuese por ser hermoso. Es, por culpa de su deformidad, una persona amargada a la que raras veces se le ve en público. Para cualquier compromiso público delega en sus dos hijos, Alphonse y Louis, que son unos jóvenes bien parecidos.

En secreto, Dupois es sede del mayor grupo de seguidores de Barakiel Beryl de toda Gaïa, quienes le rinden homenaje como encarnación de la belleza y la perfección. La hermandad realiza muchos rituales en su nombre, la mayoría de los cuales son completamente inofensivos. Esto amenaza con cambiar debido a la llegada de Mirielle Ledoyen (Hechicera Nv 5, ♀), una fanática perfeccionista que desea conducir el grupo según sus propias ideas radicales.

Île du Hirondelle

(Edificación, 500+ habitantes)

La Isla de las Golondrinas es un islote inexpugnable en la zona oriental de la costa de Gabriel. Situada a poco menos de un kilómetro del litoral, se trata de una prisión donde van a parar todos aquellos cuyas ideas o comportamientos los hacen peligrosos para la estricta forma de pensar de alta sociedad gabrielense. El alcaide de la prisión, Jean Louis Mercroix (Paladín oscuro Nv 4, ♂), es un sádico cuyo orgullo es que nadie jamás ha escapado de ella. Para ello, mantiene desnutridos a sus "invitados" y sus guardias someten a palizas a aquellos que demuestran cualquier conducta que no sea de absoluta sumisión. Toda la desesperación e impotencia de los presos, así como la gran cantidad de asesinatos que se han cometido en el interior de los muros de la prisión, hacen que Île du Hirondelle tenga un aterrador reflejo en la Vigilia. La membrana que separa ambos mundos es endeble, y sólo la influencia del Mar Interior evita que los espectros de los muertos actúen abiertamente en la isla.

La Orden de Justine

La Orden de Justine fue fundada por Dominic de Lys, un noble de alta alcurnia que estaba asqueado del modo de vida de Gabriel. Con la ayuda de su herencia familiar, decidió dedicar su existencia a establecer una orden de caballeros que demostrasen a sus conciudadanos lo erróneo de su proceder y las virtudes de la caballerosidad. Justine no tardó en ganar un enorme prestigio, sobre todo por la excepcional calidad de sus maestros de esgrima y la fascinación que las jóvenes mostraban por sus miembros. No obstante, la orden acabó convirtiéndose en poco más que un club de alta alcurnia, invadida por jóvenes nobles que no buscan más que presumir de su posición. Disgustado, Dominic decidió abandonar la institución y nadie volvió a verlo jamás. Actualmente, el maestre Louis de Calabrielle (Guerrero acróbata Nv 5, ♂) es el líder de Justine, un hombre corrupto que ve la organización como un instrumento de poder político y social.

Los caballeros de Justine son casi siempre esgrimidores decentes. Aunque muchos de ellos son poco más que unos petimetres, hay algunos que siguen las premisas de Dominic: honor, coraje e igualdad. Eso, en un país como Gabriel, es todo un logro. Los caballeros más conocidos en la capital son dos, llamados por la gente "le pair du Justine": el conde de la Fethe (Guerrero acróbata Nv 5, ♂), un noble maduro que personifica los valores más puros de la orden, y Fortune d´Avernne (Guerrero acróbata Nv 7, ♂), un joven noble cuyo mayor defecto es su vicio por las mujeres. Ambos son muy populares, para desesperación de Louis de Calabrielle, al que causan muchos problemas por la cantidad de duelos que provocan entre sus filas.

Chateau de Justine

(Edificación, 100+ habitantes)

A pocos kilómetros de la capital se encuentra el Chateau de Justine, residencia de la sociedad de caballeros más conocida de todo el principado. El Chateau es un lugar de lujo increíble, con adornos estrafalarios traídos de todos los rincones de Gaïa. En Justine se organizan grandes fiestas a las que sólo un selecto grupo de personas puede acudir.

Bellegarde

(Ciudad, 8.000+ habitantes)

Bellegarde es conocida como la Espada de Gabriel. Si no fuese por la reputación de sus maestros espaderos, esta pequeña urbe jamás habría crecido lo suficiente como para dejar de ser una localidad minera menor de las Cordilleras de Lucille. A finales del siglo sexto, un maestro armero llamado Philippe Le Samount ganó tal renombre que el Archicanciller en persona le encargó un estoque. La obra fue tan hermosa y perfecta que dicha arma se ha convertido en el símbolo del poder de Gabriel. Ello provocó que el instinto comercial de algunas familias nobles les llevase a invertir dinero en la pequeña localidad, y a la vez, que muchos aprendices trasladasen su residencia a Bellegarde para intentar descubrir el secreto de Le Samount.

Otras poblaciones: *Heverville, Voillemont, Saulxerotte, Ourges, Le Drac.*

Tramas

Si bien lo sobrenatural no es el aspecto más destacado de Gabriel, las enormes intrigas mercantiles sumadas a la competitividad de los nobles de la zona son ganchos perfectos para las más variadas aventuras. Quizás tengan que rescatar a alguien de la Île du Hirondelle (o quién sabe, puede que sean ellos quienes acaben allí) o incumplan algún aspecto de la rigurosa etiqueta de la alta sociedad y acaben siendo retados por algún espadachín.

El torneo Noir: René Noir es uno de los hombres más peligrosos de Gabriel. Hace casi dos siglos, cuando no era más que un simple mercader, cayó en sus manos un poderoso artefacto nigromántico, la Mano de Lenas, la cual le permite robar la esencia vital de otros seres vivos para prolongar su existencia. Tras sustituir su propia mano por el objeto, con el paso del tiempo se hizo patente que el artefacto tiene un efecto secundario: cada vez requiere una recarga más rápida, a la vez que exige la esencia vital de personas con un alma muy poderosa. Por ello, una vez cada tres años, Blanc organiza un torneo clandestino de lucha en la ciudad de La Roche, ofreciendo un cuantioso premio al ganador. El verdadero motivo de esta competición no es otro que descubrir hombres o mujeres de espíritu fuerte, a quienes poder asesinar para absorber después su esencia vital. Por ello ofrece al campeón una lucha privada contra él, diciéndole que si vence podrá quedarse con todo cuanto posee. Si este rechaza la invitación, Noir se ocupa de él más tarde.

A pesar de su edad, René Noir aparenta poco más de veinte años, aunque su pelo canoso y sus ojos cansados revelan mucho más. No sólo se ha convertido en un verdadero maestro de la lucha cuerpo a cuerpo, dominando multitud de disciplinas robadas a sus víctimas, sino que además la Mano le proporciona la capacidad de marchitar el cuerpo de sus rivales con un simple roce. Todo esto, sumado a su condición de semivida, lo hace extremadamente difícil de derrotar.

Ahora su tiempo se acaba, ya que las últimas almas que consumió no eran tan poderosas como suponía. Por ello, en menos de un mes organizará un nuevo torneo, a la espera de que esta vez los mejores luchadores sean atraídos por su llamada.

El Baile: Mientras caminan por la ciudad de Dupois, los personajes descubren cómo una hermosa joven de aparente alta alcurnia está siendo molestada por un grupo de bravucones. Si estos deciden ayudarla, la señorita se presentará como Eloise Du Ferdeine, quien insistirá, agradecida, en invitarles a cenar en su casa, una impresionante

mansión del centro. Allí conocerán a sus padres, los marqueses Du Ferdeine, que casualmente están con algunos invitados. En mitad de la cena, una de las asistentes, Madame du Le Sardon, se fijará en el joven más atractivo del grupo y comentará sarcásticamente lo apropiado que sería que Eloise invitase a su joven héroe al baile que dará dentro de tres días en su casa. Excusarse sería un insulto, y más cuando la joven le invita con la mejor intención.Lo malo es que Eloise tiene una serie de pretendientes que verían con muy malos ojos que un entrometido se interpusiese, y tratarán de asegurarse, a cualquier precio, de que este no llegue vivo a la celebración.

Un duelo peligroso: Uno de los personajes es molestado por un borracho en una de las fondas de Chaville y, antes de poder evitarlo, acaba siendo retado a un duelo al amanecer. El combate no parece suponer un problema, pero resulta que el retador no es otro que el hijo del Marqués du Malache, un hombre despiadado que hará lo que sea para que su primogénito no resulte herido. Una larga noche se avecina, pues los hombres del marqués harán lo imposible para que el personaje no sea capaz de presentarse puntualmente a su cita.

El noble y la criada: Lionel Leconte, el único hijo del archiduque Armand Leconte de La Roche, se ha enamorado en secreto de una de sus criadas, Cheryl Bobins, la cual corresponde a sus sentimentos. El joven Lionel, al que le importan bien poco las habladurías de la gente o la posición social de su amada, le ha explicado directamente a su padre cuál es la situación, advirtiéndole que piensa casarse con ella sin importar lo que él o el resto de la familia opinen.

Armand, frío y despiadado, dándose cuenta de que no va a ser capaz de cambiar la opinión de Lionel, pretende hacer que se lleven a Cheryl lejos (no quiere matarla, temiendo algún acto estúpido por parte de su temperamental hijo), preferiblemente hasta alguna isla remota del Mar Interior. Naturalmente, en cuanto Lionel descubra que su amada ha desaparecido, tratará de encontrarla haciendo uso del dinero y el poder de su familia. Los personajes podrían ser los encargados del secuestro o formar parte de la partida de búsqueda que organice Lionel. No hay ni que decir que ninguno de los dos escatimará en gastos para contratar a los mejores mercenarios.

Joshua y Alystaire Fardelys

Los hermanos Joshua y Alystaire Fardelys son dos de las figuras más relevantes de Gabriel.

Cuando Joshua sólo tenía siete años y Alystaire seis, sus padres murieron en oscuras circunstancias, dejándolos solos y cargados de deudas. Sin poder mantener el nivel de vida al que estaban acostumbrados, los pequeños lo perdieron todo salvo una modesta mansión en las afueras. Los hermanos, teniéndose únicamente el uno al otro, crecieron en aquella casa vacía mientras se enfrentaban a toda clase de penurias. Esto forjó un lazo especial entre ellos, que les empujó a seguir adelante sólo para poder permanecer unidos. Y fue así como lo hicieron.

Joshua era un verdadero genio de las finanzas y, a pesar de su edad, pronto consiguió amasar una pequeña fortuna. Al cumplir los dieciséis, ya era uno de los diez hombres más ricos del principado gracias a su esfuerzo personal. Alystaire se convirtió en una joven de belleza arrebatadora y, con una mente brillante y una astucia incomparable, apartó del camino de su hermano cualquier posible impedimento con el que pudiera toparse.

Pronto el talento de Joshua empezó a conducirle hacia la política y, con tan sólo diecinueve años, se convirtió en el miembro más joven de la historia del consejo de Gabriel. Mientras, Alystaire se obsesionaba con el poder, en pos de cualquier cosa que fuese capaz de ayudar a su hermano desde las sombras. Casi por casualidad descubrió la existencia de las fuerzas sobrenaturales, y no tardó en comprender que estaba dotada de una desmedida capacidad para ellas. Utilizó a maestros tanto de la Orden de Yehudah como de la Orden de Magus para adiestrarse en secreto y, cuando los hubo superado a todos, se encargó de eliminarlos sin que nada pudiera relacionarla con los crímenes.

Finalmente, los éxitos de Joshua no pudieron seguir siendo ignorados, y acabó recibiendo el título de Archicanciller cuando tan sólo acababa de cumplir los veintiún años. Como familia más poderosa del país, la influencia de los hermanos se extendió hasta que el apellido Fardelys fue conocido en todo Gaïa.

Joshua Fardelys (Novel Nv 9, ♂) tiene ahora veintinueve años, y es un hombre bien parecido que hace suspirar a todas las damas del país. Desde que se convirtió en Archicanciller hace ocho años, ha conducido Gabriel con verdadera genialidad, incrementando sobremanera el poder de la nación y su propia fortuna. Aunque sabe que no todo se puede hacer de una manera legal, le gusta jugar limpio siempre que sea posible (sobre todo si sus antagonistas también lo hacen), ya que encuentra el reto más emocionante de ese modo. No obstante, por encima de todo le gusta ganar, y sabe que hay momentos en los que una victoria vale mucho más que una derrota honorable. En estos momentos tiene abiertos muchos frentes tanto políticos como económicos, y mientras trata de debilitar en secreto al Imperio y a la Alianza Azur, planea apropiarse de la influencia que Phaion tiene en las tierras orientales. Agudo como es, tan sólo las oscuras maquinaciones de su hermana, de quien no sospecha nada, parecen escapársele.

Alystaire Fardelys (Convocadora Nv 11, ♀) acaba de cumplir los veintiocho y su atractivo no ha hecho más que crecer. Al contrario que su hermano, prefiere actuar en las sombras, sin desvelar sus acciones y planes. Todo lo que hace Alystaire tiene como único fin encumbrar a Joshua, destruyendo completamente a cualquiera que suponga una amenaza o un impedimento para él. Su máximo sueño es verle extender su influencia por el mundo entero, tal y como piensa que él se merece.

Mientras que Joshua quiere a Alystaire como apreciada hermana, sin duda la persona más valiosa de su vida, los sentimientos de la joven hacia él son completamente diferentes. Alystaire lo ama como hombre y le gustaría que él la viese como algo más que su hermana. Aunque sabe que esto es completamente imposible, a ella no le importa en tanto en cuanto pueda seguir a su lado y Joshua sea feliz. Por eso es incapaz de acercarse a nadie más ni amar a otro, dedicándole a Joshua su existencia por completo. No soporta ver a ninguna otra mujer cerca de él y, en el caso de que alguna se le aproxime demasiado, se ocupa de ella del modo que crea más conveniente. De hecho, la muerte de la anterior prometida de su hermano fue un plan bien orquestado por parte de Alystaire.

La joven posee un inmenso poder personal, siendo capaz de comandar fuerzas y criaturas sobrenaturales como nadie ha logrado antes a su edad. Su fortuna le permite acceder también a una amplia colección de libros prohibidos y objetos peligrosos, al igual que maneja una gran red de agentes e influencias. Mantiene contactos con varias organizaciones encubiertas, como Sol Negro, Samael, la Orden de Yehudah, la Orden de Magus o Selene (Alba Zimmerman [Sombra Nv 7, ♀], su guardaespaldas personal, es una de las hermanas más hábiles de dicha sociedad de asesinas), y no teme usarlos cuando es necesario para lograr sus objetivos. Como su hermano, ha abierto muchos frentes en secreto, y está tratando de desencadenar antiguas fuerzas sobrenaturales en los principados que puedan suponer un problema para Joshua.

Arquetipos genéricos de Gabriel

A continuación se exponen una serie de prototipos de varios de los habitantes más característicos de Gabriel. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Orden de Justine

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 3
Turno 85/80; **Pv** 125; **TA** No; **HA** 125; **HE** 120; **Armas** Estoque / Daga de parada; **Daño** 45/35
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 6 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 55, Atletismo 45, Montar 25, Nadar 15, Saltar 45, Trepar 10, Estilo 75, Advertir 25, Buscar 15, Baile 25, Trucos de manos 80.
Especial: Tabla de armas de Duelista
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 40.

Diva

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 60; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 20; **HE** 30; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 7 DES: 7 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 8 VOL: 6 POD: 6
Habilidades: Montar 25, Nadar 25, Estilo 75, Persuasión 90, Cerrajería 25, Disfraz 25, Ocultarse 20, Sigilo 20, Advertir 65, Buscar 25, Historia 50, Memorizar 50.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 40, RP 40.

Guardia Gabrielense

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 1
Turno 60/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 60; **HE** 60; **Armas** Espada larga / Ballesta; **Daño** 55/50
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 5 INT: 5 VOL: 6 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 30, Saltar 20, Montar 35, Trepar 30, Estilo 40, Advertir 30, Buscar 20, Trucos de manos 20, Historia 20.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 30.

Noble (Alta alcurnia)

Categoría Novel; **Nivel** 4
Turno 75/70/55; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 110; **HE** 105; **Armas** Estoque / Daga de parada / Pistola; **Daño** 45/35/50
AGI: 7 DES: 8 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 6 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Acrobacias 25, Montar 65, Nadar 20, Estilo 25, Intimidar 15, Liderazgo 15, Persuasión 65, Advertir 25, Buscar 15, Ciencia 15, Historia 75, Tasación 75, Baile 65, Trucos de manos 20.
Especial: Tabla de armas de Duelista.
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 50, RP 50.

Maestro burgués

Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 70/65/50; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 80; **HE** 85; **Armas** Estoque / Daga de parada / Pistola; **Daño** 45/35/50
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 7 INT: 6 VOL: 7 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 30, Montar 20, Nadar 20, Estilo 15, Intimidar 15, Liderazgo 15, Persuasión 65, Advertir 25, Buscar 15, Ciencia 55, Memorizar 55, Tasación 80, Baile 70.
Especial: Tabla de armas de Duelista.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Indigente: Atletismo +10, Acrobacias +10, Montar +10, Nadar +10, Persuasión +10, Advertir +10, Historia (local) +10, Proezas de fuerza +10.

Burgués: Montar +10, Estilo +10, Persuasión +20, Tasación +10, Historia +10, Baile +15, Música o Arte +5.

Nobleza / Alta nobleza: Montar +10, Estilo +20, Liderazgo +10, Persuasión +10, Historia +10, Baile +10, Música o Arte +5.

Tabla 17: Gabriel

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-25	Indigente	La ropa puesta, restos de comida para un par de días, algunos objetos personales rotos e inservibles recogidos de la calle. 2 MC.
26-65	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para un par de días, una mochila con algunos objetos personales, un arma, una montura o equipo de viaje completo. 1 MO.
66-90	Burgués	Muchas mudas de ropa, comida para una semana, un caballo, un arma, un baúl con algunos objetos personales, una joya u obra de arte. 30 MO.
91-100	Nobleza	Muchas mudas de ropa, buena comida para una semana, un caballo, un arma, un baúl lleno de objetos personales que pueden ser importados de los rincones más recónditos de Gaïa, una pequeña colección de joyas u obras de arte. 170 MO.
Priv.	*Alta nobleza*	*Más ropa de diseño y gran calidad de la que probablemente puedas llegar a probarte nunca, comida exquisita en abundancia para más de una semana, un buen arma bellamente ornamentada, una pistola de mecha y munición (pólvora y balas) para cuatro o cinco disparos, varios caballos (alguno de ellos purasangre), una buena colección de joyas y obras de arte. 1.000 MO.*

PHAION EIEN SEIMON

Capital: Markushias.
Número de habitantes: 4.700.000+
Etnias principales: Asher (50%), ryuan (40%), aion (9%).
Forma de gobierno: Oligarquía (Gobierno corporativo).
Idiomas: Latín, yamato, ogashima.
Religión: Cristianismo, Shukyokami.
Nivel tecnológico: 4.
Gentilicio: Phaiano.
Bandera: Una torre situada entre las dos columnas de la Puerta de Oriente.
Nombres masculinos: Akira, Bruce, Calvin, Daisuke, Devereux, Henry, Hugh, Isamu, Kazuki, Louis, Makoto, Martin, Paul, Ryo, Troy, Yoshiro.
Nombres femeninos: Ai, Adela, Akemi, Brittany, Fran, Francene, Frannie, Haruko, Hitomi, Lisa, Lorraine, Midori, Nancy, Ran, Sakura, Suzume, Yuri.
Apellidos: Ada, Agnew, Asuhara, Dangerfield, Douay, Eguchi, Everard, Fujimoto, Goodrich, Hisikawa, Herman, Koizumi, Koyama, Kurogane, Rowena, Sully, Ueda, Worth, Yoshida.

Phaion Eien Seimon, o las puertas eternas de Phaion, es una nación única en el mundo entero por la extraña mezcla de culturas occidental y oriental que se da en ella. Al igual que Gabriel, es un país muy poderoso, que posee una notable manufactura y controla el comercio con las islas orientales y parte del Mar Interior.

Puede que la superficie de Phaion no sea tan extensa como la de los países colindantes, pero por el contrario posee una enorme variedad de parajes. Mesetas, cordilleras montañosas, frondosos bosques o profundos lagos son sólo algunos de los elementos que pueden verse en sus territorios. Tiene un clima cálido, salpicado por habituales lluvias y algunos huracanes de escasa magnitud. Posee también abundante flora y especies animales, aunque varias son fieras y hacen inseguros algunos de los caminos.

La Asociación de Mercaderes de Eien

Considerada la mayor compañía mercantil del mundo, la Asociación de Mercaderes de Eien gobierna Phaion desde que en el año 622 fuese creada por el príncipe Suoh William II. Aunque se trata de una empresa de carácter privado, tiene como finalidad incrementar los beneficios del país y garantizar el bienestar de sus habitantes. Por ello, la Asociación actúa de un modo similar al Consejo Comercial de otras naciones, como el de Gabriel o el de Kanon, salvo por el hecho de que cualquiera con los medios económicos necesarios puede comprar una participación en la compañía e intervenir en el gobierno del país. Por lo general, todas las tiendas y comercios tienen una participación mínima que les da derecho a votar. Cuanto mayor sea la participación económica, mayor es el peso del voto. Los quince hombres con mayor control en la compañía son llamados los Meisters de la Asociación, y son quienes en la práctica dirigen el país. Los más poderosos de ellos son:

Akio Takeshi (Guerrero acróbata Nv 5, ♂)
Máximo representante de la familia Takeshi en Phaion, Akio es el alma de la Asociación de Mercaderes y muchos lo contemplan como su presidente. Entrado ya en años, es un hombre tan honorable como inteligente, y se le considera el cerebro detrás de las decisiones más brillantes del principado.

Archiduque Aldan William III (Novel Nv 4, ♂)
Descendiente de Suoh William II, príncipe fundador de la Asociación, Aldan es un hombre poderoso e influyente que controla las rutas de comercio interiores. Es íntimo amigo de Akio Takeshi, y entre los dos forman la cabecera de los Meisters. Aldan es el principal instigador de la independencia de Phaion, y haría cualquier cosa por mantener su nación apartada del Imperio.

Osric Himura (Novel Nv 3, ♂)
Sin duda el más radical de todos los Meisters, Osric siente un odio acérrimo hacia Dwänholf desde que perdiera a su esposa en un ataque orquestado por los Reyes Piratas. Si estuviera en su mano, haría cualquier cosa por iniciar una guerra contra la nación del norte y aplastarla definitivamente. Aunque él lo desconoce, su amada Rin sigue viva, pues fue secuestrada y vendida como esclava en Kushistán.

Felicia Steiner (Mentalista Nv 5, ♀)
Prima de Richard Steiner, uno de los dos máximos señores de Sol Negro, la joven Felicia representa los intereses de la organización en Phaion. Mujer de gran talento y una devota del trabajo bien hecho, siente una brutal repugnancia por los experimentos nigrománticos que Sol está llevando a cabo, y se ha asegurado de que no lleguen al territorio que controla. Últimamente ha sufrido varios intentos de asesinato, que la han obligado a incrementar su seguridad personal. Los asesinos son agentes enviados por Adrien Delacroix, pues sabe que si Felicia muriera, podría sustituirla por alguien más afín a sus nuevas investigaciones.

Cardenal Vicente Aparicio (Novel Nv 3, ♂)
Representante de la Iglesia en el principado, el Cardenal Vicente es un voluminoso hombre de gran corazón. Conocido por su pensamiento progresista, que le ha causado problemas más de una vez, se ocupa de la administración de fondos para las escuelas, hospitales y centros de ayuda a los necesitados. Es enormemente apreciado por el pueblo, quien en más de una ocasión ha clamado por su beatificación.

La ganadería y agricultura en el interior aseguran los productos de primera necesidad del principado, pero la verdadera fuente de ingresos reside en la manufactura y el comercio. Su enorme flota pesquera y comercial le proporciona un gran poder económico, con la que ha conseguido convertirse en la principal importadora de artículos de Lannet y Shivat al Viejo Continente. Además, durante las últimas tres décadas ha logrado quedarse con una importante parte del mercado del Mar Interior, arrebatándoselo a Gabriel, su principal competidor.

Phaion es la única nación del mundo que se encuentra regida por una corporación privada, la conocida Asociación de Mercaderes de Eien. Hace siglos, el príncipe de Phaion formó dicha sociedad con la única intención de dirigir la nación como si se tratase de una gran empresa, logrando un considerable éxito en su empeño. Muchos opinan que este sistema puede ser peligroso a causa de la facilidad para la corrupción, pero en todo el tiempo que lleva en funcionamiento, la actuación de la Asociación de Mercaderes siempre ha sido impecable.

Aunque el ejército de Phaion no es muy numeroso, sus miembros pasan por un entrenamiento intensivo, y lo que les falta en cantidad lo suplen con su gran eficacia en combate. La nación posee además varios grupos de operaciones especiales, cuyas acciones les han proporcionado un gran reconocimiento por toda la Costa de Comercio.

Como Gabriel, el principado de Phaion se ha independizado del Imperio muy poco después de la muerte del Emperador Elías, y su principal objetivo es mantener una completa independencia de Abel. También se encuentra en un momento de suma tensión con Dwänholf, su vecino del norte, que desde hace años es una espina clavada en la Asociación de Mercaderes por sus ataques de piratería. Ahora, sin el control del Imperio, no son pocas las voces que se alzan solicitando acabar de una vez por todas con su viejo antagonista, aprovechando el caótico estado en el que este se encuentra.

Cultura y sociedad

La sociedad de Phaion es realmente única; en ella se combinan las costumbres de occidente con las ancestrales tradiciones de Lannet y Shivat. El resultado es una inusual mezcla de estilos que le da al principado una personalidad diferente a la de cualquier otro lugar. Aunque la población mayoritaria sigue siendo occidental, un altísimo porcentaje de phaionenses son orientales. Por suerte, a pesar de esta dualidad, en la nación no existe ningún tipo de tensión racial; en la práctica la gente ya apenas se fija en la etnia. Las bodas mixtas, cada vez más frecuentes, han diluido todavía más estas diferencias.

Un aspecto que llama considerablemente la atención es la mentalidad abierta de sus gentes. La sociedad está dividida en pueblo llano y burguesía, que en la mayoría de los casos se suele equiparar a la nobleza. Pese a ello, las diferencias sociales no llegan a los niveles exagerados de Lannet o de la vecina Gabriel, sino que se trata más bien de una mera organización por clases que tiene como fin recordar cuál es el lugar que le corresponde a cada uno. La mujer no se encuentra subordinada al hombre en la sociedad, aunque es cierto que habitualmente tienden a tomar una posición poco activa. También han heredado un elevado sentido del honor de las antiguas castas samuráis; es un elemento fundamental en sus vidas, pero no dejan en ningún momento que este las rija por completo. La gente suele hablar tanto el latín como el yamato, pero lo más habitual en la vida diaria es usar el ogashima, una jerga no oficial que toma elementos de ambos lenguajes.

Phaion es una nación boyante que goza en estos momentos de buena economía; por ello, es muy fácil encontrar trabajo y muy bajo el número de pobres e indigentes. Hay un gran número tanto de agricultores como de pescadores (de hecho, el país posee la mayor flota pesquera del mundo), y el comercio con otros principados es lo que ocupa la mayor parte de su tiempo. Phaion mantiene un fuerte lazo con el clan Takashi de Lannet; aún hoy, un considerable número de habitantes se consideran oficialmente miembros del clan y tratan a menudo con sus hermanos del otro lado del mar. Ello les permite poseer una posición de favor única con Lannet, que beneficia enormemente a ambos países.

La población está muy diseminada; si bien la mayor parte se aglutina en las grandes ciudades, sobre todo en la capital, hay un gran número de personas viviendo en pueblos del interior o en puertos pesqueros.

Los phaionenses muestran un odio acérrimo hacia Dwänholf, a la cual detestan por su piratería. Habitualmente, contratan a muchos mercenarios como escolta para asegurar sus naves, un trabajo muy respetado y valorado. Tampoco tienen demasiado aprecio por los nobles de Gabriel, con los que compiten comercialmente y a quienes consideran ostentosos y prepotentes.

Afrontar lo sobrenatural

Por su origen oriental, una gran parte de la gente de Phaion cree en la existencia de fuerzas sobrenaturales, aunque su falta de contacto con ellas, al contrario que los habitantes de las islas, ha hecho que se consideren como meras leyendas. Además, la influencia de las doctrinas del Imperio y su proximidad con Moth y las oscuras historias que surgen de allí, ha ensombrecido enormemente la opinión de sus habitantes.

Las únicas habilidades inusuales hacia las que muestran permisividad son los Dominios del Ki, puesto que muchos descendientes de las familias samuráis han crecido escuchando leyendas de los grandes maestros del pasado. Por tanto, el uso de técnicas de combate o de ciertas disciplinas especiales puede ser tolerado, siempre y cuando parezca fruto de la habilidad más que de fuerzas "mágicas". Es decir, no se vería con buenos ojos a alguien volar, pero quien pudiera cortar el aire y atacar a sus adversarios a distancia, despertaría mucha más admiración que miedo.

La Inquisición tiene poca presencia en Phaion, pero está atenta a cualquier situación extraña que parezca ser de su jurisdicción.

La lotería y el Juego

Una de las mayores aficiones de los habitantes de Phaion es el juego. Por esa causa, sus ciudades albergan enormes casinos, salas de apuestas y estadios para competiciones de Edén. El principado es conocido además por su lotería, pues si bien es cierto que no es la única nación del mundo que la tiene (como es el caso de Abel o Togarini), en ningún otro lugar de Gaïa se alcanzan unos premios tan elevados. Los premios semanales suelen rondar los 10.000 escudos de oro, aunque en ocasiones han llegado a ser incluso mayores.

La lotería de Phaion es patrocinada por la propia Asociación de Mercaderes; los participantes eligen una combinación de doce números entre el 1 y el 99, recibiendo un ticket y anotando su elección en un libro de cuentas. Ambos documentos son firmados por el expendedor, que entrega a diario los libros a los encargados de la Asociación para asegurarse de que todo funciona correctamente. Los premios de valor superior a 500 escudos de oro siempre se tienen que recoger en la capital, Markushias.

El precio de un ticket en Phaion es de 10 monedas de plata, y los sorteos se realizan semanalmente.

Historia de Phaion Eien Seimon

Hablar de la historia de Phaion es hablar de ancestrales conflictos con la isla de Varja. Alrededor de mil doscientos años antes de Cristo, el Imperio de Kuon Teikoku, que hasta entonces apenas había tenido relación con el Viejo Continente, atacó las ciudades-estado de la costa oriental. Llamaron a su reciente adquisición Eien Seimon, o Puerta Eterna, al considerarla una entrada hacia el oeste. Pronto, los poderosos ejércitos de Amaterasu encontraron una fuerte oposición por parte de una confederación de ciudades que aún no habían sido sometidas, liderada por una entidad cuasi divina llamada Markushias. Pese a que la victoria estaba al alcance de Amaterasu, un repentino levantamiento militar en las islas obligó al Emperador Eterno a hacer regresar a la mayor parte de sus soldados. Los que quedaron atrás, apenas unos miles de hombres con la misión de mantener los territorios conquistados, fueron incapaces de resistir.

Tras su triunfo, Markushias organizó algunas de las ciudades de la costa formando la Confederación de Phaion, cuyo objetivo no era otro que el de crear un frente común contra posibles amenazas. Phaion probó repetidamente su utilidad repeliendo ataques de varias tribus nómadas y destruyendo a grandes dragones. Cuatrocientos años después, cuando el Imperio de Lannet trató de reclamar las tierras que Amaterasu consiguió en el pasado, la Confederación logró detener la invasión. De hecho, los ejércitos de Varja sólo consiguieron tomar una ciudad, si bien es cierto que fueron capaces de conservarla durante los siglos venideros.

Tras la desaparición de Markushias la unidad de Phaion se resquebrajó, comenzando una serie de inútiles conflictos internos que no lograron más que debilitar el poder de las ciudades. La llegada del Mesías logró detener esta lucha fraticida y el archiduque Joachim Thurston, señor de una de las metrópolis más importantes de la zona, se convirtió en Apóstol. Durante un breve tiempo, los territorios de Phaion y Gabriel formaron en su conjunto el noveno Reino de los Cielos, consiguiendo un control casi absoluto de la economía del Mar Interior. Cuando estalló la Guerra de Dios, las ciudades del oeste que pertenecían a Gabriel llegaron a tratos con los ejércitos de Judas, mientras que la zona de Phaion fue completamente arrasada por el poder de las fuerzas de Rah.

Alrededor del año 236, antes incluso de que Gabriel ingresara en la Corona del Imperio, Zhorne Giovanni se puso en contacto con el territorio y lo reclamó para Abel como principado independiente. La anexión fue del todo pacífica, pues los supervivientes habían oído hablar de Giovanni y de la estabilidad del Imperio. Así se inició un corto periodo de reconstrucción que acabó sólo dos años más tarde, cuando Lannet lanzó un repentino ataque sobre el principado, aplastando sus defensas. Las tropas del Imperio, enfrascadas en aquel momento en otros conflictos, fueron incapaces de responder a la agresión, y durante



Levia Mei

Ilustrado por Salvador Espín

casi dos décadas Phaion formó parte de Lannet. Tras tres intentos fallidos de reconquistar el principado, en 258 Abel reunió el grueso central de sus ejércitos y, liderados por el propio Zhorne, tomaron de nuevo Phaion.

Pese a todo, durante las dos décadas que la nación estuvo bajo el control de Lannet, una gran cantidad de colonos orientales originarios del clan Takashi ya se habían trasladado desde Varja hasta Eien Seimon para iniciar su vida allí. Ahora, sin la capacidad de regresar, esa gran masa de gente se vio obligada a permanecer como una minoría en Phaion. Durante los primeros años la relación entre ambos pueblos fue muy rígida, pero al tener que enfrentarse conjuntamente a todo tipo de problemas para sacar adelante sus vidas, empezaron a unirse paulatinamente. El acontecimiento que finalmente logró la completa integración ocurrió en el año 332, cuando un repentino ataque de los Reyes Piratas estuvo a punto de destruir las grandes capitales de la costa. De no haber sido por la inestimable ayuda de los colonos orientales, es posible que todo el principado se hubiera visto reducido a cenizas. Tras aquel acto, el nombre oficial del territorio se cambiaría a Phaion Eien Seimon, en representación de la unidad que desde entonces se perseguiría.

La recién refundida nación se esforzó en la reconstrucción, aprovechando sus recursos naturales para fundar nuevas ciudades y pueblos. Con el paso del tiempo, fue algo obvio que el principado tenía la capacidad de convertirse en una gran potencia económica, sobre todo al aprovecharse de su contacto con las islas orientales para ser el principal importador y exportador de productos de los mares orientales. En el año 622, el príncipe gobernante Suoh William II tomó una de las decisiones más sorprendentes de su época al fundar la Asociación de Mercaderes de Eien, una compañía privada a la que cedió el control de Phaion. Pese a la inicial suspicacia que este acto despertó en muchas personas, la Asociación probó su valía, incrementando enormemente el poder y esplendor del principado.

La historia moderna de la nación pasa por un reciente conflicto contra Dwänholf. Acusando al gobierno del principado vecino de promover la piratería que durante años venía asolando sus costas, Phaion logró que el Alto Senado imperial aceptara una guerra contra los territorios del norte. La Asociación aprovechó el conflicto para enviar a varios de sus grupos de operaciones especiales a capturar a los Reyes Piratas, logrando asestar un duro golpe a sus tradicionales enemigos. Ahora, tras el resquebrajamiento del Imperio, Phaion ha usado la ocasión para separarse de Abel y sus gobernantes se han fijado como objetivo convertirse en la nación más poderosa de la Costa de Comercio, para asegurar así su completa independencia en los años venideros.

Accidentes geográficos relevantes

El territorio de Phaion posee una enorme variedad; dentro del mismo es virtualmente posible encontrar toda clase de accidentes naturales. La mayor parte de sus fronteras limitan con el Mar Oriental o con el principado de Moth, mientras que al oeste el río Grevar separa el país de Gabriel.

Lago Akasta: El lago Akasta se sitúa en la zona norte del principado, rodeado por la zona inferior de la Meseta de Somer y las Llanuras de Roh. Es extremadamente caótico, pues su cuerpo central se separa en decenas de afluentes que forman a su vez un gran número de lagos menores. Akasta está rodeado de varios poblados pesqueros, que se aprovechan de sus bellas vistas para recibir a muchos visitantes. En su parte sur, hay un gran complejo recreativo dedicado a organizar juegos y excursiones en barca. El lago posee una gran cantidad de pequeños islotes llenos de densos bosquecillos, los cuales se consideran peligrosos por la fauna salvaje que los puebla. Uno de dichos islotes esconde un nodo de magia considerablemente poderoso, que lleva siglos sin ser usado.

Costa oriental: Sin duda la zona más rica del principado, la costa oriental de Phaion se caracteriza por sus cuantiosos caladeros y su buen clima. La mayoría de las más grandes ciudades portuarias se encuentran ubicadas aquí, las cuales sufren de vez en cuando terribles ataques de piratas y corsarios.

Pantano Akquo: Situado cerca de la frontera con Moth, la gente lo considera un lugar extremadamente peligroso, no tanto por los animales que lo pueblan sino por las enormes áreas de arenas movedizas repartidas por toda su superficie. Escondida en uno de sus confines más oscuros hay una pequeña aldea de Grendels viviendo allí, los cuales llevan siglos ocultos cumpliendo la misión que se les encomendó a sus antecesores en el pasado: proteger una de las grandes armas tecnomágicas de Judas que cayó en el pantano y quedando parcialmente sumergida.

Península del Cántaro: En el sur de Phaion se encuentra la que quizás sea su zona más próspera, la Península de Keitan, conocida popularmente como la Península del Cántaro. Keitan se encuentra rodeada por una pequeña cordillera de montañas que dificulta considerablemente el acceso al mar, mas sus tierras centrales poseen una fertilidad sólo comparable a la Pradera Eterna de Abel. Es una rica tierra de cultivo, donde hay numerosos latifundios con alguna que otra pequeña arboleda.

Bosque Matsu: Ubicado cerca de la costa, el Bosque Matsu o Bosque de los Pinos es una gran foresta que proporciona madera y caza a la ciudad de Markushias. Muchos opinan que varios de los Kami que miles de años atrás viajaron junto a los ejércitos del Emperador Amaterasu para tomar el continente, descansan ahora aquí. Aunque nada parece confirmar esta vieja leyenda, tiene mucho de cierto, pues tanto Kitsunes como espíritus menores de los bosques rondan por el centro de la foresta, protegiendo un pequeño claro lleno de piedras que sirve como lugar de descanso a los verdaderos Kami, los cuales fueron incapaces de alcanzar el Ten Gati. Los guardianes ven con preocupación cómo la tala de árboles se acerca más y más a las zonas sagradas y temen que, si sigue así, pudiera incluso molestar el sueño de sus ancestrales señores.

Llanuras de Roh: La zona centroriental del principado la componen las inmensas Llanuras de Roh, unas grandes planicies repletas de charcas, ideales para el cultivo del arroz. Algunos agricultores aseguran haber visto Kappas o Kelpies en varias charcas, que arrastran a las personas al interior de las aguas y las ahogan allí. También son frecuentes los ataques de manadas de feroces Rakshas, una especie de monstruosos mastines negros con ojos por todo el cuerpo. Estas criaturas fueron animales alterados sobrenaturalmente por Judas con la intención de usarlos como bestias de combate en la Guerra de Dios. Al parecer, algunos de ellos se vieron abandonados en las llanuras y se las apañaron para sobrevivir durante todo este tiempo. Se les creía extintos, pero hace menos de una década que han vuelto a aparecer, convirtiéndose en una pesadilla para las granjas de la zona.

Lugares de interés

Phaion Eien Seimon está repleta de los lugares más asombrosos, desde ciudades del más variado tamaño a edificaciones y ruinas de tiempos pasados.

Puerta de Oriente
(Edificación, sin habitantes)

La Puerta de Oriente es una de las construcciones más antiguas del principado. Su origen se remonta a casi dos mil años, en el momento en que las tropas del Emperador Eterno invadieron la costa. Supuestamente, la Puerta fue construida por dos de los Kami más poderosos, a los que el propio Amaterasu ordenó crear un punto de unión entre las islas orientales y el continente. El lugar nació con la intención de ser un portal sobrenatural que conectase con la Puerta de Occidente de Lannet, a la que está encarada.

Actualmente, la forman dos descomunales columnas de cien metros de altura, unidas en su parte superior por una gran losa de metal y decenas de cadenas con sellos. No parece que posea ninguna función mágica, pero es un lugar popular que muchos viajeros visitan. Hay una vieja leyenda entre los enamorados que afirma que, si una pareja que debe separarse declara su amor bajo el arco de la Puerta, no hay duda alguna de que se reencontrarán.



La Puerta de Oriente

Markushias
(Metrópolis, 540.000+ habitantes)

Aunque a veces su fama queda eclipsada por el descomunal puerto de Hong Kua, Markushias es la mayor de las ciudades de Phaion, además de su capital. Se encuentra en mitad de la Península de Keitan, rodeada de prósperas tierras de cultivo que aportan a la metrópolis una espléndida y boyante economía. No sólo es el centro neurálgico del comercio en el principado, beneficiándose por su cercanía a la ciudad de libre comercio Deimos, sino que además fabrica todo tipo de productos que se trasladan a Hong Kua para su posterior venta a las islas orientales.

Para la gente que no está acostumbrada a la sociedad de Phaion, visitar Markushias es un espectáculo fascinante. La ciudad es una perfecta simbiosis entre la arquitectura occidental y oriental, donde pagodas y mansiones se mezclan con casas provistas de evocadores jardines y pequeños lagos artificiales. La madera es el material por excelencia para la gran mayoría de las viviendas, pero de igual forma hay gran variedad de edificios de piedra. La zona más hermosa es el Camino de los Almendros, una gran calle llena de árboles que trata de imitar al Paso de la Eternidad de la lejana Tsukikage. En verano, cuando los almendros florecen y se desprenden sus pétalos, es una visión realmente emotiva. Además de grandes palacetes, en Markushias se encuentra el Palacio de Sukey, la sede central de la Asociación de Mercaderes de Eien donde se reúnen los Meisters. No obstante, todos estos lugares palidecen con la majestuosidad del enorme estadio de Edén de la ciudad, el segundo más grande e importante de Gaïa después sólo del de Arkángel.

Oficialmente, el señor de la urbe es el archiduque Aldan William III, que gobierna asesorado por un consejo de mercaderes.

Conocido sólo por aquellos que se mueven en ámbitos místicos, Markushias posee el mayor de los establecimientos de objetos sobrenaturales de Sol Negro: el almacén de antigüedades de Roxxón.

El Octavo Gremio

El Octavo Gremio no es más que una gran organización de ladrones orientales que cobra diezmos a los mercaderes por respetar sus comercios y controlar a los recién llegados. Cualquier ladrón que robe algo y más tarde intente venderlo, acabará con sus huesos en algún callejón (si tiene la suerte de poder contarlo). El líder del Gremio es desde hace siglos una figura misteriosa llamada Kirie. Corren todo tipo de leyendas acerca de él, a cada cual más inquietante. No poca gente de mal vivir cree que es un inmortal que está al corriente de todos los secretos del reino. Tan notoria es la reputación de esta enigmática figura, que su sola mención hace temblar a los ricos mercaderes locales. Sin embargo, la verdad es que Kirie no existe, ya que no es más que un personaje inventado por los miembros del Octavo Gremio, quienes alimentan su leyenda con habladurías y rumores. En ocasiones, algún bocazas que duda de su existencia desaparece sin dejar rastro, reforzando la reputación de Kirie.

Mifune
(Ciudad, 22.000+ habitantes)

La fama de Mifune ha recorrido el mundo entero, y no son pocos los viajeros que realizan enormes travesías para poder visitar este insólito lugar. El motivo es que la ciudad entera está dedicada por completo al juego; prácticamente cada una de sus calles tiene una sala de apuestas o acceso a alguno de los grandes casinos. También posee el recinto de carreras más importante de Gaïa, donde se realizan competiciones en las que participan los mejores purasangres del mundo.

Aunque la ciudad goza de gran lujo y opulencia para atraer a los jugadores, esto se cobra un terrible precio en el número de personas arruinadas que se ven obligadas a trabajar en los casinos durante años para saldar sus deudas.

Ilustrado por Luis NCT

Hong Kua

(Metrópolis, 330.000+ habitantes)

No hay muchas ciudades en el mundo entero que sean tan conocidas como Hong Kua, el legendario puerto que sirve de nexo de unión con las islas orientales. Este formidable emporio es uno de los mercados más grandes de Gaïa y algunos incluso se han atrevido a considerarla equivalente a lo que sería una ciudad de libre comercio controlada por el gobierno de un principado. Si lo que alguien busca no puede encontrarlo en Hong Kua, es poco probable que lo halle en algún otro lugar.

El origen de la ciudad es anterior a la Guerra de Dios, pero fue completamente remodelada en el año 238 por orden del Shogun de Lannet cuando sus ejércitos tomaron el principado. Desde entonces, Hong Kua ha sobrevivido a todo tipo de percances, desde monumentales incendios hasta ataques de los Reyes Piratas. Comenzó a ser conocida en Shivat por el tráfico de mercancías que llegaba desde el continente y, maravillados por sus historias, muchos shivatenses empezaron a viajar hasta ella, formando una inmensa comunidad dentro de la ciudad.

Visualmente, Hong Kua es una mezcolanza de estilos lannetenses y shivatenses, con construcciones anteriores al propio Imperio. Está separada en cuatro grandes zonas, conocidas como distritos. Estos son el distrito de Sheng, principalmente poblado por la sociedad shivatense, el distrito de Haruhi o barrio central, el distrito de las luces y el del muelle. Una costumbre local es decorarlo todo con banderas, y en lo alto de la mayoría de sus murallas y edificios ondean centenares de ellas, dando una apariencia de continua celebración. La ciudad exhibe elevadas torres a lo largo de toda la costa, que sirven a la vez como faros y puestos de vigilancia.

Aunque la mayoría de las calles no están asfaltadas, la Asociación de Mercaderes ha contratado a muchos ingenieros imperiales para construir un sistema de alcantarillado. Hasta ahora, las construcciones están en una fase muy adelantada en las zonas más ricas, pero ha habido complicaciones después de que los trabajadores encontraran restos de lo que parecen ser unas viejas ruinas bajo los cimientos de la ciudad. De momento, han acaecido algunos sucesos extraños, e incluso un par de trabajadores desaparecieron en extrañas circunstancias. Los miembros de Samael de la ciudad no saben lo que está pasando, pero desde luego, hay algo en el ambiente que los pone nerviosos. Hitomi Yamaoka (Sombra Nv 6, ♀ Daimah), la Arconte de Hong Kua, planea preparar un grupo para investigar de qué puede tratarse.

La ciudad está gobernada por el Meister Akio Takeshi, quien viaja continuamente a Markushias para presidir las decisiones más importantes de la Asociación de Mercaderes.

Villa de Zabil

(Pueblo, 4.500+ habitantes)

A pesar de no ser más que un próspero pueblo de gran tamaño, Zabil es un lugar conocido en el principado a causa de las curiosas costumbres de sus habitantes, a quienes les fascina entrar en todo tipo de competiciones extrañas. La villa tiene decenas de inusuales tradiciones que impulsan a sus gentes a realizar cualquier prueba estrafalaria, ya sea en festividades o para su propia diversión. Además, todos los años se realiza un sorteo secreto el que cualquiera, incluso los extranjeros que simplemente pasen por allí, puede resultar premiado sin saberlo. La persona elegida se convierte en el "Alcalde por un día", y desde la primera hora de la mañana hasta que vuelve a salir el sol es el señor absoluto de Zabil, pudiendo dar a sus habitantes cualquier orden que no contradiga la ley.

Zabil está ubicada junto a unas grandes fuentes de agua mineral que tienen una extraña facultad: quienquiera que la beba, aumenta su fortuna durante unos días. Naturalmente, sólo es un mito al que nadie da mucho crédito, pero las facultades del agua son reales. Curiosamente, estas fuentes son el origen de las extrañas apuestas de la gente de Zabil y de que, por estrafalarios que sean sus retos, nunca suela haber heridos de gravedad.

Pese a lo pequeña que es, Zabil tiene uno de los mejores equipos de Edén de todo el mundo, y tres de sus jugadores forman parte de la selección de Phaion.

Castillo Takeda

(Fortaleza, 18.000+ habitantes)

Takeda es la mayor de las ciudades-fortaleza pertenecientes al cuarto Señor de la Guerra. Este gran bastión está construido siguiendo el estilo oriental, pero sus murallas y la distribución de sus edificios fueron diseñadas adoptando extrañas pautas de carácter sobrenatural. Gracias a ello, la fortaleza dispone de grandes protecciones mágicas y se encuentra escudada contra transportes y espías místicos. Takeda está compuesto por ocho grandes edificaciones que rodean su cuerpo central, todas decoradas de azul y cubiertas de grabados dorados.

Los habitantes de Takeda son guerreros al servicio de la Sombra del Emperador, donde se halla la mayor de sus fuerzas de elite del cuarto Señor de la Guerra: los Señores del Vacío. Aquí se entrenan a diario, y reciben a aquellos jóvenes que desean formar parte de sus filas. Al contrario que en otras posesiones de la Sombra, sus habitantes no viven en clausura, sino que llevan más de un siglo haciendo trabajos para la Alianza de Mercaderes de Eien y recibiendo a multitud de visitantes. En estos momentos existe una gran desconfianza hacia la fortaleza, pues tras la reciente independencia de Phaion, a pocos les entusiasma la idea de tener una fuerza militar de semejante tamaño en el corazón del principado.

El señor de la fortaleza es el Árbitro Eligor (Guerrero Acróbata Nv 8, ♂), el único de los Árbitros que se encuentra bajo la bandera de la Sombra del Emperador. Eligor es un individuo realmente misterioso, quien acostumbra a desaparecer durante largos periodos de tiempo sin dar explicación alguna (para desesperación de sus comandantes). Algunos opinan que tiene una identidad secreta, que usa para actuar en el principado sin ser reconocido.

Puerto Meidel

(Ciudad, 12.000+ habitantes)

Meidel es el segundo mayor puerto de Phaion, aunque en comparación con Hong Kua no es más que una pequeña sombra. Hace unos cinco años, la ciudad fue atacada por una acción conjunta de tres grandes Reyes Piratas. Casi la mitad de Meidel resultó quemada, y muchos murieron o fueron capturados por los piratas. Como respuesta a estas acciones, Phaion declaró la guerra al principado de Dwänholf. Meidel se encuentra en estos momentos en pleno proceso de reconstrucción, del que se encarga el Meister Osric Himura.

Compañía Akaryu

Se trata de una de las compañías de mercenarios mejor consideradas de Phaion. Fundada en 911 por Hoshitaka Meizo, un ronin de Lannet que había trabajado con algunas caravanas, rápidamente ganó un gran renombre por la habilidad de sus integrantes. Esto se debía al entrenamiento extremo al que Meizo sometía a sus compañeros, a quienes instruía en los secretos del Ki.

Según pasaron los años, Akaryu empezó a dividirse en cinco batallones comandados por los discípulos más aventajados de Meizo, y muchos ronin de Lannet cruzaron el mar con la intención de unirse a ellos y dar un sentido a su existencia. En la actualidad, la compañía goza de un estatus envidiable en el principado, superando sus miembros el medio millar. En todas las ciudades de Phaion puede encontrarse una de sus cuarteles, fácilmente identificables por el emblema del dragón-serpiente rojo. Habitualmente trabajan para la Asociación de Mercaderes de Eien, pero pueden ser contratados como mercenarios de prestigio por cualquiera que pueda pagar sus tarifas. La compañía tiene un estricto código de honor que les prohíbe matar a un enemigo indefenso, mujeres o niños, al igual que abandonar una misión en la que se hayan comprometido.

En la actualidad no todos sus integrantes tienen conocimientos del Ki, pero los miembros de alto rango conocen diversas técnicas a las que llaman La Vía de Meizo.



Las nebulosas calles de Eldiah

Eldiah
(Ciudad fantasma, sin habitantes)

Eldiah era una pequeña ciudad situada en un profundo valle cerca de la Meseta de Somer. Al contrario que otras urbes de Phaion, no está tan influenciada por la arquitectura oriental, y la mayoría de sus casas tienen una apariencia mucho más tradicionalista. Hace once años, un grupo de cinco poderosos conjuradores se reunieron en Eldiah con la intención de devolver al mundo a uno de los dioses olvidados. Cada uno de ellos ocupaba un importante papel en la comunidad, y usaron su influencia para preparar la ciudad como el mayor círculo de convocatoria jamás creado. Pero las cosas no fueron exactamente como esperaban y, en el momento más crucial del ritual, sus planes se vieron desbaratados cuando alguien robó uno de los elementos claves del proceso, un talismán que se rompió en cuatro piezas. Todo quedó sumido en la penumbra, y en un solo instante la población entera desapareció. No obstante, algo oscuro y perverso se quedó atrás; como si, de algún modo, toda la ciudad hubiera cobrado vida y rezumara maldad.

La ciudad ahora se encuentra vacía, sumida en una niebla perpetua que no cesa jamás. El paso entre el mundo y la Vigilia es muy endeble, y la gente que acaba en Eldiah se mueve entre las distintas realidades con enorme facilidad, a pesar incluso de que la mayoría de las veces ni siquiera es consciente de que lo hace. Allí hay sombras y monstruosidades de todo tipo, que se arrastran en silencio entre las calles y los edificios. Sólo los cinco brujos que iniciaron el ritual permanecen con sus consciencias intactas, atrapados en el interior, mientras se ocultan de los continuos merodeadores. Todos esperan que la pieza que les fue robada regrese a ese lugar para completar lo que empezaron; saben que, antes o después, la oscura ciudad conseguirá atraerla de vuelta.

Otras poblaciones: *Busselton, Borris, Moriya.*

Tramas

Una nación como Phaion, conocida por su continua necesidad de mercenarios, permite sin duda meter a los personajes en toda clase de problemas o trabajos. A esto hay que sumarle la gran cantidad de misterios sobrenaturales que inundan el principado; quizás molesten sin darse cuenta a alguno de los Kami durmientes del Bosque Matsu, o incluso tengan la desgracia de pasar por la oscura Eldiah.

La liberación: Hans Crandelt (Guerrero Nv 5, ♂) es uno de los Reyes Piratas que fueron capturados por los agentes de Phaion en la guerra contra Dwänholf hace cinco años. Desde entonces lleva encerrado en la prisión de máxima seguridad de Markushias, pero aún no ha sido ejecutado a causa de un rumor que asegura que, durante sus andanzas, reunió un gran tesoro. Esto ha despertado el interés de algunos miembros de la Asociación de Mercaderes, quienes pretenden hacerse con el dinero. Seren Lockley (Asesino Nv 5, ♀), la compañera sentimental de Hans, está buscando a un grupo de mercenarios para que la ayuden a rescatarlo, pues siente que el tiempo de su amado se acaba. Seren asegura que no puede contar con su propia tripulación, pues son forajidos muy conocidos. Jurará que aquellos que la apoyen tendrán como recompensa una sustancial parte del botín de Hans. Por si el rescate en sí no fuera suficientemente problemático, la historia se complica todavía más, pues Seren está siendo dominada por un antiguo espíritu que pretende encontrar el ansiado tesoro por un motivo muy distinto: entre los objetos que el Rey Pirata consiguió se encuentra un artefacto capaz de otorgarle un cuerpo físico.

Un cobarde afortunado: Goro Walter (Ladrón Nv 2, ♂), un carterista de Hong Kua con muchos enemigos, ha tenido el día más afortunado de su vida; hace una pocas horas ganó el máximo premio de la lotería. No obstante, lo que para otro sería una inmensa alegría, para él no más que un cúmulo de preocupaciones. Al parecer, todo aquel que lo conoce sabe que ha ganado el premio, ya que Goro tenía la costumbre de jugar siempre con los mismos números. Siendo un hombre que se granjeó muchas enemistades por su falta de tacto, es lógico pensar que son pocos los que quieren verlo rico.

Por ello, mientras los personajes caminan por una estrecha calle de Hong Kua, descubrirán a un grupo de matones dándole una paliza de muerte. Si por algún motivo deciden ayudarlo, Goro verá en ellos a sus salvadores y, tras explicarles su situación, les hará una interesante propuesta: en el caso de que le protejan hasta llegar a la capital, les entregará la mitad del premio. Pero Goro no ha contado toda la verdad. El auténtico motivo por el que está tan aterrado no es sólo por sus enemigos en la ciudad portuaria. El Octavo Gremio de Markushias juró acabar con él hace años, y el pobre ratero teme que cuando lleguen a la capital, sus problemas no harán más que multiplicarse.

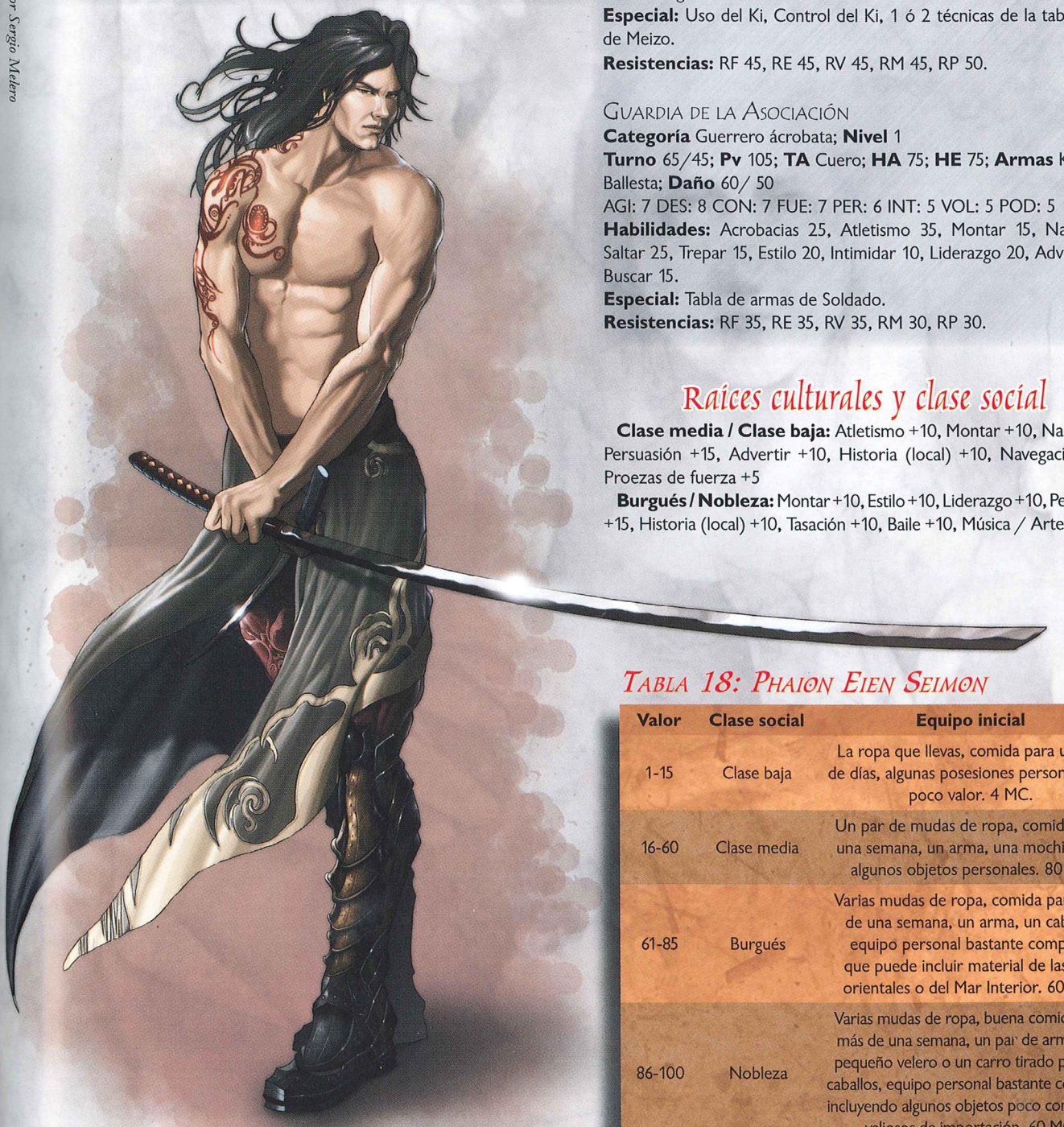
Boda peligrosa: Nekane Watanabe (Conjuradora Nv 2, ♀), hija de una rica familia de Phaion que posee unos pequeños astilleros, ha pasado varios años estudiando en las universidades de Ilmora donde fue reclutada por la Orden de Magus. Tras permanecer largo tiempo fuera, vuelve por fin a su casa en Phaion, donde sus padres le tienen preparada una inesperada sorpresa. Cuando la chica dejó el principado tenía un novio y, durante su ausencia, la familia de Nekane ha hecho todos los preparativos para que los jóvenes se casen. La ilusión de sus padres es ver a su pequeña cumplir los votos que se hicieron antes de que ella partiera, y que herede la empresa familiar. El problema es que Nekane no tiene ninguna intención de casarse. Desde que se fue a estudiar a Ilmora le han sucedido muchas cosas, y una de ellas es que se ha vuelto a enamorar... pero de un compañero de la Orden. Había planeado volver a casa sólo para decir a sus padres que está embarazada (apenas se le nota) y para despedirse, pues piensa regresar a Ilmora a seguir en secreto con sus estudios sobrenaturales. Lo malo es que al ver la ilusión de sus progenitores y todos los preparativos que han organizado, no se atreve a decírselo, especialmente después de que estos le confiesen que los astilleros familiares están en la ruina y que confían en ella y en el matrimonio (su antiguo novio es muy rico) para restablecer la economía familiar. Ahora no sabe qué hacer, pues no quiere casarse, pero tampoco le gustaría ser la responsable de la ruina de su familia.

Por ello, ha trazado un ingenioso plan: se casará con su antiguo prometido y, en el mismo momento en que dé el sí quiero, hará que un grupo de "secuestradores" contratados por ella misma irrumpan en la ceremonia y se la lleven de allí (por supuesto, sin hacer daño a los asistentes). Como toque final, se asegurará de que algún monstruo sobrenatural asuste a los invitados, para que así a nadie se le ocurra seguirlos.

Los personajes podrían ser los ficticios secuestradores, ya sea por un encuentro casual o porque tengan contactos con la Orden de Magus y quieran hacerle un favor a su compañera. Otra posibilidad interesante podría ser precisamente la opuesta: que fueran amigos del novio o mercenarios contratados por este para recuperar a Nekane, ya que los sentimientos del joven por ella son genuinos.

Arquetipos genéricos de Phaion

A continuación se exponen una serie de prototipos de varios de los habitantes más característicos de Phaion. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.



Kentaro, capitán de la compañía Akaryu

Ilustrado por Sergio Melero

Burgués

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 45; **Pv** 75; **TA** No; **HA** 20; **HE** 30; **Armas** Daga; **Daño** 30
AGI: 5 DES: 5 CON: 5 FUE: 5 PER: 6 INT: 7 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Montar 20, Nadar 10, Estilo 35, Intimidar 15, Persuasión 75, Advertir 55, Buscar 25, Ciencia 35, Tasación 70.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 35, RP 35.

Capitán de Akaryu

Categoría Tecnicista; **Nivel** 3
Turno 70/50; **Pv** 110; **TA** Cuero; **HA** 115; **HE** 115; **Armas** Katana; **Daño** 70
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 8 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 15, Atletismo 15, Montar 15, Nadar 15, Saltar 15, Trepar 15, Estilo 30, Intimidar 30, Liderazgo 15, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 15, Resistir el dolor 30.
Acumulaciones: Fue 1 Des 2 Agi 2 Con 1 Pod 1 Vol 2 Ki: Fue 7 Des 28 Agi 22 Con 7 Pod 6 Vol 23 CM: 150
Especial: Uso del Ki, Control del Ki, 1 ó 2 técnicas de la tabla la Vía de Meizo.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 50.

Guardia de la Asociación

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 1
Turno 65/45; **Pv** 105; **TA** Cuero; **HA** 75; **HE** 75; **Armas** Katana / Ballesta; **Daño** 60/ 50
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 25, Atletismo 35, Montar 15, Nadar 20, Saltar 25, Trepar 15, Estilo 20, Intimidar 10, Liderazgo 20, Advertir 25, Buscar 15.
Especial: Tabla de armas de Soldado.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Nadar +10, Persuasión +15, Advertir +10, Historia (local) +10, Navegación +10, Proezas de fuerza +5

Burgués / Nobleza: Montar +10, Estilo +10, Liderazgo +10, Persuasión +15, Historia (local) +10, Tasación +10, Baile +10, Música / Arte +5

Tabla 18: Phaion Eien Seimon

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-15	Clase baja	La ropa que llevas, comida para un par de días, algunas posesiones personales de poco valor. 4 MC.
16-60	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, una mochila con algunos objetos personales. 80 MP.
61-85	Burgués	Varias mudas de ropa, comida para más de una semana, un arma, un caballo, equipo personal bastante completo que puede incluir material de las islas orientales o del Mar Interior. 60 MO.
86-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, buena comida para más de una semana, un par de armas, un pequeño velero o un carro tirado por dos caballos, equipo personal bastante completo incluyendo algunos objetos poco comunes o valiosos de importación. 60 MO.

LOS ESTADOS EPISCOPALES

La poderosa teocracia que rige Argos y El Dominio les ha granjeado el nombre de Estados Episcopales. Ambos principados están fuertemente unidos a la Iglesia cristiana, la cual ejerce un control casi absoluto sobre ellos. Sus habitantes son personas de profundas creencias religiosas, para quienes la fe y la devoción son sus piedras angulares. Geográficamente se encuentran situados en la zona suroccidental del Viejo Continente, en el litoral inferior que limita con el Océano Calistis. De clima difícil, son tierras con pocos recursos naturales, salvo por una buena vegetación y amplios campos de cultivo.

La historia de los dos principados está intrínsecamente unida a la aparición del Mesías, pues fue en ellos donde se mostró por primera vez y comenzó a divulgar su palabra. Además, durante la era de los Reinos Santos ambos formaron parte de un mismo reino, que se convirtió en el mayor núcleo de poder de la Iglesia en su época.

Ninguno de ellos se ha separado oficialmente del Imperio, pero tampoco han reconocido a la Emperatriz como la legítima sucesora ni mantienen oposición a la Alianza Azur. En estos momentos han elegido a un nuevo Sumo Arzobispo, potestad que tradicionalmente sólo le correspondía al Sacro Santo Emperador, y han retirado su presencia del Alto Senado tras el reciente edicto imperial en el que Elisabetta proclama la libertad religiosa.

En estos momentos, nadie puede afirmar qué sucederá con los Estados Episcopales; si volverán a unirse al Imperio, apoyarán a la Alianza Azur o se convertirán en una tercera fuerza independiente.

EL DOMINIO

Capital: Albídion.
Número de habitantes: 950.000+
Etnias principales: Vildianos (51%), asher (39), daevar (9%).
Forma de gobierno: Teocracia.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 4.
Gentilicio: Dómino.
Bandera: Blanca con una cruz dorada.
Nombres masculinos: Aarón, Allon, Carpus, Chenaniah, Damaris, Drusilla, Gemariah, Hezekiah, Ichabod, Jacob, Jeremiel, Lemuel, Nereus, Nimrod, Raphael, Samuel, Uriel.
Nombres femeninos: Abiah, Abilene, Adah, Eunice, Hephzibah, Huldah, Jael, Jedidah, Jemima, Julia, Leah, Martha, Moriah, Noa, Persis, Sapphira, Selah, Zibiah.
Apellidos: Abijah, Bartholomew, Bartimeus, Benjamin, Cone, Daniels, Davids, Heber, Jones, Jorden, Judd, Levy, Mary, Miriam, Thomas, Zachariah.

El Dominio es el corazón de la Iglesia, el principado que desde hace años ha sido la espina dorsal de la religión cristiana. Aunque en teoría la Sede Sagrada y El Dominio son instituciones diferentes (la primera se usa para referirse al corazón de la Iglesia y el segundo para hablar del principado como nación), la gente habla de ellos a menudo como si fueran equivalentes, cosa que en la práctica resulta ser verdad.

Aunque en sus orígenes sólo estaba compuesto por la gran isla de Narses, con el paso de los siglos ha ido incrementando lentamente sus fronteras hasta absorber Tarvos y una considerable parte del litoral del Viejo Continente. Por la distancia que los separa, cada uno de estos territorios son muy diferentes entre sí, tanto en climatología como por su accidentada geografía.

El Dominio se encuentra compuesto por unas cuantas ciudades independientes de escaso tamaño, todas ellas eclipsadas por su monumental capital, la ciudad sagrada de Albídion. El comercio en el principado es escaso y, dado su precario nivel industrial así como sus limitados recursos naturales, no es capaz de abastecer a su población por sí mismo. A pesar de ello, es una gran potencia económica gracias a los donativos y diezmos que llegan desde casi todos los rincones de Gaïa.

El gobierno del principado es una teocracia, pues el Arzobispo ostenta también un título equivalente al de príncipe y tiene poder absoluto en sus tierras. En lugar de la nobleza, son los cardenales y sacerdotes los que controlan las diversas regiones de la nación. Su ejército, la Guardia Eclesiástica, es una fuerza meramente representativa dedicada principalmente a asegurar el orden en las ciudades y apoyar a la Inquisición. Aun así, El Dominio puede servirse de la devoción de miles y miles de personas para defender la Tierra Santa, al igual que cuenta con el apoyo absoluto de Argos, a quien muchos consideran el brazo armado de la Iglesia.

La actual situación del Imperio y el cisma religioso han provocado un repentino alejamiento entre El Dominio y Abel. El nombramiento de Eljared como Arzobispo, quien nunca llegó a visitar el principado, provocó un enorme rechazo entre los cardenales. Negándose a reconocer la autoridad de Elisabetta como señora de la Iglesia, el consejo ha nombrado Sumo Arzobispo a un sacerdote llamado Magnus. El nuevo señor de El Dominio lleva sólo unos meses en el poder y nadie está muy seguro de cuál va a ser su política, pero hasta el momento, parece que tiene una opinión bastante radical sobre aquellos que se aparten de la fe cristiana.

Cultura y sociedad

Como es de suponer, la religión es lo más importante para los habitantes del principado. Aunque sería impropio llamarlos fanáticos, bien es cierto que por lo general son fervientes devotos. Prácticamente la totalidad de su cultura se basa en las enseñanzas y tradiciones cristianas, pues la gente encuentra en la Iglesia aquello que da sentido a sus vidas. Por costumbre visitan a diario su parroquia local, y forman sus comunidades y grupos dependiendo de la congregación que visiten.

La estructura social se encuentra dividida en los tres estamentos tradicionales, mas si bien hay nobleza como en otros principados, esta tiene un poder simbólico; la auténtica potestad reside únicamente en las autoridades religiosas. Una cuarta parte de sus habitantes son eclesiásticos o tienen algún lazo con la Iglesia. Aquellos que deseen convertirse en sacerdotes tienen derecho a educación gratuita, y muchos padres envían a sus hijos a monasterios para que sean instruidos.

Acostumbrados a recibir continuamente visitas de peregrinos que desean conocer la ciudad santa (entre los que se incluyen muchos seminaristas de otros principados que viajan hasta allí para llevar a cabo sus estudios), la gente de El Dominio es muy amigable y sociable. Socorren a todo aquel que lo necesita y tienen una puerta abierta para el sin techo. Pese a ello, son completamente intransigentes ante personas que se declaren ateas o se comporten de una manera irrespetuosa hacia la fe o la Iglesia. La blasfemia es un crimen serio, que puede ser penado con torturas, trabajos forzados o, en los casos más extremos, con la hoguera.

Afrontar lo sobrenatural

Posiblemente no haya ningún otro lugar de Gaïa en el que exista una intransigencia tan grande hacia lo sobrenatural como en El Dominio. Seguidores devotos de los principios cristianos, cualquier muestra de habilidades inexplicables, incluso a una escala minúscula, son automáticamente consideradas brujería y satanismo. La consternación por tales fuerzas es tan grande entre la gente del principado que, muchas veces, equivocaciones y coincidencias pueden ser confundidas con poderes sobrenaturales.

Los individuos que muestren tales capacidades no son sólo tratados con odio y rechazo, sino que además la gente los considerará monstruos o demonios. Lo más habitual en estos casos es que cualquiera que

presencie un acontecimiento inexplicable informe de inmediato a la Iglesia, advirtiendo de la posible existencia de brujos o demonios en la zona. Si se trata de una comunidad numerosa, es incluso probable que traten de someter y encerrar a los sospechosos, a la espera de que llegue la autoridad competente.

Al ser la cuna de la Inquisición, el poder e intervencionismo de la organización en el principado no tiene par, y sus miembros pueden actuar en cualquier lugar de sus fronteras a gran velocidad. Tras un aviso, es posible que un inquisidor aparezca allí donde sea requerido en un periodo no superior a cuatro o cinco horas.

Historia de El Dominio

La verdadera historia de El Dominio comenzó en la isla de Narses en el mismo instante en que el Mesías hizo acto de presencia en el mundo. Acompañado por Pietro Giovanni, viajó por todas sus ciudades llevando consigo su palabra y cambiando el corazón de la gente. De ese modo, Narses se convertiría en la primera nación unificada bajo los dogmas cristianos, como también sería la primera en unirse al Reino de los Cielos.

Tras su muerte, muchos viajaron hasta la isla para conocer la tierra natal del Mesías, estableciendo el Reino Santo de Dómine, que se consideró el más sagrado de los lugares de Gaïa. Consecuentemente, la Guerra de Dios fue especialmente cruda allí, pues Rah puso un énfasis especial en erradicar el símbolo que representaba. Al finalizar el conflicto, no quedaba un solo ser vivo en toda la isla.

Aproximadamente en el año 235, mientras Zhorne se encontraba consolidando el Sacro Santo Imperio, un grupo de sacerdotes se trasladó a la desolada extensión de terreno para tratar de reconstruir la ciudad sagrada de Albídion. Pronto, las noticias de su trabajo se extendieron y miles de personas provenientes de todos los lugares del globo se dirigieron hasta allí para ayudarles. Así, lo que empezó siendo tan sólo un humilde proyecto, se convertiría en una impresionante ciudad. Inicialmente, el Emperador consideró la isla como parte del principado de Argos, pero cuando el Sumo Arzobispo Jud solicitó una sede formal para la Iglesia, Narses les pareció a todos el lugar idóneo. En el 250 se le otorgó a Jud el gobierno de la región, pasando a llamarse El Dominio (una versión abreviada de El Dominio de la Iglesia) y, gracias al apoyo económico que le brindaba Abel y a los fieles que comenzaron a asentarse en la isla, logró convertirse en un principado por derecho propio.

A lo largo de su historia, El Dominio ha experimentado dos grandes ampliaciones. La primera tuvo lugar en 411, cuando la isla de Tarvos se incorporó a sus fronteras por dictado imperial. La segunda se ha producido hace menos de cincuenta años, en el momento en que el principado de Argos cedió voluntariamente una amplia franja de su costa a la Iglesia.

En estos momentos, el poder del principado se ha incrementado gracias al incondicional apoyo que le otorga Argos y al gran número de fieles que, descontentos con la política religiosa de Abel, se han trasladado hasta allí. Ahora, como cabeza visible de la Iglesia, su influencia se deja notar en todas las naciones de Gaïa donde el cristianismo es la religión mayoritaria. Hace menos de un mes que ha empezado a promover la guerra entre Argos y Kushistán, aprovechando el descontrol que el Imperio tiene ahora de los conflictos bélicos.

Accidentes geográficos relevantes

Dividido en tres lugares completamente diferentes, cada parte de El Dominio tiene una geografía y unos accidentes naturales muy distintos. En muchos aspectos, casi sería más apropiado considerarlo prácticamente como tres principados separados.

Isla de Narses: La isla de Narses es una de más grandes del Viejo Continente. En el pasado, toda su superficie fue completamente devastada por el poder de La Cofradía de Rah, quienes acabaron con cualquier forma de vida que hubiera sobre ella. Desde entonces, a pesar de los esfuerzos de sus pobladores, la isla nunca ha conseguido recuperarse completamente, por lo que el cultivo es escaso y poco productivo. La mayoría del territorio es una gran explanada semidesértica, con algunas colinas onduladas donde hay vegetación dispersa y elevaciones rocosas. La actividad más habitual entre los distintos pobladores es el pastoreo.

En Narses se encuentran algunos de los últimos especímenes de león blanco de Gaïa, una raza mucho más grande e inteligente, considerada sagrada en recuerdo del primer Emperador y de su león Arturia.

Desierto Negro: De toda Narses, esta zona desértica fue la que quedó más devastada por el ataque de los ejércitos de Rah durante la Guerra de Dios. Según los escasos mapas que se conservan, la mayoría de cartógrafos opina que antaño pudo levantarse aquí una pequeña cadena de montañas, teoría que parece confirmarse por la gran cantidad de rocas fragmentadas que hay esparcidas por doquier. A pesar de ser una región bastante inquietante y sombría, la verdad es que es muy tranquila, pues no existe vida animal o vegetal en ella. La Iglesia recomienda a sus feligreses no acercarse, asegurando que puede ser peligrosa, aunque esta afirmación sólo pretende ocultar la utilidad que le dan a este lugar. El Desierto Negro es usado por la Inquisición como campo de entrenamiento para sus miembros más jóvenes, donde se les enfrenta a criaturas sobrenaturales que son liberadas para que sus agentes les den caza. Aquí se desarrolla el examen final que otorga a los aprendices el estatus de inquisidor.

Isla de Tarvos: Muy inferior a Narses en tamaño, Tarvos es una isla cercana al litoral de Argos. Al contrario que su "hermana mayor", está llena de vegetación y frondosos bosques gracias a una pared montañosa situada en su costa oeste, la cual bloquea los fuertes vientos marítimos. Los pueblos de la zona proporcionan los cultivos necesarios para la supervivencia de El Dominio, por lo que todo el mundo la considera indispensable para el principado.

Cordillera de Reiz (Zona occidental): Esta cordillera sirvió en el pasado de frontera natural con el principado de Lucrecio. Aunque las montañas no son por lo habitual demasiado elevadas, en Reiz hay algunas cumbres realmente grandiosas, tan escarpadas y difíciles de escalar que hasta la fecha no han podido ser coronadas. Su fama se ha vuelto tal, que muchos exploradores y alpinistas se han fijado el objetivo de conquistarlas. Naturalmente, nadie sabe qué puede haber en la cima de dichos picos.

Cuevas de Sália: La fama de este complejo laberinto, que se extiende varios kilómetros por el interior de la Cordillera de Reiz, proviene del mito de que el Mesías escribió en sus paredes un fragmento de la palabra de Dios. Las cuevas están habitadas por la Orden del Conocimiento, una hermandad religiosa que lleva siglos enteros estudiando el verdadero significado de las palabras que Cristo dejó en aquellas paredes. La entrada al interior está terminantemente prohibida para cualquiera que no sea autorizado por el propio Consejo de cardenales, pues el conocimiento que ocultan esas paredes es considerado uno de los secretos mejor guardados de la Iglesia. La realidad es que las famosas escrituras no fueron realizadas por el Mesías, quien sólo las descubrió en el interior de las grutas; ya existían varios miles de años atrás. La Iglesia y la Orden del Conocimiento son conscientes de este hecho y llevan siglos tratando de que nadie pueda descubrir la verdad que allí se oculta, sea cual sea. De hecho, no sólo hay un pequeño grupo de soldados de elite protegiendo Sália, sino que tres Altos Inquisidores tienen asignada la misma misión.

Bosque de la Cruz: Esta foresta está en la zona interior de El Dominio, cerca de las fronteras de Argos. El lugar tiene un clima ligeramente tropical, aunque no es tan caluroso como para que no pueda diferenciarse el invierno del verano. La Cruz está lleno de pequeñas ermitas y santuarios, donde multitud de monjes viven apartados del mundo. También hay unos cuantos pueblos de mayor o menor tamaño, que se dedican a la tala de árboles.

Hace algo menos de dos años, la ermita de la Sagrada Liberación fue tomada en secreto por Ophiel (Warlock Nv 10, ♂ Duk´zarist), uno de los doce Ángeles Caídos de Samael, quien ha usado sus poderes para mantener la apariencia de que el santuario sigue encontrándose bajo la autoridad de los sacerdotes. Desde aquí controla a sus agentes en el principado, moviendo los hilos que le permitirán llevar a cabo los objetivos del sector más radical de la organización.


Llanos Santos
†Holzburg
Llanuras de Fuchs
†La Gran Universidad
Lucrecio
†Keltia
†Puerto Tahar
†Karjah
†Haruma
†Elisio
Bosque de Metzger
†Du'Lucart
Bellafonte
†Krause
Desierto de Senna
Sierras Blancas
Río Ann
†Cedonia
Cantera de Lavín
Montañas de Creix
Río Turin
Creixburg
Ribera
Kushistan
Cordillera de Reiz
†Puerto Misrech
Río Widgann
†Medina del Monte
†Pylaia
Madha
Río Sierpe
Cuevas de Sália
Llanoverde
†Bastionblanco
Laguna del Canto del Gallo
†Santa Clara
Valentia
†Serrano
†Basílica de Celes
Paso de Veracruz
Cordillera de Serra
Cordillera de Erasia
Montañas del Esclarecimiento
Desierto Negro
Bosque de la Cruz
†Ilion
†Khwarel La Grande
Ancona
El Dominio
†Bohiles
Argos
†Albidion
†La Fe
†Baldemar
†Valls
Río Tylon
Isla de Narses
La Marca Gris
Cordillera Elisalda
†Cerezomuerto
San Lorenzo
Arzano
†Tarvos
Isla de Tarvos
Las Torres
Lazio
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Montañas del Esclarecimiento: Ubicadas cerca del litoral noroccidental de Narses, las Montañas del Esclarecimiento son una masa rocosa de altitud media. Erosionadas por el viento del oeste y debilitadas por los poderes que se desencadenaron sobre ellas en el pasado, la zona es inestable y peligrosa por sus continuos desprendimientos de rocas. Aun así, son famosas por ser el lugar donde al Mesías le gustaba ir a rezar cuando aún era un niño. Se dice que los creyentes más devotos tienen allí sueños y visiones relacionados con su destino, por lo que muchos sacerdotes acostumbran a visitarlas antes de finalizar sus votos.

Lugares de interés

Si por algo destaca El Dominio, es por el gran número de iglesias y monasterios que hay a lo largo y ancho de su territorio. El principado eclesiástico posee tres grandes poblaciones, de las que destaca la monumental ciudad sagrada de Albídion, su legendaria capital. En el pasado había restos de otras culturas y etnias, pero la Inquisición se ha ocupado a lo largo de estos últimos siglos de no dejar nada de ellos.

Albídion

(Metrópolis, 185.000+ habitantes)

La ciudad de Albídion es el corazón de la Iglesia, un lugar considerado sagrado en el mundo entero. La que ahora es una gran metrópolis fue construida sobre el pequeño pueblo de Netzah, el primer lugar en que el Mesías hizo acto de aparición en el mundo. Destruida durante la Guerra de Dios, un grupo de sacerdotes se encargó de su reconstrucción, ayudado por miles de peregrinos que se asentaron en la zona.

La actual Albídion ha sido intencionadamente levantada con forma de cruz, lo que separa la ciudad en cuatro enormes distritos, unidos en su centro por el Santuario. Cada uno de ellos, llamados Gabriel, Mikael, Uriel y Rafael en representación de los cuatro arcángeles que protegen los puntos cardinales, está lleno de templos, comercios y viviendas de la más diversa índole. Por sus calles es posible encontrar tanto grandes y lujosas mansiones, decoradas con monumentales ángeles, como humildes casas con sencillos tejados de barro.

El Santuario es la gran estructura original que sirve como núcleo a la Iglesia. Está apartada del resto de la ciudad por enormes murallas y se compone por una intrincada red de catedrales conectadas entre sí por decenas de elevados pasajes. Su arquitectura es tan enrevesada y compleja que todo parece formar parte de una sola edificación. El acceso al Santuario sólo se permite a miembros de la Iglesia o a aquellos que tengan un permiso especial. En él viven miles de sacerdotes, monjes y seminaristas provenientes de buenas familias nobles, los cuales viajan hasta allí para completar sus estudios. Dos veces al año se abren sus puertas para que los devotos accedan a la Ceremonia del Nacimiento y Ascensión de Cristo, los eventos más celebrados por los creyentes.

Los lugares más célebres del Santuario son la Catedral de la Liturgia, la mayor edificación cristiana de Gaïa, y la Basílica de los Siervos de Dios, la residencia oficial del Arzobispo y el lugar donde se reúne el cónclave de cardenales. Aquí también se encuentra el monasterio de Caedus, el centro inquisitorial en el que varios centenares de jóvenes son adiestrados para obtener el rango de Inquisidor. Este recóndito claustro está a su vez separado del resto del Santuario por una segunda capa de murallas, que impiden tanto la entrada como la salida del edificio. Los mejores maestros inquisidores y una impresionante guardia de elite compuesta por todos aquellos aprendices que no han logrado convertirse en cazadores de la Iglesia protegen Caedus, convirtiéndolo en uno de los lugares más inaccesibles del mundo.

A pesar de que la metrópolis parece respirar paz y tranquilidad, la verdad es que Albídion está repleta de agitadas tramas políticas y luchas internas por el poder. Muchos altos cargos de la Iglesia, entre los que se incluyen algunos de los propios cardenales, se enfrentan los unos a los otros en intrincados desafíos por incrementar su autoridad e influencia sobre la comunidad.

El Sumo Arzobispo Magnus (Novel Nv 8, ♂), discutido señor de la Iglesia, reside aquí, controlando la ciudad merced a una red de fieles escogidos personalmente.

La Fe

(Pueblo, 1.300+ habitantes)

A pesar de su escaso tamaño, La Fe es un lugar majestuoso. Fue construida con el único objetivo de ser el principal puerto de acceso a la isla de Narses e impresionar a todos los viajeros que posteriormente se dirigirían a Albídion. Consecuentemente, todos los edificios son lujosos y hay decenas de comercios y hoteles para los visitantes más pudientes. Lo primero que llama la atención es la propia entrada al puerto, que está decorada con dos enormes estatuas de mármol blanco de casi ochenta metros de altura, representando a los arcángeles Mikael y Gabriel.

Dado que es el punto de entrada preferente a la isla, La Fe está custodiada por una guarnición de la Guardia Eclesiástica, siempre con dos inquisidores como mínimo para asegurar que no haya intromisiones de brujos o demonios.

Tarvos

(Ciudad, 6.000+ habitantes)

El puerto de Tarvos, urbe con el mismo nombre que la isla en la que se encuentra ubicado, se fundó con el único objetivo de enviar cargamentos de víveres y alimentos a Narses. La ciudad se ocupa de reunir la producción de las diseminadas aldeas colindantes para después llevarlas hasta La Fe. Sin Tarvos, Albídion tendría serios problemas para sobrevivir más de tres o cuatro meses.

Los habitantes de Tarvos están muy unidos entre sí, puesto que todos descienden de sólo trece familias. Incluso siendo tan numerosos, la mayoría se conocen entre ellos y son capaces de identificar a los extranjeros a primera vista. El puerto ha gozado de paz y prosperidad durante los últimos tres siglos, y todos esperan que esto siga así mucho tiempo más.



La ciudad sagrada de Albídion

Ilustrado por Luis NCT

La sombra de los Ángeles Caídos

Los dirigentes de Samael han aprovechado el declive del Imperio para iniciar un ataque oculto contra la Iglesia. Tras meses de esfuerzo, han logrado introducir a varios de sus agentes en altos cargos eclesiásticos, destacando la sustitución del Cardenal Maurice di Almao por Ozz (Sombra Nv 8, ♂ D´Anjayni). Su mayor plan a gran escala consiste en suplantar al Sumo Arzobispo por un títere, con el que controlar tanto la Inquisición como los dogmas cristianos.

El mismo Ophiel, uno de los doce Ángeles Caídos, se ha trasladado hasta el principado para facilitar la consecución de sus planes, y no piensa reparar en nada para conseguirlos. No obstante, el Decimotercer Cardenal tiene sus sospechas, y ha iniciado por su cuenta una criba secreta de posibles infiltrados. Muchos de los sacerdotes que están muriendo no tienen relación alguna con los objetivos de Samael, pero el Decimotercer Cardenal los considera tan sólo mártires necesarios para asegurar la integridad de la Iglesia.

Santa Clara
(Ciudad, 46.000+ habitantes)

Considerada antiguamente una de las mayores joyas de Argos, Santa Clara es ahora la segunda ciudad más grande e importante de El Dominio. Al contrario de lo que es habitual en la región, se encuentra rodeada de fértiles tierras que le proporcionan buenos cultivos y una activa ganadería. De arquitectura moderna y reluciente, Santa Clara es un lugar realmente hermoso. Tiene multitud de monumentos religiosos, como estatuas de ángeles o de santos famosos, y agradables parques naturales con bellos lagos artificiales. La ciudad toma su nombre de una de las santas más veneradas por la Iglesia, conocida no sólo por los dones que tenía sino también por su comportamiento sacrificado. Nacida en alta cuna, Clara abandonó su vida de lujo tras oír la llamada de Dios y realizó algunos de los mayores milagros que la Iglesia ha reconocido. Murió en esta misma ciudad cuando aún era muy joven, salvándola del desbordamiento del río Carpia, que la hubiera arrasado hasta sus cimientos. Sus restos descansan junto a los de otros santos en la Catedral de los Mártires, el más hermoso de todos los santuarios cristianos de Gaïa.

Santa Clara también es admirada por su Casa del Libro, un regio monasterio conocido por ser el mayor taller de escribanos del Viejo Continente. Aunque desde la aparición de la imprenta ha perdido mucha importancia, sus artesanales obras siguen siendo muy apreciadas, sobre todo porque muchos de los manuscritos que se hallan en su catálogo no pueden encontrarse en ningún otro lugar.

Basílica de Celes
(Fortaleza, 5.000+ habitantes)

Celes es una enorme fortaleza militar bajo el nombre de basílica. Cualquiera que la vea, con sus formidables murallas y torreones, tendría escasas dudas a la hora de considerarla algo más que un gran baluarte de guerra. Desde hace años se utiliza para entrenar a los miembros de la Guardia Eclesiástica, al igual que es el hogar de los Templarios del Santuario, una de las más ilustres órdenes militares al servicio directo de la Iglesia. El Cardenal Yanichel (Paladín Nv 5, ♂), seguidor fiel del Sumo Arzobispo Magnus, gobierna la fortaleza.

Baldemar
(Ciudad, 27.000+ habitantes)

Baldemar es una ciudad portuaria situada en la costa del continente que también fue cedida por Argos a la Iglesia. Antiguo núcleo comercial, durante las últimas décadas creció a pasos de gigante gracias a que los barcos de El Dominio no tienen la obligación de pagar impuestos o aranceles. Baldemar sirve a menudo de unión entre el continente y las islas de Tarvos y Narses, pues a diario parten decenas de navíos en dirección a ellas.

El Puerto es la única ciudad del principado que no se encuentra controlada absolutamente por la Iglesia, pues una de las condiciones de la cesión fue que siguiera siendo gobernada por sus duques.

Otras poblaciones: *Ancona, Lazio, Arzano.*

Tramas

Si los personajes están dotados de habilidades sobrenaturales no reconocidas por la Iglesia, el mero hecho de visitar El Dominio puede representar una verdadera proeza. Es posible que tengan que rescatar a alguien que ha sido capturado por la Inquisición, se inmiscuyan sin saberlo en los planes de Samael o se involucren en las intrigas por el poder entre los altos cargos eclesiásticos.

El cardenal negro: Hace dieciséis años, Malfleur Bourne, un cardenal residente en Baldemar, fue ajusticiado públicamente por herejía. Al parecer había reunido una buena colección de manuscritos prohibidos, previamente confiscados por agentes de la Inquisición, y dedicaba su tiempo a poner en práctica algunas de sus obscenas enseñanzas. Malfleur aprendió retorcidos secretos de Creación y Nigromancia, pero al carecer del Don, no fue capaz de ponerlos en práctica. Obsesionado, empezó a buscar la forma de sintetizar algunas de las peores fórmulas de los libros, rituales tan depravados que sólo los más dementes serían capaces de realizar. Para los sacrificios secuestró niños de los barrios más desfavorecidos, incluso a algunos bebés. Tras varios intentos, logró llamar la atención de una entidad llamada Zeamon, un espíritu mayor al servicio de Orgullo. Viendo las ansias de poder del sacerdote, Zeamon pensó que podría controlarlo fácilmente si le concedía algunos dones menores para incitar aún más su deseo. Durante meses, las perversiones de Malfleur continuaron, cada vez con actos más crueles. Finalmente, un joven inquisidor bastante rebelde llamado Pascal Reinhauer empezó a sospechar del cardenal y acabó sorprendiéndolo en uno de sus rituales junto a nobles que le apoyaban en sus prácticas. El castigo fue ejemplar; la Inquisición se desfogó especialmente con él para demostrar que no habría distinciones ni siquiera con los altos miembros del clero. No obstante, el horror estaba lejos de haber acabado.

Hace sólo unos meses se ha visto una figura ataviada con ropas de cardenal moviéndose por los barrios bajos de la ciudad, y las desapariciones de niños han vuelto a comenzar. En realidad, Zeamon reclamó el alma de Malfleur en el momento de su muerte y lo recreó, dándole un nuevo cuerpo acorde a la oscuridad que había en él. No obstante, para volver realmente a la vida, el sacerdote debe terminar los rituales que quedaron incompletos, lo que a la vez incrementará el poder de su patrón demoníaco.

Los personajes podrían cruzarse con él en alguno de estos momentos y, sin que Malfleur pueda evitarlo, verle el rostro. Este simple acto tiene mucha más importancia de la que parece, pues eso impide que el renacido cardenal obtenga su ansiada vida. Desde entonces, usando alguna de las monstruosidades que Zeamon ha puesto a su servicio, tratará de acabar con ellos cada noche, mientras él continúa secuestrando niños por los barrios bajos.

Ave migratoria: Ryke Cliffrider (Guerrero Acróbata Nv 2, ♂) es un intrépido jinete de los vientos de Galgados cuya única pasión es volar. Después de surcar los cielos de su país, ha iniciado un largo viaje para usar su cabalgavientos por todas las naciones del mundo. El actual reto que se ha planteado es aprovechar las corrientes de los montes de Reiz para ascender todo lo posible y conquistar algunas de las cimas que nadie ha logrado escalar. Con este objetivo ha viajado hasta El Dominio, pero al poco tiempo de entrar en el principado ha comenzado a ser perseguido y atacado por asaltantes desconocidos. No sabe quién es el responsable, pero sospecha que detrás de lo que ocurre se encuentra una misma persona o grupo ya que, aunque vestidos como mendigos, vagabundos o ladrones, todos los ataques siguen unas pautas muy similares. Pese a que desconoce el motivo, cree que alguien pretende evitar que lleve a cabo su objetivo de ascender volando a las montañas. Naturalmente, Ryke no está dispuesto a dejar que nadie se interponga en su aventura, así que tratará de buscar compañía para que "le escolten" mientras permanezca en la región.

Arquetipos genéricos de El Dominio

A continuación se exponen una serie de prototipos de varios de los habitantes más característicos de El Dominio. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Guardia Eclesiástica / Templarios del Santuario

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 60/25/40; **Pv** 125; **TA** Peto; **HA** 85; **HP** 90; **Armas** Alabarda / Espada larga; **Daño** 70/55
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 15, Montar 30, Estilo 20, Intimidar 10, Liderazgo 20, Advertir 35, Buscar 15, Frialdad 10, Proezas de fuerza 20, Resistir el dolor 5.
Especial: Tabla de armas de Soldado
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Sacerdote

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 45; **Pv** 75; **TA** No; **HA** 10; **HE** 10; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 5 CON: 5 FUE: 5 PER: 6 INT: 6 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Nadar 20, Persuasión 80, Advertir 45, Buscar 25, Historia 75, Medicina 25, Memorizar 70, Ocultismo 30.
Resistencias: RF 30, RE 30, RV 30, RM 35, RP 35.

Alto cargo eclesiástico

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 50; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 10; **HE** 10; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 5 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 7 VOL: 7 POD: 7
Habilidades: Montar 10, Nadar 20, Estilo 15, Liderazgo 25, Persuasión 105, Advertir 45, Buscar 35, Historia 75, Memorizar 75, Ocultismo 55.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Nadar +10, Persuasión +10, Advertir +10, Historia (Cristiana) +25, Ocultismo (religión) +25.
Nobleza / Sacerdote / Alta nobleza /Cardenal: Liderazgo +10, Persuasión +20, Historia (Cristiana) +20, Ocultismo (religión) +30.

Tabla 19: El Dominio

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa puesta, vales canjeables por comida en la parroquia para una semana, algunos objetos personales. 2 MC.
21-75	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un crucifijo o rosario, una mochila con equipo diverso. 70 MP.
76-100	Nobleza o Sacerdote	Varias mudas de ropa, comida para más de una semana, una Biblia, un crucifijo o rosario bellamente elaborado, un arma o algún tipo de joya con motivos religiosos, algunos objetos personales. 80 MO.
Priv.	*Alta nobleza o Alto clero*	*Un vestidor con ropa elegante para todas las ocasiones (o para todas las festividades y celebraciones en el caso del clero), buena comida para más de una semana, un caballo, una Biblia, un crucifijo o rosario de oro o marfil, un arma de buena calidad, un par de bulas arzobispales o una sencilla reliquia santa, una pequeña colección de joyas y ornamentos de oro tanto laicos como religiosos. 700 MO.*

ARGOS

Capital: Ilion.
Número de habitantes: 5.300.000+
Etnias principales: Vildianos (89%), asher (4%), daevar (3%), tayahar (3%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Argés.
Bandera: Dividida en cuatro; una torre sobre un fondo rojo, una espada sobre un fondo azul, tres estrellas de plata sobre un fondo blanco y una cruz dorada sobre fondo negro.
Nombres masculinos: Adolfo, Alberto, Basilio, Desiderio, Felipe, Germán, Guillermo, Hernando, Íñigo, Juan, Octavio, Raúl, Rubén, Salvador, Víctor.
Nombres femeninos: Adelaida, Ángela, Beatriz, Carmen, Cristina, Esmeralda, Isabel, Laura, Noelia, Pilar, Sofía, Susana, Teresa, Verónica, Zoraida.
Apellidos: Aguilar, Aranda, Cano, Fernández, García, Hernández, Lázaro, Lorenzo, Menéndez, Ortega, Ramírez, Román, Tortajada, Vázquez, Zamorano.

Generalmente, Argos recibe la calificación de brazo armado de la Iglesia, ya que El Dominio siempre ha ejercido una enorme influencia en él. Pese a ello, es un principado muy poderoso, capaz de actuar de manera independiente sin la necesidad de responder ante nadie. Antes de la caída del Imperio poseía un gran peso en el Alto Senado, e incluso ahora, su prestigio sigue siendo reconocido tanto por Abel como por la Alianza Azur.

Argos está en posesión de un vasto territorio que lo convierte en el cuarto principado más grande del Viejo Continente. Desafortunadamente, más de la mitad de su superficie está compuesta por inhóspitos páramos o grandes desiertos pedregosos, lo que reduce en gran medida el tamaño de la zona habitable. También abarca una intrincada red de cordilleras, que dificulta considerablemente el movimiento por el interior. El clima es muy diverso; mientras en el norte resulta moderado y apacible, el sur es seco y áspero, con potentes vientos que asolan una y otra vez sus grandes páramos. La mayor parte de la población de Argos se reúne en su parte septentrional, donde hay innumerables aldeas y varias ciudades. El sur, con todos sus inconvenientes, no está tan poblado, aunque también hay algunas aldeas y puertos.

El principado mantiene el avanzado sistema legal del Imperio aunque, al igual que en El Dominio, las penas por delitos religiosos son muy graves.

Se dice que Argos ostenta uno de los mayores ejércitos de Gaïa, con soldados tan preparados como bien equipados para la guerra. Por si eso no resultara suficientemente formidable, la nación cuenta con numerosas órdenes de cruzados, que si bien no se encuentran bajo el mando directo de su gobernante, sin duda apoyan devotamente al principado y sus ideales.

El señor de Argos es el Rey Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte, un hombre emprendedor, idealista y de fuerte carácter. Guillermo, que tiene muy en cuenta las opiniones de su pueblo, se rodea habitualmente de numerosos consejeros que representan a la nobleza y al clero del principado. De todos ellos destaca el Cardenal Salvador Meruelo, quien es un íntimo amigo del monarca. Hay quien dice que Meruelo tiene, en las sombras, prácticamente tanto poder como el propio rey.

Tras el edicto concerniente a la religión que ha proclamado la Emperatriz, Argos ha seguido el ejemplo de El Dominio, retirando de inmediato su presencia del Alto Senado. A pesar de que no ha hecho ninguna proclama oficial concerniente a su independencia del Imperio, sus acciones lo han colocado claramente al mismo nivel que cualquier otro principado separatista.

En estos momentos, la nación ha centrado todo su interés en su frontera oriental, pues no es un secreto para nadie que durante siglos ha existido un enorme odio entre Argos y Kushistán. Ambos países llevan mucho tiempo deseando destruirse el uno al otro, y sólo la presencia del Imperio ha impedido que estallase una guerra entre ellos. Ahora, sin el control de Abel, es de esperar que ambas naciones inicien pronto un conflicto abierto.

Cultura y sociedad

Argos es una nación de viejas costumbres y antiguas tradiciones que vive ligada a su historia. Sus habitantes suelen ser tan orgullosos y tercos como valientes, pues así es como han aprendido a vivir.

La sociedad de Argos es marcadamente feudal. Cada comarca está gobernada por una casa noble y supervisada por un canónigo, lo que muestra la gran importancia de la religión en el principado. La nobleza de la nación es muy caballeresca y guarda una estrecha relación con la Iglesia. Es habitual que los aristócratas leguen sus títulos y posesiones al primogénito varón, y que los otros herederos hagan carrera eclesiástica.

Existe una notable diferencia entre el norte y el sur del principado, debido a las dispares condiciones de vida. En la zona meridional, que goza de muchas más facilidades, hay grandes ciudades y la manufactura artesanal compite en igualdad de condiciones con la ganadería y la agricultura. Por el contrario, la gente que vive en el sur se encuentra mucho más atrasada, ya que las enormes distancias cuasi desérticas que separan una aldea de otra, hacen que en la práctica estén incomunicadas. Estos pueblos sobreviven como pueden, tratando de cultivar tierras y cuidando de su escaso ganado.

Orgullosos de poder defender su religión y su nación (en ese orden), todos los habitantes varones son llamados al servicio militar durante un periodo de seis meses, aunque una gran parte de ellos decide permanecer en el ejército de modo profesional. Aquellos que pertenecen a familias de abolengo o quienes demuestran un talento excepcional para las armas, pasan a formar parte de alguna de las conocidas órdenes de cruzados, quienes sin duda alguna son los individuos más admirados y respetados de Argos.

Afrontar lo sobrenatural

Argos se diferencia bien poco de El Dominio en su manera de afrontar las fuerzas sobrenaturales. Para sus habitantes, cualquier clase de poder inexplicable que no haya sido santificado oficialmente por la Iglesia, es algo demoníaco que debe ser detenido o destruido.

Normalmente, los argueses toman un papel muy activo en la persecución de lo sobrenatural. No sólo hay grupos civiles que se dedican a apoyar a la Inquisición sino que además, cuando alguien ve o sospecha de la existencia de algún "brujo", lo habitual será que se forme una partida de caza para capturarlo. A veces, arrastrados por el odio y la agitación, se llevan a cabo linchamientos en los que los acusados acaban siendo quemados o ahogados sin un juicio. La Iglesia no siente demasiada simpatía por tales actos, no sólo por el hecho de que se ha llegado a ejecutar a personas inocentes, sino porque además coarta su autoridad.

Historia de Argos

Antes de la llegada del Mesías, los territorios de Argos recibían el nombre de la Marca Gris y se consideraban una zona oscura poblada por multitud de pueblos y etnias. Cristo cambió la faz de estas tierras cuando, tras sufrir un ataque orquestado por la Orden de Yehudah, declaró el inicio de las Guerras de la Cruz proclamando la formación del Reino de los Cielos. Los hombres de la Marca Gris no tardaron en levantarse en armas junto a él, convirtiéndose en el grueso de sus ejércitos. Con la muerte del Mesías, el territorio quedó bajo el control del Apóstol Julián de Zed, quien le dio el nombre de Reino Santo de Argos. Durante los siguientes siglos creció hasta ser una poderosa potencia, considerada popularmente como una de las naciones del hombre más militaristas de su época.



El Cardenal Salvador Meruelo recibe su misión

Fatídicamente, ni todo su poder bélico fue capaz de contener el avance combinado de las fuerzas de Rah, cuando estas atacaron inesperadamente sus fronteras a mediados del segundo siglo. Aunque su aguante fue desesperado y lograron resistir durante varios meses (lo que ha dado pie a numerosas leyendas épicas), todas sus esperanzas se vinieron abajo en el momento en que Serrano, la mayor de las fortalezas humanas de la época, fue destruida en un día por tan sólo tres miembros de La Cofradía. Los argueses se vieron obligados a retroceder hacia las cordilleras y desiertos de piedra, donde iniciaron una larga y exitosa guerra de guerrillas. La conclusión del conflicto dejó el reino en ruinas, pero no destruido. Los generales de la resistencia se esforzaron en restaurar lo poco que les quedaba mientras trataban de contactar con Zhorne, el cual se había convertido en un mito en toda Gaïa. Argos fue la única nación que buscó al Emperador para solicitar su adherencia a Abel, razón por la cual su monarca fue el único que conservó el título de rey desde sus inicios. Así, se convirtió en la frontera meridional del Imperio, antes incluso de que Lucrecio fuese anexionado.

Pronto se iniciaron algunas escaramuzas con Kushistán, una nación que siempre había coexistido en malos términos con Argos a causa de las discrepancias religiosas de ambas culturas. La tensión fue en aumento y, en el año 245, los ejércitos kushistaníes asaltaron por sorpresa los límites del principado, logrando importantes victorias sobre las ciudades fronterizas. Se inició así la primera de las Guerras del Desierto, que perduró durante dos años hasta que las fuerzas de Abel desembarcaron directamente en las costas de Kushistán.

La incorporación de la nación Al-Enneth a la Corona imperial no fue bien vista por los argueses, y esta enemistad no hizo más que ir en aumento con la presión de la Iglesia. Durante los siglos siguientes, Argos y Kushistán entrarían en guerra bajo la supervisión de Abel en más de doce ocasiones, saliendo victoriosos los primeros en ocho de ellas. Pero a pesar de sus buenos resultados militares, alrededor del siglo sexto las malas cosechas y los largos periodos de sequías arrojaron el principado a una fuerte recesión económica, de la que sólo logró salir gracias a las

grandes subvenciones que El Dominio le proporcionaba. Eso reforzó aún más la necesidad mutua de ambas naciones, y la influencia que los canónigos comenzaron a ejercer sobre los adeudados nobles.

La historia reciente del principado ha vuelto a desenvolverse alrededor de un serio conflicto con Kushistán. Hace apenas año y medio, mientras el caos estallaba por todas partes con el nombramiento de Eljared como Sumo Arzobispo, la prometida del Rey Guillermo, lady Mónica Miró, desapareció en extrañas circunstancias. Hasta ahora, la hipótesis más extendida es que fue secuestrada por un grupo de fanáticos seguidores de Jihamath, aunque al no contarse con pruebas sólidas no se inició ningún ataque. Ahora, El Dominio apoya firmemente a Argos, instándole a iniciar una guerra santa y acabar de una vez por todas con sus ancestrales enemigos.

La Guerra con Kushistán

Si bien es cierto que el principal antagonismo que existe entre ambas naciones se debe a las diferencias en las creencias religiosas, esa no es ni remotamente la única razón por la que los aristócratas de Argos desean iniciar la guerra contra Kushistán. La verdad es que, desde hace muchos años, la nobleza argesa está muy interesada por obtener el control comercial de las grandes ciudades kushistaníes, al igual que en conseguir la explotación de las Montañas de Samutai, una de las zonas con mayores recursos naturales de Gaïa.

Hasta la fecha, la supervisión imperial había hecho imposible una verdadera guerra entre ambos principados pero, al no verse sujetos por la influencia de Abel, tanto la Iglesia como la nobleza de Argos están incitando un conflicto cada vez más inminente. Las dos naciones saben que han de obrar con sumo cuidado, pues aunque El Dominio apoya por completo a Argos, Kushistán goza del auxilio de Estigia y Salazar. De cualquier forma, las fronteras se han convertido en un auténtico polvorín, y ya han tenido lugar duros encontronazos que finalizaron con numerosísimos muertos. Sólo un verdadero milagro podría detener el inminente inicio de una nueva guerra santa.

Accidentes geográficos relevantes

El inmenso principado de Argos posee una gran variedad de accidentes naturales, de entre los que destaca la laberíntica red de cordilleras que se encuentra en su parte central, y los grandes desiertos pétreos de la Marca Gris.

La Marca Gris: La parte meridional del país aún recibe el mismo nombre con el que eran conocidas estas tierras antes de la llegada del Mesías. La Marca Gris es una gran zona desértica e inhóspita, con altas temperaturas por el día (suelen superar los 45 grados) y noches muy frías. Abundan en ella los páramos pizarrosos, cañadas de piedra y grandes cañones arrasados por la erosión. También hay multitud de cráteres naturales, de entre los que destacan las "Huellas de Dios", cinco inmensas simas de gran profundidad que se asemejan a la marca que deja una mano al apoyarse sobre el suelo. Los ocultistas y hechiceros que han visitado la zona siempre han afirmado que hay algo inusual en ellas, pero nunca se ha podido llevar a buen término una verdadera investigación.

En La Marca hay numerosas aldeas, la mayoría insignificantes. Sus habitantes viven completamente aislados del resto del mundo, aunque cada vez más jóvenes deciden emprender un viaje hacia el norte, lo que está poniendo en peligro la continuidad de muchos de los pueblos. Igualmente, existen varias ruinas anteriores a la Guerra de Dios, tanto de ciudades humanas como de algunas civilizaciones desconocidas.

El territorio está plagado de inusuales depredadores, de los que destacan unos silenciosos felinos grises llamados acinonyx, cuya característica más llamativa es el largo tentáculo que les sale directamente de las cabezas. Estos animales eran empleados habitualmente por los Duk´zarist como compañeros en cacerías y tienen un enorme instinto asesino.

Llanoverde: Opuestas a la Marca Gris, las tierras de la región norte de Argos reciben este nombre por sus abundantes cultivos y su buena ganadería. Llanoverde está repleto de pequeños bosquecillos y multitud de montes que dan vistosidad a sus paisajes. Los enérgicos vientos que suelen soplar han dado lugar a la creación de centenares de molinos, otra de las vistas más características de sus caminos.

Cordillera de Serra: Serra es una de las tres grandes cordilleras que dividen el centro de Argos. Ubicada en el sector occidental, presenta una compleja forma de arco que se extiende de manera caótica. La mayoría de los picos de Serra tienen escasa altitud y, aunque abrupta y llena de desniveles, la zona resulta accesible. Siglos atrás, los argueses se vieron obligados a refugiarse en estas montañas a consecuencia de los ejércitos de Judas, y aún hoy quedan muchos restos de las guaridas y escondites que se usaron en esa época.

Cordillera Elisalda: También llamadas las Montañas de Elisalda por su pequeño tamaño, esta masa rocosa es la menor de las cordilleras del principado. Como punto de nacimiento del río Tylon, Elisalda goza de la vegetación más rica de toda la zona sur de Argos, por lo que la cordillera está plagada de pequeños pueblos construidos en las laderas de los montes más bajos. Hace apenas unos meses, estas aldeas han empezado a tener problemas con correrías provenientes de Kushistán, y más de una ha sido completamente destruida. En consecuencia, el Rey Guillermo ha encomendado a una de las órdenes de cruzados la protección de Elisalda, a la espera de nuevas incursiones.

Cordillera de Reiz (Zona oriental): Reiz es mucho menos abrupta y elevada en su zona oriental, permitiendo el paso entre las montañas hacia Lucrecio. Estos caminos son muy transitados por mercaderes que viajan de un principado a otro, pues acorta más de una semana el transporte de las mercancías. La zona lleva años plagada de bandoleros, y algunas bandas del lugar se han convertido en casi una leyenda. Las autoridades están desesperadas por acabar con ellas, pero su caballeresco comportamiento con los pobres (a quienes nunca molestan) ha hecho que el pueblo los considere casi héroes locales.

Paso de Veracruz: La zona comprendida entre la Cordillera de Serra y la de Erasia es el principal camino que comunica la capital con la ciudad de Ilion. Todo el territorio es un gran ducado que pertenece a la familia Veracruz, una de las casas aristocráticas más poderosas de Argos. Los Veracruz siempre han sido muy aclamados por el pueblo, hasta que hace sólo siete años llegó al poder el duque Íñigo (Guerrero acróbata Nv 4, ♂), tras la muerte de su padre y la misteriosa desaparición de su hermano mayor. Íñigo ha demostrado ser un hombre desalmado, que no tiene remordimientos a la hora de someter a terribles impuestos e injusticias a quienes viven en sus tierras. Goza además del apoyo incondicional del sacerdote Diego García (Hechicero Nv 5, ♂), un miembro de la Orden de Yehudah que quiere extender su poder en el principado gracias a los Veracruz. Entre ambos, sus fechorías no conocen límite.

Todo esto ha impulsado a muchos hombres, hasta entonces honrados, a formar bandas de forajidos fuertemente armadas y muy peligrosas, que asaltan a los viajeros que cruzan el Paso de Veracruz. El más famoso de estos grupos es el capitaneado por Carlos de Zalte (Guerrero acróbata Nv 5, ♂), conocido por su astucia y su caballerosidad. El infame forajido es en realidad Javier de Veracruz, el hermano mayor de Iñigo, al que el duque mandó encerrar para lograr la herencia de su padre. Tras permanecer cinco años confinado, Javier ha logrado escapar, jurando que acabaría con las injusticias de Íñigo.

Laguna del Canto del Gallo: Situada en una intersección de la Cordillera de Erasia, este lago se originó hace más de un siglo durante una época de lluvias. El agua se acumuló en las grutas de las montañas, hasta que el peso produjo un desbordamiento el valle de Montemolino, tragándose en una sola noche la aldea que allí se levantaba. Todos sus habitantes murieron; ni uno pudo escapar a la inundación. Los lugareños de la región cuentan que, cuando ocurrió el desastre, todos los gallos de las comarcas circundantes despertaron en mitad de la noche y se pusieron a cantar locamente.

Hoy, más de cien años después, la zona ha sufridos pocos cambios, pues la laguna se alimenta de varias fuentes subterráneas que hacen que el nivel del agua permanezca bastante estable. Canto del Gallo es rica en peces, particularmente en una especie de lucio de lomo gris que resulta muy apreciada. Cómo acabaron anidando allí no tiene explicación. Varios pescadores dicen que, si te quedas al atardecer, algunas noches se puede oír el repicar de las campanas de la iglesia de Montemolino, tocando a muerto. Cuando la gente cree oírlas, recogen los aparejos y se marchan tan rápido como pueden de la zona, pues temen que les ocurra una desgracia.

Quizá los difuntos sin sepultura no pueden descansar en paz.

Cordillera de Erasia: Erasia es la más abrupta y laberíntica de las tres cordilleras centrales de Argos. Enormemente fragmentada, se extiende por el este del principado separándolo de Kushistán y ofreciendo a la vez una fantástica protección natural ante cualquier ataque proveniente de las Tierras de Al-Enneth. Las montañas carecen de pasos fáciles entre ellas, por lo que generalmente la gente considera que se trata de una zona impracticable. Carente de vegetación, minas de oro u otros recursos similares, Erasia despierta poco interés entre los habitantes de Argos.

Pese a este pensamiento popular, las profundidades de la cordillera esconden una de las estructuras subterráneas más grandes y complejas de Gaïa, llamadas por los pocos que la conocen los "Salones sin luz". Esta inacabable red de laberínticos túneles está repleta de cámaras tan amplias que podrían contener ciudades enteras... y es posible que en el pasado lo hicieran, pues varias de ellas conservan ruinas de construcciones ancestrales. Los subterráneos se extienden a lo largo de muchos niveles, incluso más allá de la propia cordillera, y desciencen hasta las mismas entrañas de la tierra. Son tan amplios y profundos que de momento nadie ha podido determinar nunca su verdadero tamaño. Aunque la mayoría de las cámaras de los Salones sin luz permanecen vacías, otras están habitadas por criaturas extrañas y entidades sobrenaturales que combaten las unas con las otras sin motivo aparente. Algunas de ellas son enormemente poderosas, y resulta dificil de comprender su presencia allí.

La existencia de los Salones se mantiene en secreto para la gente normal; tan sólo Tol Rauko y algunas organizaciones, como Samael y Sol Negro (quien realiza incursiones al interior en busca de toda clase de mercancías), tienen constancia de dónde están, y por supuesto todas tratan de que su existencia no se revele.

Hay muchas entradas a los Salones sin luz, principalmente en el interior de algunas grutas de la Cordillera de Erasia. Varias se encuentran selladas por los templarios, pero sin duda siguen existiendo multitud de ella que ni Tol Rauko ni Sol Negro han detectado.

Ilustrado por Luis NCT



Una de las profundas cámaras de los Salones sin luz

Lugares de interés

Argos es uno de los principados con mayor número de ciudades y pueblos de Gaïa, especialmente en su parte norte. Lamentablemente, la mayoría de ruinas y edificaciones antiguas han sido destruidas por la Iglesia, y quedan muy pocas que aún guardan relevancia.

Ilion

(Metrópolis, 292.000+ habitantes)

Ilion, capital de Argos, es una ciudad mítica conocida en todos los rincones de Gaïa. Se la llama de muchas maneras, como la Ciudad de la Guerra Santa o Puerta al Reino de los Cielos. Su fama tiene origen en el hecho de que fue en ella donde el Mesías, tras recibir un ataque orquestado por la Orden de Yehudah, tomó las armas y declaró el inicio de las Guerras de la Cruz.

Se encuentra situada en el centro de Argos, en una enorme llanura circular entre la Cordillera de Serra y la de Erasia. La ciudad posee un estilo sobrio, propio de tiempos pasados, y casi todos sus edificios están construidos en piedra. Salvo en su barrio central, las calles no están pavimentadas, aunque hace poco que han instalado un sistema de alumbrado similar al de Arkángel.

La ciudad es gobernada por el propio Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte (Paladín Nv 3, ♂), quien ha perdido parte de su carácter emprendedor tras la desaparición de su prometida. Ahora, su majestad se siente preso de una oscura ira, y echa la culpa de lo sucedido a los seguidores de Jihamath.

Durante la formación del Imperio y antes de la creación de El Dominio, muchos sacerdotes opinaban que Ilion debería ser el corazón de la Iglesia. Toda la ciudad goza de grandes iglesias, de entre las que destaca la Catedral del Redentor, hogar del Cardenal Salvador Meruelo (Paladín oscuro Nv 5, ♂), máximo exponente de la Iglesia en el Principado. El Cardenal Salvador es un hombre tan manipulador como pragmático, y también uno de los principales instigadores de la guerra contra Kushistán.

El lugar más conocido es la Plaza de las Lágrimas, la monumental explanada de mármol blanco donde el Mesías combatió por primera vez. La plaza alberga una gran cantidad de estatuas dedicadas a los cruzados más famosos de la historia, al igual que acoge la Capilla de la Guerra, donde se guarda la espada que Cristo enarboló por primera vez antes de forjar su Legislador y el de sus Apóstoles. A pesar de no tener ningún poder, el símbolo ha acompañado a los reyes de Argos a lo largo de la historia, y los argueses la consideran la imagen de la guerra santa. Si el conflicto con Kushistán estallara, nadie duda de que el Rey Guillermo la reclamaría.

La leyenda ha convertido a Ilion en un verdadero hervidero de jóvenes caballeros, que aspiran a entrar en algunas de las grandes órdenes de cruzados del principado. Llegan de todas partes para probar su valía, y las competiciones son tan habituales como los espectaculares duelos callejeros que organizan.

La ciudad tiene unos enormes tribunales inquisitoriales, donde se rumorea que han sido ejecutados un gran número de brujos y demonios. Actualmente, parece ser que hay varios prisioneros en sus mazmorras, pero se desconoce el motivo por el que aún permanecen con vida. La Orden de Yehudah considera Ilion un símbolo impío opuesto a todo lo que ellos representan, razón por la que desean verla reducida a pedazos. Por esa causa, la oscura sociedad de brujos tiene a varios de sus miembros en la metrópolis, cuyo único objetivo es producir el caos y asegurarse de que, si la guerra llegase a estallar, Kushistán pudiera destruirla.

Serrano

(Fortaleza, 9.000+ habitantes)

En el pasado, Serrano fue la mayor de las fortificaciones del hombre, un inquebrantable bastión que se consideraba invencible. El mito acabó cuando sólo tres miembros de La Cofradía consiguieron demolerla hasta sus cimientos, destruyendo así el mayor símbolo de poder de Argos. Serrano comenzó a ser reconstruida años después del final de la guerra, pero por diversos problemas las obras se fueron retrasando durante más de un siglo. Finalmente, en 472 la fortificación quedó terminada.

Serrano se encuentra ubicada en la Meseta de Seldo, en la esquina septentrional de la Cordillera de Erasia, un emplazamiento estratégico inigualable para el control de Argos. El bastión está construido siguiendo las viejas costumbres de la época del Mesías, por lo que carece de muchas de las modernidades imperiales actuales. Aun así, sigue siendo una fortificación casi inexpugnable, pues se resguarda tras siete gruesas capas de murallas. Se encuentra bajo el control de los ejércitos del Rey, pero los cruzados de Sierra Santa se han trasladado allí hace menos de una década para reforzar la guarnición de la fortaleza.

Ignacio de la Roca (Paladín Nv 7, ♂), mariscal de los cruzados, primo del Rey Andreas y actual señor de los caballeros de Argos, dirige Serrano. Tiene fama de ser un guerrero invencible, y su afición a la lucha hace que acepte cualquier reto que se le lance. Muchos jóvenes con ansias de renombre han probado suerte, al igual que muchos guerreros consumados, pero hasta la fecha, el caballero de Argos permanece invicto.

Pylaia

(Metrópolis, 172.000+ habitantes)

La segunda mayor urbe del principado es Pylaia, una ciudad tan orgullosa como rica. Hasta hace poco era la única que comerciaba con los Enneath, aunque sus habitantes siempre han deseado el poder económico de sus tradicionales enemigos.

La ciudad, próxima a la frontera de Kushistán, se ha convertido en los últimos tiempos en un verdadero hervidero de tensiones. El repentino cese del comercio amenaza con arruinar a muchas familias de alta cuna. Como solución, la nobleza ha empezado a invertir grandes cantidades de dinero en reflotar sus negocios de forjas y armas, preparando al principado para un futuro conflicto.

En comparación a otras ciudades de Argos, Pylaia es bastante moderna, pues gracias a las fuertes inversiones de las familias nobles, han logrado crear un arcaico sistema de alcantarillado y alumbrado artificial para los barrios más ricos. Sus gentes se precian de ser quienes mayor poder adquisitivo poseen en el principado, sintiéndose la aristocracia de la nación.

Desde hace meses, un gran número de campesinos ha empezado a trasladarse hacia Pylaia temerosos del inicio de la guerra. La ciudad ya no es capaz de soportar una mayor masificación, por lo que los recién llegados acampan ahora en las afueras usando centenares y centenares de tiendas de lona. El Rey Guillermo ha reforzado las defensas de Pylaia enviando varias guarniciones a la zona, del mismo modo que se ha movilizado un considerable número de cruzados.

Medina del Monte

(Ciudad, 30.000+ habitantes)

Medina es una de las principales ciudades de Argos, gobernada por la duquesa viuda Doña Carlota de Bosqueblanco (Novel Nv 4, ♀), una anciana astuta como el mismo demonio y dos veces más implacable. Bajo su mando, la ciudad opera como los engranajes de un reloj, ofreciendo un ejemplo de autosuficiencia y eficacia.

Todo en Medina del Monte funciona a la perfección, desde las granjas cercanas de las aldeas circundantes a las manufacturas de los diferentes gremios. Los impuestos se cobran con puntualidad y la delincuencia es mantenida a raya por los soldados de la ciudad. Además, las iglesias siempre están a rebosar en los oficios principales y el populacho mantiene una actitud piadosa. El estandarte de Argos ondea en todas las torres como recordatorio de a quién pertenecen las vidas de sus habitantes. La duquesa mantiene las instituciones creadas por su difunto marido, como la Academia de armas, donde todos los campesinos deben dedicar veinte días al año a la instrucción militar (sus piqueros son muy famosos). Ello hace que hasta el último de los habitantes de Medina sea diestro en las armas y conserve más o menos intactas sus habilidades de combate. El canónigo Elías de Mazariaga (Novel Nv 2, ♂), hombre adusto y severo, miembro del Ministerio para la Conservación de la Fe, es el confesor de la duquesa y la aconseja en todos los términos, incluyendo impartir justicia.

Varios miembros de Samel habitan en la ciudad, aunque nunca han causado el más mínimo problema a sus habitantes, que desconocen completamente su existencia.

Bastionblanco

(Ciudad, 22.000+ habitantes)

Vecina y rival de Medina del Monte, Bastionblanco es conocida por la excepcional calidad de sus caballos, fruto de una serie de cruces con alazanes de Kushistán. Gracias a sus animales, la famosa orden de cruzados de la Cruz Blanca, que tiene su sede en la ciudad, se ha convertido en una de las tropas de caballería ligera más admiradas en todo el país.

El señor de Bastionblanco es el duque Sergio de Garragrís (Explorador Nv 2, ♂), apodado "el Lince" tanto por su habilidad política como por su costumbre de adiestrar a estos felinos para la caza. El duque es un hombre de pelo cano, acostumbrado a pocos placeres, como la lectura. Nunca ha abrigado otro interés que el trabajo bien hecho, por lo que hasta la fecha no ha tenido tiempo de buscar esposa. Sin que Sergio lo sepa, una de las criadas de su casa, Remy Miyuki (Ladrón Nv 6, Daimah ♀) es la Arconte de Samael de la ciudad, quien lleva muchos años perdidamente enamorada de él.

Cerezomuerto

(Pueblo, 500+ habitantes)

Cerezomuerto, uno de tantos pueblos diminutos de la Marca Gris, no merecería aparecer en este apartado de no ser por un detalle: se trata de la principal agrupación de herejes de todo Argos. La aldea, que recibía su nombre por las tierras yermas que la rodeaban, cambió radicalmente hace más de dos décadas con la llegada de una joven de cabellos negros como la noche llamada Ágata. Tras ser acogida por una familia, todos vieron en pocos días cómo el huerto de sus benefactores mejoraba de una forma sorprendente. Algunos vecinos se dirigieron a Ágata para pedirle consejo de labranza y ella les ayudó en lo que pudo. Los campos, que nunca antes habían proporcionado abundantes cosechas, empezaron a ofrecer frutos, y poco a poco la vida de los aldeanos mejoró gracias a la misteriosa mujer. No obstante, el párroco local acusó a Ágata de brujería y amenazó con acudir a la Inquisición o quemarla allí mismo si no se marchaba. En un momento de acaloramiento, dispuso una hoguera para abrasarla, pero al final los enfurecidos aldeanos acabaron quemándole a él.

Desde entonces, los lugareños fueron sumiéndose más y más en la depravación a cambio de una vida fácil, hasta que todos comenzaron a practicar la brujería. Una vez al mes, deben hacer un sacrificio humano en la noche de luna nueva, razón por la que capturan a los viajeros solitarios que atraviesan la Marca Gris, o incluso secuestran aldeanos de otros pueblos. La aldea está gobernada por Ágata (Convocadora Nv 6, ♀), una fiel seguidora de Abbadon Shajad que trascendió de su condición humana gracias a dones oscuros. No ha envejecido ni un año desde el momento en el que llegó a Cerezomuerto, y planea dejar pronto la ciudad en manos de sus lugartenientes, Bernardo, Amador e Ignacio, los tres mejores aprendices de sus oscuras enseñanzas. Si Ágata tiene algún plan para el futuro, sólo ella lo sabe.

Bohiles

(Pueblo, 1.500+ habitantes)

Este pueblo, situado en una recóndita zona de la Cordillera de Serra dentro de la Marca Gris, fue el principal bastión de la resistencia arguesa durante la Guerra de Dios. Aunque el paso de los años y su precaria localización han hecho que muchos abandonen el pueblo, el orgullo de sus habitantes, todos expertos montañeses, les impide abandonar su ancestral hogar.

La totalidad de los habitantes de Bohiles pasa por un severo entrenamiento desde que son sólo unos niños, y hay quienes consideran que, a pesar de carecer de equipamiento de calidad, son de lejos los mejores luchadores del principado.

Valls

(Pueblo, 1.800+ habitantes)

Valls es un pueblo de la Marca Gris que fue creado hará algo menos de ochenta años. Sus habitantes son de etnia tayahar provenientes de Kushistán, quienes abandonaron su tierra a causa de sus creencias religiosas, pues todos son devotos cristianos y no soportaban el trato que recibían en su país. A pesar de su devoción, la gente de Argos nunca se ha fiado de ellos, ya que piensan que son espías o brujos. En estos momentos de tensión, un pequeño destacamento de soldados ha sido enviado al pueblo, al creer que sus habitantes son los causantes de los ataques a las aldeas de la Cordillera Elisalda. A decir verdad, las gentes de Valls no tienen la más mínima conexión con dichos sucesos, pero si no se andan con sumo cuidado, podrían encontrarse con serios problemas.

Otras poblaciones: *Las Torres, Valentia, San Lorenzo, Ribera.*

Tramas

La proximidad de una guerra con Kushistán abre una amplia gama de posibilidades para los visitantes del principado, que pueden sufrir todas clase de ataques o incluso ser tomados por espías. Argos también ofrece multitud de lugares interesantes, como los Salones sin luz (especialmente si los personajes tienen alguna relación con Sol Negro y sus Buscadores) o el problemático Paso de Veracruz.

El fin de un símbolo: La obsesión de la Orden de Yehudah por la ciudad de Ilion ha hecho que Asad Ad Arauk (Convocador Nv 6, ♂), uno de sus miembros más relevantes en Argos, haya concebido un siniestro plan. Invocando a un Djinn menor para que le ayude, Asad pretende robar la espada del Mesías de la Capilla de la Guerra. Con este simple acto, conseguirá destruir un símbolo muy importante para la ciudad y minar enormemente el ánimo de sus habitantes. El anciano brujo no es un seguidor de Jihamath ni mantiene ningún vínculo con Kushistán, pero espera que así pueda ascender a un puesto dirigente de su organización.

No obstante, el Gnosis de los personajes podría atraerles al lugar en el momento del robo, siendo testigos de cómo el monstruoso Djinn acaba con los guardias y sacerdotes. Inmediatamente después la criatura se lanzará a por ellos, mientras Asad entra en la capilla con sus otros sirvientes para escapar con la espada. Si lo consigue, iniciará un viaje con el artefacto hasta Kushistán, donde tratará de precipitar aún más la guerra.

Desgraciadamente, la situación no habrá hecho más que empeorar para los personajes, puesto que si demuestran habilidades sobrenaturales durante el combate serán acusados, como chivos expiatorios, del robo del artefacto. En tal caso, tanto Argos como la Iglesia no repararán en nada para acabar con ellos, lo que les deja una única vía de escape: perseguir a Asad para recuperar la milenaria espada. Lográndolo, serían considerados "santos", y sus habilidades especiales no se tomarían en cuenta.

Claro está que, teniendo a la Orden de Yehudah como enemiga y a la Inquisición tras sus talones, lograrlo puede ser mucho más difícil de lo que podrían imaginar.

La loca Noelia: Mientras viajan por la Marca Gris, los personajes se topan con una extraña situación. Una alocada y vital joven llamada Noelia (Ladrón Nv 2, ♀) está construyendo un gran barco de madera. Lo más curioso es que lo está haciendo a varios kilómetros de la costa, sobre los pedregosos páramos de La Marca. Completamente sola y sin nadie que la ayude, la chica asegura que no va a tener ningún problema, ya que no es el barco el que llegará al mar, sino que será el mar el que lo haga hasta el barco. Dice haber tenido un sueño premonitorio en el que vio cómo pronto ocurriría una gran inundación, y una fuerza superior la advirtió de que el único modo de salvarse era tener fe y construir un barco en mitad del desierto. Lamentablemente, nadie ha creído sus palabras.

Cuando vea a los personajes les asegurará que también ha soñado con ellos, explicándoles que, lo crean o no, están destinados a ayudarla.

Ilustrado por Wen Yu Li

Sin perder un instante, les pedirá que se dirijan a Bastionblanco para traerle unos cargamentos que otro visionario como ella ha preparado; si lo hacen, los personajes "darán un importante paso adelante en la consecución del destino". Si estos aceptan, tendrían que viajar hasta los bosques de Llanoverde, donde deberán recoger y transportar un carro lleno de tablones. Curiosamente, en el camino serán atacados por un sinfín de saqueadores, que parecen querer hacerse con el cargamento por orden de sus superiores. Y por si fuera poco, comenzarán a tener extrañas alucinaciones, en las que verán aparecer y desaparecer ante ellos aterradores monstruos.

Pero... ¿qué ocurre realmente? La verdad es que Noelia ni está loca ni tiene ninguna clase de visión sobrenatural. No es más que una contrabandista muy perseguida por las autoridades de Argos, y con muchos enemigos entre las bandas locales. Se hace pasar por una "elegida de Dios" esperando que algún fanático religioso del principado la crea y decida ayudarla desinteresadamente, ya que es incapaz de viajar en persona hasta allí. Los personajes lo ignoran, pero los tablones están rellenos de una potente droga alucinógena compuesta con Savia de Ramalen; y es precisamente una pequeña filtración del producto lo que produce sus inexplicables visiones.

Arquetipos genéricos de Argos

A continuación se expone un prototipo del cruzado clásico de Argos. Su ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Cruzado / Cruzado de la Cruz blanca

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 3
Turno 70/50/20; **Pv** 155; **TA** Semicompleta, Completo abierto; **HA** 120; **HP** 120; **Armas** Espada larga / Espada bastarda; **Daño** 60 / 90
AGI: 6 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Montar 70, Liderazgo 20, Advertir *20*(40), Buscar *10*(30), Frialdad 10, Proezas de fuerza 75, Resistir el dolor 25.
Especial: Tabla de armas de Caballero
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Trepar +10, Advertir +10, Rastrear +5, Historia (local) +10, Resistir dolor +10, Ocultismo (religión) +15.

Nobleza: Atletismo +10, Montar +10, Liderazgo +20, Advertir +10, Frialdad +5, Historia (local) +15, Ocultismo (religión) +10.

Tabla 20: Argos

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Clase baja	La ropa puesta, raciones para unos días, un arma de poca calidad, equipo de viaje muy básico. 3 MC.
21-85	Clase media	Un par de mudas de ropa, raciones para una semana, un par de armas, equipo de viaje completo y algunos objetos personales. 75 MP.
86-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, buena comida para más de una semana, un par de armas de buena calidad y una armadura ligera o media, un caballo, una cruz o rosario u otro símbolo religioso de oro o marfil, equipo completo de viaje y algunos objetos personales. 100 MO.

TIERRAS DE AL-ENNETH

Se llama Tierras de Al-Enneth al conjunto de países en los que la lengua kitab es mayoritaria. Hace más de mil años abarcaba el Califato de Kushistán y el Imperio Estigio, aunque con la aparición de Abel también entró a formar parte el gran desierto de Salazar. Todos estos principados se hallan en la zona sur del Viejo Continente, y son en su mayoría tierras áridas o semidesérticas densamente pobladas.

Etimológicamente, Al-Enneth significa "pueblo destinado", término que se emplea a menudo para denominar a los Enneath, seguidores de la deidad Jihamath. La aparición de estas tierras se remonta a más tres mil años, poco después de la muerte de El Eyad, el primer Iluminado. Desde entonces, el panorama político de estas regiones ha sufrido decenas de cambios relevantes, pero sus dogmas siempre han hecho que conserven cierta uniformidad en su política y forma de vida.

El gobierno y la religión se encuentran intrínsicamente ligados en su cultura, ya que los gobernantes siempre han sido comendadores de la fe. En la antigüedad, la comunidad se encontraba bajo la supervisión del Gran Sultán, pero la división entre zafires y mulares produjo a su vez la separación entre Kushistán y Estigia, que se ha mantenido hasta el día de hoy.

El sistema legal de estas tierras es completamente independiente. Incluso durante su integración en Abel, sus gobernantes trataban de evitar el cumplimiento de los edictos imperiales usando cualquier artimaña que estuviese a su alcance. Además, la esclavitud siempre ha estado muy arraigada en la cultura de Al-Enneth, y aunque no todos sus habitantes comparten su gusto por ella, en mayor o menor grado ha logrado mantenerse. Naturalmente, los agentes imperiales han perseguido a traficantes de esclavos y a sus compradores pero, a pesar de ello, el mercado de seres humanos ha seguido existiendo en las sombras.

Probablemente ninguna zona del mundo ha tenido tantos problemas con el Imperio como las Tierras de Al-Enneth. Separados por la religión de las creencias de Abel, sus habitantes se han sentido siempre subyugados por la potencia, forzados a profesar un credo en el que no tenían fe. A pesar de esta imposición, la gente y los gobernantes se las arreglaron para mantener viva su religión, aunque ello conllevase hacerlo en secreto. Tal situación no ha hecho más que reforzar los lazos que unían a sus habitantes, creando una fuente de oposición cultural y negándose a abrir sus fronteras a la influencia exterior.

Las últimas décadas han supuesto el distanciamiento definitivo del Imperio, pues desde el mandato de Lascar Giovanni los Estados Al-Enneth comenzaron a conducirse de un modo cada vez más independiente. La muerte de Elías sólo ha sido la excusa perfecta para desvincularse completamente de Abel y de la Iglesia cristiana.

Arquetipos genéricos de Al-Enneth

A continuación se expone un prototipo del nómada clásico de Al-Enneth. Su ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Nómada

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 55/25; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 55; **HE** 50; **Armas** Arco corto / Daga; **Daño** 35
AGI: 7 DES: 6 CON: 7 FUE: 6 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25, Montar 15, Ocultarse 15, Sigilo 15, Trampería 30, Venenos 20, Advertir 65, Buscar 65, Rastrear 60, Forja 20, Trucos de manos 25.
Especial: Tabla de armas de Nómada.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

KUSHISTÁN

Capital: Karjah.
Número de habitantes: 6.900.000+
Etnias principales: Tayahar (97%), asher (2%).
Forma de gobierno: Monarquía teocrática.
Idiomas: Jashú, latín (minoritario).
Religión: Enneath (vertiente zafir).
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Kushistaní.
Bandera: Una elaborada estructura de líneas curvas que salen del árbol de la creación.
Nombres masculinos: Abb-Al-Qadir, Ahmad, Fahim, Fihr, Hadi, Hashim, Ibrahim, Khalid, Muhammad, Rabi, Rashid, Shakir, Tahir, Umar, Wasim, Yushua, Ziya.
Nombres femeninos: Alya, Ayda, Farah, Fátima, Ghadir, Hadiyya, Ihsan, Jalila, Karam, Lamya, Malaika, Muna, Saira, Tabassum, Thana, Thurayya, Zahra.
Apellidos: Abbar, Abdul, Karim, Abu Nayvan, Abu Zinada, Al-Ajou, Al-Saidi, Ansarr, Ashoor, Attar, Baesham, Baroom, Bohaimid, Fitaihi, Jamil, Mufarrij, Nassif, Sa´id, Silsilah.

Kushistán es la segunda nación con mayor extensión del Viejo Continente, superado sólo por el propio Abel, y también una de las pocas potencias que ha sobrevivido desde la Era del Caos. La gente de Gaïa contempla el país como el máximo exponente de las Tierras de Al-Enneth, gracias al empuje de su fuerte economía y poder militar.

Poseedor de una vasta superficie, Kushistán está lleno de desiertos pétreos, áridas montañas y zonas muy calurosas, que componen la mayor parte de sus parajes. También, aunque en menor grado, hay regiones verdes y praderas, que se consideran las verdaderas joyas de la nación. La riqueza se debe a los enormes recursos naturales de gemas y metales preciosos que hay en muchas de sus montañas. Eso ha permitido que el país construya una potente infraestructura de fabricación y comercio, que no tiene demasiado que envidiar a la de la Costa de Comercio.

El control de Kushistán tiene un intrincado carácter piramidal, en cuya cúspide se encuentra el Gran Sultán Omar Ben Sharif, supremo líder político y religioso, que a su vez controla a multitud de sultanes repartidos por todo el territorio. Cada uno de estos hombres, incluyendo al propio Omar, tiene su propio ejército privado, compuesto por individuos muy entrenados y fieles a sus principios, que no dudarían en entregar la vida por sus soberanos. Estos guerreros son especialmente hábiles aprovechando los elementos naturales de su territorio, lo que les permite ser casi invencibles cuando se trata de defenderse. En todo caso, y si fuera necesario, el Gran Sultán podría invocar una guerra santa, pidiendo la colaboración de todo kushistaní capaz de luchar por su nación.

Kushistán mantiene una estrecha relación con Baho y Estigia, habiendo acordado con ambos países un apoyo mutuo ante cualquier ataque exterior. El Gan Sultán, que es un hombre mayor y cansado de los conflictos que ha tenido que vivir, desea evitar una guerra con Argos, pero el odio que el resto de sultanes profesan por los "perros de Cristo", como ellos los llaman, parece indicar lo contrario. La situación se ha vuelto incluso más crítica con la aparición de un nuevo Iluminado, Jaser Sal Kahlim, enérgico partidario de las doctrinas zafires, que proclama un ideario radical muy peligroso.

Cultura y sociedad

Costumbres únicas y milenarias tradiciones son la principal característica de esta ancestral tierra, que no ha experimentado grandes cambios durante los últimos siglos. Los kushistaníes son gentes de muy diversa moralidad, que mantienen un sistema de valores incomprensible para otros habitantes de Gaïa. Son capaces de aceptar la esclavitud y la tortura como algo natural y, sin embargo, son piadosos con los necesitados o los desvalidos. Se adaptan bien a las dificultades, ya que se han acostumbrado a sortearlas desde que nacen.

Aunque el latín es un idioma muy practicado, la nación tiene su propia lengua oficial, el jashú, que hablan los nómadas, los ancianos y las personas que no han tenido nunca relaciones con otros principados. Por lo general, la mayoría de gente reside en las aglomeradas ciudades, aunque otros muchos viven de un modo nómada, viajando de un lado a otro por los desiertos de piedra en amplias caravanas. Aunque el país es enormemente opulento, la riqueza recae en las manos de muy pocos, por lo que hay un gran número de pobres (aunque escasos pordioseros).

La mujer tiene un papel muy secundario en la sociedad, y casi siempre se ve obligada a depender de un hombre para poder subsistir. Si una mujer sin hijos, una vez muerto su padre o esposo, no contrae matrimonio en menos de tres años, pierde cualquier propiedad o título, que pasa inmediatamente a formar parte del patrimonio del sultán.

La religión oficial del país es la Enneath en su vertiente más ortodoxa, por lo que la mayoría de sus habitantes se consideran a sí mismos zafires. No obstante, tantos años de obligatoria reserva y clandestinidad han suavizado considerablemente el abrumador fanatismo que sus devotos profesaban en épocas pasadas. Paradójicamente, un gran porcentaje de la sociedad siente mayor odio hacia el cristianismo por el hecho de que les fue impuesto, que por propias creencias.

La ley en Kushistán siempre ha sido muy severa, pues incumplirla significa seguir el camino de Qamar, la senda oscura del equívoco. Las prisiones son poco populares, y la mayoría de los castigos de carácter físico, lo que incluye latigazos, marcar con hierro candente el rostro del criminal (habitualmente, con un símbolo que representa su delito), o incluso amputaciones. Los extranjeros, que salvo en el caso de los comerciantes no suelen ser bienvenidos, sufren especialmente el peso de la ley.

El país está dividido en la actualidad en diez grandes sultanatos que responden sólo ante el Gran Sultán. Cada señor ostenta el poder supremo en su región y gobierna de manera independiente.

Desde que se han separado del Imperio, la esclavitud, que llevaba años ejerciéndose en secreto, se ha convertido en una práctica permitida, por lo que se ha abierto un rico mercado para centenares de traficantes de esclavos que traen a prisioneros de todas partes del mundo.

Afrontar lo sobrenatural

Una de las pocas cosas en las que los habitantes de Kushistán están parcialmente de acuerdo con la Iglesia cristiana es en que las fuerzas sobrenaturales son en general algo negativo para las personas. Muchos opinan que semejantes poderes provienen de los genios, quienes se los conceden al hombre para turbar nuestro camino, mientras otros afirman que todo aquel con semejantes dones es un Djinn disfrazado.

De cualquier forma, la magia u otras disciplinas similares no son algo perseguido oficialmente por el gobierno de Kushistán. Ahora, una persona podría declarar públicamente que es un hechicero sin recibir más que suspicaces miradas de desconfianza o incredulidad. Pese a ello, los individuos dotados de poderes especiales suelen permanecer en el anonimato, pues la gente tiende a acusarles automáticamente de todo lo malo que ocurre, y muchas veces acaban siendo expulsados de las comunidades en las que viven. Es más, son muy pocos aquellos que hasta la fecha han mostrado sus capacidades en público, y siempre tratan de buscar el apoyo de los sultanes, poniéndose a su servicio. Naturalmente, si alguien emplease de un modo abierto magia, habilidades de dominio o mentalismo para hacer daño a los demás, se le aplicaría un castigo ejemplar.

La Inquisición, expulsada del territorio, aún interviene en Kushistán, pero se ve obligada a hacerlo de incógnito, ocultando la identidad de sus miembros para evitar ser ellos los perseguidos.

Historia de Kushistán

A veces resulta muy difícil seguir la larga historia de Kushistán, pues no son pocos quienes afirman que sus orígenes son anteriores incluso a la ascensión del imperio de Sólomon. Para rastrear los cimientos de esta nación hay que remontarse al surgimiento de El Eyad, el primero de los Iluminados, quien proclamó las revelaciones de Jihamath a sus seguidores con el objetivo de que las difundieran por el mundo. En aquella época, alrededor de dos mil setecientos años antes de Cristo, la mayor parte del territorio estaba poblado por clanes nómadas y

ciudades-estado independientes, las cuales fueron paulatinamente convirtiéndose a los principios Enneath.

Siglos más tarde, distintos sultanes se hicieron con el poder de las regiones, lo que dio comienzo al largo periodo conocido como la Era de las Diez Ciudades. Fueron tiempos de esplendor y de conflictos, en los que las alianzas entre los sultanatos se forjaban y rompían tan pronto como estallaban nuevas guerras. Esta prolongada situación terminó repentinamente trescientos años después cuando la ciudadela flotante de Elura´amman, la mayor de las ciudades de los Ebudan, descendió de las alturas otorgando su apoyo al pequeño Sultán Maatalla Al Alexandria. Los señores de Elura´amman aseguraron que el destino de Maatalla era convertirse en el guía de todo su pueblo, dando comienzo a un conflicto (la primera Guerra de los Sultanes) que acabó una década más tarde con el reconocimiento de Maatalla como Gran Sultán. De ese modo, Kushistán nació como una fuerte nación unificada, que no tardó en alzarse como la mayor potencia del sur.

Pero tras años de auge y avances, llegó una larga época de dificultades y agitaciones políticas. A nivel interno, una facción radical del clero trató de hacerse con el control del gobierno, provocando una guerra civil de grandes proporciones, y múltiples rebeliones de sultanes desgarraron el país. No obstante, todos estos enfrentamientos palidecieron con la terrible guerra que se avecinaba, pues una afrenta provocó que la ciudadela Duk´zarist de Nogos Roxxas declarase su intención de acabar con la mitad de la población de Kushistán. El punto álgido del conflicto tuvo lugar cuando Elura´amman y la propia Nogos Roxxas se enfrentaron en los cielos sobre la antigua capital kushistaní, destruyéndose mutuamente y causando con su caída más de trescientas mil muertes en un instante. Semejante holocausto y la pérdida del Gran Sultán hizo que los Duk´zarist considerasen la afrenta saldada, dejando Kushistán en una grave crisis. El país, severamente fragmentado, volvió a una época similar a la Era de las Diez Ciudades y permaneció así durante varias centurias.

En el tercer siglo antes de Cristo, Abdel Majid Al Karjah, el sultán más poderoso de la época, logró unir a su pueblo para enfrentarse a una invasión de elementales y Yinnun provenientes del desierto de Salazar. Su victoria, que muchos creían imposible, lo convirtió en Gran Sultán, recreando la unidad de Kushistán como nación. Así, el siguiente periodo vino marcado por un renovado esplendor y el estrechamiento de los vínculos de amistad con el Imperio Estigio. Incluso la relación de ambos países permitió que se produjese un breve e infructuoso intento de refundir ambas potencias en una, plan que fracasó sólo por algunas diferencias entre zafires y mulares.

La aparición del Mesías fue un duro golpe para el gobierno religioso de Kushistán, pues no fueron pocos quienes quedaron fascinados por las palabras del salvador. La nación estuvo a punto de producir una nueva guerra civil cuando Thanos Shetep, uno de los Apóstoles, proclamó que esas tierras debían a pasar a formar parte de los Reinos Santos. Sin embargo, Thanos permaneció muy poco tiempo en Kushistán, haciendo que la creación del reino fuese poco más que una utopía. Los años siguientes supusieron una verdadera era de tensiones con el resto de Reinos Santos, produciéndose escaramuzas y batallas en las fronteras de Argos. Aun así, el país no sufrió ningún otro problema de importancia hasta la Guerra de Dios. A pesar de que durante los primeros meses los sultanes pensaron que Rah ignoraría completamente las Tierras de Al-Enneth, los ejércitos de Judas no tardaron en atacarlas con la misma ferocidad que a los Reinos Santos. Por suerte, y aunque la mayoría de ciudades fueron destruidas, sus habitantes aprovecharon el conocimiento del terreno para defenderse en montañas y llanuras, obteniendo notables victorias.

Inevitablemente, el fin de la guerra dejó a Kushistán en una situación muy debilitada, pero ni remotamente tan deplorable como el de sus vecinos. Por ello, al llegar rumores de la creación del Sacro Santo Imperio, los sultanes se dieron cuenta del enorme peligro que ello suponía para su nación en el futuro, por lo que decidieron crear un estado supremo, unificando el sur como las Tierras de Al-Enneth para contrarrestarlo. Su primera maniobra fue aprovechar la situación de Argos para orquestar un fuerte ataque contra el Reino Santo, por lo que en 245 realizaron una gran incursión en el oeste, logrando grandes victorias. Sin embargo, Argos resistió mucho más de lo que los sultanes esperaban, alargando más de dos años el conflicto hasta que Zhorne desembarcó por sorpresa en las costas de Kushistán con un enorme contingente de tropas. Antes de que los soldados pudieran regresar de las fronteras, la nación ya se encontraba bajo el severo control del Imperio.

Lo que tanto temían los sultanes había sucedido.

Así empezó el largo periodo que los habitantes de Kushistán llamaron "La Ocupación", viéndose obligados a convertirse en un principado de Abel. Despojados de su gran poder militar, sus gentes no tardaron en darse cuenta de que aún serían capaces de conservar cierta influencia gracias a la economía del país, por lo que, aunque reticentes, se aprovecharon de todas las ventajas que su pertenencia al Imperio les podía proporcionar. Lenta pero paulatinamente, la nación logró recuperar una parte de su fuerza de antaño. Naturalmente, su relación con Argos siguió marcada por continuos problemas y a lo largo de los siguientes siglos ambos principados se enzarzaron en doce conflictos bajo la supervisión imperial, de los que Kushistán salió habitualmente perdedor.

El último siglo ha sido especialmente beneficioso para Kushistán, pues ha estado caracterizado por grandes negocios con Gabriel, que multiplicó los recursos económicos del país, y cierta relajación en la supervisión de Abel, permitiendo al país reforzar sus ejércitos por encima de lo que el Alto Senado le había permitido.

Desde el mismo momento en que la Sumo Arzobispo Eljared se convirtió en la cabeza de la Iglesia, el Gran Sultán Omar Ben Sharif comenzó a prepararse para cualquier clase de acontecimiento. De ese modo, cuando el Emperador murió y se formó la Alianza Azur, no dudó en declarar el fin de la ocupación y considerar su país como una fuerza independiente.



Kushistaníes de la etnia tayahar

Ilustrado por Wen Yu Li


Zanibar
Río Anansi
Montes de Jwahir
Wuppertal
Mwanatabu
Trias
Puertonegro
Ojo del Huracán
Ikwah
Kabalaika
Grieta de Oba
Haji
Harekratia
Archipiélago de Forneo
Estigia
Cordillera de Sharanya
Al Kairr
La Necrópolis
Montañas de Al-Quayan
Veria
Nisi
Agihwan
Desierto de Meskhemet
Salones de los reyes
Montes de Glockner
Puerto Tahar
Torre de los Sueños
Keltia
Río Iometh
Desierto de Salazar
Fuerte de Nakhti
Karjah
Templo de Ka
Grandes Dunas de Hatifah
Enuma Jannah
La Ciudad Olvidada
Haruma
Desierto de Senna
Montañas de Nasser
El Mar de Arena
Oasis de Mahjrabi
Oasis de las Aves
Ribera
Muhassin
Kushistan
La palma de Jihamath
Salazar
Nahime
Pylaia
Madha
Montañas de Samutai
Los Surcos de Ibb
Desierto del Destino
Lakhdar
Laguna del Canto del Gallo
Yermo de Natara
Cordillera de Nil ab Burath
Garmeh Farath
Valentia
Serrano
El Nido
Llanos de Gharb
Paso de Veracruz
Cordillera de Erasia
Khwarel La Grande
Irinfahrat
Nanwe
Ilion
Zarb Kiná
Río Qusam
Río Mabo
Jungla de Nanwe
Abismo de Gun´u Gualai
Ciudadela de Sauda
Río Tylon
Mabanu
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Los Djinn

Los Djinn, también conocidos popularmente como genios, son poderosos espíritus de civilizaciones perdidas a los que los Enneath equiparan generalmente en su cultura con demonios. No son necesariamente malévolos, pero les gusta jugar con el destino de las personas, engañándonos sólo para divertirse con el resultado. Los seguidores de Jihamath creen que los Djinn ofrecen caminos fáciles a los hombres, separándolos de la senda de Inara y del esfuerzo que ellos mismos deben seguir hacia la iluminación. Sus poderes son elevados, y resulta muy difícil destruirlos.

Aunque la mayoría de personas consideran a los Djinn como poco más que un mito de la antigüedad, estos ancestrales espíritus existen en realidad. Lo normal es que permanezcan atados a lugares u objetos, por lo que su ámbito de actuación es muy reducido. Su forma es invisible a los ojos del hombre, aunque también pueden adoptar cuerpos físicos. A veces, toman apariencia humana para confundir mejor a las personas y mezclarse temporalmente en la sociedad, aunque el tiempo que pueden permanecer así es limitado.

Los Djinn están estructurados en una rígida jerarquía que los separa en tres grandes grupos según su poder. El primero son los Yinnun, o espíritus menores, quienes disfrutan inmiscuyéndose en la vida de los hombres por mera diversión. El segundo escalafón lo ocupan los Al-Djinn, o grandes genios. Según el mito, todos los Al-Djinn fueron encerrados por los Kalih durante la antigüedad en las Tierras de Al-Enneth, atándolos a numerosas reglas que están obligados a seguir siempre, para que se inmiscuyan lo menos posible en el destino. Si alguien halla un objeto al que se encuentra atado un Djinn, obtiene un limitado poder sobre el genio, aunque este siempre tratará de engañar a su "dueño" para que lo libere. Finalmente, en la cúspide de su jerarquía se encuentran los Yaqaayes Al-Aroth, o los cuatro grandes espíritus de los elementos. Su poder es casi equivalente al de dioses; de hecho, en algunos lugares han sido adorados como tales. Sus nombres, que han inspirado a muchas clases de elementales, son Jinn, Señor del Viento, Ifrit, Amo del Fuego, Marid, Dama de las Aguas, y Faun, Espíritu de la Tierra. Desde hace miles de años residen en el flujo de almas, lugar desde el que una parte de ellos puede ser invocada de un modo similar al de las Grandes Bestias.

Accidentes geográficos relevantes

La geografía de Kushistán se caracteriza por estar repleta tanto de grandes desiertos de polvo y piedra como de inmensas sierras, gargantas y cordilleras de color pardo. La altitud del territorio es muy variada y el centro del principado lo constituye una enorme meseta. Hay pocas zonas verdes, alrededor de las cuales suelen construirse los mayores pueblos y ciudades.

Montañas de Nasser: Estas montañas dividen las tierras llanas del norte, donde se encuentra situada la capital, de la meseta central que forma la Palma de Jihamath. Tienen multitud de pasos entre las rocas, que permiten transitar por ellos con gran facilidad. Las montañas son el área de actuación de un grupo de famosos bandidos. Más de un siglo atrás, Almir al Nasser, el sultán que controlaba estos territorios, fue acusado de diversos crímenes que le obligaron a escapar hacia las montañas con muchos de sus seguidores. Allí formaron un grupo de proscritos y se dedicaron a asaltar a los mercaderes que viajaban hacia la capital. Los ladrones de Almir, como aún se les conoce, tratan de devolver a su dinastía su antigua gloria. Pretenden que su actual líder, Haroum al Nasser (Ladrón Nv 4, ♂), sea reconocido por el Gran Sultán como el legítimo dueño de esas tierras. Nadie sabe exactamente en qué lugar de Nasser se encuentra su escondite, pero los sultanes llevan años buscándolo sin obtener ningún resultado.

La Palma de Jihamath: Este es el nombre que recibe el altiplano que ocupa la zona central de Kushistán. En este territorio hay numerosos pueblos y tribus que viajan de un lugar a otro para comerciar. Grutas y minas con importantes yacimientos de piedras preciosas inundan La Palma, por lo que los sultanes tienen un enorme interés en su explotación.

Desierto de Senna: Senna, el mayor de los tres desiertos pétreos de Kushistán, se extiende en el oeste sirviendo de frontera con Lucrecio y Argos. El inmenso yermo está repleto de desniveles, grietas, montes y desfiladeros con centenares de escondites naturales. A pesar de su apariencia inhóspita, hay muchas tribus nómadas en Senna, las cuales sobreviven gracias a la escasa caza y los oasis secretos que sólo ellos conocen.

Desde hace siglos, los guerreros de Kushistán han aprovechado su experiencia en el terreno para detener cualquier ataque proveniente del oeste. Solía haber siempre unos cuantos grupos como vigilantes, pero en los últimos meses el Gran Sultán ha multiplicado la presencia militar en la zona, esperando lo peor.

Cordillera de Nil ab Burath: Esta formación de escarpadas agujas de piedra, que delimita la frontera con Mawne, forma la mayor masa montañosa de Kushistán. Cerradas y empinadas, son pocos los que deciden vivir en ellas a causa de los fuertes vendavales que las azotan. Escalar las montañas parece una locura, ya que la mayoría están compuestas por una extraña roca afilada capaz de cortar como una cuchilla. Este material, conocido como Alfaruth, es muy valioso para la fabricación de armas (especialmente cabezas de flechas, por su gran potencia de penetración).

Llanos de Gharb: En el borde sur del principado, entre las fronteras de Salazar y Nanwe, se encuentran los Llanos de Gharb, la zona más fértil del principado. Grandes prados repletos de verde y densos bosques se esparcen por doquier. Multitud de diminutas aldeas se aprovechan del rico cultivo de los campos, proporcionado alimentos a la metrópolis de Garneh Farath

Montañas de Samutai: Samutai es una pequeña franja de montañas ubicadas en el centro de Kushistán. Son consideradas un lugar sagrado para los Enneath, pues es donde el primer Iluminado, El Eyad, recibió las revelaciones de Jihamath para conducir al hombre hacia la Verdadera Fe. Se dice que en algún sitio de Samutai, conocido tan sólo por los más altos miembros del clero, se encuentra el Árbol de la Iluminación, donde aún se guardan las primeras palabras del creador.

Las montañas están llenas de recursos naturales, entre los que se incluyen grandes vetas de esmeraldas, rubís y otras gemas de gran valor. Sin embargo, el carácter sagrado del lugar impide que sean explotadas. Un grupo de guerreros consagrados, los Habrauk, viajan por las montañas asegurándose de que ningún bandido incumpla las ancestrales tradiciones y trate de robar los tesoros que contienen.

Desierto del Destino: Este desierto puede no ser el más grande de los tres que hay en Kushistán, pero ciertamente es el más inhóspito de ellos. A lo largo de los cientos de kilómetros que lo componen no hay más que piedra, polvo y afiladas agujas de roca que se levantan por doquier. Incluso los nómadas tratan de evitar este lugar, pues en él no hay el más mínimo rastro de vida.

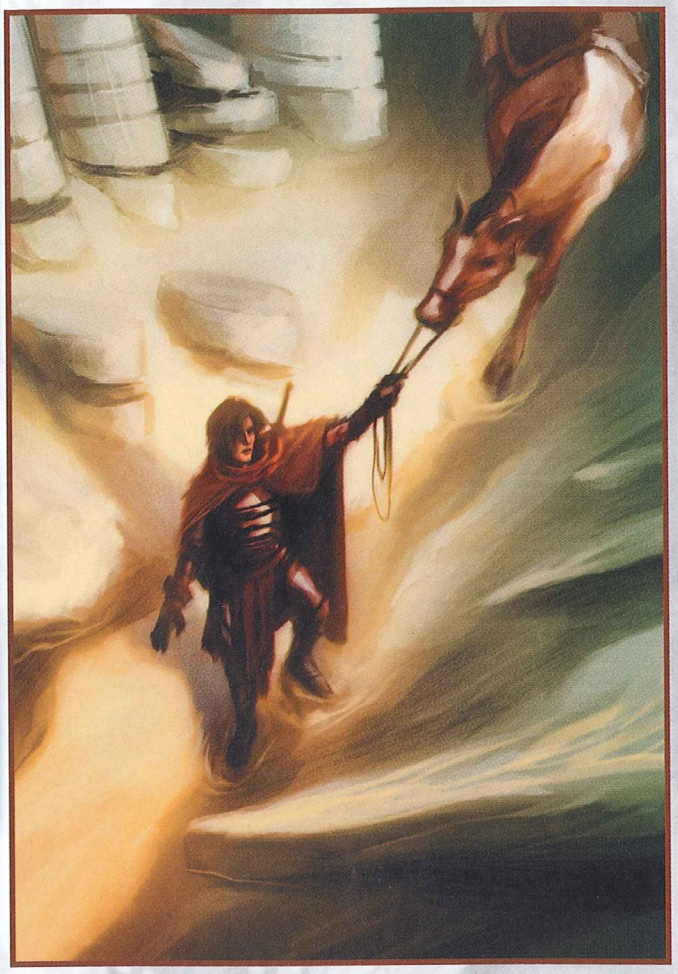
Su nombre proviene de una antigua tradición según la cual, si una persona ha perdido el rumbo de su destino y consigue atravesarlo a pie, sin duda encontrará un nuevo camino en su vida. Naturalmente, son pocos quienes lo intentan y muchos menos los que lo consiguen.

Estos inhóspitos parajes esconden a varios Al-Djinn encerrados desde eras ancestrales. Se encuentran atados a lugares concretos y su ámbito de actuación es muy limitado, pero cuando alguien entra en ellos ejercen su influencia mediante sucesos extraños o llamando a elementales.

En algún emplazamiento del desierto se encuentra el Templo de Yaqaayes Al-Aroth, donde se dice que es posible contactar con los señores de los Djinn y firmar un pacto con uno de ellos.

Los Surcos de Ibb: Cerca del inmenso altiplano que ocupa parte de la zona central de Kushistán, se encuentra una interminable amalgama de desfiladeros y grietas. Su estructura, caótica y muy poco frecuente, forma un laberíntico y complejo sistema de pasos inferiores. Mientras que algunos de los Surcos de Ibb son conocidos y transitados (de hecho, dos de ellos se utilizan muy a menudo para transportar mercancías de norte a sur del principado), aún son incontables aquellos de los que no se sabe nada.

Visualmente, la mayoría de estos surcos son estrechos pasos de altas paredes de piedra, que resultan casi imposibles de escalar. Es casi seguro que fueron poblados en el pasado, puesto que en ellos pueden verse de vez en cuando extraños puentes pétreos que unen las distintas paredes y se adentran en las profundidades. Se dice que ruinas de sultanatos y pueblos perdidos de eras anteriores se encuentran aún en las grandes aberturas que se comunican sólo a través de grutas y cuevas.



Los Surcos de Ibb

Yermo de Natara: Entre las Montañas de Samutai y el río Herabrim está Eyad Natara, el desierto de los secretos. Recibe este extraño sobrenombre por ser un paraje atestado de historias y leyendas que han sobrevivido hasta el día de hoy. El yermo es un lugar sombrío, plagado de afiladas agujas de piedra cuyas sombras se ciernen durante el atardecer sobre los baldíos parajes, dándole a todo una apariencia tenebrosa. También hay numerosas cuencas de ríos secos, lo que parece indicar que en el pasado estas tierras gozaron de una fértil y densa vegetación.

Los sultanes no tienen poder sobre el desierto, y las tribus nómadas que deambulan por el Yermo no son demasiado amistosas; de hecho, la mayoría rechaza a los visitantes y se niegan a prestarles ayuda incluso en casos de extrema necesidad. Corren rumores de que algunas son extremadamente violentas y tratan de acabar con cualquier extranjero que vean deambulando por sus parajes. Hasta los propios kushistanies evitan cruzarse con estos nómadas todo lo que pueden, pues no están seguros de como les pueden tratar.

Haciendo honor a su leyenda, a lo largo de Natara hay restos de viejas ciudades, ahora deshabitadas, que pertenecieron a los anteriores pobladores del principado. Algunas son tan antiguas que los historiadores las fechan en los albores de la creación de Kushistán. La tradición hace que los nómadas no se adentren entre los escombros, pues opinan que es algo que trae mala suerte y sólo despierta la ira de sus antiguos moradores. Tol Rauko sabe que hay al menos una gran metrópolis dominada por extraños espíritus.

Lugares de interés

Tanto las grandes y bulliciosas ciudades de Kushistán como los muchos parajes extraños que lo componen son lugares sumamente interesantes y llamativos para visitar.

Khwarel la Grande

(Metrópolis, 820.000+ habitantes)

Khwarel la de los mil minaretes, la ciudad de la seda, la de los tres círculos, la joya de Kushistán... por todos esos nombres y muchos más se conoce la ciudad de Khwarel, una de las urbes más populosas de Gaïa. Situada junto al cauce del río Qusam, en una zona de inmenso verdor, la metrópolis surge como una perla resplandeciente, con sus blancos edificios y sus minaretes de cúpulas doradas. Su planteamiento es sorprendente al estar constituida en tres círculos concéntricos, un ejemplo de organización nada común en el país. El círculo interior es conocido como el Ojo del Sultán, en cuyo centro se encuentra el Palacio de Shamardazhi, alrededor del cual gravita la plaza del mercado, donde miles de comerciantes ofrecen a diario lo mejor de sus almacenes. El siguiente círculo es conocido como "el distrito afortunado". Las construcciones más opulentas sirven como alojamiento a los adinerados nobles de la ciudad. Multitud de jardines de árboles frutales proporcionan un ambiente paradisíaco y una fuente de alimento a los pájaros cantores que acuden a ellos. Por último, el distrito de las lágrimas agrupa a todos aquellos que trabajan para vivir. Con el paso del tiempo, la necesidad de espacio ha llevado a que se construyan casas en los lugares más insospechados, por lo que la distribución de las callejuelas es completamente caótica y laberíntica. Por toda la ciudad hay una serie de torres que sirven como zona de guardia, así como para convocar a los fieles a la oración.

Gobernando la ciudad desde el Palacio de Shamardazhi se encuentra Djafar ibn Musafar (Convocador Nv 6, ♂), llamado por su pueblo "el sultán de marfil", un atractivo joven de presencia regia. Hay rumores afirmando que le sirven varios Djinns (aunque tras años de investigación la Inquisición nunca pudo obtener pruebas de ello), y que a menudo recorre las calles de la ciudad disfrazado de pordiosero. Según algunos, antes de casarse con la princesa Zobeida, hija del anterior sultán, era un simple viajero que rondaba por los Yermos de Natara. Djafar tiene como visir al anciano Alí al Muyadm, un hombre sabio y pragmático que desempeña su cargo con honestidad.

Los productos por los que Khwarel es famosa son sus tejidos de seda, las especias y el marfil.

Karjah

(Metrópolis, 780.000+ habitantes)

Karjah, el gran señorío del Gran Sultán Omar Ben Sharif, es la actual capital de Kushistán y también la ciudad más antigua de la nación que aún sigue en pie. Construida en un enorme oasis que le proporciona agua en abundancia, la inmensa metrópolis es un verde vergel repleto de árboles y vegetación que bien poco tiene que ver con otros áridos parajes circundantes.

La belleza de la arquitectura de Karjah es la máxima inspiración de todas las ciudades de la nación. Contiene por doquier exquisitos palacios de diseños arqueados y exuberantes jardines. Majestuoso y reinante sobre todas las demás construcciones, se encuentra el fastuoso palacio de Azzaraia, elaborado con puro marfil y coronado con cúpulas de oro. Es hogar del Gran Sultán Omar Ben Sharif (Novel Nv 4, ♂), la máxima autoridad política y religiosa de Kushistán, a quien todos los demás sultanes reverencia como su señor.

Ilustrado por Luis NCT

Todo este esplendor contrasta con los barrios pobres ubicados en el sector sur, donde las casas de techo bajo son de barro y caña. A pesar de su tamaño, Karjah sigue creciendo, y algunos de los nuevos distritos se han extendido tanto que rebasan la protección del oasis, viéndose obligados a usar la fría piedra del desierto como lecho.

Uno de los lugares más controvertidos es el Mercado de los Tenderetes, la enorme zona comercial de la ciudad que se extiende a lo largo de decenas de calles. Además de los establecimientos de barro, el mercado lo componen cada día miles de bazares de tela y puestos ambulantes en los que se ponen a la venta toda clase de productos, hasta los más estrambóticos. Sólo la gran plaza se reserva para la venta de esclavos traídos de todos los rincones de Gaïa. En la actualidad, los más populares son las jóvenes procedentes de las tierras orientales, consideradas un verdadero lujo entre la clase alta.

La Orden de Yehudah y Samael han alcanzado una poderosa presencia en la ciudad, pero sus miembros no parecen llevarse demasiado bien. Tanto es así, que ambas organizaciones llevan bastante tiempo enfrentándose sin otro motivo más que el odio que se profesan. El sumo maestre de Yehudah en el principado, Nouh ab Zaiah (Guerrero conjurador Nv 7, ♂) ha decidido darse a conocer como hechicero (aunque sin admitir su pertenencia a la Orden), ofreciendo sus servicios al sultán como asesor en asuntos sobrenaturales. Omar desconfía de él, pero hasta ahora sus conocimientos y poderes han probado ser bastante útiles como para desatenderle.

Nahime

(Ruinas, sin habitantes conocidos)

Nahime, cuna de mitos y leyendas perdidas. Hace más de dos mil años fue la mayor de las ciudades del sur, una incomparable joya que se alzaba orgullosa como capital de las Tierras de Al-Enneth. Ahora, no es más que una de las mayores ruinas de la antigüedad.

La metrópolis resultó destruida durante el asalto final de la ciudadela Duk´zarist de Nogos Roxxas, en la que posiblemente fue la más grande de las catástrofes de su tiempo. La ciudadela oscura se enfrentó sobre los cielos de Nahime a la de Elura´amman en una batalla de colosales proporciones, mientras los primordiales poderes de Kushistán penetraban en el interior de Roxxas para impedir que desencadenase su Lágrima de la Deflagración. Trágicamente, algo salió mal y el núcleo de poder estalló, provocando una desproporcionada reacción en cadena que derribó ambas ciudades sobre la capital. El choque y la consecuente explosión lo destruyeron todo en kilómetros a la redonda, acabando así con más de trescientas mil vidas entre Duk´zarist, Ebudan y hombres.

Lo que queda de Nahime se encuentra en un amplio cráter circular en la Palma de Jihamath, cerca de los Surcos de Ibb. Rodeado de enormes paredes de piedra, sólo es posible llegar hasta allí por los cielos o siguiendo un intrincado laberinto de grutas que pasan a través de las profundidades de la tierra. Pocos guías conocen su ubicación, e incluso esos evitan visitar este lugar de lágrimas pasadas. Aunque lo más habitual es hablar de ella simplemente como las ruinas de Nahime, los restos pertenecen tanto a la antigua capital como a Elura´amman y Nogos Roxxas. Fragmentos de las dos ciudadelas permanecen aún allí, clavados parcialmente en tierra, dándole al paraje una variada arquitectura. El paso del tiempo no ha sido benigno con las ruinas, pero aun así, algunos edificios y monumentos siguen permaneciendo en pie.

Incluso ahora, miles de años después, la brutal masacre mantiene una pesada huella en la Vigilia, produciendo cierta sensación de desasosiego y melancolía en quienes visitan la zona. Más que dolor o sufrimiento, el sentimiento que lo inunda todo es una profunda tristeza.

A lo largo de los siglos los bandidos han tratado de saquear los restos, pero pocos han tenido éxito. Tol Rauko decidió sellarlos hace mucho, aunque ahora sus caballeros se han visto obligados a retirarse en contra de su voluntad, dejando desguardados los accesos. Los templarios temen las posibles consecuencias, pues allí hay multitud de armas antiguas que no deben ser despertadas, de entre las que destaca el propio generador de la Lágrima de la Deflagración. De cualquier forma, la verdad es que Nahime no está tan desierta como parece. No sólo algunas de las protecciones místicas siguen activas a pesar de los años, sino que el extraño ambiente sobrenatural ha reunido a entidades que se ocultan entre los escombros.

Irinfahrat

(Pueblo, 5.000+ habitantes)

Al sur del país, entre las Montañas de Nil ab Burath y las junglas de Nanwe, se encuentra el sultanato de Irinfahrat. En la antigüedad era una urbe independiente de las tierras Al-Enneth, y en ellas habitaba una tribu con mezcla racial de los pueblos de Kushistán y Nanwe, los fahratíes. Sin embargo, siglos atrás la zona quedó anexionada oficialmente al imperio kushistaní, y la mayoría de sus gentes se vieron obligadas a vivir mucho tiempo como esclavos.

En la actualidad, dado que Irinfahrat está rodeada por tierras con pocos recursos naturales, sus pobladores son supervivientes natos. El pueblo en sí está compuesto por casas bajas de barro y madera, donde el único edificio que destaca sobre los demás es el palacio del sultán (pues, sin ser ninguna maravilla, llama la atención ante lo insulso de las demás construcciones). A pesar de su relativa pobreza, los habitantes de Irinfahrat son bastante cordiales y afables una vez cogen confianza. Sin embargo, si por algo se distingue este lugar es por la calidad de su gastronomía y el talento de sus cocineros. Incluso careciendo de mucha variedad de alimentos, sus gentes emplean deliciosas recetas que se han ganado no sólo el reconocimiento de Kushistán, sino también de muchos otros principados. Hay gente que viaja incontables kilómetros para probar alguno de sus legendarios platos. Lamentablemente, al estar bastante incomunicado del resto del país por su complicada situación geográfica, lo más habitual es que la mayoría de viajes se realicen por barco, siguiendo la costa.

El sultán de los fahratíes era hasta hace poco Fadir al Dawla (Ilusionista Nv 3, ♂), un hombre simpático aunque estrafalario que ha dedicado su vida al desarrollo de sus propias teorías culinarias y la creación de nuevos platos. Hace no mucho, Fadir se cansó de que sus tierras no tuvieran el reconocimiento que según él merecen, y empezó a viajar por toda Gaïa tras delegar temporalmente el gobierno del sultanato en manos de su hijo Hissam (Novel Nv 1, ♂). Desde entonces no deja de vagar de un lado a otro, probando sus ideas con el objeto de ayudar a que Kushistán recupere el esplendor que tuvo antaño.

Garmeh Farath

(Metrópolis, 567.000+ habitantes)

Garmeh Farath es la principal potencia del sur de Kushistán, así como el territorio del Sultán Hakim al Farath (Guerrero acróbata Nv 4, ♂), un hombre joven y enérgico que desea fervientemente convertirse en el señor supremo del país. La ciudad es considerada un lugar santo, por ser donde descansan todos los Iluminados de los últimos siglos. Sus restos se encuentran en la Capilla de los Siete Salones, un lugar que siempre generó continuas controversias entre el gobierno local y la Iglesia.

Quizás el rasgo arquitectónico más llamativo de la urbe sean sus altas torres de picos redondeados, llamadas "vigías de las estrellas", las cuales adornan el paisaje allá donde se mire.

En Garmeh Farath hay un elevado número de esclavos procedentes de Nanwe que se dedican a trabajar los campos y explotar una veta de diamantes situada en las afueras. A muchos ciudadanos no les gusta esto, puesto que ha supuesto la pérdida de incontables puestos de trabajo. La gente lo paga con los esclavos, teniendo la guardia del sultán órdenes estrictas de evitarlo.

Desde hace poco, la ciudad se encuentra realmente revolucionada por la aparición de Jaser Sal Kahlim (Novel Nv 7, ♂), un Iluminado que asegura haber recibido su revelación del propio Kalih Yareht, señor de la guerra y de la venganza. Jaser promulga que el destino que Jihamath ha designado para Kushistán es proclamarse la nueva luz del mundo sustituyendo a la "caída Abel", y guiar a los hombres por el camino de la Verdadera Fe. La sociedad se encuentra dividida, pues la mitad piensa que sólo es un farsante o un fanático, mientras el resto cree fervientemente sus palabras. De hecho, miles de peregrinos de todas las regiones se dirigen a Garmeh para escuchar al Iluminado, dispuestos a lanzarse a una guerra santa si fuera necesario. De momento, el Sultán Hakim trata de aprovecharse de Jaser por el poder que los viajeros están proporcionando a la ciudad, pero ni siquiera él está muy seguro de ser capaz de controlarle por mucho tiempo.

Lakhdar

(Ciudad, 41.000+ habitantes)

La ciudad de Lakhdar se encuentra en la zona norte de las montañas de la Cordillera de Nil ab Burath. Antiguamente un remanso de paz, la ciudad vive sumida en el terror por la opresión de su gobernante, Ikram ab Iblis, también conocido como el Sultán Oscuro. A pesar de su apariencia humana, Ikram es un demonio monstruoso que usa su posición para cometer atrocidades impunemente. Si bien las ciudades de Kushistán no son muy amigables con los extranjeros, en Lakhdar los visitantes tienen que actuar con sumo cuidado para no incumplir ninguna de las normas del sultán, o en caso contrario pueden acabar en las salas de torturas del palacio.

Los miembros de Samael que viven en la ciudad conocen la oscura naturaleza del sultán y las monstruosidades que comete. Asqueados por sus actos, han jurado acabar con él empleando todo lo que tengan a su alcance, y combaten en secreto a sus agentes. Los poderosos cabecillas de esta cruzada personal son Aldina Ul Del Sálias (Hechicero Nv 6, ♀, Sylvain) y Keenan Dogmus (Warlock Nv 7, ♂, Duk´zarist), que a pesar de sus muchas diferencias trabajan conjuntamente contra Ikram, aunque de momento no parece que tengan oportunidades de ganar.

Haruma

(Metrópolis, 126.000+ habitantes)

Haruma, ciudad de las palabras, es la cuna de conocimientos de los Enneath. Durante los años de "La Ocupación", la mayor parte de los libros, pergaminos y papiros fueron ocultados aquí, y en muchos casos se transcribieron sobre las paredes de las grutas que recorren las profundidades. Con el tiempo, la mayoría de los eruditos se trasladó hasta la ciudad para poder estudiarlos, y poco a poco Haruma se fue transformando en una urbe ilustrada. Repleta de bibliotecas y escuelas, sus habitantes valoran el conocimiento y no se sienten muy a gusto con el ambiente bélico que se respira en la nación. La ciudad mantiene una buena relación con Lucrecio, lo que irrita notablemente a los sultanes de otras provincias.

El sultán de Haruma es el joven Adel Razzag (Guerrero acróbata Nv 5, ♂). Estudiante de leyes de la Gran Universidad de Lucrecio, Adel es un hombre obsesionado con la justicia. Se asegura de que esta se cumpla escrupulosamente en su ciudad y, extranjero o no, todo el mundo es tratado igualitariamente por las autoridades. El sultán odia la esclavitud y no la permite en sus tierras, lo que produce el rechazo de ciertos nobles, que desean aprovecharse de una mano de obra barata. Algunas familias están planeando asesinarle, pero hasta el momento no han encontrado ninguna oportunidad.

Mónica Miró (Novel Nv 1, ♀), la prometida del rey Guillermo de Argos, se encuentra en Haruma, pero al contrario de lo que todo el mundo piensa, no ha sido secuestrada por nadie. Lo cierto es que se enamoró perdidamente de un erudito llamado Almir Faruk (Hechicero Nv 4, ♂), que forma parte de la Orden de Magus, la cual tiene una pequeña academia secreta en la ciudad.

El Nido

(Paraje natural, sin habitantes conocidos)

Uno de los sitios más peligrosos del Yermo de Natara es lo que los nómadas llaman "El Nido", una gran montaña con forma de caracola, horadada por grutas interconectadas. El lugar parece ser hogar de un innumerable enjambre de insectos gigantes, remotamente parecidos a hormigas rojas, que salen a cazar algunas noches por las proximidades. Los hay de varios tipos y tamaños, pero lo cierto es que algunos individuos afirman haber llegado a ver monstruosidades tan grandes como un caballo. El comportamiento de los insectos es muy extraño, ya que a veces actuan de manera caótica mientras que en otras ocasiones parecen estar perfectamente organizados. Circula una vieja leyenda, a la que muy pocos dan veracidad hoy en día, asegurando que en las profundidades de la tierra existe algo parecido a una Reina de las Hormigas, una sensual criatura mitad humana, mitad insecto, que posee la capacidad de controlar a todos los habitantes de El Nido. Su nombre es T´arazza y permanece semialetargada dentro de una cámara secreta en el corazón del complejo, protegida por varios de sus pretorianos.

Ikram ab Iblis, el Sultán Oscuro

Ikram era un hombre débil, cuyo carácter asustadizo provocaba las burlas de todos los que le rodeaban. Por esa causa, el sultán creció acumulando un profundo odio hacia el mundo, pero su cobardía nunca le permitió hacer nada para dar rienda suelta a su ira. Una noche, su hermano menor trató de asesinarlo, acuchillándolo repetidas veces y arrojandolo después al río. Sorprendentemente, el terror hizo que el sultán se aferrarse temporalmente a la vida, por lo que su cuerpo moribundo fue hallado en las afueras de la ciudad por el doctor Schwarzwald. El demente profesor sintió un repentino interés por Iblis y, a las puertas de la muerte, le preguntó qué deseaba por encima de todo. En ese instante de terror y odio, el sultán respondió que anhelaba un poder sin igual con el que castigar al mundo y deleitarse con los gritos de sufrimiento de la humanidad.

Entre risas, la escueta respuesta de Schwarzwald fue:

"*Que así sea*".

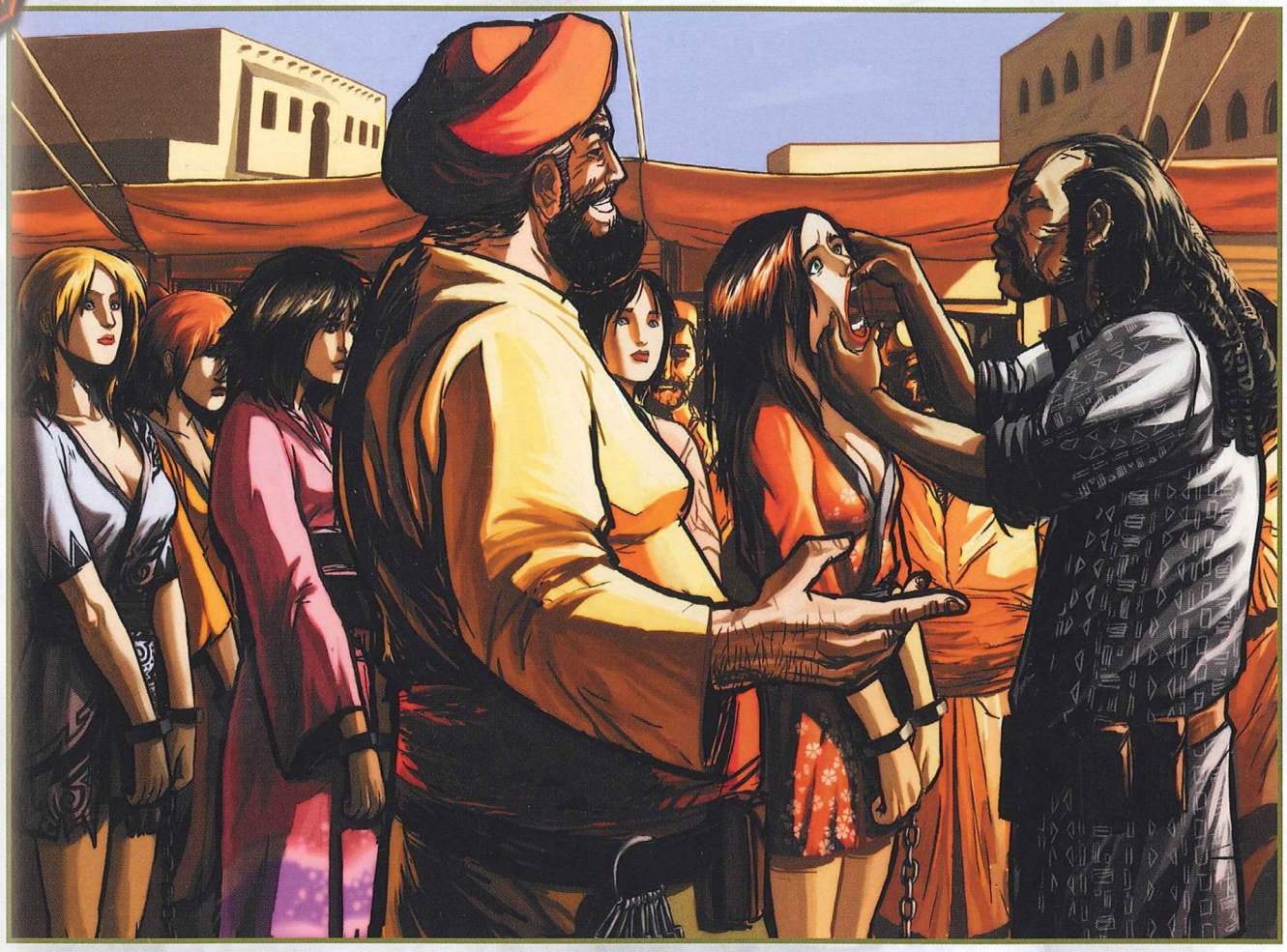
Usando sus conocimientos tecnomágicos lo arrancó de la muerte, sustituyendo su sangre por la de varios demonios, sus órganos por artefactos sobrenaturales y mezclando su alma con la de un Djinn tenebroso. De ese modo, el hombre que había en Iblis murió para dar paso a algo más; había nacido el Sultán Oscuro. Un mes después se presentó en la coronación de su hermano, acusándole de haberle intentado asesinar. Sin perder un instante, despedazó a todos los guardias presentes por estar implicados en el crimen fallido y estranguló a su hermano con sus propias manos. Desde ese momento, todo el mundo aprendió a temerle.

Iblis mantiene su fachada mortal y su aparente sumisión al Gran Sultán. Sin embargo, es una criatura inhumana y maligna que vive únicamente para satisfacer todos sus macabros deseos. Preso de una ambición desmesurada, pretende hacerse con el poder absoluto y ver a la humanidad aplastada por su pie. Sus siervos piensan que es un hombre cruel y despiadado y le tienen terror, aunque ni siquiera sospechan lo que es en realidad. Sólo sus más allegados, un grupo de hechiceros que le rinde adoración, conocen sus intenciones y le ayudan a conseguirlas.

A pesar de que su poder personal es titánico, uno de sus objetivos es crear una hueste a su imagen y semejanza. Para ello, secuestra a bebés recién nacidos y los introduce en una enorme piscina de sangre demoníaca que esconde en las profundidades de su palacio. La sustancia impregna a los inocentes pequeños, corrompiendo su esencia y transformándolos en diabólicas monstruosidades al servicio del sultán, los Kaarkathan. Así, el tenebroso ejército de criaturas crece a día a día, oculto en las simas que hay debajo de la ciudad.

Su plan es esperar a que la guerra con Argos se encuentre en un estado muy avanzado para tomar el control del país. De ese modo, atrapados por el peligro que suponen los caballeros del oeste, la única esperanza de Kushistán será someterse a él para salvar la nación.

La única debilidad de Iblis es su necesidad de consumir almas de mujeres puras para mantener su fuerza. Por ello, toma a una esposa cada semana para saciarse de su fuerza vital en la noche de esponsales.



Ilustrado por Salvador Espín

El mercado de esclavos de Tahar

Sus breves momentos de lucidez, cada vez más frecuentes, permiten a los insectos actuar coordinadamente. Los sultanes ni siquiera pueden imaginar la terrible amenaza que podría representar que despertara, ya que en el peor de los casos, T´arazza dispondría de más de diez mil soldados monstruosos que lucharían por ella hasta la muerte. Por suerte, la verdad es que la Reina de las Hormigas es una criatura tranquila y razonable, y resulta improbable que quisiera iniciar ningún conflicto sin una buena razón.

Templo de Ka

(Edificación, 30+ habitantes)

A los pies de las montañas de Nasser se encuentra una de las construcciones más representativas de las Tierras Al-Enneth, el enorme Templo de Ka, o Basílica del Destino. Se trata de la única gran edificación religiosa que Kushistan ha mantenido viva durante todos estos siglos, pese a las continuas protestas de la Iglesia Cristiana.

El lugar es un descomunal palacio de piedra y mármol lleno de columnas, en cuyas paredes se encuentran inscritos miles de extraños jeroglíficos carentes de todo sentido. Se cree que son formulas que Jihamath entregó a los hombres a través de El Eyad para que fuéramos capaces de descifrar el destino de la humanidad y enfrentarnos nuestros mayor reto, el cual aún está por llegar.

El templo está regido por un grupo de sacerdotes ciegos, fanáticos que se han arrancado los ojos para no ver lo que, según ellos, "la humanidad no debe de presenciar aún". Cualquiera puede acceder al interior para tratar de descifrar su sino, pero sólo a los grandes sultanes de Kushistán les está permitido llegar hasta las cámaras centrales, pues se supone que lo que allí se muestra es algo que únicamente ellos pueden (y deben) comprender.

Tol Rauko ha apoyado siempre la conservación del Templo de Ka. Los templarios conjeturan que sirve como sello a uno de los Durmientes más peligrosos, y tratar de alterar su estructura o funcionamiento podría conllevar trágicas repercusiones para todo el mundo.

La Orden de Yehudah lleva mucho tiempo interesada por el supuesto poder que se oculta en el interior de Ka, aunque de momento no han tenido la oportunidad de estudiar sus secretos como es debido. En futuro cercano, planean atacar el palacio para tratar de controlar a esa supuesta fuerza destructiva de la que habla Tol Rauko.

Puerto Tahar

(Ciudad, 26.000+ habitantes)

Las últimas décadas han hecho de Tahar el puerto más importante de Kushistán gracias a la fluida entrada de mercancías. Años atrás, la ciudad se utilizaba para introducir ilegalmente esclavos en el país, evitando los controles imperiales. Ahora que se ha declarado la legalidad de estas prácticas, Tahar está abarrotada de cautivos que los Reyes Piratas del Mar Interior y Dwänholf venden a los mercaderes.

Tahar, llena de pequeñas casas de barro, se caracteriza por la laberíntica estructura de sus callejones que causa más de un quebradero de cabeza a sus visitantes. Es uno de los pocos sitios donde los extranjeros son recibidos con los brazos abiertos, pero el alto índice de criminalidad sigue siendo un serio peligro para los visitantes. Si no se tiene cuidado, resulta fácil acabar inconsciente y privado de libertad en las garras de algún traficante de esclavos.

El gobernante del puerto es el sultán Haff (Ladrón Nv 3, ♀), un apuesto joven cuya deslumbrante belleza se ha vuelto legendaria por todo Kushistan. En realidad Haff es una mujer disfrazada, que ha vivido adoptando el papel de su difunto hermano desde hace más de diez años.

Otras poblaciones: *Muhassin, Madha.*



Harod

Tramas

La cultura de Kushistán ofrece un entorno muy diferente al de otros principados, permitiendo a los personajes adentrarse en una tierra de viejos mitos y tradiciones. Tanto sus ciudades, plagadas de todo tipo de tramas, como sus interesantes parajes, dan muchas posibilidades de afrontar emocionantes combates o intensas confabulaciones políticas.

Extraña petición: En algún momento en que los personajes se encuentren paseando por Lakhbar, una hermosa joven se acercará corriendo hasta uno de ellos (el más atractivo) y le preguntará si quiere pasar la noche con ella. Si los personajes preguntan el motivo, la joven explica que su nombre es Izel Shilaya (Novel Nv 0, ♀) y que ese mismo día, mientras iba al mercado, se ha cruzado con el Sultán Ikram ab Iblis y su séquito, y este ha sonreído al mirarla. Izel sospecha que el sultán pretende tomarla como esposa la próxima semana, y dado que sólo desposa a jóvenes "puras", su única oportunidad es perder la virtud antes de que él venga a buscarla. Como ellos son extranjeros y no van a pasar mucho tiempo en la ciudad, imagina que no sufrirán ninguna represalia.

Si alguno de ellos llega a aceptar su propuesta, mucho antes de lo esperado aparecerán los guardias del sultán, que irrumpirán en mitad de la noche para llevarse a la chica y, de paso, a su acompañante. Mientras el personaje acaba encerrado, Ikram descubrirá con enfado que ya no puede alimentarse del alma de Izel. Para desfogarse usará al cautivo como diversión, sometiéndole a diversas torturas antes de dejarle marchar (puesto que no tiene demasiado interés en matarle). Sus compañeros pueden intentar rescatarle de las mazmorras o bien, por el contrario, rogar por su vida. Si optan por lo segundo, el Sultán Oscuro exigirá que encuentren para él, en menos de un día, a una hermosa joven que satisfaga sus expectativas.

Naturalmente, si alguno de los personajes descubre algo sobre la verdadera identidad del sultán, este no dudará en hacer que los maten a todos.

Ilustrado por Wen Yu Li

Arquetipos genéricos de Kushistán

A continuación se expone un prototipo de los guerreros tradicionales de los sultanatos de Kushistán. Su ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Guerrero del sultanato

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 2
Turno 70/45/20; **Pv** 130; **TA** Cuero; **HA** 95; **HE** 110; **Armas** Cimitarra / Arco largo; **Daño** 55/35
AGI: 7 DES: 7 CON: 8 FUE: 7 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 45, Montar 25, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 25, Resistir el dolor 20, Forja 15.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Trepar +10, Advertir +10, Rastrear +15, Animales +10, Ocultismo (religión) +5, Sigilo +10.

Burgués / Nobleza: Montar +10, Liderazgo +10, Persuasión +15, Estilo +10, Historia (local) +10, Ocultismo (religión) +10, Tasación +15.

Tabla 21: Kushistán

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Clase baja	La ropa puesta, algo de comida, unos pocos objetos personales sin valor. 2 MC.
31-75	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, una mochila con objetos personales. 50 MP.
76-100	Burgués	Un par de mudas de ropa, raciones para una semana, un arma, un caballo o camello, una mochila con objetos personales y otra con productos para el comercio. 40 MO.
Priv.	*Nobleza*	*Varias mudas de ropa, manjares exquisitos para más de una semana, un par de armas, un buen caballo, varios camellos, varios baúles con objetos personales y otros tantos con productos para el comercio (entre los que probablemente se encuentre una bolsita con gemas o piedras preciosas). 300 MO.*

ESTIGIA

Capital: Al Kairr.
Número de habitantes: 1.200.000+
Etnias principales: Tallar (96%), asher (3%).
Forma de gobierno: Autocracia teocrática.
Idiomas: Jashú.
Religión: Enneath (vertiente mular), Fe Aramense.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Estigio.
Bandera: Un gato negro estigio sentado.
Nombres masculinos: Akhom, Anpu, Funsani, Hamadi, Heru, Issa, Kafele, Kemnebi, Khenti, Madu, Menes, Mhotep, Nizam, Rameses, Seth, Taú, Wakhakwi, Zahur.
Nombres femeninos: Asenath, Eshe, Halima, Kanika, Layla, Meshkenet, Naeemah, Nafretiti, Nebt-Het, Ramla, Shani, Tahirah, Theoris, Walidah, Zhara.
Apellidos: No existen como tal. Una persona cita como apellidos el nombre de su padre y de su abuelo para mostrar así su línea sucesoria. La única excepción son los mienbros de las casas nobles que utilizan como apellido el nombre de su primer antecesor.

Estigia, el Imperio de Oro, es una nación tan antigua como orgullosa, que ha sobrevivido durante más de dos mil años a toda clase de adversidades. Independiente y poderosa por derecho propio, hay quienes opinan que está en decadencia, puesto que sus habitantes han perdido la capacidad de construir los monumentales edificios y obras que erigieron en el pasado.

La mayor parte del país es un árido desierto, pero su costa norte y la zona bañada por el colosal río Iometh son terrenos fértiles y verdes. El clima es siempre caluroso y las elevadas temperaturas resultan difíciles de soportar. Estigia sólo tiene cuatro grandes ciudades en todo su territorio, las cuales se extienden a lo largo de los afluentes del Iometh. La población vive normalmente aglomerada en esas amplias urbes, ya que existen pocos pueblos y aldeas capaces de subsistir en los grandes desiertos. Los únicos habitantes de esas tierras son unas cuantas tribus nómadas disgregadas.

La economía de la nación está basada en el comercio, fruto de sus extraordinarios yacimientos auríferos y del artesanado que se produce con el preciado metal. La habilidad de los artistas estigios trabajando el oro es legendaria, y las más preciadas alhajas y atavíos de Gaïa provienen de aquí.

Estigia siempre ha sido guiada por una estirpe de Reyes-Faraones a quienes se les atribuía orígenes divinos. Para los estigios, sus monarcas descienden del Señor de los Cielos Amenhotep y son los intérpretes del destino. En consecuencia, el Rey-Faraón ostenta un poder más que absoluto. Sus deseos son considerados como la voluntad de los dioses, y sus decisiones representan el porvenir del país. Todo lo que hay en él le pertenece si ese es su antojo, y tiene la capacidad de designar o destituir a la nobleza a voluntad.

Antaño poseedor de un potente ejército, Estigia ha perdido parte de su superioridad militar. Sus tropas no se han modernizado como las de otros principados y sólo destacan por su increíble resistencia a las inclemencias del desierto. Únicamente la guardia del Faraón, compuesta por hombres colosales y dotados de una fuerza casi sobrehumana, es famosa por su maestría en combate.

El último Faraón es Ahiyoreph, quien hace ya más de una década había comenzado a cortar sus lazos con el Imperio. Su fin es mantener el país aislado de los asuntos del mundo exterior, rechazando cualquier implicación en la actual situación de Gaïa o en sus intrigas. Estigia sólo se relaciona con Kushistán y Kashmir, con quienes mantiene un una alianza no oficial.

Cultura y sociedad

La cultura estigia está atada a los conceptos de muerte y eternidad, los cuales forman parte de un mismo principio. Incluso antes de la aparición de las doctrinas Enneath, la gente ya estaba muy acostumbrada a la muerte, así que dejaron de valorarla trágicamente, enfocándola como un simple periodo de transición hacia un mundo eterno. Para los estigios, la vida no es más que una primera etapa de la existencia, durante la cual debemos ganarnos aquello que después nos corresponderá siempre. Así pues, todo lo que te llevas de este mundo serán tus pertenencias en el siguiente, razón por la que resulta común enterrar a la gente con multitud de objetos y tesoros. Una consecuencia práctica de esta idea es no volver a mencionar al fallecido tras el funeral; de ese modo, se dice que el difunto se ha llevado consigo el amor de todos aquellos a quienes importó en vida.

Todo esto hace que a las gentes de Estigia les guste llevar una vida ordenada, que para ellos es su Inara, o camino de la iluminación. Curiosamente, este concepto de orden se ha convertido en una verdadera obsesión por la simetría, que inunda por completo hasta el último elemento de su cultura. Orfebrería, ropas, adornos... todo lo que se construye en el país se hace en función de este principio; hasta los cánones de belleza se basan en la perfecta armonía de las facciones. Donde mejor puede apreciarse es en la arquitectura de las ciudades, que gozan siempre de un perfecto equilibrio.

Sus gentes van vestidos con escasas ropas y multitud de adornos de oro que muestran su piel bruñida por el ardiente sol. Dependiendo de los adornos y joyas que lleven, se indica su pertenencia a una clase social u otra. La nobleza como tal es escasa, siendo la mayoría de ellos elegidos entre los familiares y allegados al monarca. Por esa causa, cada vez que fallece un Faraón, la clase noble entra en un estado de pánico, ya que nadie sabe con seguridad si mantendrán sus títulos y posesiones. Paradójicamente, el auténtico poder en las ciudades lo ostentan los burócratas, quienes controlan el correcto funcionamiento del país e interpretan las normas del Faraón. En la práctica, puede ser más peligroso desafiar a un alto cargo de la burocracia que a un noble. El clero, por otro lado, está muy valorado por la gente, ya que la mayoría de la población son mulares que rinden adoración a los Kalih.

Las mujeres, al contrario que en Kushistán, ocupan puestos de importancia en la sociedad equivalentes a los de los hombres, pudiendo ejercer como sacerdotisas, sabias o incluso guerreras. De hecho, salvo el título de Faraón, no hay ninguna función que les esté vedada.

Igual que en el país vecino, la esclavitud está muy arraigada. Durante los años de ocupación imperial, los esclavos eran una posesión rara y valiosa, permaneciendo habitualmente encerrados en el interior de las propiedades a las que pertenecían. Ahora se han convertido en un producto común, y la clase alta mide su riqueza por el número y la extravagancia de sus siervos.

Debido a que el comercio con otros principados es frecuente, los estigios no ven con malos ojos a los extranjeros en sus ciudades, pero no toleran la más mínima infracción de sus tradiciones. La gente que visita el país tiene que comportarse de acuerdo a las costumbres de Estigia, o bien tendrá más problemas de los que seguramente quisiera.

Afrontar lo sobrenatural

Lo sobrenatural nunca ha supuesto un problema para la sociedad estigia. En el pasado, antes de la creación del Sacro Santo Imperio, la mayoría de los sacerdotes eran hechiceros de algún tipo y los brujos tenían gran reconocimiento. La abolición de las artes sobrenaturales fue un gran cambio en las costumbres, pero la gente, que no se acomodó a las doctrinas cristianas, nunca llegó a ver lo sobrenatural como algo maligno; simplemente, dejaron de estar acostumbrados a ello.

La sociedad no teme a las fuerzas místicas, aunque tras siglos de persecuciones y secretismo, los estigios no creen en ellas como algo real. Actualmente la mayoría de personas dotadas de habilidades especiales tienen mucho cuidado a la hora de revelarlas en público, pues la gente las afronta con cierto escepticismo y precaución.

Mención especial merecen las artes relacionadas con los muertos. A causa de la obsesión por la muerte en el reino, cualquier poder nigromántico se ve como una aberración impía que arrebata el alma de su curso natural. Por lo tanto, si alguien revelase que está capacitado para influir en los espíritus (sea cierto o no), sería considerado un blasfemo y tratado como un criminal.

La ley y los castigos

La ley estigia contiene un gran número de formalismos y ritos, la mayoría de las veces completamente incomprensibles para los extranjeros. Por ello, los procedimientos legales son excepcionalmente lentos, y la gente sólo recurre a las autoridades oficiales cuando se trata de asuntos graves. Dos castigos merecen una especial mención:

Ladrones de tumbas: En una cultura en la que es habitual enterrar a las personas con tantas posesiones, resulta lógico que uno de los crímenes más habituales sea el saqueo de tumbas. En consecuencia, la ley de Estigia castiga de un modo desproporcionado cualquier falta contra los muertos, para disuadir así a los ladrones. Si un saqueador es atrapado profanando una tumba, se le entierra vivo en un sepulcro lleno de insectos.

El castigo eterno: En Estigia no hay peor castigo para una persona que la privación del descanso eterno, por lo que las más terribles condenas de la antigüedad solían estar relacionadas siempre con la *no vida*. En el pasado, era costumbre que el Faraón tuviera consigo a un alto sacerdote de la muerte (el único nigromante permitido en el reino), que transformaba en criaturas no muertas a los peores criminales. Los condenados eran atados a cuerpos putrefactos e inmortales para sufrir un dolor eterno. A veces se les aprisionaba en lugares como guardianes, para que así pudieran pagar por sus crímenes.

Historia de Estigia

Las raíces de Estigia se remontan a una antigua tribu de nómadas que se asentó a lo largo de los canales del río Iometh hace aproximadamente unos tres mil años. Sus gentes levantaron la ciudad de Al Kairr que, con el tiempo, se convertiría en la metrópolis más importante del desierto de Meskhenet. Regidos por los Reyes-Faraones, considerados descendientes del dios Jaroh, pronto erigieron nuevas ciudades, creando así el imperio de Estigia, que dominó con poder absoluto la región durante más de cinco siglos.

Cuando las doctrinas Enneath llegaron hasta aquí, Estigia se adaptó a las nuevas tendencias religiosas, haciendo equivalentes al dios Jaroh y al Señor de los Kalih Amenhotep. Consecuentemente, el Rey-Faraón se convirtió en la mano del destino y también en la máxima autoridad religiosa de la nueva Iglesia.

Tras otros dos siglos de esplendor, el imperio entró en un periodo de regresión, coincidiendo con el alzamiento de Kushistán como potencia del sur. Durante años el país quedó estancado, manteniendo con dificultad su poder ante continuas invasiones de otros pueblos y una rebelión de esclavos que estuvo a punto de destruila nación. Sería entonces cuando un inusual acontecimiento cambió el destino de Estigia. El clima del Meskhenet se alteró súbitamente, transformando el inmenso desierto en una zona fértil y habitable en menos de una década. El número de habitantes de la región experimentó una progresión geométrica, y antes de un siglo ya se había quintuplicado. Ese periodo de trescientos años se llamó Ciclo de Gloria, y fue sin duda la mayor etapa de expansión económica y militar de Estigia.

Pero, cerca del fin de la Era del Caos, el Meskhenet volvió a convertirse en una zona árida, provocando así la mayor catástrofe de la historia del país. El masivo éxodo hacia las ciudades del río Iometh incrementó en exceso la densidad de la población, ocasionando una crisis de hambruna y plagas. Como solución, el Faraón ordenó la expulsión de varios miles de habitantes y la trágica matanza de otros tantos. Sumido en incontables problemas, el país trató de unificarse con Kushistán, pero las diferencias religiosas entre mulares y zafires, sumados al pulso de poder entre el Gran Sultán y el Faraón, hicieron imposible esta unión.

En mitad de ese periodo oscuro, la llegada del Mesías produjo un temporal vuelco en el país. El Rey-Faraón Akhematen se convirtió al cristianismo e inició una reforma del imperio para unificarlo a los Reinos Santos. No obstante, después de la muerte del Mesías, el Rey-Faraón fue asesinado por su hermano, que retomó de inmediato las antiguas tradiciones.

Años antes de la Guerra de Dios, Rah inició el contacto con Estigia, logrando su apoyo a los ejércitos del duodécimo reino del hombre. Tras el final del conflicto, el respaldo estigio a Judas dejó al país muy debilitado y, temiendo las represalias del recién fundado Sacro Santo Imperio, Estigia participó junto a Kushistán en sus ataques a Argos. Finalmente, con la caída de su aliado frente a Abel, el Faraón levantó un desesperado ejército, pero fue incapaz de contener el asalto de las fuerzas imperiales y tuvo que reconocer con serios reparos su sometimiento al trono.

Estos últimos siglos han supuesto escasos cambios para Estigia. El país permaneció atado al pasado tratando de estar lo más alejado posible del Imperio, por lo que su participación en el Alto Senado siempre ha sido mínima. Sus únicos contactos con otros principados tuvieron lugar mediante el comercio del oro y de los productos con él manufacturados. De hecho, no ha participado en ningún conflicto relevante desde que se unió al Sacro Santo Imperio, una de las principales razones por las que su ejército no ha tenido que modernizarse.

Con tan sólo quince años, el actual Faraón Ahiyoreph inició una paulatina separación de Abel, aprovechando la muerte del anterior Emperador para desvincularse oficiosamente de la gran potencia.



Una sacerdotisa estigia

Los gatos en Estigia

Aunque en la gran mayoría de lugares del mundo no son tratados más que como un simple animal doméstico, estos felinos tienen una consideración muy distinta en Estigia. El sacerdocio estigio y la costumbre los han elevado a la función de criaturas sagradas, siervos del Kalih Ampune, cuya función en el mundo no es otra que guiar las almas perdidas a su debido lugar. El mito se debe a que el gato es uno de los pocos animales naturales que poseen el don de ver lo sobrenatural, por lo que son capaces de percibir los espíritus de los muertos y sentir las alteraciones entre el mundo real y la Vigilia.

Consecuentemente, hacer daño a un gato es un delito severamente penado, y matarlo, un crimen tan grave que puede incluso suponer la muerte del infractor.

Accidentes geográficos relevantes

Estigia, situado entre los principados de Salazar y Kushistán, y limitando en su costa norte con el Mar Interior, es un país formado por desiertos en el que a veces resulta difícil definir sus verdaderas fronteras.

Río Iometh: El río Iometh, que nace en las Montañas de Nasser de Kushistán y sube hacia el norte hasta desembocar en el Mar Interior, es tan vital para Estigia que, sin él, el país ni siquiera existiría. A lo largo de su recorrido nutre las tierras por las que pasa, haciéndolas fértiles y aptas para el cultivo.

Ilustrado por Salvador Espín

El río es navegable, siendo empleado por los estigios como principal vía de comunicación entre sus ciudades. Dado que los vientos de la región siempre soplan en dirección sur, los navegantes no tienen más que dejarse llevar por la corriente para bajar hacia la costa, o desplegar sus velas para subir río arriba. Por tanto, es habitual ver en él multitud de navíos, ya sean grandes barcazas comerciales o simples barcos de transporte.

Grandes Dunas de Hatifah: Las Dunas de Hatifah, quien según la leyenda era un demonio que vivía en el desierto alimentándose de los viajeros que se acercaban a su oasis, es una zona característica dentro del Meskhenet. En este lugar, el viento provoca que la arena se acumule y forme dunas inmensas, pudiendo en ocasiones llegar a medir más de cincuenta metros. Como aspecto positivo, en horas alejadas del mediodía pueden encontrarse lugares sombreados en alguna ladera, pero lo malo es que caminar por esta zona resulta tan difícil como agotador. Además, siempre queda el peligro de resbalar y rodar desde lo alto; una caída desde tan alto, aunque sea por las laderas de arena, puede provocar graves consecuencias.

Sin embargo, el mayor problema de la región se debe a que las dunas no son estáticas y se agitan, ondulan y avanzan cuando el viento es fuerte. En más de una ocasión, un campamento ha sido engullido en mitad de la noche por ellas. De hecho, cuando hay una tormenta de arena, adentrarse en Hatifah es un error mortal.

Desierto de Meskhenet: Meskhenet, el principal elemento natural de Estigia, es uno de los mayores desiertos arenosos de Gaïa. Se expande por toda la región oriental del país, al este del río Iometh. A pesar de su aparente uniformidad, está separado en tres grandes depresiones por una meseta central.

La temperatura en el Meskhenet es realmente bochornosa durante todo el año, haciendo de él un lugar muy difícil donde vivir. Sus escasos habitantes son grupos de nómadas, a lomos de dromedarios, que vagan por los oasis. También hay muchas clases de animales peligrosos, como serpientes venenosas, escorpiones y masivas bandadas nocturnas de murciélagos.

Siglos atrás, un extraño acontecimiento provocó que cambiara toda la climatología del desierto, haciéndolo un lugar apto para la vida del hombre. Durante ese periodo (conocido como Ciclo de Gloria), que duró alrededor de trescientos años, se construyeron multitud de pequeñas ciudades en el territorio. Cuando la zona recuperó su naturaleza original todas esas ciudades tuvieron que ser abandonadas, dando lugar a las llamadas Sombras del Meskhenet, un conjunto de ciudades fantasma parcialmente cubiertas por la arena. Ahora sólo quedan unos cuantos pueblos, que rara vez superan los cien habitantes, situados cerca de alguno de los escasos oasis.

Hay quien asegura que, además de las Sombras, sepultadas bajo la arena hay construcciones mucho más antiguas. Algunos eruditos de Lucrecio han planteado una hipótesis según la cual, en un remoto pasado, puede que incluso milenios antes de fundarse Estigia, el Meskhenet fuese un lugar verde y fértil que cambió súbitamente de climatología enterrando una civilización anterior. Es incluso posible que esto sea un acontecimiento cíclico, repetido multitud de veces a lo largo de la historia.

Grieta de Oba: Al este de Kabalaika se encuentra la Grieta de Oba, la mayor cantera de Estigia. De ella se extraen no sólo los enormes bloques de granito y mármol que se usan en la construcción de monumentos y ciudades, sino también los yacimientos de oro que tanto caracterizan la economía del país.



Uno de los barrios de esclavos de la necrópolis

Ilustrado por Luis NCT

Montañas de Al-Quayan: Este macizo de afiladas montañas se sitúa en el oeste del país, formando una barrera natural con Kushistán. Los estigios también lo llaman los Nueve Picos, ya que en ellos hay ubicados nueve templos dedicados a cada uno de los Kalih. Una historia cuenta que, en el pasado, Al-Quayan fue habitada por una extraña raza de hombres con rostros de animales llamados Raks (considerados demonios por algunos Iluminados Enneath), los cuales desarrollaron una civilización muy adelantada para su tiempo. Entraron en conflicto con Djinns provenientes de Kushistán, iniciando una guerra que casi duró un siglo. De acuerdo con la leyenda, al final los Raks encerraron a numerosos Al-Djinn en lo que quedaba de sus ciudades y escaparon más allá de los mares, dejando como guardianes a esfinges de piedra. Muchas de ellas aún permanecen en las cimas de Al-Quayan, aunque se desconoce si realmente tienen capacidades místicas o no son más que viejos colosos inanimados.

Lugares de interés

Todas las poblaciones mínimamente importantes de Estigia se agrupan alrededor del río Iometh, aunque eso no significa que, perdidas en el desierto, no haya multitud de lugares extraños y llamativos.

La Necrópolis

(Metrópolis fantasma, 300+ habitantes)

La Necrópolis es, sin duda, el lugar más representativo del mito según el cual "aquello que llevas contigo a la tumba, serán tus posesiones en la vida que aguarda después de la muerte". Tiene su origen en los años de mayor esplendor de Estigia, cuando los Reyes-Faraones decidieron crear inmensos palacios que les sirvieran como panteones funerarios, fastuosas moradas para el más allá. Poco a poco, dichas construcciones fueron volviéndose más monumentales y, llegado el momento, acabaron siendo pequeñas ciudades para los muertos. Finalmente, los panteones crecieron tanto que las tumbas comenzaron a interconectarse, dando nacimiento a una inmensa metrópolis dedicada únicamente a los fallecidos.

Ahora, la extensión de la Necrópolis es casi igual a la de la propia capital, una monumental ciudad de silencio y olvido para difuntos del pasado. La mayor parte de ella está compuesta por los fastuosos panteones de los Reyes-Faraones, los edificios más altos e impresionantes, pero hay muchos otros "barrios"; desde aquellos que están dedicados a los esclavos (que sus amos enterraron vivos con

ellos), hasta zonas erigidas en honor a sacerdotes y nobles importantes. A veces es difícil descubrir dónde acaba un panteón y empieza otro, ya que la costumbre de no poner nombres a las tumbas ha hecho que su origen se pierda en el olvido. Únicamente los Cuidadores, unos cuantos hombres encargados del mantenimiento y la vigilancia, caminan por sus calles vacías.

Naturalmente, hay historias de tesoros ocultos y de todo tipo de trampas, lo que impulsa a muchos saqueadores a intentar hacer fortuna adentrándose en ella. En las cámaras más recónditas y profundas se encuentran numerosos artefactos de poder, resguardados por seres no muertos que han sido condenados por sus pecados a proteger los tesoros eternamente.

Salones de los Reyes

(Edificación, 200+ habitantes)

Los Salones de los Reyes son un conjunto de colosales edificios que se extienden a varios kilómetros al sureste de Al Kairr. Hasta hace menos de tres décadas su ubicación se mantenía en secreto por los faraones estigios, pero fue públicamente revelada por un grupo de exploradores que involuntariamente los encontraron durante uno de sus viajes.

La razón de tanto secretismo es que los Salones de los Reyes es la pequeña ciudad que los faraones mandaron construir en el pasado para preservar sus inmensos tesoros. Es en sus arcas donde, a lo largo de generaciones, han ocultado sus posesiones más valiosas.

Están compuestas por intrincados laberintos de pasillos, repletos de trampas y otras protecciones, algunas de las cuales tienen origen sobrenatural. Los únicos habitantes que moran en los Salones de los Reyes son los Asim Bomani, un pequeño ejército de fieles guerreros protectores que defienden las cámaras con sus vidas. Los Asim son enviados allí cuando sólo son niños, y se les marca la frente para que nunca puedan abandonar el valle. Si alguien con esa marca es hallado fuera de los Salones, es ejecutado de manera inmediata.

El actual Rey-Faraón Ahiyoreph posee una de las mayores fortunas del mundo, ya que en las cámaras se almacenan tesoros y regalos de incontables generaciones. Hay quienes incluso aventuran que en los Salones de los Reyes existe más oro del que queda en todas las minas de Estigia. Naturalmente, esta riqueza es tan legendaria que no hay ni un solo ladrón del mundo que no haya soñado alguna vez con ella.

Harekratia

(Ciudad, 48.000+ habitantes)

La ciudad de la cultura estigia está dedicada al Kalih Harekrates. La mayoría de sus habitantes son nobles de avanzada edad que, cansados de permanecer junto al Faraón y de los problemas de la corte, se retiran hasta Harekratia para llevar una vida mucho más tranquila y apacible. Pese a que antaño casi competía con Al Kairr en belleza, la ciudad ha envejecido mal. La mayoría de sus grandes edificios y monumentos están empezando a notar el paso del tiempo, ya que sus habitantes carecen de la capacidad de repararlos o reconstruirlos como se debe.

No hay escuelas ni bibliotecas, pero en esta urbe se encuentran los templos donde se acumulan todos los pergaminos y escritos del pasado, que son los verdaderos baluartes del saber.

Harekratia es un núcleo importante de la Hermandad de Seth, donde muchos de sus agentes se reúnen para tomar decisiones y repartirse por todo el reino. Extrañamente, es también una de las pocas ciudades Al-Enneth que aún cobija a un reducido número de templarios de Tol Rauko, que son admitidos por su tradicional cuidado de las tumbas locales.

Haji

(Metrópolis, 61.000+ habitantes)

Este gran puerto es el lugar más abierto de Estigia a otras naciones, pues se trata de su principal núcleo de comercio, importación y exportación. A través de Haji, los estigios dan mercado a su artesanía de oro y compran todo tipo de productos, procedentes en su mayoría de la Costa de Comercio. Hasta su arquitectura está menos marcada por el estilo estigio, aunque la simetría sigue siendo un elemento predominante en la mayoría de sus edificios.

La ciudad se halla dividida en dos por el Iometh, separando el barrio oriental, la zona más rica, del barrio occidental, dedicado a los trabajadores. En el centro del río hay un gran islote conocido como la Piedra del Destino, donde se encuentran todos los templos de la ciudad.

La entrada al puerto es muy problemática, ya que en la desembocadura del Iometh existen abundantes riscos y rocas. Por ello, Haji tiene un elaborado sistema de faros; ubicados sobre los mayores islotes, crean un pasaje de luces que guía a las embarcaciones incluso en las horas más oscuras. El mayor de ellos, el Faro del Gavilán, es tan alto que puede verse desde muy lejos del litoral. Para controlar el tránsito hacia el interior de Estigia, el puerto dispone de unas enormes esclusas que pueden cerrar el acceso a cualquier embarcación.

Haji acoge un inmenso mercado de esclavos, ya que los Reyes Piratas y otros mercenarios traen prisioneros desde todos los rincones del mundo. No obstante, la guardia controla con sumo cuidado el contrabando de productos ilegales, y se asegura de que ni una sola mercancía prohibida pase a través del puerto.

Cada uno de los dos barrios de la ciudad es gobernado por un señor distinto, el Gran Comendador Thabit Sabon (Guerrero Nv 4, ♂) en el oeste, y lady Mukamutara (Novel Nv 2, ♀) en el este. Aunque les encanta pelear y discutir, y todo el mundo piensa que se odian, en realidad la sana competitividad entre ambos es lo que hace de la ciudad un lugar tan próspero.

Kabalaika

(Metrópolis, 117.000+ habitantes)

Kabalaika, la Ciudad del Oro, es conocida por el gran talento de sus artesanos en el moldeado de joyas y orfebrería. Dentro de Estigia sus obras son las mejores, y la gente considera a la artesanía del oro una de las profesiones más valoradas y admiradas. Todos los años, coincidiendo con el Día de los Cielos Infinitos, la ciudad organiza una competición de artistas para fabricar la pieza de oro más impresionante, que se regala al Faraón como presente. Kabalaika exhibe numerosas estatuas como monumentos, en conmemoración a los grandes héroes del pasado. Desde que la esclavitud se legalizó, el número de esclavos se ha quintuplicado, pues la mayoría son usados como transportistas o trabajadores en las canteras de Oba.

El señor de Kabalaika es el Gran Comendador Akenatten (Novel Nv 2, ♂), quien está casado con Ramila (Sombra Nv 7, ♀), una agente de Selene retirada. Akenatten desconoce estos detalles de su esposa, que amenazan convertirse en un problema para ella, ya que algunos de sus antiguos clientes han descubierto cuál es su posición actual.

Al Kairr

(Metrópolis, 321.000+ habitantes)

Si hubiera que definir Al Kairr con una sola palabra, sin duda sería "monumental". Como una de las ciudades más antiguas del mundo y capital de un imperio milenario, toda ella despide una sensación de gloria pretérita. Construida en mármol, granito y oro, supone una visión fascinante.

La ciudad tiene un estilo arquitectónico único, pues en ella la obsesión por la simetría de los estigios alcanza su máximo exponente. No sólo emana de los edificios una increíble sensación de armonía, sino que incluso los propios barrios han sido diseñados de manera simétrica. Ello imprime a la ciudad el efecto de estar en todo momento reflejada en un espejo, sin importar desde dónde se mire. Los arquitectos se atreven a adoptar formas cada vez más y más complejas, pero sin olvidar nunca ese principio.

Ubicada en la mayor intersección del río Iometh, Al Kairr se aprovecha del agua gracias a un viejo sistema de regadíos, que la reparte equitativamente entre las viviendas y los campos de cultivo del extrarradio. La ciudad alberga grandes monumentos que aún hoy impresionan a todos los visitantes. De ellos sobresalen el Pasaje de la Gloria, una inmensa calzada dominada por altos obeliscos geométricos y rodeada de centenares de cataratas artificiales por ambos lados, así como el Observatorio de los Cielos, una de las torres más altas que hay en toda Gaïa.



Ilustrado por Luis NCT

El Pasaje de la Gloria de Al Kairr

El supremo señor de la ciudad es el propio Faraón Ahiyoreph (Paladín oscuro Nv 5, ♂), que la gobierna com mano de hierro usando un intrincado sistema burocrático. Ahiyoreph, que acaba de cumplir los veinte años, sueña con devolver a Estigia su gloria de tiempos pasados, aunque no es un necio y sabe que eso es virtualmente imposible en estos momentos, dadas las actuales condiciones de su país. Vive en el palacio de Amenhotep, protegido por la Guardia Negra, un grupo de gigantescos guerreros de elite que darían la vida por su divino señor sin pensárselo ni un instante.

Varias organizaciones secretas conviven en la ciudad, como Samael, Yehudah o Sol Negro. Estos últimos tienen un gran interés en la Necrópolis, y organizan aquí las expediciones de sus Buscadores. Lamentablemente, el último líder de Sol Negro en Al Kairr fue descubierto hace poco tratando con material robado en una tumba imperial, y ejecutado por su sacrilegio. Ahora, la organización espera la llegada de un nuevo líder.

Enuma Jannah

(Ciudad, 5.000+ habitantes)

A pesar de encontrarse en la zona más bochornosa e inaccesible del Meskhenet, Enuma Jannah se levanta en un verdadero vergel, un inexplicable paraíso repleto de árboles y flores. El clima es agradable y las tormentas de arena nunca suelen acercarse aquí.

Esta vieja ciudad, perdida en mitad del desierto, permanece en el más absoluto anonimato. Muy pocos son los mapas en los que aparece y no hay ninguna ruta que lleve a ella. La gente de Estigia la considera un lugar sagrado y no acostumbran a viajar hasta allí, del mismo modo que sus habitantes tampoco suelen abandonarla nunca. Por tanto, permanece apartada del mundo sin preocuparse de lo que pasa en el el resto de Gaïa.

Enuma Jannah fue construida siguiendo la circunvalación de un lago de aguas azules y cristalinas. Las casas, bajas y simples, aprovechan los árboles como columnas y soportes, algo que no ocurre en ningún otro lugar del país.

El nombre de la ciudad proviene de Jannah, que es como se llama la gigantesca pirámide que se alza en mitad del oasis: una gran construcción de cristal y piedra gris dispuesta sobre el lago. En cada una de sus caras presenta una abertura por la que es expulsada una continua corriente de agua, formando cuatro cascadas que caen elegantemente sobre el estanque. La cúspide de la pirámide es completamente cristalina, pudiéndose apreciar desde el exterior que está ocupada por grandes árboles. La única manera de llegar hasta ella es tomar una barca y dirigirse hasta las puertas de metal de su base, aunque está terminantemente prohibido acceder al interior. La restricción es tan severa que, incluso a los faraones, únicamente les está permitido visitarla tres veces en su vida.

Hay quien opina que Jannah se encuentra vacía, mientras que otros dicen que tiene siete guardianes protegiéndola desde hace siglos. Hasta hoy, nadie ha podido confirmar o desmentir esta historia.

Los habitantes de la ciudad son excepcionalmente longevos gracias a las propiedades del agua del oasis, que no sólo prolonga la juventud sino que elimina casi todas las enfermedades. Naturalmente, mantienen este secreto con gran discreción para evitar que su hogar se vea invadido por visitantes indeseados.

Las leyes locales no permiten la esclavitud ni expulsar a gente por la fuerza, así que para muchos esclavos este lugar se ha convertido en una promesa de liberación y paz. Lamentablemente, muy pocos fugitivos son capaces de atravesar los largos y calurosos kilómetros de desierto para llegar hasta ella.

Otras poblaciones: *Ikwah.*

Lapis Lázuli

Hechicera para algunos, diosa para otros, Lapis Lázuli es un personaje que origina numerosos mitos y leyendas. Durante siglos actuó como consejera de los faraones de Estigia, quienes recurrían a ella en momentos de gran necesidad.

La tradición más extendida cuenta que el Rey-Faraón Atem la encontró después de perderse en una tormenta de arena, tras pasar varios días caminando sin rumbo por el desierto. El Faraón llegó hasta una antigua ciudadela de piedra azul que había sido desenterrada por los fuertes vientos. En su interior halló dormida a la mujer más hermosa que jamás vio. Al despertarla, la tormenta se detuvo y el Faraón, tan fascinado como sorprendido, le preguntó su nombre. Ante la extraña respuesta de "*Ya no tengo*", Atem decidió llamarla Lapis Lázuli, por el intenso color azul de sus ojos.

Retraída y solitaria, Lapis evitó siempre las muchedumbres, prefiriendo la tranquilidad de la silenciosa ciudadela en la que fue encontrada. Aunque nunca hizo ostentación de grandes poderes, se le atribuyen descomunales capacidades sobrenaturales, más propias de una deidad que de un simple mortal. Inexplicablemente, a lo largo de los casi tres siglos que la dama de ojos azules estuvo despierta, el desierto de Meskhenet cambió, convirtiéndose en una tierra fértil y llena de vida.

Por causas desconocidas, en la etapa final de la Era del Caos, Lapis quedó sumida en un profundo coma del que nunca despertó. Como si su sueño fuera el anuncio de una desgracia, el desierto de Meskhenet se convirtió de nuevo en la tierra árida y desolada que era antes de su llegada, y la ciudadela de piedra azul volvió a quedar sepultada en las profundidades de la tierra. El Faraón Shetos, que había estudiado a cargo suyo durante su infancia, quedó muy afligido y ordenó que construyeran la pirámide de Jannah, un lugar apropiado en el que podría descansar el tiempo que hiciese falta.

Ahora Lapis duerme bajo un techo de cristal en el Jardín Eterno, la gran cúspide de la pirámide. Flores de todas las clases (más algunas que únicamente existen aquí) nacen a su alrededor, y de la lápida donde reposa brotan corrientes de agua. Incluso en la actualidad, los faraones siguen considerando a Lapis como un símbolo sagrado que hay que proteger. Hay un mito según el cual, si muriese, la poca vida que queda en Meskhenet se extinguiría con ella.

El agua de Enuma Jannah

Las aguas que rodean la pirámide de Enuma Jannah provienen del Jardín Eterno y, de algún modo, están impregnadas de la presencia de Lapis Lázuli, que le otorga extrañas capacidades sanadoras. En primer lugar, el agua incrementa considerablemente la velocidad de curación: beber o bañar una herida en ella añade dos puntos a la Regeneración del personaje (hasta un máximo de 12). En segundo lugar, permite repetir cualquier control de enfermedad aplicando un +20 al valor de tu RE. El agua actúa además como un antídoto genérico de nivel 70 contra cualquier clase de veneno, ya sea natural o de origen místico. Finalmente, una de sus propiedades a largo plazo es la de incrementar ligeramente la longevidad de una persona. Quienes beben habitualmente de ella, pueden llegar a vivir alrededor de los ciento cincuenta años y con buena salud.

Muy probablemente, las propiedades del agua que permanece estancada en el Jardín Eterno son incluso mayores que las del lago.

Tramas

Estigia dista de ser un lugar tranquilo. El desierto de Meskhenet oculta multitud de secretos, sin contar con que cada una de las tumbas estigias puede contener una recompensa y un aterrador peligro. Quizás los personajes se vean obligados a tratar de robar en los Salones de los Reyes, o a lo mejor deban escoltar hasta Al Kairr al nuevo cabecilla de Sol Negro.

El portador de plagas: Mientras atravesaban el desierto de Meskhenet, los personajes son sorprendidos por una potente e imprevisible tormenta de arena. Por suerte, el vendaval pone al descubierto los restos de una vieja ciudadela que puede servirles como refugio. Si las usan para guarecerse, no tardarán en darse cuenta de que algo en ella apesta; un pesado olor tan penetrante que llega incluso a marear. Pronto, la aparente calma será rota cuando un inesperado grupo de cadáveres putrefactos les ataque junto a extraños monstruos compuestos por miles de moscas, que tratarán de penetrar en sus cuerpos. Sin que ellos lo sepan, todo está siendo provocado por uno de los Karridor (Ver *Complemento Web*) originales, que está aletargado en las profundidades y quiere usar sus cuerpos para crear una nueva progenie. Encerrados a causa de la tormenta, si quieren sobrevivir deberán ir descubriendo las pistas que las antiguas instrucciones de las paredes les pueden proporcionar para volver a sellar a la criatura, antes de que sea demasiado tarde.

¿Dios, demonio o impostor?: Durante los últimos meses, está sucediendo algo extraño en los desiertos y las regiones más remotas de Estigia. Miembros de algunas tribus están dejándolo todo atrás para seguir a un hombre que dice ser la encarnación del Kalih Ampune. En principio muy pocos creyeron sus palabras, pero esto cambió cuando lo vieron transformarse en gato ante sus ojos. El hombre dice llamarse Isonatón (Guerrero Acróbata Nv 4, ♂) y hasta el momento ha conseguido a casi cincuenta seguidores devotos. Las autoridades locales han informado al Rey-Faraón quien, al no creer que se trate más que de un farsante (o un demonio Raks que ha sobrevivido a lo largo de los siglos), apenas le ha dado importancia, ordenando sin más que el alborotador fuese detenido. El problema es que los encargados de su detención no están del todo seguros de que deban enfrentarse a él, pues en el hipotético caso de que diga la verdad, estarían condenando su alma a ojos de Jihamath. Por eso pretenden contratar a mercenarios extranjeros para infiltrarse en su grupo de seguidores y descubrir quién es realmente.

Isonatón no es ni un Raks ni la encarnación de ningún Kalih, sino un Tuan Dalyr de las lejanas tierras de Alberia, capaz de convertirse en gato. Si los personajes lo descubren y se lo comunican a las autoridades, sus nuevas órdenes serán ejecutarlo por el delito de mancillar una tradición sagrada. Pero... ¿qué puede hacer un Tuan Dalyr tan lejos de su tierra natal, y cuáles son sus verdaderas intenciones? ¿Y cómo reaccionarán sus seguidores, quienes creen que realmente es una encarnación de un Iluminado?

El agua de la vida: Ingel Youmarhy (Guerrero Nv 4, ♂) es un padre desesperado; su hija Paoh está gravemente enferma y, según los más reputados doctores, en pocos años morirá irremisiblemente. Buscando cualquier opción disponible, ha llegado a escuchar que en la ciudad estigia de Enuma Jannah hay un agua milagrosa capaz de curar todas las enfermedades, y ha viajado hasta allí en busca de ella. Pero tras oír toda la leyenda de la ciudad, teme que el agua del lago no sea lo suficientemente pura para salvar a su hija. Sin querer arriesgarse a haber realizado el viaje en vano, pretende acceder al interior de la pirámide y tomarla del mismo manantial de donde brota, para lo que contratará a un grupo que le escolte y se asegure de que todo vaya bien.

La verdad es que Ingel no tiene ninguna hija enferma; es más, ni siquiera tiene hijas. Es un agente de Sol Negro caído en desgracia, que pretende recuperar su prestigio consiguiendo descubrir qué efectos puede tener el agua de vida en las investigaciones nigrománticas de la organización. Si todo marcha como él planea, una vez logre su objetivo pagará a los personajes y estos no tienen por qué saber nada más.

Arquetipos genéricos de Estigia

A continuación se expone un prototipo de los guerreros tradicionales que sirven al Rey-Faraón. Sus fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado del Faraón

Categoría Guerrero ácrobata; **Nivel** 2
Turno 70/45/20; **Pv** 130; **TA** Cuero; **HA** 95; **HE** 110; **Armas** Cimitarra / Arco largo; **Daño** 55/35
AGI: 7 DES: 7 CON: 8 FUE: 7 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 45, Montar 25, Advertir 25, Buscar 15, Rastrear 15, Frialdad 20, Proezas de fuerza 25, Resistir el dolor 20, Forja 15.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Asim Bomani

Categoría Sombra; **Nivel** 4
Turno 95/85/70/45; **Pv** 115; **TA** Cuero; **HA** 130; **HE** 125; **Armas** Katar / Cimitarra / Arco largo; **Daño** 45/55/35
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 8 INT: 6 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 15, Atletismo 15, Montar 15, Saltar 15, Trepar 15, Ocultarse 120, Sigilo 75, Trampería 15, Venenos 15, Advertir 80, Buscar 80, Rastrear 20, Frialdad 5, Resistir el dolor 15.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 45, RP 45.

Guardia Negra

Categoría Maestro en armas; **Nivel** 5
Turno 75/50; **Pv** 250; **TA** No; **HA** 155; **HP** 155; **Armas** Arte marcial / Cimitarra; **Daño** 30/60
AGI: 6 DES: 7 CON: 8 FUE: 9 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 15, Montar 15, Intimidar 40, Advertir 35, Buscar 35, Frialdad 40, Proezas de fuerza 135, Resistir el dolor 55.
Especial: Tabla de armas de Nómada, Arte Marcial Krav Magá (Grappling)
Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 50, RP 50.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Advertir +15, Rastrear +10, Historia (local) +10, Ocultismo (Religión) +10, Tasación +5, Arte +5, Forja +15.

Burócrata / Burgués / Nobleza: Montar +10, Estilo +15, Intimidar +5, Persuasión +10, Advertir +5, Historia (local) +15, Ocultismo (Religión) +15, Arte +5.

Tabla 22: Estigia

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Clase baja	La ropa puesta, algo de comida, varios objetos personales de poco valor. 3 MC.
31-60	Clase media	La ropa puesta, un pequeño adorno de oro barato, comida para unos días, algunos objetos personales. 50 MP.
61-75	Burgués	Un par de mudas de ropa, un par de sencillos adornos de oro, comida para una semana, un arma, un caballo o camello, algunos objetos personales. 15 MO.
76-90	Burócrata	Varias mudas de ropa, abundancia de ornamentos de oro, buena comida para más de una semana, un arma, un baúl con equipo vario, algunos camellos o esclavos. 50 MO.
91-100	Nobleza	Un par de mudas de ropa buena, buena comida para una semana, un par de armas, un caballo o camello, algunos esclavos, varios baúles llenos de equipo variado y ornamentos de oro. 90 MO.

SALAZAR

Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 60.000+
Etnias principales: Tayahar (99%).
Forma de gobierno: Ninguno (tribal en el caso de los nómadas).
Idiomas: Jashú (varios dialectos).
Religión: Enneath (vertiente mular), Fe Aramense.
Nivel tecnológico: 1.
Gentilicio: Salazari.
Bandera: Ninguna.
Nombres masculinos: Agerzam, Aksim, Amaynu, Asafar, Aznag, Gaya, Idder, Masinissa, Maysar, Meddur, Saden, Tacfin, Udad, Ugwistan, Usem, Winitran, Ziri.
Nombres femeninos: Bahac, Damya, Ijju, Illi, Kella, Lemta, Lunja, Menna, Siniman, Taderfit, Takensust, Tifawt, Tiwul, Tlayt, Tufitri, Tzeddig, Ultafa.
Apellidos: Abrika, Aknin, Assouline, Demsiri, Djaout, Hamuy, Hasnaoui, Mammeri, Massi, Megullet, Ohana, Qouaknin, Tanzir, Tabaamrant.

La mayoría de habitantes de Gaïa han dudado siempre de que Salazar pueda ser considerado un principado, reino o tan siquiera un simple país. En realidad, todo el territorio no es más que un inmenso desierto con pocos recursos naturales donde la vida es verdaderamente difícil. La única razón por la que ha permanecido tanto tiempo como un territorio independiente es porque nadie ha tenido jamás el más mínimo interés en él.

Los únicos habitantes humanos de Salazar son doce clanes nómadas que deben recorrer constantemente sus ardientes arenas viajando de un oasis a otro. Sin ciudades o pueblos, las tribus se encuentran enfrentadas permanentemente por conseguir las mejores zonas del desierto. Aun así, eso no significa que los desolados arenales estén vacíos, sino más bien todo lo contrario; las dunas de Salazar ocultan algunos de los animales y criaturas más peligrosos de Gaïa.

Salazar no tiene en absoluto algo parecido a economía o mercado; simplemente, sus gentes no poseen nada con lo que comerciar, en un lugar donde el agua y los alimentos son más valiosos que el oro.

Los clanes son independientes y cada uno no responde más que ante su propio señor. No obstante, durante el tiempo en el que formó parte de Abel, el principado era teóricamente gobernado por un delegado elegido de entre las doce tribus, que el propio Emperador en persona escogía. De todos modos, el poder de ese "príncipe" era ínfimo, puesto que los habitantes del desierto ignoraban completamente sus mandatos. Tras la caída de Abel, poco ha cambiado: los clanes ignoran completamente al anterior gobernante y se dedican a proseguir con sus vidas de siempre, esforzándose en conseguir las mejores tierras y sobrevivir.

Cultura y sociedad

A lo largo de toda la historia de Salazar, las tribus del desierto nunca han sido unificadas bajo un solo gobernante. En ocasiones, algunas se alían o forman confederaciones, pero únicamente por un tiempo muy limitado que nunca dura más de una generación. El poder e importancia de cada una se mide por el número de miembros que tiene, sus cabezas de ganado y cuántos oasis controla. Los extranjeros no son capaces de diferenciar a los miembros de un clan u otro, pero cada uno lleva un símbolo distintivo, llamado ti-n-negel, que es su marca y su orgullo.

La cultura de cada grupo es muy diferente, pues guardan sus propias tradiciones, costumbres y ritos. La principal ocupación de los nómadas es el pastoreo, seguida muy de cerca por la caza. En la mayoría, la mujer tiene un papel secundario, relegado a poco más que cocineras y madres a quienes les está prohibido cazar o luchar. En otros, por el contrario, se equiparan plenamente a los hombres y ejercen funciones propias de líderes. La religión mayoritaria es la Enneath, pero algunas tribus adoran a ancestrales deidades, como Ulrioka Yama, Señor de las Arenas, o Devah, Creadora de Vida.

El oro o las monedas tienen muy poca importancia, y el método de comercio más habitual es el simple trueque. Una costumbre obliga a todos los nómadas a comerciar obligatoriamente, si se encuentran en mitad del desierto y uno de los bandos lo solicita formalmente. Dado que no hay ciudades ni asentamientos estables, su vida se desenvuelve alrededor de tiendas de campaña que levantan cada noche y suelen desmontar al amanecer.

Una vez al año, las tribus se reúnen para comerciar y tomar las decisiones más importantes concernientes al desierto, en un evento al que llaman la Semana de Dones.

Afrontar lo sobrentural

El concepto de sobrenatural es algo que suele escaparse muy a menudo a los nómadas del desierto. Para ellos, que se enfrentan diariamente a las dunas y a sus aterradores pobladores, hay pocas cosas que puedan ser consideradas "anormales". Aun así, la falta de contacto con hechiceros, psíquicos o domines ciertamente haría que se sorprendieran al cruzarse con alguien dotado de tales capacidades; aunque eso sólo implicaría que empleasen un sumo cuidado en el trato con dichos individuos. Desvinculados de dogmas religiosos o costumbres del "exterior", hay poco que pueda molestar o sorprender a las tribus de Salazar.

El decimotercer clan

A pesar de que siempre se habla de los doce clanes de Salazar, existe algo parecido a una decimotercera tribu a la que el resto llama, con una mezcla de asco y temor, los Harumai. Se trata de una raza de sub-hombres que vive en la zona más profunda del desierto. La tribu se perdió hace siglos en las dunas y, cuando reapareció, había degenerado completamente hasta derivar en algo casi inhumano.

A pesar de que son muy altos caminan encorvados, disimulando así su tamaño, y tienen los brazos ligeramente más largos que los de una persona normal. Siempre van cubiertos por trozos de cuero, que se cosen directamente en la piel, y recubiertos por jirones de capa y turbantes negros. No hablan ningún idioma conocido y se comunican mediante gestos.

Los Harumai son caníbales; se alimentan de carne humana y beben sangre para saciar su depravada sed. De hecho, únicamente salen de las profundidades del desierto para cazar, y los hombres son su presa predilecta. Cuando se mueven en grupos pequeños (no más de diez), actúan siempre de noche, tratando de cubrir sus acciones con la oscuridad. En mayor número (a veces han llegado a salir de cacería hasta cincuenta de ellos), no les importa ser vistos; atacan a cualquier ser vivo sin importar el momento o el lugar. A veces, en periodo de hambruna, se matan entre ellos para poder sobrevivir.

Crueles hasta límites insospechados, les gusta torturar a sus presas durante días, e incluso disfrutan comiéndoselas vivas para escuchar sus gritos.

Historia de Salazar

La historia de Salazar ha permanecido inmutable a lo largo de los siglos. Para hallar constancia de otras culturas en estas tierras es necesario remontarse a miles de años en el pasado, hasta civilizaciones ancestrales de las que se tiene muy poco o ningún conocimiento. Lo único que se sabe de ellas es que construyeron los pasos del Mar de Arena que aún hoy se conservan.

Poco se sabe de cuánto llevan los nómadas de las doce tribus viviendo en Salazar, pero sin duda sus ancestros ya recorrían las ardientes dunas hace más de dos mil años. La mayoría son miembros originarios de una sola tribu, fragmentada con el paso del tiempo, aunque otras llegaron desde el oeste, expulsadas de sus tierras por otros clanes.

Casi todos los conflictos de Salazar han tenido lugar únicamente entre miembros de los clanes, que han combatido constantemente durante los últimos siglos por las más variadas razones. Incluso la Guerra de Dios ignoró por completo estas tierras, pues Judas nunca consideró necesario tratar de controlarlas. El primer Emperador también pasó por alto el gran desierto durante muchos años, hasta que llegó a un trato con las tribus para que formasen nominalmente parte de Abel a cambio de suministros de comida, agua y otros bienes de primera necesidad. No obstante, esta unión nunca tuvo realmente mucha importancia, ya que la mayoría de las tribus no reconocían al príncipe como señor del desierto.

Él único acontecimiento de marcada relevancia tuvo lugar apenas hace tres décadas, cuando la tribu Saada trató de asesinar a los once líderes restantes durante la Semana de los Dones, lo que inició una verdadera batalla campal que se saldó con más de tres mil muertos en unas horas. Desde ese momento, los Saada son considerados proscritos y su relación con las demás se ha deteriorado enormemente.

Ahora, el antiguo príncipe Alkhurer del clan Haggar ha perdido todas sus prerrogativas, y dado que no reciben ayuda alguna de Abel, ha decidido ponerse en contacto con el Gran Sultán de Kushistán para llegar a un trato similar con él. Hasta el momento, no ha recibido respuesta.

Accidentes geográficos relevantes

Aunque la gente de Gaïa conoce de Salazar sólo su inmenso desierto, incluso este está dividido en varias zonas diferentes, que sólo los nómadas son capaces de diferenciar. De ellas destaca el enigmático Mar de Arena, uno de los accidentes geográficos más extraños e inusuales del mundo.

Desierto de Salazar: Comparable a los arenales de Corinia, Salazar es el mayor desierto de Gaïa. Se extiende por todo el país, al cual da nombre, hasta limitar en su frontera oriental con la Cordillera de Sharanya. La vasta superficie arenosa no es uniforme, ya que pequeñas agrupaciones montañosas irrumpen algunas veces en la monotonía de las dunas, dando una mayor vistosidad al estético pero árido paisaje. Se divide en dos inmensas zonas, la Occidental, propensa a terribles tormentas de arena que pueden durar semanas enteras, y El Manto, cobijada de los fuertes vientos por la Cordillera de Sharanya.

Existen muy pocos lugares con una climatología tan extrema como la de Salazar. Por el día el sol es abrasador, con temperaturas tan elevadas que es casi imposible respirar, mientras que durante la noche hace un frío intenso, y a menudo se alcanzan valores bajo cero. Todo eso hace que la vida allí sea difícil y dura, apta tan sólo para aquellos que estén realmente acostumbrados a ella. Además, aunque tiene multitud de oasis, se hallan tan separados entre sí que hace falta viajar días enteros para llegar de uno a otro.

Un detalle enigmático de Salazar son sus inusuales espejismos. Al contrario que otros desiertos, algunos de los de Salazar son en realidad puertas a la Vigilia, que conducen a reflejos extraños y distorsionados de eras pasadas. No obstante, únicamente permanecen "abiertos" durante breves periodos de tiempo, ya que después desaparecen, expulsando al mundo real a sus visitantes. Cada uno de ellos es siempre muy caótico y no hay dos iguales. Además de estos parajes concretos, la Vigilia del desierto toma la forma de un inmenso páramo cristalino donde todo permanece absolutamente quieto.

El Mar de Arena: Probablemente el Mar de Arena es el paraje más extraño de Gaïa. Ubicado en las profundidades de Salazar, se extiende a lo largo de kilómetros y kilómetros formando un segundo desierto que nada tiene que ver con las ardientes dunas que lo rodean. Su naturaleza es tan única como inexplicable, puesto que toda la arena que lo compone es acuosa, más parecida a una superficie líquida que a algo sólido. Dicho así, la mayoría de personas piensan en arenas movedizas, pero nada más alejado a la verdad; este lugar actúa como un verdadero océano, donde los cuerpos pesados se hunden tan rápido como si fuera agua. El porqué de estas extrañas características es inexplicable.

Los moradores de Salazar

Indudablemente, el desierto de Salazar es el lugar donde anidan abiertamente el mayor número de criaturas extrañas (algunos dirían que monstruosas) de toda Gaïa. La gente de otros principados y reinos desconoce la existencia de tales seres, pensando en ellos como meros espantajos de cuento, ignorando que realmente pululan por las ardientes arenas. Insectos gigantes, salvajes reptiles y muchas otras bestias hacen de Salazar un lugar aún más peligroso. A continuación, aparece un breve listado con algunos de los más llamativos.

Los Inkal

Los inkales, a los que muchos nómadas llaman hormigas rojas del desierto, son unos monstruosos insectos carmesíes de forma vagamente humanoide. Más grandes incluso que una persona, vagan por el desierto buscando comida siempre en grupos de tres. Este número tiene un extraño significado, ya que dos de las criaturas actúan como soldados, mientras que el inkal restante es la reina, idéntico a los otros salvo por el hecho de que tiene alas. Son enormemente territoriales, y no dejan que nadie se acerque a sus cotos de caza, ni siquiera otros inkales.

Gusanos de la profundidad

Estos terribles depredadores son enormes lombrices de tierra (llegan a medir entre diez y quince metros), que se ocultan bajo la arena a la espera de presas cercanas. Para ello crean grandes fosas de tierra, donde sus víctimas resbalan y caen hacia el centro de la oquedad. Es entonces cuando asoman su boca para acabar con su desventurada captura. A veces se reúnen en manadas, tomando posesión de amplias zonas de terreno a las que se denomina "simas de los gusanos".

Gurmah-Gharus

Sin duda alguna, el morador más peligroso y aterrador de Salazar es la gigantesca Sierpe de la Arena, un ser más propio de antiguos cuentos oscuros que del mundo real. La monstruosidad mide más de un kilómetro y todo su cuerpo está recubierto por una gruesa armadura quitinosa de color ónice. Se desplaza por la arena como si nadase por ella, provocando con cada uno de sus movimientos un pequeño holocausto. Gurmah-Gharus (que se traduce como "la calamidad del desierto") duerme durante décadas y despierta durante escasos lapsos de tiempo para beber. Por ello se dirige a los oasis, los cuales engulle a veces por completo. La Sierpe de la Arena es terriblemente violenta, destruyendo a cualquiera que se encuentre en los oasis en el momento en que sacia su sed. Los nómadas la temen ya que, a lo largo de los siglos, incontables de ellos han muerto durante sus ataques.

Algunos la consideran un dios vengativo, y piensan que haciendo los apropiados sacrificios, permanecerá dormida mucho más tiempo. Sea o no verdad, lo cierto es que sus ataques nunca han cesado, y ahora no debe de faltar mucho para que vuelva a despertar.



El Mar de Arena

Ilustrado por Luis NCT

Si es posible diferenciar el comienzo de este paraje del resto de Salazar se debe a dos simple detalles: su arena tiene un vago tono brillante al sol y se mece al viento formando pequeños oleajes. Así pues, el nombre de Mar de Arena le encaja como anillo al dedo.

Por su naturaleza es del todo imposible cruzarlo a pie, del mismo modo que la densidad de su superficie hace que nadar resulte igualmente inútil. Sin embargo, el Mar de Arena contiene una insólita construcción que lo recorre casi por completo. Se trata de altas columnas de metal, interconectadas las unas con las otras por enormes puentes y pasarelas formando un enmarañado sistema de pasajes en las alturas. Al menos en apariencia, es posible recorrer casi toda su superficie usando dichos caminos, aunque su estructura es tan caótica que nadie conoce su verdadera distribución. A veces un puente acaba súbitamente y para llegar a la siguiente columna, que puede no estar más que a unos escasos cien metros, hay que dar rodeos de muchos kilómetros. Sorprendentemente, el metal soporta muy bien la temperatura, y no se calienta demasiado con el intenso sol.

El origen de esta construcción es milenario, y probablemente fue erigida por la anterior civilización que pobló el desierto. Por motivos desconocidos, el imperio de Sólomon tomó el control del Mar de Arena y decidió recomponerla, convirtiéndola en la única estructura de las Logias Perdidas que no está oculta. No obstante, su funcionamiento sigue siendo un completo misterio.

Lugares de interés

Al carecer de verdaderas ciudades o construcciones, en Salazar no existen muchos emplazamientos especialmente relevantes. Los únicos lugares realmente llamativos suelen ser sus muchos oasis y alguna que otra ruina perdida entre las innumerables dunas.

Fuerte de Nakhti

(Fortificación, 50+ habitantes)

Esta pequeña fortificación se construyó hace siglos, cuando las tribus de Salazar pactaron con el Imperio ser un principado a cambio de comida y recursos. Se trata de un reducido enclave con una decena de casas de barro y un gran patio, rodeado por una baja y delgada muralla que sirve para poco más que resistir el azote del viento. Originalmente se establecieron aquí casi quinientos soldados del Imperio, aunque en menos de una década la dotación se redujo a poco más de una centena de hombres. Su única función era recoger los cargamentos de provisiones enviados desde Abel y redistribuirlos entre las tribus. En la actualidad los envíos no llegan, y en el fuerte no quedan más que unos cuantos soldados viejos, tan desvinculados del Imperio como las propias tribus. El fuerte se encuentra muy abandonado, y la mayoría de edificios están tan dañados como las murallas.

Incluso así, las tribus no han perdido la costumbre de acudir aquí. No es infrecuente que, cada cierto tiempo, alguno de los clanes establezca un campamento temporal en Nakhti y se queden varios días descansando o recuperando a sus heridos, antes de volver a partir en su eterna peregrinación por el desierto. En raras ocasiones coincide más de un clan al mismo tiempo, acontecimiento que aprovechan para comerciar entre ellos. Se dice que si alguien quiere contactar con los clanes de Salazar, basta con acampar en Nakhti y, en un plazo máximo de un mes, alguna tribu pasará por el fuerte. Sin embargo, casi todas las tribus consideran ese lugar como un punto de reunión propio y suelen sentirse molestas si ven extranjeros aquí.

Agihwan

(Ciudad, 30.000+ habitantes temporales)

Agihwan no es una verdadera ciudad, sino una gran colina situada en la parte septentrional del desierto que, durante la Semana de los Dones, se convierte en el punto de reunión de los clanes. Esos siete días, el desolado monte se viste de innumerables tiendas de campaña, levantando una temporal ciudad de lonas que ocupa el horizonte. Las tribus aprovechan ese periodo para realizar todo tipo de trueques e intercambios de información. Los comerciantes de otros reinos que tratan con los clanes se reúnen con ellos aquí, aunque no es algo muy frecuente.

En ese periodo se prohíben las luchas o el derramamiento de sangre inmotivado. Si por cualquier causa hay una pelea o discusión que llega a mayores, debe oficiarse un duelo ante al menos cincuenta testigos.

El punto central de Agihwan es la Montaña de los Señores, el sitio donde los líderes de los clanes se reúnen para tomar las decisiones más relevantes de Salazar.

Oasis de las Aves

(Lugar, número de habitantes variable)

Este oasis es el mayor de todos cuantos se encuentran en el desierto de Salazar, capaz incluso de saciar a más de una tribu a la vez. Al ser tan conocido entre los nómadas, siempre está lleno de personas. Tras incontables luchas por su control, se decidió hace décadas que a cada tribu le correspondería el control del oasis durante un tiempo.

El oasis, un gran lago rodeado de árboles y vegetación, recibe su nombre por los pájaros blancos que anidan aquí. Las plumas de estas aves son extremadamente valoradas en los círculos de la nobleza (especialmente en los sombreros de las damas de Gabriel), y llegan a pagarse elevadas sumas de dinero por ellas.

Oasis de Mahjrabi

(Lugar, sin habitantes conocidos)

Este pequeño pero fértil oasis apenas goza de una estrecha laguna, rodeada por varias decenas de árboles. Lo fresco de sus sombras, el agua y la abundancia de frutas pueden resultar un gran contraste para el viajero ocasional, al constatar que casi siempre está deshabitado y no hay huellas de asentamientos o campamentos temporales. El motivo es que se sitúa entre dos pequeñas elevaciones rocosas que lo convierten en un lugar perfecto para tender emboscadas. De hecho, es uno de los territorios de caza preferidos por los terribles Harumai. A menudo, los monstruosos miembros del decimotercer clan envenenan las aguas, con la esperanza de que sus presas queden indefensas antes de caer sobre ellas. Los clanes que lo atraviesan apenas se detienen unas horas para reaprovisionarse, y siempre apostando numerosos vigías en las rocas. Los viajeros extranjeros que desconocen este hecho, a menudo lo pagan con sus vidas.

La Ciudad Olvidada

(Metrópolis fantasma, sin habitantes conocidos)

Perdida en mitad del desierto de Salazar, hasta el nombre de esta ancestral ciudad ha sido olvidado con el paso del tiempo. Más de cinco mil años atrás, esta metrópolis fue una de las mayores potencias mágicas de la Era del Caos, pues se encontraba situada sobre uno de los diecisiete nodos de magia. Entre sus habitantes se contaban algunos de los mayores archimagos de la historia, e incluso avatares de diversas deidades descendían a menudo a la ciudad. Sin embargo, pese a todo su poder, sus habitantes se dieron cuenta de que los días de felicidad absoluta y celebración no podrían durar para siempre. Tarde o temprano, incluso ellos se verían abocados a desaparecer. Aterrados con esa idea, los gobernantes trazaron un plan tan atrevido como imposible: hacer que ese momento en el que vivían perdurase eternamente.

Primero, sus gentes cerraron por completo la ciudad, cubriéndola tras una inmensa cúpula de metal oscuro que simulaba un eterno cielo estrellado. Después crearon hermosas estatuas de cristal, una por cada uno de sus ciudadanos, y las engalanaron con sus mejores ropas. Finalmente, en un acto de absoluto egocentrismo, consumieron la práctica totalidad del poder del nodo para atraer al mundo a Ulrioka Yama, dios del tiempo y de la muerte, logrando atrapar una parte de su esencia en un inmenso reloj de arena. Con ello crearon un vacío en el que sus almas, ni vivas ni muertas, permanecieron eternamente atadas en el tiempo celebrando una gran fiesta que para ellos jamás acabaría.

En la actualidad, la ciudad se encuentra casi cubierta por la arena, y sólo una parte de la impenetrable cúpula de metal asoma de vez en cuando entre las dunas. No obstante, cuando las tormentas de arena son muy fuertes, su base queda al descubierto, permitiendo usar los orificios del sistema de alcantarillado para penetrar en ella. Naturalmente, ningún visitante puede imaginarse lo que le espera dentro, pues desde el exterior no es más que una extraña masa de metal semienterrada.

Incluso hoy, la metrópolis posee una grandeza monumental. Todos los edificios son mansiones, cada una de sus plazas está decorada con grandes fuentes y en el interior de los hogares hay todo tipo de tesoros, desde candelabros de oro a platos adornados con diamantes. Sin embargo, lo verdaderamente inquietante es que la ciudad está repleta de silenciosas estatuas cristalinas que parecen celebrar una fiesta eterna. Comen de platos vacíos y tocan silenciosos instrumentos, impregnándolo todo de un ambiente melancólico y tenebroso.

Una persona puede coger tantos tesoros como quiera sin temer ningún tipo de repercusión, pero si destroza o daña alguna estatua, las consecuencias pueden ser terribles, pues corre el peligro de alterar la celebración eterna. Si se diera el caso, varios de los ancestrales espíritus (puede que incluso todos ellos), saldrían momentáneamente del bucle de tiempo tratando de arrastrar a los visitantes hacia su mundo eterno o, si esto fuera imposible, de acabar con la molestia que ocasionan.

En el centro de la ciudad, en lo más profundo de castillo que allí se alza, se encuentra el antiguo nodo de magia. Sobre él, sujeto por decenas de cadenas, se halla el gran reloj de arena que posee una parte de la esencia del dios muerto Ulrioka Yama.

La Torre de los Sueños

(Torre, sin habitantes conocidos)

Para los que desconozcan esta región, puede resultar muy extraño encontrar una pequeña torre en mitad del desierto; y no les faltaría razón, pues la Torre de los Sueños es un lugar muy poco normal. De unas cuatro plantas y construida en piedra y ladrillos de barro, este edificio no tiene ninguna ventana salvo un pequeño agujero en el último piso, por el que apenas cabe un puño. Su interior es aún más raro, pues hay decenas de pequeñas habitaciones que no tienen ni dos metros cuadrados y, en la última planta, una gran sala cuadrada con las paredes pintadas completamente de negro. Las tribus de Salazar apenas se acercan a la torre, que carece de interés para ellos, aunque eso es debido en parte también al miedo. Una vieja historia cuenta que, hace muchos siglos, la torre fue construida por un brujo que anhelaba poder ver los sueños de la gente. Durante uno de sus experimentos algo debió salir mal, ya que un Djinn surgió de una pesadilla y lo devoró en cuerpo y alma. Lo cierto es que la mayoría de personas que han pasado una noche aquí, coinciden en que tienen sueños pesados y oscuros, uno de los cuales se repite frecuentemente: ven la torre y, en su interior, dentro de las pequeñas habitaciones, hay decenas de personas encerradas, destrozándose los dedos al intentar salir de ellas.

Tramas

La mayor aventura que puede encontrarse en Salazar es el mero intento de cruzar el desierto. Repletas de ancestrales peligros y de criaturas como no pueden encontrarse en ningún otro lugar de Gaïa, sus ardientes dunas suponen un verdadero reto hasta para los aventureros más experimentados.

Descubrimiento: Yabir Fahliya (Explorador Nv 2, ♂) es un mercader kushistaní independiente que todos los años acude a Agihwan para la Semana de los Dones; sin embargo, este año no llegó a tiempo. Una fuerte tormenta de arena le hizo perder el rumbo en algún punto de las fronteras y, casi al borde de la muerte, se refugió bajo unas rocas. Su sorpresa fue mayúscula cuando descubrió que las piedras estaban talladas con antiquísimos grabados. Tras cavar un poco en la arena encontró una pequeña abertura y, en su interior, un inmenso templo de estilo estigio.

Han pasado varios meses desde entonces; en todo este tiempo, Yabir ha investigado en profundidad hasta hallar las respuestas que busca. Hace más de mil años hubo un Faraón llamado Atmanhoteph, inmensamente rico, cuyo reinado duró menos de dos décadas. El Faraón, un hombre al que le aterraba la muerte, temía que su tumba fuera saqueada, arrebatándosele así todo lo que había conseguido en vida. Por eso ordenó construir su tumba en secreto, muy alejada de la Necrópolis, y enterró consigo una parte de los tesoros que extrajo de los Salones de los Reyes.

Si esto fuera cierto, como Yabir imagina, acaba de encontrar la tumba perdida de Atmanhoteph, una ciudadela subterránea con varios kilómetros de salas y corredores, que sin duda contendrá fabulosos tesoros. Naturalmente, está preparando una expedición para volver a encontrar el templo, por lo que necesitará mercenarios hábiles y de confianza.

Caprichoso destino: Jacques Clairac (Explorador Nv 3, ♂) es un rico y caprichoso marqués de Gabriel. En su juventud fue un gran aventurero que gustaba de viajar a los lugares más recónditos de Gaïa (eso sí, protegido por un nutrido grupo de guardias), para luego alardear de sus expediciones en los clubes de la alta sociedad. Así llegó a estar en las junglas de Nanwe y en los desiertos de Salazar, donde conoció a Fathi, una bella mujer con la que se casó tras llevársela a Gabriel. En la actualidad, Jacques está ya algo mayor para viajar, y recientemente su esposa comenzó a echar de menos la tierra donde nació. Puesto que para el marqués todo gasto o esfuerzo es poco con tal de complacerla, ha enviado a varios de sus sirvientes hasta el desierto a cumplir una misión extremadamente rara: viajar a lo más profundo del desierto, donde Jacques se encontró con su actual esposa por primera vez, y llenar allí decenas de barriles con arena. De este modo, el caprichoso noble pretende reproducir en su jardín una pequeña porción del desierto de Salazar para Fathi. En estos momentos, sus sirvientes están contratando guías y soldados para que les ayuden, entre los que podrían encontrarse los personajes. Si aceptan el encargo, deberán enfrentarse al desierto y a los peligros que este guarda, tanto por su climatología como por su fauna.

Desgraciadamente, sin que nadie lo sepa, uno de los barriles contendrá algo más que arena; inadvertidamente, un pequeño huevo de Gusano de la Profundidad ha caído dentro. En principio esto no significará ningún problema, pero meses después, una vez que esté en el jardín, la criatura se desarrollará sin ser vista, hasta ser lo suficientemente grande como para devorar a Fathi mientras esta juega en la arena. El desconsolado Jacques acabará inmediatamente con la vida de sus sirvientes, y después pondrá un altísimo precio por la cabeza de todos los miembros de la expedición, a quienes culpa de haber traído el huevo de gusano que acabó con su mujer. Sin pretenderlo, los personajes acabarán siendo perseguidos por asesinos y mercenarios de todo el mundo.

Arquetipos genéricos de Salazar

A continuación se expone un prototipo de los Harumai. Esta ficha refleja al miembro típico del clan, sin malformaciones ni las habilidades especiales que estas conllevan, al igual que sin Puntos de Creación.

Harumai

Categoría Sombra; **Nivel** 2
Turno 60/35; **Pv** 105; **TA** No; **HA** 115; **HE** 90; **Armas** Cimitarra; **Daño** 55
AGI: 7 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Intimidar 20, Ocultarse 70, Sigilo 70, Advertir 55, Buscar 45, Rastrear 25, Resistir el dolor 5.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Todos los nómadas: Atletismo +15, Montar +10, Advertir +10, Buscar +10, Rastrear +15, Animales +5, Ocultarse +5, Sigilo +10.

Tabla 23: Salazar

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-25	Nómada pobre	La ropa puesta, otro par de sandalias, raciones para unos días. 2 MC.
26-80	Nómada medio	La ropa puesta, otro par de sandalias, un arma, raciones para una semana, un camello, algunos objetos personales. 20 MP.
81-100	Nómada rico	Un par de mudas de ropa, un arma, un par de camellos, algunos objetos personales, un baúl con comida y un barril de agua. 10 MO.

ESTADOS INDEPENDIENTES

Los restantes Estados del Viejo Continente se conocen con el nombre de Estados Independientes. Las diferencias entre cada uno de ellos son enormes, tanto cultural como geográfica y climáticamente, por lo que resulta imposible tratarlos en su conjunto. La mayoría de estos principados se han desligado de Abel, sin hacer un frente de oposición común, al contrario que la Alianza Azur. Sencillamente pretenden ser Estados autónomos, ya que ninguno de ellos se sintió nunca demasiado unido a él, si bien su potencia militar los mantenía atados. Otros, como Lucrecio o las islas del Mar Interior, simplemente permanecen neutrales, sin tomar parte por un bando u otro ni desligarse oficialmente del Sacro Santo Imperio.

NANWE

Capital: Ninguna.
Número de habitantes: 1.700.000+
Etnias principales: Kwa (92%), asher (7%).
Forma de gobierno: Varía (generalmente tribal).
Idiomas: Kannawa, latín, multitud de lenguas minoritarias.
Religión: Fe Aramense, Cristianismo (minoritario).
Nivel tecnológico: 1.
Gentilicio: Nanwano.
Bandera: Una arcaica pantera negra saltando sobre un fondo verde.
Nombres masculinos: Ahmed, Ashon, Chane, Chui, Enzi, Haji, Hasani, Idi, Issa, Jaali, Jahi, Kanu, Kitwana, Rahidi, Rashid, Thimba.
Nombres femeninos: Adia, Ashanti, Chinika, Dashiki, Eshe, Hasina, Kamaria, Kapuki, Kesi, Neema, Nuru, Paka, Ramla, Raziya, Zahina, Zanta.
Apellidos: Babu, Bayi, Bsiligitwa, Dato, Gulagami, Gurnah, Jumbe, Karume, Kawawe, Nyererer, Salim, Semid, Sokoine, Suja, Wakil, Wanyka, Yomba.

Al igual que ocurre con Salazar, resulta muy difícil considerar a Nanwe un país. Se trata de una inmensa zona selvática, llena de caudalosos ríos y espesa vegetación. El clima es tan caluroso como húmedo, con temperaturas que oscilan entre los treinta y los cuarenta grados. Hay precipitaciones todo el año, pero durante la estación de lluvias, que dura aproximadamente tres meses, los aguaceros son tan continuos que llega a ser difícil incluso ver el sol. La densa jungla está muy poco explorada, ya que los peligros naturales y la dificultad del terreno han descorazonado a todas las expediciones realizadas con el fin de cartografiarla.

Nanwe está poblado por centenares de tribus, tan variadas como diferentes entre sí. Nunca han tenido la más mínima conexión, salvo los fortuitos encuentros entre aquellas que comparten las mismas zonas de caza. A pesar de que el territorio nunca fue realmente unificado por el Imperio (aunque este lo consideraba parte de él), hay dos grandes ciudades, Magburaka y Mabanu, erigidas en las costas meridionales por colonos de Abel. Con la caída del Imperio, cada una de ellas se ha declarado un reino independiente, con su propio gobierno, leyes y ejércitos.

Las tribus carecen de algo parecido a una economía salvo por casuales trueques, pero las dos ciudades-estado comercian con otros países y principados por mar, gracias a la gran cantidad de piedras preciosas que extraen de sus minas.

No pocos exploradores se aventuran en estos parajes en busca de ciudades legendarias o tesoros antiguos, pues hay incontables historias que hablan de increíbles riquezas perdidas en la jungla. De vez en cuando, también se organizan expediciones para cazar animales exóticos.

Se desconoce cuál es el futuro de esta región, pero a juzgar por sus características, es improbable que nadie se interese en ella más que por sus riquezas.

Las tribus de Nanwe

Si bien hay incontables tribus en Nanwe, muchas de las cuales ni siquiera son remotamente conocidas, cinco de ellas merecen especial atención, ya sea por su relación con las ciudades-estado o las leyendas que hay sobre ellas.

Ngedere: Esta tribu está compuesta por hombrecillos muy ágiles que viven en las copas de los árboles. Su nivel de civilización es bastante simple, limitándose a utilizar herramientas sencillas como cuchillos de piedra y lanzas. Adoran al espíritu de los padres (una clase de secuoya antiquísima que se encuentra en su territorio), alimentándose principalmente de la caza y de raíces que recolectan. Pese a ser bastante pacíficos, pueden resultar muy feroces a la hora de defender sus dominios.

Mafumbo: El pueblo oculto de las sombras, llamado así porque sus integrantes pintan sus cuerpos con unos pigmentos oscuros. Aunque es la tribu de tamaño más reducido, su territorio se considera muy peligroso a causa de los "fantasmas de la espesura", sus cazadores. Expertos en la supervivencia y con un grado de civilización que conoce la herrería básica, son auténticos depredadores. Usan venenos que extraen de su entorno y son extremadamente territoriales. Si alguien penetra en sus cotos de caza, es posible que muera lleno de púas de cerbatana antes de darse cuenta de que algo lo está atacando.

Kubwa Gku: O pueblo del Gran Mono. Fuertes y corpulentos, estos nativos adoran a los poderosos gorilas de su territorio. La prueba de hombría consiste en matar a uno de ellos valiéndose de un cuchillo; quienes la pasan, utilizan como manto la piel del simio, convirtiéndose en los grandes guerreros de la tribu. El líder de la tribu porta una antiquísima piel de simio blanco, otorgada al mejor guerrero por los ancianos. Los Kubwa son un pueblo agresivo y expansionista, conocido por sus ataques a los colonos de Mabanu con el fin de robar provisiones y conseguir sacrificios para el Gran Mono, su espíritu guardián.

Kimburu: La tribu de los Kimburu es la que goza del mayor grado de progreso en Nanwe. Habitan en el interior del Monte Haramu, en las profundidades de la selva, donde hace siglos encontraron los restos de una antigua civilización y aprendieron a dominar sus secretos. Aun así, pese a que su cultura es muy avanzada, mantienen sus tradiciones ancestrales y adoran a K´buru, el espíritu de la selva primigenia. A primera vista es fácil confundirlos con salvajes, pero si se realiza una aproximación cauta, el visitante puede llevarse una gran sorpresa.

Rakushian: Mención especial merecen los Rakushian, los guardianes de Nanwe, cuya leyenda es un mito entre la espesura y el verdor. Algunos dicen que están extinguidos o acabados, pero la mera referencia a sus guerreros sigue haciendo que todas las tribus se estremezcan de terror o veneración.

Según el mito, es una ancestral familia que pactó con los grandes poderes de la antigüedad, obteniendo la capacidad de dominar a bestias mitológicas a cambio de convertirse en los guardianes de los espíritus. Cuando un niño cumple trece años, los ancianos de la tribu despiertan al guardián que se oculta en su alma. En ese completo ritual, invocan a una bestia y la atan al cuerpo del joven bajo la forma de un tatuaje blanco (que suele representar un animal). Eso permite a los guerreros Rakushian invocar junto a ellos a su Adian, o espíritu compañero, una bestia con la forma de un gran animal blanco.

Muchos Rakushian suelen ser nómadas solitarios, que abandonan el grupo para vagar por la espesura en busca de sucesos que merezcan su atención. A veces se inmiscuyen en enfrentamientos de tribus, o ayudan a una de ellas a acabar con alguna criatura que incumpla las leyes de los espíritus. En raras ocasiones viajan hasta las ciudades de Magburaka y Mabanu, y cuando lo hacen, ocultan siempre su identidad.

Se los cree extintos tras un desgarrador combate acontecido hace más de un siglo en las profundidades de la jungla, pero de vez en cuando aún puede verse a alguno de sus guerreros pululando en la jungla. Se desconoce dónde se asientan su tribu y el consejo de ancianos, aunque las historias hablan de un extraño pozo en el corazón de Nanwe.

Cultura y sociedad

Resulta realmente difícil hablar de las costumbres de las tribus de Nanwe, ya que la mayoría son tan radicalmente diferentes entre sí que no guardan el menor parecido. Lo más habitual es que estén compuestas por grupos de entre cincuenta y cien individuos que se mueven dentro de un territorio fijo, aunque también hay pueblos nómadas mucho más pequeños. La gran mayoría permanecen ocultas en el interior de la jungla, ignorantes incluso de la existencia de un mundo más allá de sus fronteras verdes. Sólo un pequeño número de ellas se han puesto en contacto con los colonos de Magburaka y Mabanu, abriéndose a la cultura occidental y haciéndose más conocidas. Por supuesto, tienen sus propias creencias religiosas, basadas por lo general en espíritus locales y otras leyendas de la zona. También poseen lenguas diferentes (se calcula que en el mismo territorio pueden hablarse más de cincuenta dialectos), aunque la más extendida es llamada kannawa.

Las comunidades de Magburaka y Mabanu mantienen una estructura muy parecida a la de las tierras occidentales, aunque sus habitantes han adoptado unas cuantas costumbres locales (principalmente, debido al gran número de nativos que habitan en ellas).

Afrontar lo sobrenatural

Las ciudades-estado de Magburaka y Mabanu se oponen a lo sobrenatural como cualquier otra ciudad occidental de creencias cristianas. Por el contrario, las tribus del interior de la jungla tienen arraigadas tradiciones sobre las fuerzas inexplicables. Generalmente, todos los indígenas creen en lo sobrenatural; por tanto, es habitual encontrar a algún que otro brujo de limitados conocimientos en cada tribu. La costumbre más extendida reduce a dos el número de practicantes del Arte, un maestro y un aprendiz por cada comunidad. Veneran o temen o a las criaturas mágicas, considerándolas espíritus de la jungla o vengativos demonios que hay que detener o aplacar. Cada tribu puede reaccionar de un modo distinto ante tales poderes, pero aquellas que sean amistosas con los extranjeros no harán más que ver dichos poderes como algo respetable (sobre todo, si pueden sacar provecho o beneficio).

Historia de Nanwe

Desde que puede recordarse, la historia de Nanwe siempre ha sido un misterio envuelto en mitos y leyendas. Sus habitantes cuentan que en un pasado remoto hubo grandes civilizaciones que se levantaron orgullosas en la jungla, como parecen atestiguar las ruinas que aún se conservan entre la espesura. Desgraciadamente, se ignora a quién pertenecieron o cual pudiera ser la causa de su caída. La leyenda más antigua habla de un espíritu del vacío, un espectro carente de nombre de luz y tinieblas que envolvió al mundo y estuvo a punto de arrastrarlo todo a la nada eterna. Aunque en la actualidad nadie puede asegurar la veracidad de este relato, algunos grabados en las paredes de las ruinas parecen al menos sugerir que en el pasado sobrevino algún terrible acontecimiento, una guerra en la que tomaron parte muchas tribus encabezadas por los Rakushian junto a multitud de fuerzas sobrenaturales contra un adversario desconocido.

Ni la Guerra de Dios ni la posterior formación del Imperio tuvieron mucho que ver con Nanwe, ya que las tribus siguieron con su forma de vida, ignorando tales acontecimientos. Lo único que les afectó fue la activación de la máquina de Rah, pues la momentánea destrucción y el consecuente debilitamiento de las fuerzas sobrenaturales hizo que muchos de los espíritus de la jungla quedaran dormidos o se retiraran a tierras lejanas.

En varias ocasiones las tropas imperiales trataron de penetrar en la jungla, pero las dificultades naturales de la espesura lo hicieron imposible. No sería hasta el año 274 cuando una importante fuerza militar llegó por barco a las costas meridionales de Nanwe para fundar la ciudad de Magburaka, declarando así la península como un principado del Imperio. Con el paso del tiempo se formó una segunda urbe, Mabanu, y muchas tribus empezaron a darse cuenta de la presencia de los extranjeros, aunque el interior de la jungla permaneció inmutable.

La historia reciente parece indicar que, hace apenas un siglo, una poderosa fuerza sobrenatural despertó en la espesura, a la que se enfrentaron los Rakushian junto a otras tribus. Esa guerra secreta acabó con la aparente destrucción de ambos bandos, pero la amenaza para Nanwe, fuese la que fuese, acabó también siendo detenida. La fragmentación del Imperio ha hecho que las ciudades de Magburaka y Mabanu se declaren independientes, cortando por completo su relación con Abel.

Accidentes geográficos relevantes

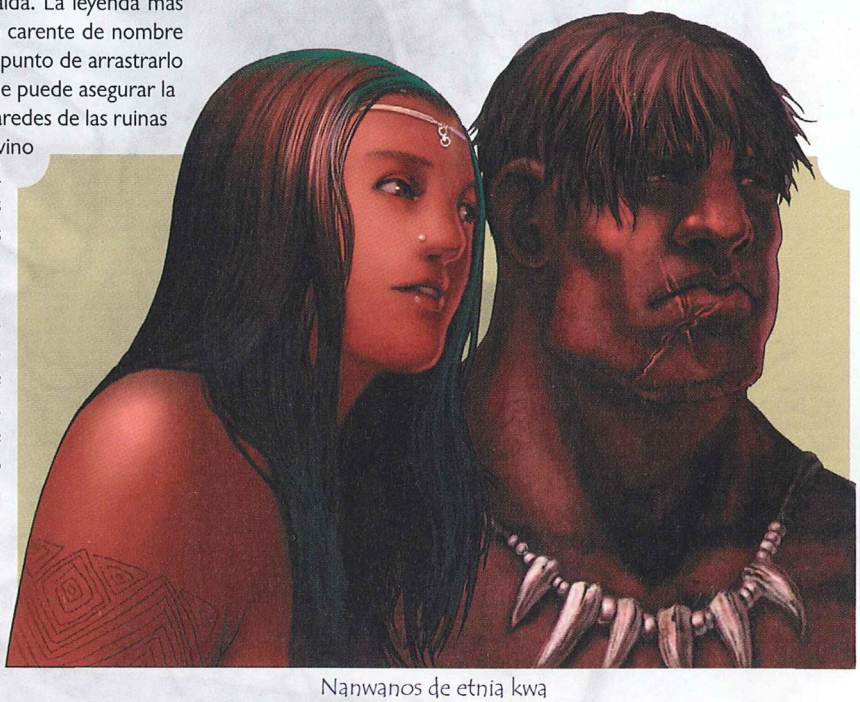
El mayor accidente geográfico de Nanwe es la selva en sí, que ocupa más del noventa por ciento del territorio. También hay algunas cordilleras situadas cerca de la costa.

Jungla de Nanwe: La jungla de Nanwe es uno de los lugares más vivos de Gaïa... y también uno de los más peligrosos. Esta inmensa selva ocupa la práctica totalidad de la península, una densa masa verde que se extiende allá donde llega la vista. Aunque está dividida en muchas zonas diferentes (la mayoría de las cuales posee incluso su propio nombre), toda ella mantiene cierta uniformidad. No hay mucha maleza, ya que la impenetrable cortina vegetal que forman las copas de los árboles impide el paso de la luz del sol. Sólo en las zonas abiertas hay espesas marañas de viñas y arbustos. Hay numerosas colinas y montañas, pero todas han sido "devoradas" por la jungla; son muy pocos los picos que pueden verse sobresaliendo entre las altas copas de los árboles.

En Nanwe habitan centenares de tribus perdidas de las que la gente del exterior ni tan siquiera ha oído hablar. Tienen sus propias costumbres, y responden de un modo muy diferente a las visitas de los extranjeros.

La selva está habitada por toda clase de animales, desde pequeños insectos a grandes mamíferos como pumas, venados o incluso elefantes. También son muy comunes los reptiles, especialmente caimanes y serpientes. Sin embargo, el espesor oculta mucho más que simples bestias o depredadores. En las zonas más profundas y recónditas hay multitud de criaturas monstruosas, como plantas carnívoras, insectos gigantescos o incluso dinosaurios.

Tal y como cuentan las historias, existen ruinas de épocas antiguas, viejas ciudadelas diseminadas en las entrañas de la jungla. Son tan raras como diferentes entre sí, por lo que es imposible determinar a qué cultura (o incluso a qué raza) pertenecieron. La mayoría están



Nanwanos de etnia kwa

Ilustrado por Wen Yu Li



Estigia
Kashmir
La Gran Sabana
Cordillera de Sharanya
Desierto de Meskhemet
Desierto de Salazar
Baho
Salazar
La palma de Jihamath
Los Surcos de Ibb
Desierto del Destino
Nanwe
Jungla de Nanwe
Cordillera de Nondo
Montañas de Vishvakarman
Montañas de Dahabu
Acantilado de Zarb Nobat
Llanos de Gharb
El Mar de Arena
Paso de Minkah
Lago de Mesi
Grieta de Oba
Grandes Dunas de Hatifah
Abismo de Gun'u Gualai
Ciudadela de Sauda
Río Gwena
Río Sariel
Río Iometh
Río Mabo
Río Yelo
Mwanatabu
Kabalaika
Al Kairr
La Necrópolis
Salones de los reyes
Agihwan
Torre de los Sueños
Fuerte de Nakhti
La Ciudad Olvidada
Enuma Jannah
Oasis de Mahjrabi
Oasis de las Aves
Sawmathaba
Tuwileh
Ghaggar
Vishe
Thirghú
Nahime
Lakhdar
Garmeh Farath
Irinfahrat
Zarb Kiná
Mabanu
Magburaka
Almasi
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

pobladas por extrañas criaturas o guardianes, pero también ocultan extraordinarias riquezas, que han atraído a exploradores y aventureros de todas partes.

Si la selva de por sí ya resulta muy peligrosa, su reflejo en la Vigilia (Njozi Iliyopotea o "Sueño Perdido" para los nativos) es un lugar realmente temible. A excepción de localizaciones puntuales, donde puedes encontrar casi cualquier cosa, en el reflejo de la selva llueve eternamente e inmensos depredadores, a cuál más aterrador, recorren la espesura cazándose mutuamente.

Montañas de Dahabu: Este lugar, cuyo nombre se traduce como Montañas de Oro, constituye posiblemente el mayor yacimiento de gemas preciosas que se conoce en Gaïa. Estos cerros son explotados con regularidad por la cercana población de Almasi, la cual tiene tres canteras. Los trabajadores de las minas no están exentos de peligro, ya que la zona sirve de coto de caza a unas enormes panteras negras llamadas Nya Leusi (la misma especie de Daaku, el guardián de Lucanor), unos verdaderos asesinos natos que atacan desde la sombras para desaparecer tan rápido como surgieron.

Dahabu es el único lugar del mundo donde se pueden encontrar ejemplares de Sangre de Paloma, la gema más valiosa que existe y también el material con mayor presencia en bruto. Además de su increíble valor monetario (algunas de estas piedras pueden comprar ciudades enteras), cualquier hechicero o convocador daría lo que fuera por hacerse con una de ellas, por su prodigiosa capacidad como contenedores de puro poder sobrenatural.

Acantilado de Zarb Nobat: La región oriental de las Montañas de Dahabu es un acantilado cortado directamente sobre el mar, de casi sesenta metros de altura. Su borde se extiende de modo serpenteante kilómetros y kilómetros antes de empezar a descender y suavizarse. En los arrecifes que hay a sus pies las olas golpean con fuerza, haciendo que la espuma cubra las peligrosas rocas. La mayoría de tribus que habitan la región creen que este es el fin del mundo, tras el cual no hay nada más que un vació eterno.

Abismo de Dun'u Gualai: En lo más profundo de la jungla de Nanwe existe un inmenso abismo que las tribus denominan Dun'u Gualai (pozo al infierno). Es un enorme agujero de más de trescientos metros de diámetro que se abre en la tierra hasta profundidades insondables. Ni siquiera cuando el sol está en lo más alto del cielo se puede llegar a ver su fondo y, al menos hasta el momento, nadie ha logrado medir su profundidad. Durante los primeros metros, sus paredes interiores están cubiertas de vegetación, y en estas ramas anidan muchas especies de aves; pero si se sigue avanzando, muy pronto se descubre la roca desnuda y sin vida, revestida de afilados y escarpados picos. Más abajo, nadie sabe lo que hay. Las tribus y los habitantes de la región tienden a evitar el abismo, pues la mayoría coinciden (y es una de las pocas cosas en que lo hacen) en que es un agujero taladrado en el mundo por los dioses, para que el "Mal Definitivo" que fue arrojado a su interior nunca llegue a salir.

El contenido del abismo es realmente un misterio. Hay ocultistas que afirman que en su interior se encuentra atado el Aeon Apocalipsis, mientras que otros especulan que puede tratarse de uno de Los Durmientes (ya sea el Filisnogos o Götterdämmerung).

Cordillera de Nondo: Situadas en la costa septentrional de la península, limitando con el Mar Cerrado, estas escarpadas montañas grises sobresalen entre la espesura, bloqueando el paso al litoral. Son hogar de la tribu Sauda, la cual vive en el interior de los centenares de grutas que hay en la cordillera. Los Sauda se consideran los guardianes de una fuerza ancestral que habita en el corazón de las montañas, aunque se ignora cuál puede ser su naturaleza. También existe un viejo templo sellado, sin relación alguna con la tribu, que conduce a un largo camino, bajo las profundidades del Mar Cerrado, dirigido hacia alguna clase de complejo subterráneo. Incluso las entidades de mayor poder han sido incapaces de desbloquearlo, y la Orden de Magus lo considera un sello de nivel divino.

Lugares de interés

Aunque hay un gran número de antiguas ruinas en la jungla, Nanwe únicamente tiene dos grandes ciudades en todo su territorio, ambas construidas por colonos del Imperio hace ya siglos.

Mabanu

(Ciudad, 24.000+ habitantes)

Mabanu es la segunda gran ciudad de Nanwe, construida hace poco más de siglo y medio por unos nobles que soñaban con amasar una fortuna similar a la de los señores de Magburaka. El objetivo de Mabanu fue crear la infraestructura necesaria para levantar una calzada a través de la selva, pero tras años de infructuosos intentos, el proyecto fue finalmente abandonado. Ahora se ha convertido en un importante puerto de tránsito que comercia con productos exóticos y toda clase de animales.

La ciudad aprovechó unas viejas ruinas de la costa para levantar su actual estructura, así que su centro exhala la gloria de tiempos pasados. Capiteles de mármol y curvos palacetes adornan la zona en la que vive la clase pudiente y la nobleza. A su alrededor hay miles de pequeñas casas de madera y piedra, donde viven los cazadores y agricultores.

Sus gobernantes, Hasad y Ofelia, los duques de Harva, no son completamente humanos, ya que por sus venas corre la sangre de antiguos demonios devoradores. Los hermanos han heredado su gusto por la carne humana y se sirven como cena a cualquiera que incumpla las leyes de la ciudad. A pesar de su naturaleza demoníaca, son escrupulosamente legales en ese aspecto; sólo devoran a criminales y delincuentes. El rumor del extraño gusto culinario de los duques se ha extendido por las calles, lo que ha hecho que el crimen en Mabanu descienda drásticamente.

Almasi

(Pueblo, 2.900+ habitantes)

Almasi, un gran pueblo dependiente de la ciudad de Magburaka, se levanta en un gran claro cerca de las Montañas de Dahabu. Sus pobladores, desciendentes en su mayoría de las tribus locales, se dedican a trabajar en las minas de gemas y a tallarlas. Están acostumbrados a los ataques de animales salvajes y de indígenas, así que, para protegerse, sus habitantes han levantado una enorme empalizada y varias torres de vigilancia en los alrededores de la villa.

Almasi es regida por un cacique nombrado por el consejo de nobles de Magburaka, quien no sólo organiza el pueblo, sino que también lidera el pequeño contingente de soldados (menos de un centenar) que la protegen. El residente más renombrado de la villa es Norris Ulther (Novel Nv 4, ♂), posiblemente el mejor maestro tallador de gemas de Gaïa.

Magburaka

(Ciudad, 37.000+ habitantes)

Magburaka es la ciudad habitada más antigua de Nanwe, pues fue erigida hace algo más de seis siglos por soldados de Abel. Creada originariamente como una simple fortaleza militar, cuando las grandes riquezas naturales de la región salieron al descubierto, un sinfín de colonos, que buscaban fortuna fácil, se trasladaron hasta la zona. Su crecimiento no tardó en atraer la atención de muchas tribus, que fueron poco a poco nutriendo a la ciudad de nuevos habitantes.

Magburaka quizás no tenga las mismas modernidades que las metrópolis occidentales, pero la ciudad es grande y próspera. La mayoría de las casas están construidas en piedra, y los barrios altos cuentan con acequias para evitar los efectos de los aguaceros en la temporada de lluvias. Uno de los aspectos más llamativos es que la ciudad está atestada de pequeños monos tití, siendo a la vez su imagen más representativa y su peor plaga.

Existe cierta desigualdad social, ya que los descendientes de los colonos nunca han tenido en gran consideración a los nativos. No obstante, el paso de los años y las cada vez más frecuentes bodas mixtas han hecho menos grave esta situación. La nobleza local es excepcionalmente poderosa, pues controla las gemas que provienen de Dahabu. Gracias a ellas, la ciudad es tan rica que se permite comerciar con Gabriel, adquiriendo toda clase de productos lujosos.

El gobernante de Magburaka siempre ha sido considerado el príncipe de Nanwe, si bien este título no representaba más que el gobierno de la ciudad. Preside el consejo de la ciudad, compuesto además por dos representantes de la nobleza, uno de la burguesía y un cacique de las tribus. Ahora Magburaka se ha declarado reino independiente, y la ciudad no responde a otra autoridad que la suya propia.

Ciudadela de Sauda

(Ciudad fantasma, sin habitantes conocidos)

En lo más recóndito de la selva se encuentra Sauda, la ciudadela de la nada, un lugar temido y evitado por las pocas tribus que aún recuerdan su nombre. Según muchos mitos, aquí se inició la decadencia de Nanwe milenios atrás, y acercarse a ella no puede traer más que la perdición. Actualmente, Sauda no es más que otra de tantas ruinas devoradas por la jungla. Sin embargo, sus alrededores se encuentran inmersos en un silencio sepulcral, como si incluso la selva tuviese miedo de despertar lo que allí se oculta. Hace algo más de un siglo, una extraña fuerza se desencadenó en la ciudadela, provocando una guerra secreta que estuvo a punto de volver a sumir a Nanwe en el caos. Afortunadamente, pudo ser detenida por los Rakushian, quienes antes de quedar casi extinguidos, usaron su control sobre los espíritus de las bestias para sellar Sauda. Por tanto, el exterior de las ruinas está custodiado por decenas de Adian. Dentro, sin duda, se ocultan fuerzas latentes mucho más viejas y peligrosas...

Las proximidades de Sauda están repletas de lotos grises, unas plantas extremadamente peligrosas, ya que no sólo marean y atontan con su aroma, sino que quien digiere su néctar pierde la memoria y se vuelve adicto a él.

Yaldabaoth Veda

Yaldabaoth Veda, o la niña de la nada, posee el aspecto de una chiquilla de unos trece años, con la piel negra y brillante como el alquitrán y el pelo plateado. Es inocente, pero percibe el mundo como algo caótico y doloroso, así que su propia naturaleza le impulsa a arrastrarlo todo hacia el olvido. Veda es en realidad la hija de la Portadora de la Nada, la única mortal conocida que en el pasado alcanzó la máxima sincronización con Edamiel Beryl, convirtiéndose así en su encarnación.

La consciencia de la niña se despertó vagamente hace poco más de un siglo, manifestando a su alrededor parte de los ejércitos de Etrien Nosos que pertenecieron a su madre. Afortunadamente, Veda pudo ser detenida por la unión de varias tribus de la espesura encabezadas por los Rakushian, aunque la confrontación casi acaba con todos ellos. Dado que no pudo ser destruida, Veda quedó sellada en la ciudadela de Sauda. Ahora duerme en las entrañas de las ruinas, en las profundidades de un enorme pozo oscuro, acunada y protegida por cuatro Etrien Nosos que velan sus sueños.

Zarb Kiná

(Aldea, 150+ habitantes)

Zarb Kiná sería como los demás campamentos tribales si no fuera porque está construida sobre los restos de unas antiquísimas ruinas, donde los Kinai han levantado sus cabañas. Aunque estos nunca han tenido ningún problema, el resto de tribus de los alrededores suelen evitar acercarse a sus tierras, pues cuentan que están habitadas por los iznaya, unos espíritus de la noche que defienden la aldea. Ese es el motivo por el que una tribu tan pequeña como la Kinai es muy respetada por las demás. La verdad es que dichas ruinas no son otra cosa que los restos de un asentamiento temporal de los Devas, los cuales dejaron atados allí a numerosos elementales oscuros con órdenes de obedecer a quienes fuera que viviesen en la ciudadela. Por ello, las criaturas consideran a los Kinai sus amos.

El líder de la tribu es Zaadun (Sombra Nv 2, ♂), aunque para los extranjeros se hace llamar "Fred"; es bastante conocido ya que, al ser prácticamente el único miembro de una tribu que ha viajado a otros principados, conoce tanto el latín como varios dialectos locales.

Otras poblaciones: *Sirakoro.*

Tramas

El principal interés que suelen tener los aventureros para viajar hasta Nanwe es adentrarse en la densa jungla en busca de las ciudades perdidas y sus fabulosos tesoros, pero eso no significa que no haya muchas otras historias para ellos. Tanto Magburaka como Mabanu ofrecen intrigas muy intensas y problemas que sin duda pueden acarrear mucha diversión.

El historiador y la nada: Santos Shupronia (Novel Nv 3, ♂), un joven erudito de Ilmora que lleva años obsesionado por la religión y los mitos locales de Nanwe, acaba de organizar un viaje hasta la espesura de la jungla para estudiar las ruinas. Quiere contratar a un grupo de guardaespaldas que le acompañen hasta las profundidades de la selva, e ir por barco hasta Magburaka, donde conseguirá algún explorador. Eso le llevará a visitar multitud de lugares, aunque el guía que ha elegido no es más que un ladrón que les abandonará en la espesura. Sin embargo, hay algo que martirizará a Santos y le obligará a seguir adelante. Nada más llegar a la selva, empezará a tener sueños recurrentes con una sensual mujer de piel azabache como el alquitrán, que lo llama continuamente. De ese modo, siguiendo sus instintos, acabará llegando hasta las ruinas de la ciudadela de la nada, donde descansa Yaldabaoth Veda. Sin que él mismo lo sepa, por las venas de Santos corre la sangre de una familia vinculada a Edamiel, por lo que si llega hasta la niña del vacío, sería incluso capaz de despertarla, provocando una catástrofe de descomunales proporciones.

La Bestia: Un grupo de adinerados nobles de Gabriel ha viajado hasta Mabanu con el objetivo de capturar una bestia legendaria que supuestamente vive en la jungla. La criatura en concreto es un tiranosaurio negro, considerado por muchos el mayor depredador natural que existe. Los nobles, a pesar de ser expertos cazadores, querrán garantizar su seguridad contratando a multitud de mercenarios, exploradores y aventureros, organizando así no una, sino tres partidas de búsqueda. Cada grupo compite con los otros por ver quién localiza antes a la bestia y consigue capturarla con vida. Para ello pretenden usar una potente droga, aunque será necesario infligir numerosas heridas a la bestia para que surta efecto. Naturalmente, habrá una gran recompensa para los acompañantes del noble ganador.

En realidad, el interés por capturarlo vivo se debe a que pertenecen a la organización que prepara las cacerías furtivas en el Bosque de l´Ark (ver Gabriel), y quieren usarlo como "la mayor presa de la historia", obligando a los participantes a pagar verdaderas fortunas por intervenir. Desgraciadamente, para incrementar los problemas de la captura, la bestia en la que han fijado el ojo es adorada por una tribu de la espesura como una deidad, por lo que harán lo que sea para que el inmenso depredador no reciba daño alguno.

Arquetipos genéricos de Nanwe

A continuación se expone un prototipo de un indígena de las selvas de Nanwe. Esta ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Indígena

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 60/45; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 65; **HE** 60; **Armas** Lanza **Daño** 40
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 5 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 30, Nadar 30, Saltar 20, Trepar 50, Advertir 45, Buscar 35, Rastrear 55, Animales 30, Herbolaria 15.
Especial: Tabla de armas de Aborigen.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Raíces culturales y clase social

Todos los miembros de tribus locales: Atletismo +10, Trepar +10, Advertir +10, Rastrear +10, Animales +10, Herbolaria +10, Ocultarse +10, Sigilo +10.

Ciudadano de clase media / Burgués: Nadar +10, Trepar +5, Persuasión +10, Advertir +15, Rastrear +15, Animales +15, Ocultarse +5, Sigilo +5.

Tabla 24: Nanwe

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-20	Indígena pobre	La ropa puesta, un arma y algo de comida. Sin dinero.
21-60	Indígena de clase media	La ropa puesta, un arma, raciones para una semana, algunos recuerdos y objetos personales. 10 MP.
61-85	Ciudadano de clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, una mochila con objetos personales y otro equipo diverso. 70 MP.
86-100	Burgués	Varias mudas de ropa, buena comida para una semana, un caballo, un baúl con equipo de viaje completo, incluyendo una pequeña bolsita con algunas piedras preciosas. 40 MO.

LUCRECIO

Capital: Du´Lucart.
Número de habitantes: 3.100.000+
Etnias principales: Aion (39%), asher (38%), vildianos (11%), tayahar (11%).
Forma de gobierno: Monarquía.
Idiomas: Latín.
Religión: Cristianismo, Hijos de Judas (minoritaria).
Nivel tecnológico: 5+.
Gentilicio: Lucrense.
Bandera: Un árbol en el centro con un lobo a sus pies con el sol a la derecha y la luna a la izquierda.
Nombres masculinos: Acke, Fredrick, Gerhard, Greger, Gustaf, Halsten, Jerjer, Klemens, Niklas, Patrik, Salomon, Sigfrid, Staffan, Tomas, Truls, Tyko.
Nombres femeninos: Agda, Annika, Britt, Britta, Charlotta, Emelie, Frida, Greta, Ingegärd, Lovisa, Marna, Mia, Pernilla, Sassa, Susasnn, Tova, Viveka.
Apellidos: Andersson, Bergqvist, Bergman, Dahl, Dhalberg, Hedlund, Holmberg, Ivarsson, Johansson, Karlsonn, Lindqvist, Lundberg, Nordin, Nyberg, Sandberg, Ström.

Ningún país del mundo ha cambiando tanto en un lapso tan corto de tiempo como Lucrecio. En menos de tres décadas el principado ha pasado de ser un lugar caótico, sumido en una profunda crisis económica y política, a convertirse en una de las naciones más adelantadas y prósperas de Gaïa. Todo esto se debe tan sólo a una persona: el enigmático príncipe Lucanor Giovanni.

Ahora mismo Lucrecio es el principado con mayores adelantos técnicos que existe, lo que se refleja en todos los aspectos de la vida del país. Sus sistemas de regadíos, su infraestructura médica, la arquitectura de sus ciudades, la recién erigida flotilla de zepelines... todos estos elementos hacen de él un lugar único en Gaïa. No en vano, algunos comparan el crecimiento de Lucrecio con el del propio Abel en sus mejores años de esplendor.

La nación es cálida, con multitud de ríos, zonas verdes y pequeñas montañas. Se encuentra en el centro de las cuatro mayores potencias: el Sacro Santo Imperio, los Estados Episcopales, la Alianza Azur y las Tierras de Al-Enneth. Esta posición estratégica es inigualable, ya que le permite usar su neutralidad para evitar que ningún conflicto pueda afectarle plenamente, pues si alguna agrupación le atacara, podría aliarse con cualquiera de las otras. Además, aunque sus ejércitos no son demasiado numerosos, gracias a la organización Wissenschaft el principado controla la mayor red de espías e influencia del mundo, lo que otorga a Lucanor un poder equivalente (en ocasiones, puede que mayor) al de cualquier otra potencia de Gaïa.

Los habitantes de la región viven en un ambiente de gran bienestar, que les hace ignorar completamente los acontecimientos que ocurren fuera de sus tierras. La ganadería, la agricultura y la manufactura son muy prósperas, aunque sin obsesionarse por incrementar la productividad como en Gabriel. Además, todas las calzadas que comunican sus ciudades están pavimentadas, lo que permite viajar entre ellas a gran velocidad. Las leyes rigen por igual para todos y la gente posee un elevado sentido del honor y del deber, sintiéndose orgullosa de vivir donde lo hace.

Lucanor posee un dominio absoluto del país. Desde su llegada, ha sustituido a toda la nobleza por individuos elegidos personalmente, que siguen cada una de sus indicaciones y planes al pie de la letra. De momento, nadie sabe con exactitud qué pretende el último descendiente de Zhorne Giovanni, pues ni ha declarado la independencia de Abel ni ha jurado lealtad al nuevo trono o a la Alianza Azur. Si Lucrecio es capaz o no de conservar esa aparente neutralidad, es algo que aún está por verse en el futuro.

Cultura y sociedad

La gente de Lucrecio apenas puede creer cómo han cambiado sus vidas en un periodo de tiempo tan corto. Tras corrupción, caos y pobreza, el mundo entero ha dado un vuelco para ellos en unas décadas. Ahora el desarrollo cultural del principado se halla muy por encima del de la mayoría de países; sus ciudades levantan bibliotecas y escuelas públicas a las que puede asistir todo el mundo gratuitamente. Quizás no estén tan enfocados hacia el conocimiento intelectual como en Ilmora, pero desde luego las enseñanzas impartidas tienen una finalidad mucho más práctica para la vida diaria. La mayor parte de los habitantes del país es aún de la "vieja escuela", quienes simplemente se esfuerzan en adaptarse a los cambios que les brindan los recientes adelantos. No obstante, la nueva generación ha crecido en modernas academias, aprendiendo cosas que sus padres ni siquiera hubieran podido imaginar. Esos jóvenes, atrevidos y emprendedores, son la verdadera fuerza del país, pues sus ideas avanzan acordes al rumbo que están tomando las cosas. El cristianismo es la religión oficial y la mayoría de sus habitantes mantienen arraigadas creencias, aunque cada vez más y más adolescentes consideran que ir todas las semanas puntualmente a la iglesia no es más que una pérdida de tiempo. Por supuesto, esto provoca serias fricciones con sus padres.

Realmente, existe una gran diferencia entre la vida en los pueblos y la capital, Du´Lucart. En ambientes rurales se respira la calma y todo está inmerso en una sensación de sosiego, como si el mundo avanzara lentamente y en completa paz. La gente es feliz, y no tiene complicaciones o problemas. Por el contrario, la vida en Du´Lucart es un verdadero bullicio, donde nada parece quedarse quieto más de un minuto. Cuando alguien ajeno al principado compara ambas formas de vida, no puede evitar quedarse con la sensación de que se ha adentrado en un mundo diferente.

Lucrecio ya no conserva una estructura feudal. Quedan pocos grandes castillos independientes y prácticamente la totalidad de la nobleza se reúne en las grandes ciudades. Todas las urbes, desde la más pequeña a la más grande, están regidas por un comendador elegido por el propio Lucanor, que tiene a su cargo un alcalde local, votado por los habitantes de cada comunidad.

Su situación geográfica, entre las cuatro potencias, y el carácter neutral que manifiesta, hace que sea visitada por multitud de viajeros, pero a veces hay cierta tensión entre estos por pertenecer a bloques diferentes. De cualquier manera, la gente le da la bienvenida a cualquiera, siempre y cuando no cause verdaderos problemas.

Afrontar lo sobrenatural

Aparentemente, la concepción de las fuerzas sobrenaturales en Lucrecio no difiere en nada de la que pudieran tener los habitantes de Abel u otras regiones del Imperio, si bien es cierto que los jóvenes del principado muestran una mente mucho más abierta a esos temas que sus mayores (aunque eso no significa que no las teman o desconfíen de ellas por igual).

El principado cuenta con un grupo especializado en ocuparse de casos de brujería, posesiones demoníacas y otros asuntos de índole sobrenatural, llamada Réquiem, el cual suple las funciones de la Inquisición en Lucrecio. La Iglesia ha mandado a algunos ejecutores a supervisar el trabajo de dicha organización, pero la mayoría han sido absorbidos por ella gracias a la influencia de Lucanor en las altas esferas eclesiásticas. Réquiem es excepcionalmente selectiva con sus pesquisas y, más que acabar indiscriminadamente con las fuerzas sobrenaturales, las ocultan al público. Sólo destruyen aquellas que son peligrosas para la humanidad.

Samael en Lucrecio

Cuando hubo acaparado todo el poder y Wissenschaft estaba en funcionamiento, Lucanor reunió a los Arcontes de Samael que actuaban en su territorio (secuestrando incluso a quienes no quisieron acudir a la cita, que despertaron estupefactos en una habitación desconocida). Ante la considerable sorpresa de los presentes, Lucanor se presentó personalmente en la sala y les aseguró que eran bienvenidos en el principado. De hecho, mientras permanecieran ocultos y no hicieran daño nadie, no tendrían que preocuparse por la Inquisición o por Tol Rauko. Para él, serían ciudadanos "oficiales". No obstante, también señaló que retribuiría diez veces cada una de sus acciones. Días más tarde, un miembro de Samael se alimentó del alma de un humano. Cuando, horas después, el asesino y nueve miembros más de la organización desaparecieron sin dejar rastro, los asistentes a la reunión comprendieron la terrible seriedad de aquellas crípticas palabras.

A los Ángeles Caídos no les gusta la situación (razón por la que siempre evitan visitar Lucrecio en persona), pero los seres sobrenaturales que residen en Lucrecio se sienten complacidos por el trato recibido (el cual, hasta la fecha, ha sido ejemplar). En ocasiones, las autoridades recurren en secreto a miembros de Samael para que les ayuden en investigaciones o casos relacionados con fuerzas sobrenaturales, por lo que no resulta imposible encontrar entre las fuerzas de Réquiem a algún que otro Sylvain, Daimah o incluso Duk´zarist. Por supuesto, todo se lleva en el más absoluto anonimato.

Historia de Lucrecio

Lucrecio nació como nación tras las Guerras de la Cruz, cuando el Apóstol Joshua de Zed unificó los pueblos locales que habían luchado bajo la bandera del Mesías. Lamentablemente, la corta vida de Joshua propició que el Reino Santo cayera pronto en continuas disputas por el poder entre las distintas casas nobles, que se prologaron hasta que los territorios fueron conquistados dos siglos y medio después por los ejércitos de Judas.

Durante la formación de Abel, tres de las principales casas nobles supervivientes buscaron el apoyo del Emperador para tomar el control de Lucrecio, pero únicamente deseaban el poder del floreciente Imperio para aplastar a sus enemigos y convertirse en una nación independiente. Dado que Zhorne no secundó a ninguna de ellas, pues estaba centrado en sus cruzadas norteñas, la Orden de Yehudah aprovechó la situación ofreciendo a la nobleza el poder que tanto ansiaba. En el año 231, meses después de que Yehudah tomara el control de Togarini y atacara Bellafonte, la familia Abendroth apareció comandando una vasta legión de monstruos y ángeles oscuros, lo que obligó a Abel a centrar también su atención en la zona. Tras una serie de cruentas pero fulminantes batallas, Lucrecio fue anexionado a la Corona imperial en el año 235, bajo la supervisión del duque Arlo Hadley, quien recibió el título y honores de príncipe.

Sin embargo, contra todo pronóstico, los siguientes siglos fueron tiempos caóticos para el principado, repletos de continuas luchas de poder entre la nobleza, grandes proyectos comerciales que nunca llegaron a despegar y asesinatos en las familias gobernantes que produjeron continuos cambios de príncipes. Todo este desenfreno y descontrol llegó a su máximo apogeo hace sólo cincuenta años, con el gobierno del corrupto príncipe Bruno Frey, hermano de la Emperatriz Lucrecia Frey y tío de Lucanor. Bruno se encontraba en la Corte Imperial durante el golpe de Estado de Elías Barbados, perdiendo la vida durante la conmoción.

Sería entonces cuando Lucanor, incapaz de acceder al trono de Abel, heredaría el título de príncipe de Lucrecio por legado de su difunta madre. La llegada del joven, quien apenas había cumplido quince años, fue una verdadera revolución. El joven demostró un talento sin igual para gobernar; depuso a casi todas las familias nobles, alteró el sistema de poderes y llevó al principado a una era de esplendor como no se había visto hasta entonces. Eso le granjeó muchos enemigos, que desaparecieron en extrañas circunstancias (aunque lo suficientemente claras como para que todo el mundo supiese que no se podía desafiar su poder). Por ello, en estos últimos años el país ha dado un verdadero vuelco, hasta convertirse en una verdadera potencia a respetar.

Los recientes acontecimientos del Imperio no han tenido ninguna repercusión en Lucrecio, pues hasta la fecha Lucanor no ha dado muestras de acercamiento hacia un bando u otro. Habrá que esperar algún tiempo para ver cuál será el rumbo que tomará el país.

Accidentes geográficos relevantes

Lucrecio, un lugar verde y de buen clima, se caracteriza por reunir una gran variedad de accidentes naturales. La mayoría de sus fronteras se encuentran delimitadas por bosques, mientras que la parte central del territorio está compuesta por grandes llanuras y montes.

Llanuras de Fuchs: A pesar de lo que su nombre pueda sugerir, las Llanuras de Fuchs presentan una enorme cantidad de colinas y montes bajos diseminados por doquier. Se trata de una amplia zona situada en la parte norte del principado, cuyo nombre se inspira en el gran número de zorros que viven en la región. Estos animales son inofensivos para el hombre, pero resultan un verdadero incordio para los centenares de granjeros que viven en las tranquilas aldeas.

Una leyenda dice que algunos de los zorros son en realidad espíritus inteligentes, algo muy semejante a las leyendas orientales sobre las Kitsunes.

Montes de Glockner: Al este de las Llanuras de Fuchs hay una ancha franja de colinas y bosquecillos, un lugar tranquilo donde se respira verdadera paz. Lo más característico de la zona son las fuertes corrientes de viento provenientes del Mar Interior, que a veces llegan a alcanzar una potencia muy elevada. Por suerte, las colinas protegen a los viajeros que usan los caminos entre ellas para viajar hasta Kushistán.

Bosque de Schaefer: En el norte de Lucrecio se encuentra el mayor bosque del principado y también una de sus zonas más peligrosas. Schaefer es un alta foresta de encinas, cipreses y otros árboles menos comunes. El lugar es un hervidero de animales salvajes y temibles depredadores, de entre los que se distinguen los temibles Yoürgoulat, una especie de salvajes osos pardos de enormes proporciones. Estas bestias son tan brutales que una sola de ellas puede acabar con una partida de caza entera, razón por la que las autoridades locales han puesto una buena recompensa por sus cabezas (sin contar el valor que tienen las pieles en el mercado).

A veces, muchos habitantes de Americh que tienen problemas en la ciudad se esconden en lo más profundo de la espesura hasta que se calmen los ánimos, puesto que a pocos perseguidores les gusta llevar sus rencillas hasta Lucrecio.

Líneas de vuelo en zepelín

Tan sólo dos meses después de la extraña desaparición de La Dama, el primer zepelín comercial de Gaïa, el príncipe Lucanor ha sorprendido al mundo entero creando cuatro líneas comerciales de zepelines. Su aparición ha supuesto una verdadera sorpresa y una nueva manera de entender los viajes, pues permite trasladarse a diversos confines de Gaïa en un tiempo récord.

Cada zepelín hace dos paradas en las capitales de diferentes principados, realizando una pausa aproximada de dos horas en cada una antes de regresar a Du´Lucart, donde se detiene un día entero para que los técnicos puedan revisar el aparato.

Hay dos tarifas, una normal y otra de lujo, que indica en qué ala del zepelín te hospedas. En realidad no hay mucha diferencia, ya que ambos pasajes son igualmente suntuosos, pero las habitaciones de la sección de lujo son individuales (al contrario que las otras, donde se hospedan cuatro personas por cuarto) y la comida es mucho mejor. Los habitantes reconocidos de Lucrecio tienen un descuento del 20% en los precios, y los niños menores de 13 años pagan la mitad. Los bebés están libres de todo cargo.

Para evitar sucesos similares a los de La Dama, los zepelines están protegidos por soldados de elite del principado, aunque en cada vuelo hay, además, un cuervo de Wissenschaft mezclado entre los pasajeros para obtener información y asegurar que no ocurra ningún incidente desagradable.

Línea del Ángel

Zepelín: Engelrazzer

Esta línea, sin duda la más utilizada hasta la fecha, une Du´Lucart con la capital del Sacro Santo Imperio y con Hausser en Ilmora. Es usada por muchos eruditos ilmorenses para viajar hasta Lucrecio y visitar la Gran Universidad, y nobles imperiales que desean dirigirse al sur evitando el peligro que puede suponer acercarse a las tierras de la Alianza. La línea tiene que evitar la Cordillera de Tol Jaegren, puesto que provoca extrañas alteraciones magnéticas que dificultan considerablemente el vuelo.

Du´Lucart - Arkángel	48 Horas	*150 / 700 MO*
Arkángel - Hausser	22 Horas	*80 / 300 MO*
Du´Lucart - Hausser	72 Horas	*200 / 800 MO*

Línea del Oro

Zepelín: Águila del Cielo

La Línea del Oro recibe ese nombre por comunicar con las capitales de los principados de la Costa de Comercio. El zepelín parte de Du´Lucart atravesando el Mar Interior y evitando sobrevolar Tol Rauko (por petición expresa de los templarios) hasta llegar a Chaville. Después, tras una breve pausa, toma dirección este hacia Markushias.

Du´Lucart - Chaville	56 Horas	*150 / 800 MO*
Chaville - Markushias	16 Horas	*100 / 400 MO*
Du´Lucart - Markushias	74 Horas	*220 / 1.000 MO*

Línea de la Alianza

Zepelín: Eisenber

La Línea de la Alianza ha sido hasta el momento muy problemática, puesto que el propio Matthew Gaul ha expresado su desconfianza por tener un barco sobrevolando las ciudades de Azur (incluso aunque él mismo la ha usado ya en un par de ocasiones). Su recorrido es el más corto, pues tarda un solo día en llegar hasta Ascani y algo menos en subir hasta Kaine.

Du´Lucart – Ascani	24 Horas	*80 / 300 MO*
Ascani - Kaine	16 Horas	*80 / 300 MO*
Du´Lucart - Kaine	32 Horas	*150 / 500 MO*

Línea Blanca

Zepelín: Valeriah

La Línea Blanca es la más atrevida de los las cuatro rutas aéreas de Lucrecio, ya que comunica con el Nuevo Continente. Viaja en línea recta hasta el Cabo de Bellafonte y luego cruza el Mar Blanco en dirección a Puerto Verau, la capital de Arabal. Desde allí, toma rumbo sur y sube hasta Magda, capital de Manterra.

Du´Lucart - Puerto Verau	96 Horas	*220 / 1.000 MO*
Puerto Verau - Magda	22 Horas	*100 / 350 MO*
Du´Lucart - Magda	114 Horas	*300 / 1.200 MO*

Bosque de Metzger: Metzger es un antiguo bosque de abetos muy frecuentado por cazadores y tramperos. Es tan denso y enrevesado que sólo personas expertas pueden atreverse a adentrarse en él sin temer perderse entre la espesura.

Desde hace menos de un año han empezado a sucederse extrañas desapariciones en Metzger, y los cuerpos de muchos cazadores, horriblemente descuartizados y sin una gota de sangre, son a veces descubiertos en las profundidades del bosque. Las autoridades culpan a un yoürgoulat extraviado, pero muchos tramperos expertos aseguran que esas heridas no tienen nada que ver con las marcas de un simple animal. No obstante, todo aquel que hace demasiadas preguntas o indagaciones desaparece también, por lo que se ha extendido el rumor entre algunos ancianos (los jóvenes se niegan a creer en supercherías) de que quizás se trate de una maldición.

La verdad que se oculta tras esos acontecimientos es que, recientemente, Wissenschaft ha instalado uno de sus laboratorios de investigación en Metzger, y la organización ha liberado a tres aterradoras bestias procesadas para espantar a la gente. La mayoría del bosque es seguro, pero aquellos que se acercan demasiado al laboratorio encuentran siempre un trágico y doloroso fin.

Montañas de Creix: Creix es un estrecho macizo montañoso en el sector meridional del principado. Hará menos de una década, un terrible terremoto afectó la firmeza de la zona, haciendo que algunas cúspides se resquebrajaran o incluso cayeran. Eso desveló importantes vetas de minerales pero, al mismo tiempo, dejó el macizo terriblemente inestable, y ahora el riesgo de desprendimientos es muy alto.

La Orden de Yehudah, que aún considera Lucrecio como una de sus posesiones, ha tenido que retirar sus efectivos en el principado hasta Creix, después de que la mayoría de sus agentes fueran masacrados por una fuerza desconocida (en realidad, cuervos de Wissenschaft). Han habilitado un complejo sistemas de grutas y ocultado allí su presencia usando sus capacidades sobrenaturales.

Río Turín: Este gran río nace en las Montañas de Creix y sube hacia el Mar Interior atravesando el principado. Lucanor ordenó levantar diversas presas y esclusas a lo largo de todo su recorrido, que permiten aprovechar mejor el agua a los asentamientos cercanos. Además de los diques, hace más de una década se construyó una larga desviación para acercar el agua hasta la ciudad de Du´Lucart. La Vereda del Agua, que así es como se llama, tardó más de quince años en ser terminada.


Berke
†Bendeck
Lago Verde
Kanon
†Kassia
Tierra de Cenizas
†Ferrant
Isla de Pálias
Trias
Khora
Terhel
Archipiélago de Forneo
Bosque de Schaefer
Pradera de los caídos
Veria
†Americh
†Raverna
Korin
†Malakai
Lenard
†Hirsch
Montes de Glockner
Llanuras de Fuchs
†Holzburg
†Keltia
Lucrecio
†La Gran Universidad
†Elisio
Bosque de Metzger
†Du'Lucart
†Haruma
†Krause
Sierras Blancas
Cantera de Lavín
Montañas de Creix
Río Turin
Ribera
Creixburg
†Puerto Misrech
Río Wideann
Cordillera de Reiz
†Medina del Monte
†Pylaia
Argos Llanoverde
Cuevas de Sália
Río Sierpe
†Bastionblanco
Laguna del Canto del Gallo
†Santa Clara
Valentia
†Serrano
Cordillera de Serra
†Basílica de Celes
Bosque de la Cruz
Paso de Veracruz
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Lugares de interés

La mayoría de ciudades y pueblos de Lucrecio son lugares tranquilos, aunque el principado posee lugares tan interesantes como la descomunal ciudad de Du´Lucart o la famosa Gran Universidad.

Keltia

(Ciudad, 12.000+ habitantes)

Keltia, que se levanta en un gran valle entre los Montes de Glockner, es uno de los lugares más ensoñadores y melancólicos del principado. Esta hermosa comunidad ha recibido el nombre de La Ciudad de los Molinos, pues tanto sus calles como alrededores están colmados por molinos de viento. Así pues, centenares de ellos pueden verse sobre los montes circundantes desde kilómetros a la redonda, con sus aspas siempre en continuo movimiento. La mayoría no tienen aparente utilidad, y para la gente no son más que adornos del onírico paisaje.

La ciudad es un lugar tranquilo, famoso por sus buenos panes y pasteles. Desde hace años, no ha sucedido nada relevante en ella, y sus habitantes se han acostumbrado a vivir en completa armonía, separados del ajetreo de otras urbes. Su alcalde es Beltren Caprid (Novel Nv 1, ♂) un anciano afable y tranquilo al que todo el mundo quiere.

A pesar de esta supuesta serenidad, Keltia esconde el mayor laboratorio de investigación y desarrollo de Wissenschaft. Se trata de un kilométrico complejo, construido en las profundidades de la tierra aprovechando unas enormes grutas naturales. Allí, centenares de personas realizan a diario toda clase de experimentos, inclusive aquellos más peligrosos que la organización no puede permitirse probar en las instalaciones de Du´Lucard o de la Gran Universidad. Se especializan en el desarrollo de armas y otros estudios similares basados en las Logias Perdidas. Su mayor logro ha sido la reciente creación las primeras exoarmaduras tecnomágicas basadas en la ciencia de Sólomon, los Gears, que se encuentran en fase de prueba en estos precisos momentos. El laboratorio goza de las mejores sofisticaciones técnicas de Gaïa en materia de seguridad, y es protegido por una escuadra entera de cuervos. Irónicamente, el complejo obtiene la energía de los molinos de la ciudad.

Reist Ebersbacher (Novel Nv 9, ♂), uno de los principales desarrolladores de Wissenschaft, es el verdadero poder en la ciudad. Antes de entrar en la organización, Reist era un investigador tan brillante y atrevido que la Iglesia consideró sus estudios como brujería, y ordenó a la Inquisición acabar con él. Lucanor consiguió salvarle de las mismas llamas, y desde entonces Reist siente verdadera devoción hacia él y todo lo que representa. Desgraciadamente, sufrió terribles quemaduras, lo que le obliga a cubrir su cuerpo y su rostro con vendas. Reist siempre va acompañado por una joven Sylvain llamada Valis Ul Del Vilfain (Guerrera convocadora Nv 7, ♀, Sylvain), una ex agente de Samael que actúa como su protectora y amante.

La Gran Universidad

(Edificación, 800+ habitantes)

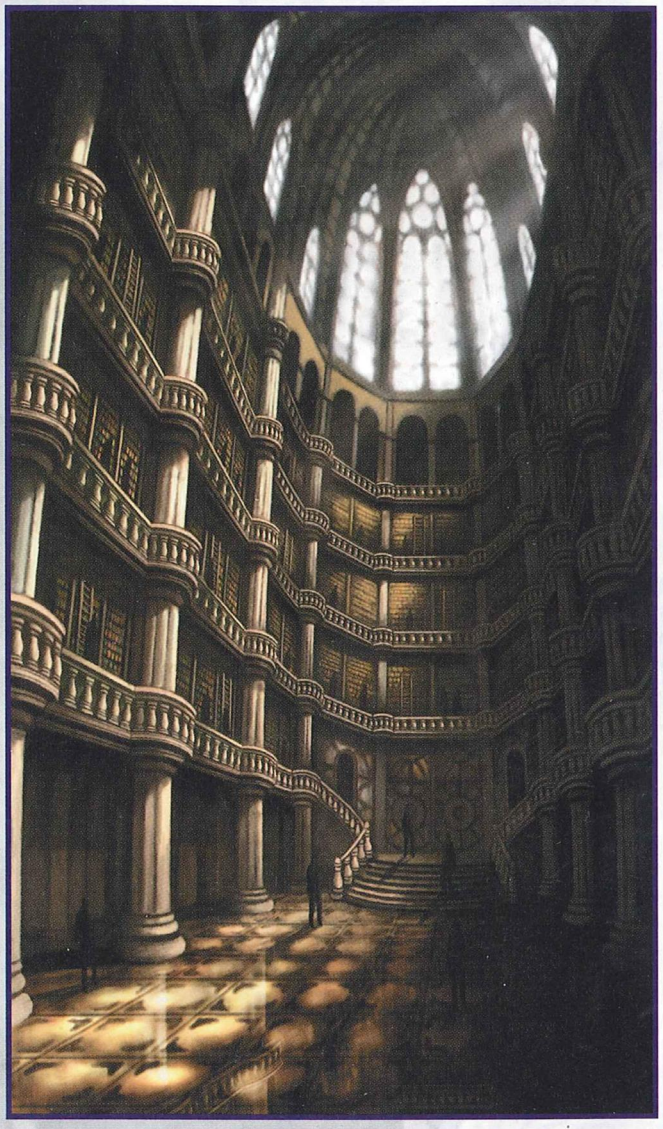
La Gran Universidad de Lucrecio es conocida por ser el centro de estudios más importante de Gaïa. Se trata de una monumental mansión de seis plantas, diseñada y construida por el propio Lucanor, con el fin de que sea una academia para jóvenes promesas de todos los rincones del mundo. Está ubicada en mitad de las Llanuras de Fuchs, a unos cuantos kilómetros al oeste de la capital. La universidad tiene varias alas; una para las aulas, otra para los experimentos, dormitorios y, finalmente, una zona de recreo. Contiene además la mayor biblioteca de Gaïa (alrededor de medio millón de volúmenes), en la que se incluyen infinidad de libros que la Inquisición ha considerado heréticos o perniciosos.

Hay dos clases de alumnos: los hijos de ricos nobles y burgueses, que sus padres envían pagando importantísimas sumas de dinero, y aquellos que reciben una beca oficial patrocinada por el propio principado. La preselección es muy dura, y únicamente aquellos con algo de talento pueden entrar, al margen del poder o la categoría de sus familias. Naturalmente, los profesores están a la altura de las expectativas: sólo los mejores maestros son contratados. Las visitas son infrecuentes, hasta para los familiares de los estudiantes, pero con un permiso especial del rector es posible tener un limitado acceso a la biblioteca.

Clandestinamente, el edificio es también la principal base de operaciones de Wissenschaft, donde la organización lleva a cabo sus experimentos más importantes. Todos se efectúan en unas grandes instalaciones subterráneas secretas a las que alumnos y visitantes no tienen acceso. Además, es el lugar ideal para reclutar a nuevos talentos, ya que varios miembros de esta sociedad trabajan también como profesores y mantienen una mirada atenta sobre los estudiantes que destacan especialmente.

La Gran Universidad está custodiada por un pequeño cuerpo de guardias, en su mayoría cuervos, que se aseguran de que no ocurra ningún imprevisto o accedan intrusos. Las instalaciones inferiores tienen una protección muy superior, especialmente cuando el príncipe Lucanor (que ha impartido alguna que otra clase excepcional) las visita.

La rectora de la universidad es Meridian Kappel (Novel Nv 7, ♀), una Nephilim Sylvain que ha logrado recuperar parte de los conocimientos y recuerdos de su vida anterior, en la que también era una erudita. Idolatra a Lucanor, y lleva mucho tiempo tan enamorada de él como de la ciencia (en ese orden).



Ilustrado por Raúl Rosell

Krause

(Pueblo, 4.000+ habitantes)

Krause constituye el perfecto ejemplo de paz y tranquilidad que se respira en los pueblos del principado. Es una gran comunidad rural y ganadera, que surte de productos naturales a Du´Lucart usando el río Turín como transporte. Sus habitantes llevan más de un siglo sin tener las más mínima relación con organizaciones ocultas, fuerzas sobrenaturales o nada que no sea la rutina diaria de sus vidas. Sorprendentemente, puede que sea uno de los pocos lugares del mundo del que se puede decir algo así.

Lucanor Giovanni Frey

Lucanor, el enigmático príncipe de Lucrecio y último heredero de la estirpe de los Giovanni, es sin duda una de las figuras más controvertidas de Gaïa.

Es hijo del Sacro Santo Emperador Lascar, quien estranguló a su propia esposa para evitar que diera a luz al primogénito imperial. Por suerte el bebé sobrevivió y, contra todo pronostico, empezó a crecer fuerte y saludable. Dado que ni siquiera el Emperador podía derramar la sangre de su descendencia, cuando acababa de cumplir cinco años, el niño fue encerrado en un extraño complejo que su padre ordenó construir. Se trataba de un laberinto donde permanecería cautivo y en completa soledad por el resto de su existencia. Aun así, cuando sólo tenía nueve años, Lucanor se las apañó para escapar de la prisión, resolviendo todos los acertijos y dificultades que las mejores mentes del Imperio habían diseñado para encerrarlo.

Por aquel entonces, había pasado cuatro años de su vida sin ver u oír a ningún otro ser humano.

Calmado y en silencio, caminó por el castillo imperial medio desnudo, observándolo todo con sumo detenimiento ante muchas sorprendidas miradas. Ni una sola persona supo qué hacer o se atrevió a detenerle. Al encontrarse con su padre, este le miró con desprecio y dijo: "*La sangre mejora con el tiempo. Has tardado mucho menos de lo que esperaba*".

Un año después, cuando el Señor de la Guerra Elías inició su golpe de Estado para acabar con las depravaciones de Lascar y poner a Lucanor en el poder, el Emperador indujo a su hijo a ensartarle con el Legislador de Zhorne. De aquel modo, el niño quedó condenado por haber derramado la sangre imperial, perdiendo así su derecho al trono. Incapaz de actuar contra el chiquillo, Elías le concedió el título de príncipe de Lucrecio, enviándolo lejos mientras trataba de poner orden en el Imperio. Así pues, Lucanor se trasladó a Ilmora, donde en sólo tres años se doctoró en Filosofía y Ciencias, superando con creces a todos sus maestros. Justo cuando pensaba que no le quedaba nada más por aprender, conoció al profesor Loctus Khan Schwarzwald, que se convirtió en su tutor privado. Tras pasar tiempo desarrollando multitud de investigaciones y proyectos, viajó a Lucrecio junto a Schwarzwald, donde inició profundos cambios. No dudó en acabar con todo aquello que supusiera un peligro o una amenaza para sus decisiones, hasta obtener un poder absoluto en el principado. A partir de ese momento, su historia se sume en las sombras y el misterio. Durante las siguientes décadas realizó muchos viajes a distintos parajes de Gaïa, fundó Wissenschaft y extendió sutilmente su poder por todas partes. También se encontró con la mujer que años más tarde se convertiría en Sumo Arzobispo, Eljared, de quien obtuvo una de las treinta piezas de metal negro de Sólomon con la que podría completar El Proceso, un proyecto que había iniciado años atrás con Schwarzwald.

Lucanor Giovanni (Novel ¿Nv 16?, ♂ ¿humano?) es un enigma para todo el mundo. Frío, calculador, metódico... pero al mismo tiempo absolutamente impredecible. Parecer ser joven, con una corta melena negra y una cuidada perilla, aunque como todos los miembros de la estirpe Giovanni envejece a un ritmo particularmente lento; pese a que acaba de cumplir los cuarenta y dos años, no aparenta ni siquiera los treinta. Hay algo inusual en su presencia, una extraña aura que provoca, o bien un absoluto terror, o una profunda fascinación en todo aquel que le mira. Es tranquilo, incluso agradable, y suele expresarse calmadamente, creando con sus frases tantas incógnitas como las que resuelve. Nada le hace perder la serenidad, irrita o parece atormentarle; puede hablar de la muerte de miles de personas con la misma aparente indiferencia con la que toma un té. Por ello hay quien ha llegado a tacharlo de amoral, o incluso de malvado. No obstante, no se mueve por otra ética más que la suya propia, una moral que la gente convencional es incapaz de comprender. Clasificarle como alguien bueno o malo depende sólo de cuál de sus facetas quieras mirar.

Lucanor está dotado de capacidades que escapan a la lógica y a la comprensión. Muy posiblemente, es la mente más brillante de su era; puede que incluso de toda la historia. Es capaz de prever lo imprevisible, de sacar deducciones precisas basándose únicamente en su intuición y de aprovechar cualquier resultado o suceso a su favor. A veces, cuando algo parece estar saliéndole mal, sus subordinados descubren estupefactos que todo no era más que un plan a gran escala perfectamente trazado por él. Pero quizás su característica más inhumana es su capacidad de adaptarse a cualquier circunstancia y dominar cualquier materia en apenas minutos u horas, lo que le permite superar a los mejores maestros dedicándole sólo un poco de su atención. Tanto es así, que incluso desagradándole la esgrima y el combate (ha practicado dos o tres veces en toda su vida), es uno de los mejores maestros del mundo.

Sus objetivos son un verdadero misterio, puede que incluso para él mismo. Todo aquel que está lo suficientemente cerca de él y se ha atrevido a preguntarle qué es lo que se propone, ha obtenido siempre la misma enigmática respuesta: "*Una vez tuve un sueño... y ese sueño vale toda la sangre que he dejado atrás y los miles de cadáveres que en el futuro pisotearé en mi camino*".



Ilustrado por Wen Yu Li

Aunque la mayoría de personas opinan que es un fanático de la ciencia, Lucanor no le da a la tecnología más importancia de la debida. Para el príncipe, el conocimiento no es una meta en sí mismo, sino un medio para conseguir sus fines. A ese respecto es un hombre muy pragmático; él no concibe el conocer por conocer, si algo no tiene un fin o uso determinado, no hay razón para que tal cosa exista.

Lucanor es, posiblemente, una de las únicas personas en Gaïa que parece ser consciente de la presencia de los poderes en la sombra, cuya mera manifestación le resulta, como poco, molesta. A sabiendas de que ni él ni su organización son rivales para ellos en su actual estado, no le importaría absorber otras sociedades secretas, como Sol Negro o Samael, antes de poner en marcha algo que no tenga vuelta atrás. En realidad, supone que ni aun así sería capaz de detenerles, y que si quiere lograr sus fines, deberá ir mucho más lejos de lo que ha ido ningún otro hombre o mortal.

A pesar de su aparente pasividad durante los últimos años, Lucanor no ha dejado de moverse y actuar. Ha puesto en marcha numerosos proyectos, muchos de los cuales siguen activos de un modo u otro. Se ha convertido en un pilar fundamental para el destino de Gaïa y, a pesar de que sus verdaderos objetivos siguen siendo un misterio, cada una de sus acciones suele traer aparejados cambios que pueden suponer un vuelco en la historia.

Daaku

Durante uno de sus viajes a Nanwe, Lucanor encontró una cría de pantera negra que acababa de perder a sus padres. Ante la atónita mirada de los cazadores, que no supieron cómo reaccionar, el hombre oscuro se acercó a ella y la recogió. Si únicamente quería usarla para sus experimentos o realmente sintió pena por ella, nadie lo ha sabido jamás. Fuese como fuese, Lucanor le puso el nombre de Daaku y la cuidó personalmente, acostumbrándose a llevarla consigo a todas partes.

Durante el periodo en el que desarrolló la segunda etapa del Proceso, Lucanor sometió a Daaku al experimento en su máximo grado. El resultado fue el nacimiento del procesado más poderoso creado hasta la fecha, a excepción del propio Schwarzwald. De hecho, su éxito fue tal que nunca ha sido capaz de recrearlo.

Completamente renacida, Daaku posee unas capacidades aterradoras, más propias de un semidiós que de una criatura mortal. Para medir sus poderes, Lucanor la enfrentó a diez Hecatondies; la pantera los destruyó a todos en cuestión de segundos. No sólo posee una velocidad y una fuerza incomparables, sino que además puede transformarse cuando recibe una herida para incrementar sus poderes. Al menos en apariencia, esta capacidad la vuelve virtualmente inmortal, ya que cada vez que muere, evoluciona hacia una forma más poderosa, que conserva hasta destruir cualquier amenaza.

Daaku es increíblemente inteligente, tanto como un ser humano. Ama a su dueño por encima de todas las cosas y haría lo que fuera por él. Jamás se separa de su lado, convirtiéndose en el más aterrador y efectivo guardián del príncipe de Lucrecio.

Puerto Misrech

(Ciudad, 34.000+ habitantes)

Misrech es un importante puerto comercial de Lucrecio, que acapara la mayoría de las transacciones del Océano Calistis y las mercancías procedentes del Nuevo Continente. La arquitectura de la ciudad es muy antigua, pero la mayoría de edificios de la zona de los muelles ha sido reconstruida siguiendo el estilo de Du´Lucart, por lo que tiene un aspecto mucho más moderno. Siendo el núcleo mercantil más valioso del principado, Misrech está siempre en continuo movimiento, y casi un centenar de barcos entran y salen a diario de sus muelles. Sol Negro organiza sus transacciones en Lucrecio desde este puerto, aunque todos sus movimientos son espiados por el comendador de la ciudad, el barón Akërman (Paladín oscuro Nv 6, ♂).

Por el gran número de visitantes procedentes de los Estados Episcopales que recibe y su proximidad con El Dominio, la gente es más religiosa que en otros lugares, lo que causa cierta tensión con los jóvenes y adolescentes, a los que sus padres tachan de carecer de verdadera fe.

Holzburg

(Pueblo fantasma, sin habitantes)

Holzburg era hasta hace poco un solitario pueblo de unos quinientos habitantes, situado a las afueras del bosque de Metzger.

Hace escasamente unas semanas, la aldea fue atacada por un procesado fugitivo llamado 13, una criatura violenta y extremadamente poderosa que arrasó el pueblo sin dejar ni un solo superviviente. 13 fue severamente dañado al escapar de Wissenschaft, por lo que anida temporalmente en Holzburg a la espera de recuperar fuerzas y poder buscar a otros procesados para alimentarse. Además de tener capacidades físicas aterradoras, una de sus habilidades experimentales es la de crear pequeños parásitos que anidan en los cuerpos muertos, así que ha usado a sus víctimas para crear una pequeña horda de monstruosidades mutantes que le protejan.

Hasta el momento, todos los viajeros que han llegado hasta Holzburg han encontrado el pueblo vacío, sólo para merecer el mismo destino que el resto de sus habitantes. Wissenschaft ha organizado una partida de búsqueda, pero gracias a las capacidades de indetección de 13, aún no ha logrado localizarlo.

Malakai

(Metrópolis, 67.000+ habitantes)

La segunda mayor ciudad del principado, Malakai, es considerada como una versión reducida de la capital. Tiene un núcleo central de grandes bloques de edificios (erigidos sobre el antiguo casco viejo), rodeados a su vez por miles de casas bajas construidas al estilo tradicional. Malakai se halla en el centro de las Llanuras de Fuchs, desde donde controla la mayoría de transacciones y envíos en dirección a la Alianza y al Imperio. En sus calles es frecuente encontrar a componentes de ambas facciones, lo que ha producido más de un enfrentamiento serio.

Malakai acoge una pequeña fortaleza que pertenece a Tol Rauko (la única en el principado), como muestra de la voluntad de Lucanor de mantener una estrecha relación con los templarios.

Hirsch

(Pueblo, 2.200+ habitantes)

Hirsch es un pequeño pueblo de las Llanuras de Fuchs, ubicado en la falda de una gran colina. La aldea está construida siguiendo la elevación del monte, ocasionando que se dé un enorme desnivel entre cada casa. En lo alto de la colina hay una gran mansión, teóricamente vacía desde hace más de dos décadas, puesto que el noble que vivía allí desapareció tras conspirar en el asesinato de Lucanor. No obstante, desde hace un tiempo, parece que alguna clase de fuerza desconocida se ha instalado en ella. Los aldeanos hablan de un fantasma, pero sea lo que sea, el poder existencial que demuestra es demasiado elevado para tratarse de un mero espectro. Como muestra de ello, se ha producido una gran disrupción entre el mundo real y la Vigilia. Muy probablemente, la casa sea la única puerta de entrada al reflejo de Hirsch, pero hasta ahora nadie ha llegado hasta allí.

Hace poco, la aldea quedó severamente dañada por un enfrentamiento entre un grupo de Altos Inquisidores y el Cónclave, que hizo arder una gran parte de las casas. En estos momentos, se encuentra en proceso de reconstrucción.



Un mercado de Du´Lucart

Du´Lucart

(Metrópolis, 824.000+ habitantes)

Du´Lucart es la imagen del cambio del principado. La capital, antiguamente llamada Neustadt, se ha desarrollado tanto en los últimos veinte años que hasta sus habitantes son incapaces de reconocerla. Desde la llegada de Lucanor al poder, se introdujeron enormes novedades en la arquitectura y la infraestructura urbana, que han hecho de ella una de las ciudades más modernas de Gaïa. En sólo dos décadas la población se multiplicó por diez, debido tanto al elevado índice de natalidad (el principado ofrece grandes ayudas a las familias numerosas) como al gran número de inmigrantes llegados de otras ciudades o países. Únicamente Arkángel, durante los años de la creación del Imperio, experimentó un crecimiento similar.

Conserva intacta la estructura de la vieja ciudad (llamada ahora "los suburbios de Neustadt" o barrio antiguo, la zona más oscura de la actual urbe), pero el resto de Du´Lucart ha sufrido un visible cambio. Pavimento en todas y cada una de sus calles, hospitales, escuelas, alcantarillado, alumbrado artificial y su mayor modernidad arquitectónica: la incorporación de bloques de viviendas de varios pisos. Estos edificios no son algo nuevo en Gaïa (tanto Arkángel como Kaine llevan algo más de un siglo usándolos), pero la numerosidad e importancia que adquieren aquí no tiene par. La mayoría no son demasiado elevados (lo más habitual es que tengan entre cuatro y seis alturas), aunque algunos de ellos en el nuevo centro urbano rompen esta norma, levantándose hasta más de diez alturas. Eso confiere a Du´Lucard la impresión de ser muy alta, ya que hay calles desde donde sólo puede verse una pequeña franja de cielo. La ciudad no tiene grandes monumentos, pero sí edificios enormes y representativos, como el Palacio de Comercio, un gigantesco edificio lleno de bazares y negocios, o el Puerto Aéreo, desde donde salen los zepelines del principado.

El príncipe Lucanor Giovanni dirige personalmente la ciudad desde el castillo de Larcs, que él mismo ha diseñado, aunque pasa poco tiempo aquí. La fortaleza, erigida en el centro de un gran parque natural a las afueras de Du´Lucart, es un lugar calmado y sosegado donde no se respira el bullicio del núcleo urbano. Un ala entera de Larcs pertenece a Wissenschaft, donde el príncipe en persona ha llevado a cabo numerosos experimentos.

En el pasado, Neustadt contenía un nodo menor de magia, lo que atrae a multitud de seres sobrenaturales hasta la ciudad. Muchos de ellos pertenecen a Samael y se ocultan entre la gente sin causar daños o problemas, pero otros son monstruosidades que se alimentan de la esencia o la vida de personas, provocando un considerable número de muertes. Con el enorme crecimiento de la población estos homicidios suelen pasar desapercibidos, pero Réquiem se dedica a destruir a esos asesinos sobrenaturales con la misma presteza con la que ocultan su existencia.

OTRAS POBLACIONES: *Lenard, Korin, Creixburg.*

Tramas

Como uno de los lugares más modernos de Gaïa, Lucrecio es un principado muy interesante para centrar una partida. Para empezar, Du´Lucart es un lugar ideal para intrigas detectivescas, y los personajes podrían perfectamente trabajar para Réquiem resolviendo casos relacionados con fuerzas sobrenaturales. Tampoco hay que olvidar que los experimentos de Wissenschaft son una gran fuente de ideas; desde criaturas que han escapado de los laboratorios a las más variadas pruebas de campo.

Ilustrado por Salvador Espín

Desaparecido: Hanna Syl (Novel Nv 1, ♀) es hija de uno de los médicos más prestigiosos de Du´Lucart. Hace pocas semanas su padre desapareció y, desde entonces, ella ha intentado encontrarlo sin cesar. Lo malo es que, cada vez que descubre alguna pista, ocurre algún infortunado incidente (se quema una casa, se pierden archivos, alguien sufre un accidente...) y pierde todo el rastro. Las autoridades ya han dado el caso por cerrado y declarado oficialmente al doctor como fallecido, pero Hanna no va a rendirse tan fácilmente. Podría contratar a los personajes para que la ayudaran a buscar a su padre (ella no piensa quedarse al margen) y averigüen qué ha ocurrido con él.

Lo cierto es que el doctor ha sido secuestrado por Wissenschaft, pues sus recientes estudios y descubrimientos sobre la circulación de la sangre podrían ayudar en el desarrollo del Proceso. Este está colaborando con ellos, aunque sólo a cambio de la promesa de que a su hija no le ocurra nada (razón por la que los sucesos acaecen alrededor de la joven, pero sin afectarle a ella directamente). En principio, Wissenschaft no tiene intención de que nadie salga herido ni sufra otros males, pero si los personajes se allegan a descubrir algo importante, no dudará en hacerles desaparecer para siempre.

Sombras en el callejón: Una noche, mientras caminan por una calle solitaria de Du´Lucart, los personajes verán cómo un grupo de criaturas sombrías están atacando a una joven que, para su sorpresa, se defiende usando magia. Dado que la chica lleva aparentemente las de perder, es posible que traten de ayudarla contra las sombras, en cuyo caso, una vez destruidas, contemplarán cómo una insustancial forma sombría, ataviada con una gabardina, desaparece en las tinieblas. En ese momento, un numeroso grupo de soldados se acerca a la zona, por lo que la joven les pedirá que la sigan por las callejuelas sin ofrecerles más explicación que la de que se encuentran en peligro. Una vez a salvo les dará las gracias, presentándose como Talia Ul Del Valiel (Ilusionista Nv 4, ♀, Sylvain), y dirá pertenecer a Réquiem, las fuerzas de investigación sobrenatural de Lucrecio. Por supuesto, tratará de ocultar su condición de Sylvain, salvo si ellos mismos han usado poderes excepcionales en el combate. Tras pedirles perdón por haberles involucrado, les explicará que su perseguidor pertenece a la misma organización, donde la acusan de un crimen que no ha cometido. Ella sospecha que todo es un plan de un miembro de Samael, organización a la que también pertenece, pero no tiene pruebas de ello. Les rogará que la ayuden, ya que incluso con su poder, esto le viene demasiado grande.

Talia tiene razón en parte; algunos agentes de Samael están realmente involucrados, pues tratan de romper la relación que su organización tiene con Réquiem.

Cualquier tiempo pasado: Durante el último año ha surgido una curiosa comunidad en el principado. Se hacen llamar los Tradicionalistas de Reeja, y defienden la vuelta a los valores y costumbres de la vida tradicional frente a la corrupción de la ciencia. Rechazan cualquier tipo de avance, bien tecnológico, como las armas de pólvora o las nuevas líneas de zepelines, o bien científico, como el tratamiento y síntesis de plantas medicinales. Comenzaron siendo poco más que una decena de seguidores de Larco Reeja, su líder, pero en la actualidad superan los doscientos miembros.

En sus inicios se limitaban a dar charlas en las plazas, donde montaban puestos de alimentos recién cultivados y de ropa tejida a mano sin tintar; sin embargo, en los últimos meses ha habido ciertos problemas con algunas discusiones subidas de tono entre los Tradicionalistas y algunos estudiosos. Nunca iban más allá de unos cuantos gritos o insultos, pero hace dos semanas que han empezado a aparecer muertos varios ilustres científicos. Las autoridades sospechan de los Tradicionalistas, pero no quieren llevar a cabo ninguna acción hasta tener pruebas concluyentes; mientras, estos niegan totalmente cualquier relación con los crímenes, pues afirman ser completamente pacifistas. Un portavoz de Reeja, ya que este nunca se muestra directamente en público, descarga todas las culpas en algún loco que odie tanto sus ideales como para provocar a la sociedad en su contra.

La familia de uno de los difuntos piensa que las autoridades están siendo demasiado blandas con este caso, y contratarán a los personajes como agentes privados para que se ocupen de su resolución. Al principio los indicios parecen indicar que, tal y como todo el mundo sospecha, los seguidores de Reeja son los culpables, pero todo dará un giro insospechado cuando los personajes descubran que no es la guardia de la ciudad la que se ocupa de resolver el caso, sino un equipo de Réquiem.

Arquetipos genéricos de Lucrecio

A continuación se expone un prototipo de un licenciado universiatario de Lucrecio. Esta ficha ha sido compuesta sin atender a sus Puntos de Creación.

Diplomado universitario

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 50; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 10; **HE** 30; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 5 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 8 VOL: 6 POD: 5
Habilidades: Nadar 10, Estilo 25, Persuasión 55, Venenos 30, Advertir 35, Buscar 55, Animales 50, Ciencia 80, Herbolaria 50, Historia 50, Medicina 30, Memorizar 50.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Atletismo +10, Montar +10, Advertir +10, Ciencia +10, Historia +10, Memorizar +10. Herbolaria +10, Animales +10.

Clase alta / Alta burguesía: Atletismo +10, Montar +10, Persuasión +10, Advertir +10, Ciencia +10, Historia +10, Memorizar +10, Arte o Música +10.

Tabla 25: Lucrecio

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-15	Clase baja	La ropa puesta, comida para varios días, algunos objetos personales. 5 MC.
16-80	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, algunos objetos personales y un equipo de viaje bastante completo. 1 MO.
81-100	Clase alta	Varias mudas de ropa, buena comida para más de una semana, un arma y una armadura ligera, la mayoría de objetos personales y de viaje que se usan habitualmente. 15 MO.
Priv.	*Alta burguesía*	*Abundante ropa variada y de calidad, comida excelente para más de una semana, un purasangre o montura equivalente, un par de billetes para alguna de las líneas de zepelín, un buen arma y una armadura ligera o media, equipo variado tanto habitual como poco frecuente (que puede incluir algunos elementos técnicos o científicos de última generación). 700 MO.*

KASHMIR

Capital: Khon Thani.
Número de habitantes: 1.200.000+
Etnias principales: Kwa (93%), asher (4%), daevar (3%).
Forma de gobierno: En disputa.
Idiomas: Sheeham, latín (sólo en la capital).
Religión: Ninguna predominante (en su mayoría diferentes costumbres tribales).
Nivel tecnológico: 1.
Gentilicio: Kashmita.
Bandera: La sabana con un sol poniéndose y un cielo de estrellas.
Nombres masculinos: Ajuma, Bokhani, Chalis, Chuma, Jadili, Kalume, Kinara, Kipchumba, Kokaji, Mwai, Nelion, Oginga, Osano, Salif, Wambua, Waweru.
Nombres femeninos: Chanya, Eddah, Fodeba, Jebet, Kaaria, Kalititi, Loiyan, Mansa, Meja, Modiba, Muthoni, Nigesa, Njoki, Soila, Sundiata, Tekla.
Apellidos: Akii-Bua, Baiya, Gupta, Karai, Ketter, Kosgei, Maina, Muhavi, Ngotho, Nyugi, Odoyo, Rono, Shah, Sheikh, Theuri, Wekessa, Zaman.

Tras el desierto de Salazar se encuentra Kashmir, un lugar salvaje que hasta hace muy poco ha estado apartado de intrigas o problemas políticos. Está compuesto por montañas, terrenos pedregosos y zonas áridas, que se convierten poco a poco en grandes sabanas de hierba alta. Lo atraviesan cinco colosales ríos, que dividen la región en las llamadas Seis Llanuras.

Kashmir no es un país rico. Aunque atesora grandes recursos minerales de hierro y plata, hasta la fecha nunca han sido verdaderamente explotados. Simplemente, sus habitantes carecen de interés por hacerlo. El único núcleo económico ha sido siempre su capital, el puerto de Khon Thami, que comercia con diversos productos por el Mar Interior. Disperso en pequeños poblados a lo largo de las Seis Llanuras, el país nunca ha tenido más ejército que los cazadores y guerreros propios de cada tribu. La única presencia militar provenía de las tropas del Señor de la Guerra Matthew Gaul y de sus fortalezas en la costa.

Hasta hace poco, Khasmir ha sido regida por el Señor de las Llanuras, un gobernante elegido por los seis altos caciques de cada una de las grandes sabanas, al que el Emperador otorgaba la consideración de príncipe. Su verdadero poder consistía en lidiar entre las decisiones de los otros señores, y su palabra como juez era absoluta.

La última Señora de las Llanuras ha sido la joven Kaoni Ulyana quien, sólo unas semanas después de declarar su independencia del Imperio, ha sido depuesta por Dandalion, Árbitro de Azur, aprovechando la presencia de sus tropas en el principado. Eso ha sumido al país en un inesperado conflicto, llevando al hasta entonces tranquilo país la sombra de la guerra.

Cultura y sociedad

Kashmir es una tierra salvaje a la que la civilización occidental apenas ha llegado. Sus habitantes viven entre las altas hierbas de la sabana como cazadores, ganaderos y pescadores, despreocupados de cualquier otra cosa que no sea el día a día. La gente está separada en multitud de tribus, diferenciadas entre sí por sus particularidades culturales, pero unidas por una tradición común. La división más clara es la que recoge el principado en los Seis Pueblos, los cuales reúnen a los aldeanos de cada una de las llanuras.

Los habitantes de Kashmir no tienen escuelas ni más maestros que sus propios padres, de quienes los niños aprenden todo lo que les hace falta para vivir. Crecen imitando a sus progenitores y, cuando alcanzan la mayoría de edad (habitualmente los trece años), suelen dedicarse a lo mismo que ellos. Sus gentes demuestran un enorme sentido de grupo y un gran deseo de libertad, y no temen luchar o morir por ello. Carecen de arraigadas creencias religiosas, y por más que sacerdotes ambulantes tratan de cristianizarles, son pocos los que realmente se han afiliado a la Iglesia. La mayoría habla el viejo idioma de la región, el sheeham, pero gracias a la influencia de Khon Thami, donde el latín impera como lengua principal, este idioma se ha extendido también entre la mayor parte de las tribus.

La caza es el elemento primordial de la vida en Kashmir. Todo el mundo, sin importar su edad o sexo, tiene que aprender a tratar con los peligrosos animales de la sabana. Esta habilidad es muy valorada, y los mejores cazadores suelen ser héroes para su gente. Es una vieja tradición pintarse la cara y el cuerpo antes de las grandes cacerías, marcándose con los símbolos de antiguos trofeos conseguidos.

Hasta hace poco, Kashmir era un lugar muy visitado por nobles de otros principados, quienes eran atraídos a la sabana en busca de la emoción de la caza.

Afrontar lo sobrenatural

Si un nativo de Kashmir se encuentra cara a cara con alguien dotado de poderes sobrenaturales, probablemente se asustará, y no porque sus creencias se lo digan, sino simplemente porque no está acostumbrado a verlos. Por lo general, todos los cazadores han oído hablar de espíritus, fuerzas sobrenaturales y animales mitológicos, aunque para ellos no son más que leyendas o historias que no han tenido nunca la capacidad de afrontar. De ese modo, la gente responderá inicialmente con algo de aprensión, pero no tendrían problemas en aceptar a personas "especiales" una vez que se acostumbren a ellas.

Sólo los que viven en Khon Thami se comportarían como cualquier otro habitante del Imperio.

Historia de Kashmir

Kashmir nunca fue considerado un país antes de la fundación del Imperio. En épocas antiguas, sus gentes ya vivían de un modo muy parecido a como lo hacen en la actualidad: cazando en las extensas y peligrosas tierras de la sabana. Apartado de todo, ignoró las Guerras de la Cruz, la creación de los Reinos Santos y la posterior Guerra de Dios. El Imperio sólo entró en la zona algunos años después de unificar las Tierras de Al-Enneth, y su presencia se limitó durante un tiempo a Khon Thami, la capital. Así, Kashmir tomó su nombre en honor al primer Señor de las Llanuras, considerado también su primer príncipe.

Alrededor del año 420 la zona entró en un momentáneo descontrol, pues una tribu de cazadores Jayán que vagaba desde hace mucho por la Gran Sabana (y que había pasado desapercibida entre las llanuras), atacó Khon Thami, causando graves daños en la ciudad. Tras enviar un fuerte contingente de tropas para acabar con la amenaza, el Imperio construyó una serie de pequeñas fortalezas a lo largo de la costa. De ese modo, los siglos fueron pasando sin que nada alterase la vida de los habitantes de la sabana.

Hace sólo cuatro años, la joven Kaoni Ulyana se convirtió en la actual Señora de las Llanuras, un hecho sin precedentes motivado únicamente por su fama entre los caciques. Pronto demostró ser una gobernante extraordinaria, obteniendo el reconocimiento de todas las tribus por su sabiduría. Al contrario que sus predecesores, Kaoni intervino activamente en la vida política del Imperio, y fue notoria su oposición al comportamiento de la Sumo Arzobispo Eljared. En consecuencia, decidió cortar los lazos con Abel, convencida de que Kashmir podría funcionar mucho mejor por su propia cuenta. Desgraciadamente, tras la ruptura del Imperio, el Árbitro de Azur Dandalion ejecutó un golpe de Estado, tomando a Kaoni prisionera y tratando de absorber al principado en la Alianza.

Ahora Kashmir se encuentra en guerra, aunque al contrario de lo que Matthew Gaul esperaba, es muy posible que el conflicto no sea tan rápido y limpio como imaginó.

Accidentes geográficos relevantes

La geografía de Kashmir destaca por la diferenciación existente entre su franja suroeste, que limita a través de la Cordillera de Sharanya con las ardientes dunas de Salazar, y la Gran Sabana verde que cubre el resto de su territorio. También es conocido por tener la mayor cantidad de grandes ríos de todo el Viejo Continente.

Cordillera de Sharanya: También conocida como las "montañas del agua de Kashmir", esta tórrida cordillera sirve de frontera con el gran desierto de Salazar, impidiendo que sus ardientes vientos y fuertes tormentas de arena penetren en la sabana. El macizo es muy alto y escarpado, haciendo muy difícil no sólo su ascenso, sino el mero hecho de tratar de atravesarlo. La lluvias en esta zona montañosa son constantes, lo que añadido a las masas de nieve que cubren los picos, provoca el nacimiento de multitud de arroyos que después se unen para formar los cinco grandes ríos de Kashmir.

La Guerra de Kashmir

Hace poco más de dos meses, el Árbitro de Azur Dandalion (Guerrero mentalista Nv 9, ♂), quien encabeza los ejércitos de Matthew Gaul residentes en Kashmir y Baho, inició una campaña militar para obtener el dominio del principado. Actúa en nombre de la Alianza por órdenes expresas de Gaul, ya que si consiguiese el control de ambos países y de sus recursos naturales, el poder y la influencia de Azur se incrementarían exponencialmente. Tras realizar un rápido ataque contra Khon Thami y someterla sin relativos problemas, ha empezado un lento pero imparable descenso hacia el sur, con el objetivo de tomar las minas de la Cordillera de Sharanya. Para cubrir el gran territorio de Kashmir con un número limitado de hombres, a la vez que asegura el control de la capital, ha tenido que dividir sus fuerzas en pequeños grupos. Aun así, la escasa unión de las tribus y pueblos ha hecho que sean incapaces de oponer verdadera resistencia ante el avance de tropas entrenadas.

En estos momentos la atención del Árbitro se centra en Kashmir, aunque Dandalion ya ha comenzado a realizar ataques en las fronteras de Baho para preparar su posterior avance hacia oriente.

El Imperio es consciente de este peligro, pero Elisabetta no puede intervenir de manera abierta. El envío de tropas no haría más que poner en peligro la estabilidad de sus fronteras y, lo que es aún peor, podría ser el detonante de la guerra con la Alianza que tan poco desea la joven. Por ello ha dejado el asunto en manos de Tadeus Van Horsman, quien ha iniciado una ofensiva oficiosa usando mercenarios y agentes libres que no le manchen las manos. El ataque está liderado por tres caballeros del Quinto Cielo de la máxima confianza de la Emperatriz, quienes fueron despojados de sus títulos con deshonor para quedar libres de todo lazo con Abel. Contratan especialmente a mercenarios excepcionales, prefiriendo moverse en grupos pequeños antes que en ejércitos numerosos. Hasta el momento, organizan, aconsejan y apoyan las ofensivas de los pueblos libres de Kashmir, tratando de actuar como una sombra en los campos de batalla.

Hace sólo una semana, los ejércitos de Dandalion se encontraron con una resistencia organizada, y al no estar preparados para ella experimentaron sus primeras derrotas. Los conflictos hasta el momento han tenido lugar a pequeña escala, escaramuzas que no superan el centenar de hombres. Esto hace que la zona se encuentre en gran tensión, sobre todo porque la escalada bélica y la crudeza de los enfrentamientos crecen día a día.

No obstante, existe un problema más; Gaul se plantea usar el conflicto para probar en secreto la efectividad de algunas de las nuevas armas desarrolladas usando las Logias Perdidas. Por supuesto, las pruebas de campo se limitarán a momentos muy puntuales, asegurándose siempre de no dejar supervivientes o testigos. Si Abel lo descubriera e hiciese lo propio con sus Logias o desplegase agentes con habilidades sobrenaturales, el conflicto podría alcanzar dimensiones insospechadas.

Recientemente se ha descubierto que Sharanya posee enormes vetas de hierro de alta calidad y plata, pero debido a la falta de mano de obra y al escaso interés por ellas, sólo se han construido dos canteras de pequeño tamaño.

Los condenados por la luna

Como cualquier lugar la cordillera tiene sus propias leyendas oscuras, aunque en el caso de Sharanya, todas las historias que se narran sobre ella no son más que la verdad. En tiempos ancestrales, las montañas estaban habitadas por brutales bestias que fueron condenadas a perder su cuerpo y vagar por el mundo bajo la forma de espíritus. Para poder cazar y satisfacer sus instintos depredadores poseían formas mortales, transformándolas con el influjo de la luna, el único momento en que volvían a gozar de libertad. De ese modo nacieron los primeros licántropos, que se esparcieron por el mundo llevando su maldición a Gaïa. No obstante, la mayoría de esos espíritus aún permanecen aquí, encerrados en la zona interior de la cordillera a causa de la plata que hay en ella, esperando la oportunidad de conseguir un cuerpo. Si alguien se adentra mucho en las montañas y recibe una herida de animal, es posible que alguno de esos espíritus aproveche el momento para colarse en su interior a través de su sangre, impregnándole así con la maldición.

Las personas con la capacidad de percibir espíritus, a veces ven sombras oscuras con formas vagamente animales entre los cerros, aunque desaparecen siempre sin dejar rastro alguno.

Ilustrado por Luis NCT

Paso de Minkah: Ubicado en el centro de la Cordillera de Sharanya, este gran paso de montaña es el único camino fácilmente franqueable que conecta la sabana con el desierto. A veces, cazadores locales y nómadas de Salazar se encuentran aquí para comerciar con toda clase de productos.



La Roca del Padre

La Gran Sabana: La parte central de Kashmir es la mayor sabana de Gaïa, una inmensa llanura de alta hierba salpicada por zonas semiáridas y algún que otro árbol. Por sus inusuales características geográficas, este lugar se ha desarrollado separado de otros entornos con un ecosistema propio, así que posee especies y plantas únicas. Está dividida en seis grandes zonas por varios ríos, cada una de las cuales posee diferentes características. Aquí es donde se encuentran la mayoría de tribus y aldeas de Kashmir, aunque son tan pequeñas que no aparecen en los mapas.

La sabana es uno de los mayores cotos de caza de Gaïa, donde cazadores y presas se persiguen a diario en un peligroso juego que lleva sus vidas al límite. A veces, es difícil saber quién es el que caza a quién.

Montes de Jwahir: Ubicados en la segunda llanura, Jawir es un conjunto de montes bajos que comparten el mismo ecosistema que la sabana. Están repletos de cuevas en las que viven los más variados (por no decir únicos) animales de Kashmir.

Los montes son un lugar sagrado para los indígenas, que consideran que no debe cazarse en la zona. Curiosamente, nadie recuerda cómo nació esta tradición, pero todos la respetan, pensando que si la sangre de un animal se derrama por la mano del hombre, se produciría una verdadera desgracia.

Lago de Mesi: Este lago de la tercera llanura es un lugar muy frecuentado por la gran cantidad de peces que alberga. Además de su fauna, en él llaman la atención las flores acuáticas, muy similares a los nenúfares, que se extienden por toda su superficie. Dichas plantas son únicas del lago Mesi (son incapaces de reproducirse en ningún otro ecosistema), y al parecer poseen raras propiedades analgésicas y como compuesto alquímico. Una vez al año, durante el equinoccio de primavera, todas las flores se abren al anochecer, emitiendo una tenue y hermosa luz.

Roca del Padre: La Roca del Padre es uno de los lugares venerados por las tribus de Kashmir. Se trata de una gran montaña que se levanta solitaria en mitad de la sabana, tan alta e imponente que puede verse desde muchos kilómetros a la redonda. Pese a su elevado tamaño, el verdadero motivo por el que este lugar es único en Gaïa es por el hecho de que el pico contiene numerosas formas de cabezas de animales, y su cúspide se encuentra coronada por una inmensa roca que parece el rostro de un anciano (del que deriva su nombre). Es difícil asegurar si las figuras han sido formadas naturalmente (como aseguran la mayoría de las tribus) o si algo o alguien las talló en un remoto pasado.

En las inmediaciones de las rocas se encuentran algunos de los animales más peligrosos de la sabana, y aquellos que quieren probarse como los mejores cazadores suelen viajar hasta allí. Lamentablemente, son pocos quienes consiguen salir con vida de una zona tan sumamente peligrosa.

Existe un mito indígena según el cual los animales, tanto grandes como pequeños y herbívoros como carnívoros, se reúnen una noche cada diez años en lo alto de la roca para conversar como hombres.

Lugares de interés

Aunque se hayan diseminado por toda la sabana, la mayoría de pueblos de Kashmir son diminutos y rara vez superan el centenar de habitantes. En consecuencia, tan sólo la gran ciudad de Khon Thami y algunas de las fortalezas de la costa son realmente dignas de mención.


†Kianlung
†Suhutai
Río Yun
Río Efuang
Bosque Hulijing
Llanos de Daoji
Nanmiaozui
†Shan Lu
Kwa Lubilo
Río Anuisi
Montes de Jwahir
Wuppertal
Roca del Padre
†Khon Thami
Río Shaaiga
†Goredema
Ikwah
†Mwanatabu
Kashmir
Río Gwena
†Tian
Magdala
Grieta de Oba
La Gran Sabana
Lago de Mesi
Rodenia
Cordillera de Sharanya
Paso de Minkah
†Agihwan
†Sherena
Cordillera Daitya
Río Sarriel
†Torre de los Sueños
†Sawmathaba
Lago de Korma
Desierto de Salazar
†Fuerte de Nakhti
†La Ciudad Olvidada
†Tuwileh
†Ghaggar
†El Templo de las Tormentas
Baho
El Mar de Arena
†Vishe
Valles de Ashvins
†Oasis de Mahjrabi
†Oasis de las Aves
Montañas de Vishvakarman
†Thirghú
†Tiz
Parsa
Salazar
Los Surcos de Ibb
Desierto del Destino
Mar de Guren
†Garmeh Farath
Llanos de Gharb
Cordillera de Nondo
†Magburaka
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Khon Thami

(Metrópolis, 74.000+ habitantes)

Khon Thami es la única gran ciudad de Kashmir y también su principal puerto. Fue fundada por una tribu que en tiempos antiguos trató infructuosamente de controlar la sabana, pero no sería hasta la llegada de las tropas imperiales cuando la urbe obtendría verdadera relevancia. La ciudad no tardó en crecer, ya que a los miembros de las tribus se les sumaron muchos colonos de Abel. Tras sufrir en el año 440 un terrible ataque por parte de los últimos Jayanes de las praderas, fue reconstruida tratando de seguir los esquemas arquitectónicos occidentales, lo que dio como resultado una inusual mezcla de elementos tradicionales de la sabana con diseños de Abel. En consecuencia, Khon Thami mezcla piedra y madera, asfalto y barro, y lo moderno con lo ancestral.

Se sitúa en la desembocadura del río Gwena en el Mar Interior, y es considerado un puerto relativamente importante que comercia con multitud de productos exóticos, como pieles de animales, tallas o su artículo más valioso, el marfil. No son muchos los extranjeros interesados en ella, salvo los gabrielenses que viajan hasta aquí, bien a comerciar (muchos tienen importantes empresas en Thami) o en busca de emociones fuertes. Incluso en periodo de guerra, es habitual ver a jóvenes nobles de Gabriel preparándose para salir de caza.

Hace sólo dos meses, Khon Thami cayó ante los ejércitos de Azur, capitaneados por el Árbitro Dandalion. La ciudad fue sometida sin poder oponer resistencia, ya que un gran número de soldados se encontraba en el interior cuando comenzó el ataque. En consecuencia, los edificios no han sufrido daño alguno y la vida diaria ha cambiado poco para sus habitantes. Lo único distinto es el gran número de soldados que ahora circula por las calles de la populosa urbe.

La pirámide que componía el templo de la vieja ciudad aún se alza en su centro, pero ha sufrido innumerables remodelaciones para convertirla en el palacete del Señor de las Llanuras. Hasta hace poco era el hogar de Kaoni Ulyana (Exploradora Nv 6, ♀), princesa de Kashmir, pero tras su captura por parte del Árbitro Dandalion, nadie conoce su paradero. Hay quienes la sitúan cautiva en el templo, mientras otros piensan que ha sido trasladada en secreto hasta la fortaleza de Goredema. Ahora, el propio Árbitro o el general Cristian Rewick (Paladín Nv 5, ♂) usan la pirámide como centro de operaciones.

Laria Bounds (Asesina Nv 6, ♀), uno de los tres caballeros de la Orden del Quinto Cielo enviados a Kashmir, se encuentra oculta en la ciudad organizando una resistencia clandestina. Rodeada de muchos individuos que se oponen a Dandalion, hasta el momento se han dedicado a espiar los movimientos del Árbitro y a atacar los almacenes de suministros para el frente. No obstante, su verdadero objetivo es descubrir la ubicación exacta de Kaoni y organizar un rescate. Hasta el momento, todos sus intentos al respecto han sido infructuosos.

Goredema

(Fortaleza, 7.000+ habitantes)

La fortaleza de Goredema es el mayor y más antiguo baluarte de Kashmir. Construida a mediados del tercer siglo para ser el corazón de los ejércitos del Señor de la Guerra en el sureste, está ubicada en la costa como principal puerto militar de la Alianza en el Mar Interior. A pesar de su antigüedad, Goredema (cuyo nombre significa "Dragón" en lenguaje sheeham), ha sido continuamente reformada a lo largo de los años, por lo que no sólo se conserva a la perfección, sino que también goza de muchas modernidades defensivas. Protegida tras sus dobles murallas, para los habitantes del principado es un baluarte que no puede ser tomado.

El Árbitro Dandalion es el señor de la fortaleza, aunque últimamente pasa mucho tiempo en Khon Thami organizando la ciudad. Kaoni Ulyana, la Señora de las Llanuras, se encuentra oculta en las mazmorras de la fortaleza, aunque es tratada con educación, como invitada más que como prisionera, ya que Dandalion espera que acepte unir públicamente Kashmir a la Alianza.

Hace apenas unas semanas, el Árbitro ha recibido algunas armas basadas en las Logias Perdidas, que de momento se encuentran inactivas en los sótanos de Goredema a la espera de una oportunidad para probar su efectividad en combate.

Tuwileh

(Localización, sin habitantes conocidos)

A medio camino entre leyenda y realidad, Tuwileh es un cementerio natural al que acuden los grandes animales cuando sienten que van a morir. Su ubicación, oculta tras un faldón de la Cordillera de Sharanya, es un secreto muy bien guardado por unos cuantos caciques y sabios, pues temen que si los comerciantes de la capital lo descubrieran profanarían los restos buscando marfil. No obstante, en Tuwileh hay mucho más que huesos de elefantes o grandes depredadores. El cementerio nació alrededor de los cuerpos de algunos dragones antiguos que fueron a morir a ese peculiar paraje. Por lo tanto, en el centro del enorme campo de huesos blancos se encuentran grandes cantidades de Malebolgia (la sustancia que forman los huesos de los grandes dragones).

Paradójicamente, durante la Guerra de Dios, un gran nigromante estigio al servicio de Judas trató de animar los restos de uno de los dragones para ponerle a su servicio, pero el poder natural de la criatura fue insostenible para él y acabó siendo destruido por la ancestral bestia. Cansado y sin deseos de hacer nada, el dragón no muerto yace aún junto a sus compañeros caídos, y permanecerá así a menos que alguien trate de profanar los huesos de los de su especie.

Mwanatabu

(Pueblo, 1.500+ habitantes)

Siendo el mayor pueblo de toda la sabana, Mwanatabu se ha convertido en el temporal centro de mando de la contraofensiva realizada por las tribus de Kashmir. Aunque siguen permaneciendo muy desunidas, gracias al cacique Danuwa (Explorador Nv 4, ♂) y al recién llegado caballero de la Orden del Quinto Cielo Phyre Klemesh (Paladín Nv 7, ♂), las tribus han empezado a formar un frente común contra el avance de los ejércitos de Dandalion. Mwanatabu es demasiado pequeño para albergar a semejante número de personas, y más con la repentina llegada de muchos mercenarios occidentales, por lo que se han levantado grandes tiendas de lona en los alrededores de las casas de paja y barro.

Sawmathaba

(Ruinas, habitantes desconocidos)

En la parte suroriental de la Cordillera de Sharanya, ocultas por recovecos al pie de las montañas, hay unas pequeñas construcciones de piedra que son la entrada a las antiguas ruinas de Sawmathaba. No está del todo claro si fue algún tipo de templo o una ciudad subterránea, pero lo cierto es que el tiempo no ha tenido piedad con estos restos ancestrales. Bajo la tierra hay kilómetros y kilómetros de salones y pasillos, la mayoría de ellos derrumbados y en un estado pésimo.

La gente considera que entrar en Sawmathaba es un peligro mortal; no por lo que pueda contener, sino porque el estado de las ruinas es tan deplorable que resulta fácil quedar enterrado por las rocas en cualquier momento. Por eso, hasta la fecha de hoy las ruinas nunca han podido ser exploradas como es debido.

Otras poblaciones: *Rodenia, Kwa Lubilo, Wuppertal.*

Tramas

Dos son los principales elementos que Kashmir ofrece a los personajes; o bien son atraídos por los grandes cotos de caza de la sabana y sus peligros, o se meten de lleno en la terrible guerra en la que está sumido el principado, ya sea como agentes de la Alianza o como mercenarios de elite contratados por los caballeros del Quinto Cielo. Pese a que ambas son sin duda las tramas más recurrentes, no hay que olvidar que también existen muchas otras posibilidades de juego, como las que brindan los espíritus cautivos en la cordillera de Sharanya o las ruinas que hay en muchos lugares de la sabana.

El cazador y la presa: Gunju (Explorador Nv 6, ♂) es uno de los mejores cazadores de todo Kashmir. A lo largo de su vida ha perseguido todo tipo de animales sin dejar jamás que sus presas escapasen. Sin

embargo, su talento es también su maldición. Hace tiempo que ha perdido la emoción de la cacería, ya que no encuentra ningún rival digno de él. No obstante, toda su vida ha dado un giro radical después de protagonizar una sanguinaria cacería en la Cordillera de Sharanya. Tras acabar con tres leones, Gunju despertó sin darse cuenta a uno de los espíritus de las bestias, que encontró en el cazador un alma gemela. La criatura se introdujo en él, seduciéndole con ideas que este no pudo rechazar; si los animales ya no representan un incentivo para él, sólo habrá de buscar nuevas "presas" más difíciles.

Desde entonces, Gunju se ha dedicado a cazar a seres humanos que demuestren ser dignos de su habilidad. Cuando los personajes se encuentren atravesando la sabana, Gunju sentirá instintivamente su presencia y los reconocerá como las presas que ansía. Desde ese momento empezará a darles caza, pero sin atacarles de un modo directo. Pondrá en juego todas sus habilidades para acosarlos poco a poco, llevándolos hasta límites insospechados de desesperación y disfrutando todo lo posible de la emoción que le reporta.

Arquetipos genéricos de Kashmir

A continuación se exponen una serie de prototipos de varios de los habitantes más característicos de la sabana de Kashmir. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Nómada

Categoría Explorador; **Nivel** 1
Turno 55/40; **Pv** 95; **TA** No; **HA** 60; **HE** 60; **Armas** Lanza; **Daño** 40
AGI: 7 DES: 6 CON: 6 FUE: 5 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 25, Trepar 25, Venenos 10, Trampería 25, Sigilo 15, Ocultarse 15, Advertir 35, Buscar 35, Rastrear 40, Animales 45, Herbolaria 25.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 30, RP 30.

Cazador de la sabana

Categoría Explorador; **Nivel** 2
Turno 60/35; **Pv** 105; **TA** Piel; **HA** 100; **HE** 90; **Armas** Lanza; **Daño** 45
AGI: 7 DES: 7 CON: 7 FUE: 6 PER: 7 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 30, Nadar 15, Saltar 15, Trepar 15, Trampería 30, Advertir 65, Buscar 55, Rastrear 100, Animales 30, Herbolaria 20.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Raíces culturales y clase social

Todos los habitantes de la sabana: Atletismo +20, Nadar +5, Advertir +10, Rastrear +15, Animales +10, Herbolaria +5, Ocultarse +5, Sigilo +10.

Tabla 26: Kashmir

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-40	Habitante de la sabana pobre	La ropa puesta, comida para un par de días y un arma de mala calidad. 2 MC.
41-90	Habitante de la sabana medio	La ropa puesta, comida para una semana, un arma, un par de cepos o una pequeña red de pesca y algunos objetos personales. 15 MP.
91-100	Habitante de la sabana rico	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma, algunos cepos o una red de pesca, una bolsa con equipo básico de viaje, algún animal de granja (como una vaca, un par de cerdos o una docena de gallinas). 10 MO.

Baho

Capital: Sherena y Thirghú.
Número de habitantes: 1.800.000+
Etnias principales: Tayahar (95%), kwa (4%)
Forma de gobierno: Oligarquía dual; sus dos gobernantes son escogidos entre las personas más hábiles y sabias del país.
Idiomas: Kola, irula, latín (minoritario).
Religión: Ninguna predominante, Cristianismo e Hijos de Judas en menor grado.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Bahense.
Bandera: Está dividida en dos, a la derecha un búho sobre un fondo dorado y la izquierda un tigre con un fondo rojo.
Nombres masculinos: Abhidipa, Ahannatha, Ahuka, Angosin, Bhavesh, Bhim, Bhumisvara, Citaka, Dharmistha, Gyaneshwar, Jai, Jenya, Krsihan, Raja, Shyamal, Vasantha.
Nombres femeninos: Abha, Ahi, Asmaki, Bharani, Darpanika, Gamati, Gesna, Hemaksi, Ipsa, Jabala, Kailash, Karsna, Makara, Prema, Shanta, Sumantra, Urmila, Zubeida.
Apellidos: Ankola, Chandak, Chapal, Dwijen, Gajraj, Gorantla, Kalpak, Khanderia, Lokesh, Mandhatri, Muddiah, Namasri, Priyanka, Sangawar, Sethi, Sreenivasa, Umakanta, Yelsangikar.

Baho, el país más oriental de todo el Viejo Continente, es un lugar tan hermoso como melancólico. Escarpadas cordilleras, profundos valles y algunos lagos aislados componen sus principales y ensoñadores paisajes. El territorio experimenta cambios climáticos muy extremos, y bien puede haber largos y calurosos periodos de sequía o fríos meses de lluvia. Hay multitud de animales, incluyendo fauna poco frecuente, como elefantes, tigres y monos.

Siendo una de las naciones más antiguas del hombre, Baho tiene una marcada individualidad, con viejas y arraigadas costumbres únicas en Gaïa. Incluso tras ser conquistada por el Sacro Santo Imperio, nunca perdió sus particularidades ni se abrió demasiado al resto del mundo. En el país todo está separado en grandes bloques opuestos; por un lado, guerreros y sabios, y por otro, hombres y mujeres. También es completamente autosuficiente, capaz de obtener alimentos para sus habitantes o producir cualquier manufactura que puedan necesitar. En consecuencia, su mercado es cerrado y raras son las veces que comercia con otros principados, salvo para exportar algo de artesanía.

Tiene pocos pueblos o aldeas, ya que sus dos ciudades principales, Sherena y Thirghú, construidas en el interior de las montañas, albergan a casi la totalidad de los habitantes del territorio. Su ejército está compuesto por todos los miembros de la casta de los guerreros. Es numeroso y bien preparado, aunque carece de equipamiento de calidad y no está muy acostumbrado a las modernas tácticas de combate.

El inusual sistema de gobierno de Baho es una de sus características más extrañas. Tienen dos líderes, escogidos cada diez años entre las personas más sabias y fuertes del país, tras la celebración de una difícil competición que sólo los mejores superan. Entre ambos toman todas las decisiones y marcan el rumbo de los acontecimientos venideros. El principado siempre ha tenido problemas con el Imperio, ya que jamás se sintió demasiado a gusto con las imposiciones eclesiásticas; simplemente, sus ideas y costumbres eran demasiado diferentes como para coexistir sin problemas con el cristianismo. Por ello, se ha aliado a Kushistán ante un posible ataque de Argos, lo que les obligaría a enviar soldados en el caso de que se iniciase la contienda.

Eso resulta más fácil de decir que de hacer, pues en la actualidad Baho pasa por numerosos problemas. Quizás, muchos más de los que se puede permitir. En primer lugar, el país está recibiendo ataques a pequeña escala de los ejércitos del Árbitro de Azur Dandalion, que trata de medir las capacidades defensivas del principado. Aunque de momento son sólo escaramuzas, los señores de Baho tienen muy claro que se hallan en el preludio de una ofensiva a gran escala una vez que la resistencia de Kashmir haya desaparecido. Por otro lado, los colonos de la ciudad de Tían están muy activos y han realizado algunos asaltos

a caravanas y pueblos de la costa, creando la incertidumbre de si no será un plan orquestado por el Emperador de Shivat. Y por si estos problemas no fueran suficientes, existe una gran tensión interna entre los actuales dirigentes, Dinesh Surajprasad e Indivar Pradesh, ya que ambos tienen ideas muy diferentes de cómo se deben solucionar las cosas.

Cultura y sociedad

La cultura de Baho es única. Su sociedad se estructura de un modo tan inusual que ningún otro país de Gaïa comprende muy bien su funcionamiento. Para evitar los grandes problemas que sufrieron en el pasado, la comunidad se ha separado en dos grandes grupos: los guerreros y los sabios, que viven en ciudades diferentes y siguen costumbres muy distintas. Al contrario de lo que muchos extranjeros piensan, los guerreros no se dedican a luchar todo el día, ni todos los sabios son filósofos meditabundos; más que arquetipos opuestos, son comunidades con diferentes maneras de afrontar la vida. Los sabios rechazan completamente la violencia, prefiriendo usar el entendimiento y el conocimiento. Premian la inteligencia, las ideas y la innovación. La casta de los guerreros disfruta probándose en combate, realizando grandes proezas físicas y siguiendo un estricto código del honor. Sin embargo, a pesar de los grandes contrastes entre ambos grupos, existe un gran respeto mutuo, pues saben que se necesitan y que en su dualidad se basa la estabilidad de Baho. Naturalmente, nadie está obligado a permanecer en una u otra comunidad. Cuando un joven cumple los diez años, tiene por costumbre viajar a la otra ciudad y pasar allí unos meses para experimentar su manera de vivir. De ese modo, puede elegir dónde quiere vivir con completa libertad. Cada grupo tiene su propio idioma, irula para los sabios y kola para la estirpe de los guerreros, aunque ambos pueblos hablan cualquiera de ellos tanto como el latín.

Otra gran particularidad de la sociedad de Baho es que los hombres y las mujeres viven en barrios separados dentro de las ciudades, evitando normalmente el contacto entre ambos sexos. Los únicos lugares donde se encuentran son las zonas comunales, hechas para los extranjeros y las pocas familias que no quieren seguir las costumbres, y el Distrito de la Unión, donde se reúnen durante la primavera para engendrar descendencia. Aunque existe una teórica igualdad entre hombres y mujeres, durante los últimos siglos ha habido un claro predominio de gobernantes masculinos, lo que ha producido cierta tendencia a favorecerlos. Sólo tras la reciente ascensión de Dinesh Surajprasad al poder como Señora del Conocimiento, las mujeres han vuelto a tener la misma consideración que antaño.

Sus habitantes no son muy proclives a cultivar ideas religiosas, y siempre han mostrado un cierto desacuerdo con los principios cristianos. Sólo pequeños grupos de la comunidad siguen la doctrina mayoritaria de la Iglesia, mientras que otros son acistas o hijos de Judas. En un caso u otro, nunca llegan a resultar fanáticos en sus creencias.

Afrontar lo sobrenatural

Los poderes sobrenaturales a pequeña escala nunca han sido mal vistos en Baho. Personas con la capacidad de mover objetos, realizar saltos inhumanos o incluso ejecutar técnicas especiales de combate eran excepcionalmente raras, pero podían verse de vez en cuando en las ciudades sin ocasionar más que una ovación de asombro. Normalmente, se tenía mucho cuidado de no emplear tales dones delante de extranjeros, temerosos de que pudieran tener alguna conexión con la Inquisición. No obstante, cuando dichas capacidades alcanzan niveles de poder superiores, la admiración se transforma en miedo, y no se sienten a gusto con tales personas entre ellos. El estudio de la magia merece una mención especial, pues fue abolido hace años, antes incluso de la llegada del Imperio, después del antiguo conflicto de los Devas que casi acabó con toda la vida de Baho. La magia ha sido considerada en consecuencia como algo peligroso, una fuerza tan terriblemente destructiva que es mejor no mezclarse con ella.

Historia de Baho

La historia de Baho tiene alrededor de unos mil ochocientos años, cuando las tribus Sherena, Thirghú y Tiz partieron de Salazar a través del paso de Minkah en busca de territorios más fértiles. Tras cruzar la Gran Sabana encontraron estas tierras, que por aquel entonces pertenecían a los Devas. Los emigrantes fueron aceptados con cierto escepticismo, siempre y cuando no se mezclasen demasiado en los asuntos de los Devas, se mantuviesen apartados de sus ciudades y consintiesen ser supervisados por ellos. Sin un lugar al que regresar, los nómadas de Salazar no tuvieron más remedio que aceptar.

Después de pasar varias décadas asentados en la zona, periodo durante el cual lograron vertiginosos adelantos en multitud de campos, estalló la Gran Guerra de los Devas y las tres tribus quedaron atrapadas en el titánico conflicto. Cuando Aeones, Arcanos y Grandes Bestias arrasaron la tierra, los antiguos nómadas se vieron obligados a refugiarse en el interior de las montañas, donde descubrieron inmensas cámaras en las que esconderse. Cada una de las tribus fundó su propia ciudad subterránea y, durante más de cien años, permanecieron ocultos allí. Paradójicamente, los últimos Devas ya habían sido destruidos o huido más allá de los océanos mucho tiempo atrás, pero las fuerzas que desencadenaron en el mundo siguieron luchando incluso tras su desaparición. Fue durante este periodo cuando la ciudad de Tiz resultó completamente aniquilada por dos Aeones, que encontraron casualmente su ubicación durante un enfrentamiento. Su destino sigue siendo desconocido incluso hoy.

Ansiosos por ver de nuevo la luz del sol, las tribus enviaban periódicamente expediciones al exterior con el objetivo de descubrir si podían abandonar las grutas. Finalmente, transcurrido algo más de siglo y medio, les fue posible regresar. Sin la presencia de los Devas, los habitantes de Sherena y Thirghú se convirtieron en los señores de la región, aunque no abandonaron las grandes ciudades de piedra que habían tardado tanto en construir. Además, las nuevas generaciones se habían acostumbrado ya al cielo artificial de rocas.

Pero durante el tiempo que permanecieron ocultos, las costumbres de las tribus se habían distanciado radicalmente, así que cuando los habitantes de Sherena y Thirghú se reencontraron, surgieron ciertas tensiones que les condujeron a un enfrentamiento. Naturalmente, los pacíficos ciudadanos de Sherena no fueron capaces de hacer frente a los bien entrenados guerreros de Thirghú, pero cuando la contienda estaba a punto de llegar a su punto más álgido, ocurrió algo completamente inesperado. Una terrible enfermedad asoló el territorio, frente a la que todos sus habitantes, tantos años escondidos bajo tierra, no habían desarrollado anticuerpos. De no ser por los pensadores de Sherena, quienes hallaron remedio y lo compartieron de inmediato con la gente de Thirghú, cientos de miles hubieran muerto. Eso haría comprender a los guerreros que no todo podía resolverse con la fuerza, del mismo modo que demostró a las gentes de Sherena que era necesario poseer el suficiente poder para defenderse. Endeudados con sus vecinos de por vida, ambos pueblos se unieron, dando nacimiento a la compleja e inusual estructura social que aún hoy mantienen.

Los años avanzaron con gran prosperidad, hasta que alrededor de dos siglos después, el Emperador Dorado de Shivat inició una tímida ofensiva contra la costa que no tardó en convertirse en una invasión a gran escala. Tras una serie de épicos combates entre ambas fuerzas, todo llegó a un súbito final con el despertar del Aeon Parvati, uno de los remanentes de la Gran Guerra de los Devas, que aniquiló ambos ejércitos y se arrojó a los mares. La nación vivió entonces largos periodos de tranquilidad y otros de inestabilidad política, e incluso durante un breve lapso de tiempo sufrieron problemas con una de las ciudadelas Duk´zarist que investigó los restos dejados atrás por los Devas. Tras casi cuatrocientos años de alternar tribulaciones y paz, llegó la Guerra de Dios y la consecuente formación del Sacro Santo Imperio. Aunque los habitantes de Baho apenas sintieron los efectos del gran conflicto iniciado por Rah, sí fueron gravemente perjudicados por la activación de su máquina, que devastó la costa y derrumbó muchas montañas. Cuando el primer Emperador se puso en contacto con los señores de Sherena y Thirghú, que aún estaban en periodo de reconstrucción, estos rechazaron rotundamente formar parte de Abel. Ante la negativa, Zhorne inició una ofensiva tan aplastante y rotunda que los dirigentes de Baho se vieron obligados a pactar una alianza.

El siguiente periodo comprende hasta la actualidad, durante el cual Baho ha sido un integrante del Imperio muy poco activo. En sus siete siglos como principado, los hombres han gozado de un claro predominio político que obligó a las mujeres a adoptar un papel secundario en la sociedad. Sólo recientemente, con la llegada de Dinesh Surajprasad, la primera Señora del Conocimiento en los últimos cien años, la población femenina ha logrado recuperar una mayor consideración.

El país, que se separó oficialmente de Abel tras la muerte del Emperador Elías, se encuentra ahora sumido en multitud de problemas. Sus fronteras se encuentran amenazadas por potencias extranjeras, al mismo tiempo que los señores de Sherena y Thirghú mantienen fuertes desavenencias. La gente se pregunta si serán capaces de solventarlos antes de que las dificultades alcancen una mayor dimensión.

Accidentes geográficos relevantes

Baho es una tierra tan hermosa como áspera. Situada entre dos grandes masas montañosas, que componen más de la mitad de su extensión, entre ambas cordilleras surgen grandes valles, profundos lagos y bosques de gran densidad.

Montañas de Vishvakarman: En la parte sur de Baho se hallan las Montañas de Vishvakarman, a las que los extranjeros muchas veces se refieren como las "montañas de luz". Este inusual apodo proviene del hecho de que el macizo alberga enormes vetas de lampyridae, y a causa de grandes corrientes de agua subterránea, hay noches en las que las propias montañas brillan. La cadena montañosa de Vishvakarman contiene grandes grutas y túneles que la cruzan de parte a parte. En uno de ellos, en el de mayor tamaño, se encuentra la ciudad de Thirghú.

Cordillera Daitya: La enorme cordillera que ocupa la costa oriental de Baho recibió el nombre de Daitya por los antiguos Devas que la habitaban. Se trata de un enorme y abrupto macizo, difícilmente practicable y mucho menos escalable, cuyas cumbres se encuentran desprovistas de nieve a causa de que las rocas emiten una cálida temperatura. Se sospecha que la zona sur debe de contener grandes filones de magnetita, ya que hay fuertes campos magnéticos y resulta muy complicado cargar con artilugios metálicos por la región.

Más acusadamente incluso que en el caso de Vishvakarman, hay centenares de grutas que recorren todas las montañas, formando un pequeño y laberíntico "mundo subterráneo" separado del exterior. En la mayor de las cámaras se encuentra una cúpula bajo la que se erige la ciudad de Sherena.

Al parecer, aún quedan en algunas cúspides asentamientos, totalmente derruidos, de los Devas, pero la dificultad de la escalada ha hecho que muy pocos puedan aseverar esta información. Hace algunos años Tol Rauko emprendió una importante expedición a la zona y, encontraran lo que encontraran, parece que les preocupó bastante.

Valles de Ashvins: Ashvins o los Valles Gemelos es el nombre que recibe la zona comprendida entre la Cordillera Daitya y las Montañas de Vishvakarman. Es un territorio lleno de depresiones, separado en dos por una franja de pequeños montes. En los valles hay numerosas aldeas, pobladas por agricultores y ganaderos que prefieren vivir al aire libre, en lugar de hacerlo bajo los techos de piedra de Sherena y Thirghú. Los caballos de Ashvins, que corren en grandes manadas por las explanadas, son muy valorados por los expertos. De hecho, hay quienes los consideran los mejores del mundo, después de los legendarios Ilona.

Lago de Korna: Situado en uno de los valles septentrionales, junto a la Cordillera Daitya, Korna es el mayor de todos los lagos de Baho. Su característica más interesante es el hecho de que se encuentra habitado por tortugas gigantes (sus caparazones pueden llegar a medir entre dos y tres metros), que los aldeanos de la zona utilizan a modo de barca para viajar por el lago. Los animales son muy pacíficos, pero parecen reaccionar violentamente contra cualesquiera otras embarcaciones, arremetiendo contra los cascos y derribándolas, por lo que sus caparazones parecen ser el único medio seguro de cruzar Korna.

En el centro del lago hay dos islotes; el mayor se encuentra habitado por una comunidad de pescadores, mientras que en el segundo hay restos de un templo de los Devas, destruido durante la Gran Guerra.

Lugares de interés

Pese a que Baho sólo tiene dos grandes ciudades, las características de estas son tan únicas que hacen de ellas lugares muy llamativos. También hay viejas ruinas de eras pasadas, pertenecientes a los antiguos pobladores de Baho.

Sherena

(Metrópolis, 283.000+ habitantes)

Sherena es conocida como la capital del conocimiento, la ciudad más grande de todo Baho. Fue fundada hace mil setecientos años, cuando la Gran Guerra de los Devas obligó a los humanos a cobijarse en el interior de la Cordillera Daitya.

Como Thirghú, la ciudad se ubica dentro de una gran cavidad rocosa en una montaña hueca. Sherena no goza de lampyridae para iluminarse, pero se vale de algo mucho más sorprendente; su cúpula superior manifiesta una estructura cristalina semi-transparente sobre la que se asienta el lago Lokprakash, que ocupa toda la cima de la montaña. El agua y el cristal dejan entrar la luz, dando la sensación de que Sherena se halla sumergida bajo un lecho marino. A eso se le añade el hecho de que el lago está poblado por grandes peces, y sus sombras se proyectan sobre la ciudad creando un efecto hermoso y ensoñador. Uno de ellos es especialmente enorme (como una ballena), y lleva vivo tantos siglos que muchos lo consideran el espíritu guardián de Sherena, al que llaman Lakshmi.

El agua del lago produce filtraciones tanto por la bóveda como por algunas paredes, creando hermosas cataratas verdosas que caen en estanques repartidos por todas partes. Temerosos de que el peso del lago pudiera algún día romper la cúpula, los grandes sabios de Sherena construyeron cinco grandes columnas para reforzarla. Dado que tienen escaleras de caracol y están llenas de antorchas, es posible subir por ellas y obtener una fantástica vista de la gran metrópolis. Pero la hermosura de Sherena no se debe sólo a sus maravillas naturales. La ciudad ha sido construida con mármoles y piedras, haciendo gala de una vistosa arquitectura románica, y decorada con estatuas y monumentos. Los edificios suelen ser altos, de color oscuro, y con llamativos detalles en plata. Como Thirghú, está separada en distritos para hombres y mujeres, con una zona comunal en el centro para las visitas de los extranjeros. También hay un cuarto barrio, llamado habitualmente "El Ilustrado", en el que se encuentran todas las bibliotecas de la ciudad. Para evitar la mezcla de sexos, los días pares pueden visitarlo los hombres y los impares las mujeres.

Una de las normas de la urbe es la de no introducir armas en su interior, y se expulsa inmediatamente de ella a cualquiera que desobedezca esta tradición. Incluso los guardias tienen prohibido portar espadas o lanzas, aunque en consecuencia reciben un intenso entrenamiento marcial que les permite enfrentarse con las manos desnudas a cualquier problema. Junto a la Puerta del Saber, la única entrada a la ciudad, se alza un gran edificio donde deben depositarse todas las armas de los visitantes durante el tiempo que permanezcan en Sherena.

Siguiendo la costumbre, la ciudad es dominada por la Señora de la Sabiduría Dinesh Surajprasad (Novel Nv 6, ♀), la primera mujer en casi un siglo en acceder a ese puesto. Dinesh es pacífica y meditabunda, y piensa que actuando con la debida calma es posible evitar cualquier clase de conflicto. Sus palabras son siempre tranquilizadoras, y allá por donde va crea un ambiente de paz y distensión. Aunque la propia Dinesh no lo sabe, ella y toda su familia siempre han constituido una línea de sangre muy cercana a la Beryl Gabriel, y su comportamiento le ha hecho recibir numerosos dones de la potencia.

Sherena es una ciudad en la que viven muchos miembros de Samael, especialmente D´Anjayni, debido a lo mucho que tradicionalmente les gusta estar bajo tierra.

Thirghú

(Metrópolis, 267.000+ habitantes)

La ciudad del poder es una de las dos capitales de Baho, aquella regida por los guerreros del país. Se encuentra edificada en el interior de Ahovira, la mayor de todas las Montañas de Vishvakarman, dentro de una enorme sala cavernosa de varios kilómetros de diámetro. Pese a estar bajo las rocas, toda la bóveda de la gran gruta es de lampyridae, lo que unido a las corrientes subterráneas hace que la cúpula emita un tenue resplandor azulado, iluminando toda la ciudad como un enorme cielo artificial. Dado que el lampyridae no diferencia entre el día y la noche, unos arcaicos relojes indican cuáles son los periodos de sueño y de actividad. Hay raras especies vegetales brotando de las rocas, que si bien no son precisamente comestibles, purifican el aire haciendo posible que se pueda respirar en un espacio tan cerrado. En cuanto al agua, gozan de un pequeño lago interno, creado por las corrientes que se filtran a través de la roca. Siempre hay gente encargada de su cuidado, asegurándose de que no se mezcle con aguas que se hayan contaminado con lampyridae.

Thirghú es de arquitectura simple y bastante monocromática, ya que todos los edificios se han construido usando las propias rocas del interior de la montaña. A veces, no son más que grandes bloques de piedra gris y metal negro, los dos colores predominantes de la ciudad. Sin embargo, las edificaciones más modernas gozan ya de cierta influencia de Sherena, y poseen un diseño mucho más elegante. Dado que la superficie sobre la que se levantó la ciudad no era completamente plana, los señores de Thirghú construyeron grandes planchas de metal y rejillas para cubrir las aberturas del suelo. Eso hace que muchas de las calles presenten una superficie metálica, y a veces puedan verse profundas grutas debajo del suelo por el que se camina. Los padres suelen asustar a los chiquillos, bromeando con supuestos horrores que se ocultan en las simas... aunque ellos mismos han mirado alguna que otra vez la intensa oscuridad con nerviosismo.

El acceso a la ciudad se logra a través de las Puertas del Ogro, una abertura en la cara oeste de la montaña que desciende algo más de un kilómetro hasta la gruta central. Hay unas enormes puertas de metal que pueden usarse para bloquear la entrada y la salida, e incluso un dispositivo para hundir la gruta de entrada si fuera necesario, pero desde el final de la Gran Guerra de los Devas, nunca han sido usadas.

Siguiendo la costumbre de Baho, la ciudad se divide en tres grandes zonas: una para los hombres, otra para las mujeres y un enorme barrio central para los extranjeros, directamente conectado con las Puertas del Ogro. Por lo general, se prohíbe a los visitantes salir de esa zona, estableciéndose graves penas para los hombres y mujeres que entren en un distrito que no les corresponda.

El señor de Thirghú es Indivar Pradesh (Guerrero Nv 8, ♂), reconocido como el mejor luchador del país después de ganar durante dos décadas la prueba como Señor del Poder. Como su título indica, Pradesh es un hombre de acción y pocas palabras, y cree que la mejor manera de solucionar los problemas de Baho es atacar a todos sus enemigos antes de que estos tengan la oportunidad de hacerlo. Es conocido su claro antagonismo hacia Dinesh Surajprasad, la señora de Sherena, pues opina que su idealismo sólo sumirá el país que tanto ama en un caos. Aunque él lo desconoce, posee una elevada sincronización con Noah Shajad.

Ghaggar

(Fortaleza, 4.000+ habitantes)

Ghaggar es una ciudad-fortaleza de los Valles de Ashvins, cerca de la frontera con Kashmir. Se trata de la mayor fortificación de Baho, creada años atrás para disponer de un puesto avanzado contra cualquier ataque a las aldeas de los valles. Eso ha probado ser muy útil en la actual situación del país, pues gracias a ella han conseguido detenerse las avanzadillas del Árbitro Dandalion y salvar a muchos pueblos de las proximidades.

Ilustrado por Luis NCT



La increíble ciudad de Sherena

Naresh Kerala (Tecnicista Nv 6, ♀) es la cabecilla de la fortaleza, una de las pocas mujeres de Thirghú que ha obtenido reconocimiento como guerrera gracias a su dominio de las habilidades del Ki. Kerala es muy beligerante, y de vez en cuando ha encabezado alguna partida de venganza contra las avanzadillas de Dandalion en la sabana.

El Templo de las Tormentas
(Edificación, sin habitantes conocidos)

Situado en lo más alto de la Cordillera Daitya se encuentra el Templo de las Tormentas, una de las pocas construcciones no humanas que sobrevivió a la Gran Guerra. Es un alto edificio de metal rodeado de piedras que flotan lentamente a su alrededor a causa de las corrientes electromagnéticas. Sobre él caen continuamente rayos, convirtiéndose en fuertes descargas que barren periódicamente sus contornos. El templo fue creado por los Devas en la antigüedad, con el objetivo de canalizar suficiente poder para invocar al Aeon Rudraksha. Con toda seguridad, debieron de existir construcciones similares para cada uno de los Aeones convocados, pero si estas siguen en pie o fueron destruidas, es algo que se ignora. Hoy por hoy, el Templo de las Tormentas es el único del que se tiene constancia.

La fuerte carga electromagnética que produce la construcción hace que portar artefactos metálicos cerca del templo (o en su interior) sea algo muy problemático, ya que no sólo atraen la electricidad, sino que se pegan al suelo con tanta fuerza que resulta casi imposible llevarlos encima.

En las profundidades, sumido en un insondable sueño, aún se encuentra el Aeon Rudraksha. Aquellos que quieran firmar un pacto con él como Gran Bestia deben llegar hasta él y probar su valía. El templo está repleto de poderosos elementales de electricidad, atraídos o formados por la presencia del Aeon durmiente. Por su naturaleza, el centro del templo incrementa enormemente las habilidades de convocatoria, especialmente en caso de realizar invocaciones elementales.

Tiz
(Metrópolis, sin habitantes conocidos)

Tiz es la legendaria ciudad perdida de Baho, construida por los miembros de la tercera tribu que llegó hasta el principado desde Salazar. Según cuenta la historia, la ciudad se convirtió en el escenario del enfrentamiento de dos Aeones y terminó completamente asolada, pero algunos afirman que quedaron supervivientes, quienes lograron levantarla nuevamente de sus ruinas. Hace escasamente dos años, unos exploradores de Thirghú encontraron lo que podría ser la entrada a Tiz, ubicada en el recodo meridional de la Cordillera Daitya. De momento, la inmensa puerta es impracticable y se halla parcialmente cubierta de rocas, pero se ha organizado una pequeña expedición que pretende encontrar una entrada hacia las profundidades de la montaña.

Lo único que se ha podido averiguar es que el enorme símbolo que aparece inscrito en la puerta de metal puede traducirse como "Shura". Su significado es desconocido.

De cualquier manera, no son pocas las voces que se han alzado en contra de esta acción, pues piensan que Baho pasa ya por demasiados problemas como para desenterrar los del pasado. Incluso en el muy improbable caso de que haya supervivientes, nadie quiere ni siquiera imaginar cómo serían tras haber vivido más de mil quinientos años sepultados bajo tierra.

Vishe
(Aldea, 350+ habitantes)

La pequeña aldea de Vishe se encuentra ubicada en las luminosas Montañas de Vishvakarman, semioculta tras una gran catarata cerca del nacimiento del río Sariel. Es un lugar tranquilo y sus gentes son pacíficas, pues llevan vidas agradables, apartadas de cualquier problema gracias a la seguridad que les brindan las montañas. Pero a pesar de su aparente simpleza, Vishe es la cuna de los mejores sanadores y curanderos de Gaïa. Hasta el último de sus habitantes dispone de grandes conocimientos medicinales, que combinan ciencia tradicional con rituales místicos. Con suma probabilidad, entre todos los aldeanos conocerán un remedio para cualquier enfermedad o dolencia del mundo, ya sea natural o de origen mágico.

Aunque resulta extremadamente difícil llegar hasta la aldea, de vez en cuando acude algún que otro visitante buscando un tratamiento o remedio para alguna dolencia. Hasta el momento, la gente de Vishe no ha rechazado a nadie que les pidiera ayuda.

Tían
(Ciudad, 13.000+ habitantes)

Tían es una ciudad portuaria fundada por colonos de Shivat hace poco más de tres décadas. Fue creada cuando una embarcación shivatense naufragó en el cabo de Aryen, y los supervivientes decidieron quedarse a vivir allí como pescadores. Pasó mucho hasta que la gente de Sherena se dio cuenta de la existencia de Tían, pero cuando la descubrieron ya había más de un centenar de pobladores y decidieron pasarla por alto.

En los últimos diez años, un incontable número de colonos shivatenses se han trasladado hasta Tían, haciendo que la ciudad crezca en poco tiempo. Han levantado casas, algunos templos, un gran puerto e incluso un pequeño palacete para un noble supervisor enviado por el Emperador de Shivat. Este crecimiento ha preocupado mucho a los señores de Baho, pero por más que han intentado entablar conversaciones con ellos, no han obtenido ninguna respuesta clara sobre sus intenciones. Recientemente, grupos armados procedentes de Tían han atacado caravanas de Baho y han tomado los pueblos cercanos. Considerando la gran actividad de barcos de Shivat en la zona, los gobernantes de Sherena y Thirghú no tienen dudas de que puede ser el inicio de una invasión procedente de Varja.

Otras poblaciones: *Magdala, Parsa.*

Tramas

Todos los problemas que debe afrontar Baho pueden ser un estupendo punto de partida para cualquier clase de aventura. Quizás sean contratados como agentes para investigar qué se cuece en Tían, ya que al ser extranjeros tendrán más libertad a la hora de moverse por la ciudad. También pueden ser atraídos por las ruinas de los Devas y sus conocimientos, o lo que es aún más misterioso, el extraño descubrimiento de la ciudad perdida de Tiz y las consecuencias de su posible apertura.

Sueños profundos: Zhirbat (Novel Nv 0, ♂) es un niño que desde hace años tiene sueños premonitorios. Hace poco soñó que una gruta lateral de la ciudad (podría ser Thirghú o Sherena) se derrumbaba. Histérico, trató de avisar a la gente, llegando a ser tan convincente al describir su sueño, pleno de detalles, que acabó por cundir el pánico. Afortunadamente la cueva no se derrumbó y todo quedó en una broma de chiquillo maleducado.

Sin embargo, entre los que escucharon el relato de su sueño se encontraba Rabdinath (Warlock Nv 4, ♂), un misterioso forastero acostumbrado a tratar con lo sobrenatural. Rabdinath, que había pertenecido en el pasado a la Orden de Magus, identificó muchos de los detalles de la historia con unas descripciones mitológicas que había leído sobre una pequeña comunidad de Daimah que en el pasado intentaron ocultarse bajo tierra. Se cuenta que, al no encontrar grutas lo suficientemente amplias, desarrollaron unos aparatos sobrenaturales para socavar la montaña; pero la roca no aguantó y un derrumbamiento acabó con todos ellos. Rabdinath cree que el niño es un Nephilim y que sus sueños no se enfocan al futuro, sino al pasado; las visiones de Zhirbat son del derrumbamiento de aquella antigua comunidad.

Por ello pretende secuestrar al niño y, siguiendo sus sueños, localizar el antiguo emplazamiento de las ruinas. Rabdinath está muy interesado en las reliquias antiguas que pudiera encontrar entre aquellos restos y no desistirá hasta lograr sus objetivos. Los personajes pueden cruzarse con él por casualidad, o ser contratados por la madre de Zhirbat para protegerle. Deberán evitar que Rabdinath le secuestre, o por el contrario ayudarle a encontrar y explorar la ciudad sepultada.



Ilustrado por Sergio Melero

Miembro relevante de la Casta de los sabios

Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 55; **Pv** 80; **TA** No; **HA** 15; **HE** 15; **Armas** No; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 6 CON: 5 FUE: 5 PER: 7 INT: 8 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Nadar 20, Saltar 10, Trepar 10, Estilo 15, Liderazgo 15, Persuasión 80, Advertir 45, Buscar 25, Animales 30, Ciencia 60, Herbolaria 60, Historia 20, Medicina 30, Memorizar 35, Ocultismo 40, Tasación 20, Arte 15, Forja 35.
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Casta de los sabios: Nadar +10, Persuasión +10, Advertir +10, Animales +5, Ciencia +15, Historia +5, Memorizar +10, Arte +15.

Casta de los guerreros: Atletismo +10, Nadar +10, Trepar +10, Intimidar +15, Advertir +5, Frialdad +10, Proezas de fuerza +10, Resistir el dolor +10.

Tabla 27: Baho

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Sabio o guerrero pobre	La ropa puesta, comida para unos días, un arma o una mochila con algunos objetos personales. 3 MC.
31-80	Sabio o guerrero de clase media	La ropa puesta, comida para una semana, una mochila con equipo de viaje, un arma o una pequeña colección de objetos artísticos artesanales. 20 MP.
81-100	Sabio o guerrero rico	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, equipo variado de viaje, una montura, un par de armas o una bolsa llena de objetos artísticos artesanales. 20 MO.

Arquetipos genéricos de Baho

A continuación se exponen dos prototipos de miembros relevantes de las dos castas principales de Baho. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Miembro relevante de la Casta de los guerreros

Categoría Guerrero; **Nivel** 2
Turno 60/40; **Pv** 125; **TA** Cuero Tachonado; **HA** 95; **HP** 90; **Armas** Espada larga; **Daño** 55
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 8 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 10, Nadar *10*(20), Saltar 15, Trepar 25, Intimidar 40, Liderazgo 20, Advertir 20, Buscar 10, Frialdad 10, Proezas de fuerza 50, Resistir el dolor 10.
Especial: Tabla de armas de Nómada
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

LAS TIERRAS ORIENTALES

Las tierras orientales están constituidas por los antiguos imperios de Lannet y Shivat, ambos ubicados en la enorme isla de Varja, a la que no pocos llaman el Continente Oriental por su considerable tamaño. Se trata de dos principados con una larga historia en común, que siempre se han mantenido muy aislados de las culturas y creencias de occidente. Están dotados de ancestrales y únicas tradiciones, ligadas en su mayoría a la existencia de viejas fuerzas y poderes que siempre han acompañado al hombre. Despreciando los principios de la Iglesia cristiana, no en vano son los principados que han protagonizado el mayor número de intentos fallidos por separarse del Imperio. Con la caída de Elías, han encontrado el momento ideal para hacerlo, declarándose libres de cualquier atadura con Abel.

Curiosamente, aunque tienen muchas cosas en común, Lannet y Shivat se hallan enfrentados casi desde sus orígenes. Sin embargo, a pesar de este odio ancestral, su mutuo deseo de no volver a someterse a ninguna otra potencia impide que estalle un conflicto entre ambos, pues tanto uno como otro desean conservar todo el poder de sus ejércitos. Además, están separados por una escarpada cordillera de montañas que requiere semanas enteras para ser cruzada, lo que impide movimientos de tropas entre ellos.

La historia de Lannet y Shivat tiene un mismo origen, pues ambas potencias descienden de uno de los mayores y más poderosos imperios de la Era del Caos: Kuon Teikoku.

La leyenda de Varja y Kuon Teikoku

Sin duda Kuon Teikoku, o Imperio Eterno, es la más antigua potencia en la que los hombres han estado directamente involucrados. Si bien sus orígenes siguen siendo narrados como un sinfín de mitos y leyendas, todos tienen una misma raíz común, basada en el nacimiento de los Kami y en el mismísimo Amaterasu no Mikoto.

Se especula que, hace más de diez mil años, la isla de Varja era una tierra caótica y sin ley, poblada por Daimah, humanos y multitud de criaturas, quienes combatían continuamente por el control y la supervivencia. Los Daimah eran los únicos que tenían una civilización, pero incluso así, nunca consiguieron un predominio duradero. Fue entonces, en un momento desconocido de la historia, cuando los Kami llegaron al mundo. Eran mil ochenta y siete espíritus de todo lo que existía, representaciones vivas de cada una de las cosas relevantes de Varja. Desde el mismo momento en que aparecieron, se convirtieron en los señores absolutos de la isla, aunque al carecer de metas comunes, actuaban de forma independiente o incluso enfrentándose entre ellos.

Pero un Kami era distinto a los demás, una entidad poseedora de un poder tan inconmensurable que empequeñecía al resto de ellos juntos: Varja, el espíritu encarnado de la propia isla. Solitaria y pensativa, la gran potencia lo observó todo con interés, viendo cómo mientras sus hermanos y hermanas jugaban como niños, sin preocuparse por los mortales, una gran sombra se cernía sobre ellos. Comprendió que la llegada de los Kami había fragmentado la estructura de la realidad en la isla, provocando un vacío existencial que amenazaba con engullirlo todo. Presintiendo el enorme peligro que se avecinaba, Varja arrancó la mitad de su alma, creando con ella las cinco grandes Magatamas. Tras situarlas en cada uno de los confines de su dominio, logró estabilizar la nada y devolver el orden. Según ciertas historias, las piedras no fueron creadas directamente por él, sino por los cinco Kami más poderosos (también llamados Kotoamatsukami), a quienes Varja les ordenó su construcción entregándoles un fragmento de su espíritu como materia prima.

Ocurriese de un modo u otro, la obra dejó a Varja cansado y debilitado, por lo que decidió dormir durante varios siglos, protegido por la Kami Umetsuki. Durante ese tiempo, sus hermanos menores siguieron combatiendo, y muchos empezaron a usar a los mortales como peones en sus batallas. Algunos lograron sus objetivos, creando así los treinta y nueve reinos originarios, que se caracterizaron por estar envueltos en continuas guerras e intrigas.

Cuando siglos después Varja despertó, volvió a posar su vista en la isla, pero no encontró nada que le interesara. Sintiéndose vacío por dentro, probó las mismas cosas que hacían sus hermanos menores, pero ni una sola de ellas consiguió satisfacerlo. Incluso con sólo la mitad de su poder, seguía siendo el más grande de los Kami, y su naturaleza superior le impedía sentir las mismas emociones que tenían los otros espíritus. Viéndolo desolado, Umetsuki, quien se había enamorado de él mientras estuvo velando su sueño, le dijo que la razón por la que se sentía así era porque no había amado ni creado nada. Pensando que pudiera tener razón, ambos pasaron una noche de pasión, tras la cual Umetsuki dio a luz a Yagarema, una gran isla que se desprendió de Varja. Sin embargo, ni aun así quedó conforme el gran Kami. Fue entonces cuando, viendo reír a unos niños, tuvo una extraña idea; si los humanos eran capaces de sentir alegría y tristeza, lo que tenía que hacer era volverse él mismo uno de ellos. Para hacerlo eligió a una sacerdotisa, la más pura y perfecta de las mujeres de sus dominios, y la impregno de toda su esencia. Así, Varja desapareció, para renacer nueve meses después como un ser nuevo, a la vez mortal y divino. Aquel niño era distinto a su padre en todos los aspectos, pues si bien conservaba la mayoría de sus poderes, su consciencia y personalidad eran completamente humanas.

A partir de ese momento, recibiría un nuevo nombre.

Amaterasu no Mikoto.

Durante su adolescencia, Amaterasu viajó por todo Varja, viendo cómo los mortales adoraban a los Kami o eran sometidos por estos. Tras años de aventuras y aprendizaje, su parte humana se vio conmovida por el destino del hombre y sus semejantes, hasta que llegó el momento en el que se sintió obligado a intervenir. Se dice que el desencadenante de todo fue presenciar cómo un Kami estaba dando caza a una niña humana, y la pequeña se cruzó en su camino pidiéndole ayuda. Aquel Kami, desconocedor de quién era en realidad Amaterasu, le ordenó que se apartara, pero este hizo caso omiso de sus advertencias y procedió a darle una lección.

Aquel momento haría que Amaterasu decidiera encabezar una rebelión, levantándose en armas al lado de los mortales y liderándolos contra los Kami. A pesar de su juventud, el poder e ingenio del joven era muy superior al de cualquiera de sus hermanos, y pronto la mayoría de dioses se puso de su lado, reconociéndolo respetuosamente como su señor. En poco más de una década, Amaterasu no Mikoto consiguió levantar un imperio como nunca se había visto en Varja, unificando la isla entera y trayendo consigo estabilidad y prosperidad para todos.

Tomando el título de Emperador Eterno, llamó a su recién creado dominio "Kuon Teikoku", con la intención de que se perpetuase para siempre. Dividió Varja en diversas provincias, supervisadas por los Kami y regidas espiritualmente por un gran sacerdote Daimah (de hecho, la actual palabra Daimyo es una derivación de este periodo). También introdujo los conceptos de honor, rectitud y benevolencia que siempre caracterizarían su imperio, creando la casta de los samuráis como guerreros guardianes de la isla. Durante siglos, el poder de Kuon Teikoku fue inigualable, defendiéndose de cualquier peligro que pudiera tan siquiera amenazar Varja.

La llegada de Yagarema

Casi mil años más tarde, se presentó en la Corte Eterna un misterioso guerrero, tan hábil como hermoso, que tras derrotar con facilidad a todos los guardianes imperiales pidió una audiencia ante Amaterasu. Tan sorprendido quedó el Emperador con la habilidad del enigmático luchador, alguien capaz de derrotar a los Kami con una simple estocada, y tan prendado con su belleza embriagadora (pues nadie pudo asegurar jamás si era un hombre o la más hermosa de las mujeres), que accedió enseguida a recibirlo. Una vez ante él, aquel misterioso samurái se presentó como Yagarema no Mikoto, su hijo y hermano, nacido siglos atrás por la unión de Varja y Umetsuki. Amaterasu se sintió extasiado al recibir tal noticia y lo acogió con los honores debidos, dándole un puesto de primacía en la corte a su lado. Yagarema no tardó en demostrar tener un talento y poder únicamente eclipsados por los de su hermano, y se convirtió en una importante figura en la Corte Eterna, ejerciendo las funciones tanto de embajador como de general.

Sin embargo, el corazón de Yagarema empezó a sentir una gran envidia por encontrarse siempre a la sombra de Amaterasu, y esa oscuridad lo fue carcomiendo hasta llegar a ser una obsesión. A espaldas de su hermano empezó a incitar a los Kami los unos contra los otros, provocando en secreto guerras, conflictos y muertes. Finalmente urdió una rebelión, pero el Emperador descubrió a tiempo su traición y, muy apenado, ordenó como lección que fuese desterrado a su isla durante mil años. Lleno de ira, en lugar de aceptar su destierro, Yagarema retó a Amaterasu en combate, y por primera vez en su existencia sufrió la amargura de la derrota. Consumido por el odio, se retiró hasta sus dominios, donde se fue sumiendo poco a poco en las tinieblas.

Kuon Teikoku continuó inalterable su historia hasta que, tres siglos después, Yagarema no Mikoto regresó a Varja encabezando un inmenso ejército que sólo respondía ante él. Aunque sabía que sus fuerzas eran insuficientes para acabar con el Imperio Eterno, el dios insidioso tenía un objetivo muy diferente. Dado que él y su padre compartían la misma esencia, pensaba que si se hacia con las Magatamas podría adquirir el poder que antaño Varja había insuflado a las piedras de alma, convirtiéndolo en un ser superior al propio Amaterasu. En su ansia, bien poco le importaba el destino de la isla o las consecuencias de sus actos. Sin embargo, ningún Kami era capaz de acercarse a la ubicación de las Magatamas mientras estas estuvieran colocadas en sus

templos, y él no era una excepción, por lo que Yagarema no Mikoto necesitaba un ejército mortal para hacerse con ellas. Así se organizó la Guerra de Urayamashii, o guerra de la envidia, que puso en peligro no sólo a Kuon Teikoku, sino a la propia existencia de Varja. El Kami tuvo al alcance de su mano el poder de dos de las piedras, pero la valerosa intervención de las familias guardianas logró, a costa de miles de vidas, dar el tiempo necesario a los ejércitos del Emperador Eterno para llegar hasta allí y exterminar a las huestes de Yagarema no Mikoto. Desde ese momento, los ataques procedentes de la isla de Yagarema se repitieron cíclicamente a lo largo de los siglos, pero los ejércitos del dios insidioso fueron siempre derrotados. A veces, Amaterasu organizaba un asalto contra su hermano, pero dado que la isla se encontraba fuera de la influencia de las Magatamas, nunca pudo establecer una fuerza permanente en ella. Con el tiempo, los habitantes de Kuon Teikoku llamaron a aquellos ataques la Eterna Guerra de la Sombra, y aprendieron a vivir con ellos.

El fin de la eternidad

Dicen que todo tiene un final, incluso la eternidad. Tras casi cinco mil años de prosperidad, y habiéndose creado una de las civilizaciones más estables de la historia de Gaïa, por primera vez Kuon Teikoku estaba a punto de precipitarse de nuevo en el caos. Lo que Yagarema no había conseguido en miles de años, lo haría una sola mujer mortal.

Todo comenzó con el gran Shogun Hideyuki, descendiente de uno de los grandes Kotoamatsukami. Hideyuki era íntimo amigo del Emperador, y poseía tal valor y habilidad en combate que hasta los más poderosos Kami le temían. En dos ocasiones había conducido victorioso a los ejércitos del Imperio Eterno en la Guerra de la Sombra, e incluso avanzó hasta la isla de Yagarema haciendo retroceder al dios Insidioso. Su nombre se pronunciaba con admiración designando al más grande de los héroes de Kuon Teikoku, e incluso se granjeó entre el pueblo el apodo de Dios de la Guerra.

Un día, durante una cacería por el bosque, una de la flechas de Hideyuki se perdió en la espesura. Al ir a buscarla, descubrió horrorizado que había herido de gravedad a una joven, la más hermosa de cuantas hubiese conocido jamás. Enamorándose de ella a primera vista, ordenó a los espíritus del viento que la llevaran sin perder un instante hasta la corte, y que allí la atendieran con la máxima diligencia.

La muchacha, cuyo nombre era Nadeshiko, resultó ser la tercera princesa de una pequeña comarca, sorprendiéndose mucho al despertar en el palacio y ser cuidada de semejante modo. Hideyuki no tardó en presentarse ante ella y, avergonzado por su error, fue incapaz de confesarle sus sentimientos. En cambio, le pidió que se quedara algún tiempo en palacio, como pago por el daño que le había causado. Una tarde, mientras caminaba por los largos pasillos maravillada, Nadeshiko se encontró con Amaterasu, quien casualmente caminaba solo y malhumorado, sin vestir sus ropas imperiales. Ignorando de quién se trataba, la joven y el Emperador estuvieron discutiendo y hablando durante horas. Fascinado por su personalidad y belleza, Amaterasu empezó a verla en secreto sin revelarle su verdadera identidad, y una emoción como no había sentido nunca hizo presa en su corazón. A lo largo de la historia había tenido cientos de concubinas y compañeras, pero por primera vez el inmortal Amaterasu no Mikoto, el espíritu de Varja, se había enamorado de verdad. Del mismo modo, Nadeshiko se quedó prendada de su misterioso acompañante, y cuando este le pidió que fuese su esposa, la joven aceptó sin dudarlo.

Nadie quedó más sorprendido que ella cuando Amaterasu anunció públicamente la boda, desvelando así su verdadera identidad.

Nadie, salvo Hideyuki.

El Shogun quedó profundamente impactado por la noticia, aunque su fidelidad hacia el Emperador le impidió decir o hacer nada. En silencio, presenció la ceremonia, la más grandiosa que jamás se hubiese visto hasta entonces, tras la que Nadeshiko adoptó el apellido Mikoto y se convirtió en la Emperatriz Eterna. Pero Hideyuki, cuyos sentimientos por ella seguían siendo igual de fuertes, se sentía incómodo en su presencia y comenzó a salir muy a menudo al campo de batalla. Mientras su carácter se tornaba más y más oscuro, acabó siendo feliz sólo mientras luchaba, llegando a amar el combate y la muerte como una liberación. Finalmente, cuando no pudo resistir por más tiempo su deseo hacia Nadeshiko, persuadió al Emperador de que organizase un ataque contra el Viejo Continente, ya que sus informadores le habían asegurado que se preparaban para aliarse con Yagarema. Ante la negativa de Amaterasu, el Shogun organizó un atentado ficticio contra Nadeshiko, que en aquel momento esperaba su primer hijo. Este acto hizo estallar de rabia al Emperador, el cual ordenó aplastar a todos aquellos que se hubieran atrevido a amenazar a su esposa.

Por primera vez a lo largo de su existencia, la ira cegó el raciocinio de Amaterasu, quien dejó en manos de Hideyuki la organización de la ofensiva. Inteligentemente, el Shogun envió al frente a todas las divisiones y Kami fieles al Emperador, manteniendo en Varja a las que sólo respondían ante él. Cuando ya era demasiado tarde para que Amaterasu pudiera hacer nada, Hideyuki inició su rebelión, atacando con mortífera precisión todos los enclaves vitales de Kuon Teikoku. Viendo peligrar su imperio y temiendo que el conflicto alcanzase la corte y pusiera en peligro a su amada, el señor de Varja salió al encuentro de los ejércitos rebeldes, acompañado sólo por su guardia personal.

Unos cuantos cientos de guerreros contra más de cien mil hombres capitaneados por dioses.

Sin embargo, hasta eso preveían los planes de Hideyuki, quien aprovechó la breve ausencia del Emperador para adentrarse en la corte y llegar hasta Nadeshiko, la misma noche en la que la joven estaba de parto. Ni siquiera el poderoso Kami Ohoyamatsumi, a quien Amaterasu había dejado como guardián de su esposa, pudo derrotar al Shogun oscuro. Entre el caos y la tormenta, Nadeshiko dio a luz una pareja de mellizos, suplicando a los espíritus del viento que se los llevasen lejos, a salvo de Hideyuki. Amaterasu comprendió demasiado tarde su error y, aunque voló raudo hacia la corte, no pudo llegar a tiempo para evitar la tragedia. Cuando el airado dios descendió sobre el patio central del Palacio Eterno, allí estaba esperándole su antiguo amigo mientras dos de los Kami rebeldes sujetaban a la desvalida Nadeshiko, amenazada por el filo de la espada divina Tenshin no Ryu. Hideyuki retó al Emperador a un combate, pero advirtiéndole de que si se atrevía a levantar la espada contra él, la sangre que se derramaría sería la de su esposa.

Doce estocadas mortales sufrió el Emperador Eterno antes de que, por primera, vez hincara su rodilla en tierra, y con cada una de ellas la isla de Varja se quebraba más y más.

Temiendo que aquel a quien amaba muriese por su culpa, en un último acto de desesperación, Nadeshiko se ensartó en la espada divina, dedicando a su esposo una dulce sonrisa de adiós. La leyenda cuenta que en aquel instante de pura rabia, dolor y pena, el desgarrador grito de Amaterasu no Mikoto formó las Grietas de Len Peng. Bajo el tormentoso cielo iluminado por los rayos, los dos maestros de la espada chocaron sus filos por última vez, destruyendo la corte entera en su combate. Todos aquellos que se encontraban cerca, hombres o dioses, acabaron sesgados por los vendavales que desencadenaban sus golpes. Pero, incluso herido y al borde de la muerte, el poder y la habilidad de Amaterasu no tenían igual. Finalmente, su maestría se impuso sobre la de Hideyuki, y su antiguo amigo cayó bajo su espada con una sonrisa de victoria.Las últimas palabras del Shogun marcaron un hito en las leyendas:

"Ahora iré donde está ella. El único lugar al que nunca podrás ir tú".

El nacimiento de Lannet y Shivat

Tras aquellos sucesos, Amaterasu jamás volvió a ser el mismo. Desolado y con sus dominios en ruinas, ordenó buscar a sus hijos mientras trataba de reconstruir Kuon Teikoku. Cuando se encontró con los pequeños, un niño y una niña, les puso los nombres de Lannet y Shivat, que en la antigua lengua de los Kami significaba Sol y Luna.

Aunque los crió a ambos con cariño y disciplina, ni siquiera el amor por sus hijos conseguía llenar el vacío que la pérdida de Nadeshiko había supuesto para él. Sus apariciones en público se hicieron cada vez menos frecuentes, ausentándose durante largos periodos de tiempo; a veces, meses enteros. Dejó casi todo el gobierno en manos de los Kami que habían permanecido fieles a él y se dedicaba a observar las estrellas o pasar el tiempo con los gemelos. Finalmente, cuando Lannet y Shivat eran ya adolescentes, Amaterasu no Mikoto desapareció misteriosamente sin dejar rastro alguno, y por más que le buscaron, nadie fue capaz de dar nunca con su paradero.

Durante los dos primeros años, los Daimyo pensaron que no era más que un largo peregrinaje y no se preocuparon demasiado, pero al llegar al tercero, empezaron a creer necesario abordar un tema ignorado hasta entonces: la sucesión del Emperador Eterno. Tras largas discusiones y problemas, llegaron a la conclusión de que Varja debería separarse en dos grandes reinos, cada uno de ellos al mando de los hijos de Amaterasu. Así nacieron los imperios de Lannet y Shivat, que regirían la historia de Varja durante los siguientes milenios.

Cuál fue el destino del Emperador Eterno, sigue siendo objeto de leyenda. Algunos dicen que ya estaba muerto desde el mismo momento en que su esposa falleció, y que el tiempo que permaneció en el mundo sólo fue para asegurarse de que sus hijos estuvieran bien. Otros opinan que fue en busca de Nadeshiko por todos los planos de la existencia, y que aún hoy sigue buscándola. Sin embargo, la historia más extendida es que se encuentra sumido en un profundo sueño en algún lugar de Varja, a la espera de que el alma de su esposa renazca en el mundo.

Varja y los poderes sobrenaturales

Los poderes sobrenaturales no funcionan de un modo normal en Varja. Desde la llegada de los Kami y la consecuente creación de las Magatamas, la estructura de las fuerzas místicas y del mundo sobrenatural ha experimentado profundas alteraciones en la isla. En consecuencia, tanto Lannet como Shivat aplican diversas reglas especiales a la hora de ejecutar magia e invocaciones, las cuales se ven reflejadas en sus respectivos apartados.

Los Kami

Los Kami nacieron cuando los reflejos de la Vigila de Varja se fundieron con sus respectivos conceptos o espíritus del flujo de almas, haciendo que todas y cada una de las cosas importantes de la isla tomasen conciencia y existencia. Por esa razón, son a la vez aquello que forma su sustancia (un río, una montaña, un bosque...) y una forma espiritual, una manifestación de su esencia a través de la cual intervienen en el mundo. Se supone que en un primer momento su número era casi infinito, pero la gran mayoría de espíritus menores fueron absorbidos o englobados por otros Kami, limitándolos a mil ochenta y siete de ellos.

Qué fue lo que les hizo nacer, sigue siendo objeto de muchas especulaciones.

El poder de un Kami no depende de sus adoradores o de sus templos, sino de la presencia o importancia de aquello que lo ha originado. Cuanto más significativa, grande y monumental sea la cosa que representa, mayor será su capacidad. Por ello, los Kami más poderosos suelen personificar cosas inmensas, destacando los de las grandes montañas y ríos. Según su nivel espiritual, se dividen en cuatro grupos; algunos tienen un poder tan elevado que sólo pueden ser considerados como dioses. Siete de ellos despuntan como grandes fuerzas existenciales, a quienes se les denomina Kotoamatsukami, o señores de los cielos.

Mientras que es virtualmente inviable acabar completamente con la forma espiritual de un Kami, es posible debilitarlos, o incluso matarlos, dañando o destruyendo aquello que le otorga concepto. Así pues, el Kami de un río pierde fuerza en épocas de sequías, o el de un bosque puede incluso morir si su foresta es completamente talada.

La activación de la máquina de Rah obligó a los Kami a retirarse al Ten-gati, uno de los planos del Samsara donde ahora moran plácidamente. Su intervención en el mundo ha desaparecido casi por completo, pues sólo pueden manifestarse durante cortos periodos de tiempo cerca de sus representaciones materiales, y sólo si su nombre es pronunciado allí.



Ilustrado por Wen Yu Li

Un Kami de la guerra

El Samsara o los fragmentos de la Vigilia

Durante el nacimiento de los Kami, la existencia de la Vigilia en la isla de Varja quedó gravemente fragmentada al perder toda su forma y contenido. Vacía y sin nada que le diera significado, el reflejo del mundo amenazó con tragarse la isla entera, hasta que la creación de las Magatamas logró fragmentar ese vacío y estabilizarlo, formando lo que los ocultistas y sacerdotes llamaron las capas del Samsara o niveles de la existencia.

La actual estructura de la Vigilia en oriente se sostiene únicamente gracias a las Magatamas, que han conseguido acabar con el caos reinante y limitar su número a tan sólo cinco fragmentos o niveles. Cuando una persona fallece, su espíritu es reclamado por el flujo de almas, pero muy a menudo su existencia pasada forma una sombra en alguna de las capas del Samsara, creando un reflejo distorsionado de lo que fue en vida. Como otros espectros de la Vigilia, no son almas como tales, sino fuertes emociones que toman forma y vaga consciencia gracias a la distorsión de Varja.

人道

Manusya-gati *(la realidad humana)*

Manusya es el nombre que los sacerdotes otorgan al mundo real, la existencia conocida como Gaïa. Es el mundo más importante, primordial, a partir del cual se crean todos los reflejos del Samsara. Para los habitantes de Varja, la isla entera es el Manusya-gati.

阿修羅道

Ashura-gati *(la realidad de la guerra)*

Ashura es la realidad de la guerra eterna, el mundo al que van a parar los reflejos de todos los seres violentos que han vivido consumidos por la ira y el deseo de luchar. Tierra de fuego y sangre, se halla cuajada de cadáveres, espadas y flechas rotas. Todos los entes que moran allí no desean más que luchar y combatir contra enemigos más y más fuertes, ansiando comprobar sus poderes en el mundo real. Para muchos sacerdotes, es otra de las caras del Infierno.

En ella se encuentran los Kami que han sido consumidos por el ansia de luchar, llamados Ashuras, donde son considerados equivalentes a dioses.

畜生道

Tiryagyoni-gati *(la realidad de los animales y las bestias)*

Es el mundo de los animales, donde desembocan los reflejos de las bestias más poderosas. Es un campo de caza sin fin, una pradera eterna y sombría donde depredadores y presas siguen el círculo de la persecución eterna. Para los samuráis, es el plano de existencia en el que son confinados los esclavos y los sirvientes, aquellos que han pasado su vida en eterna servidumbre. A veces, los mayores depredadores consiguen regresar durante un tiempo al mundo real, convirtiéndose en monstruos de leyenda.

餓鬼道

Preta-gati *(la realidad de los espíritus hambrientos)*

Preta es el mundo de los espíritus hambrientos, la realidad de los seres que han sido consumidos por la envidia, sus celos y sus incontenibles deseos. Se trata de una existencia gris, hecha de cenizas y niebla, donde todas las cosas han sido tragadas por el vacío. Sus pobladores son espectros deformados por su ansia, criaturas arrastradas por un hambre incontenible que les impulsa a consumir todo lo que existe para saciarse. Es considerado un infierno y, a veces, como uno mucho más terrible y aterrador que el propio Naraku.

地獄道

Naraku-gati *(el infierno)*

Conocido como Infierno o Purgatorio, es el más bajo y el peor de todos los fragmentos de la Vigilia, el lugar donde acaban los reflejos de aquellas personas que se han dejado arrastrar por el mal. Naraku es un mundo oscuro de miedo, dolor y sufrimiento eterno, una clara imagen de las criaturas que lo forman. En él se manifiestan dos clases de seres: aquellos pecadores que creen ser merecedores del castigo, apareciendo en consecuencia como víctimas de tortura, y aquellos cuya maldad era tan desbordante en vida, que renacen como demonios oscuros.

Allí, la reina suprema es Tsukiyomi, la Diosa de la Luna Negra, una de las Señoras de las Pesadillas más poderosas de la Vigilia, comparable sólo al Príncipe de los Cuervos. Hay quien opina que es una Kami oscura y tenebrosa, pervertida por las emociones de su reino, mientras otros creen que es la unión de centenares de reflejos tenebrosos que han tomado consciencia.

天道

Ten-gati *(el reino de los cielos)*

Ten-gati es el mundo de los dioses, el fragmento de la Vigilia que los Kami usaban para apartarse temporalmente del mundo terrenal. Tras la activación de la máquina de Rah, la mayoría de ellos se vieron obligados a refugiarse aquí para sobrevivir, donde formaron su propia comunidad. Es el único lugar de la Vigilia de Varja que no se ve afectado por los cambios del mundo real, ya que el poder existencial de sus pobladores es lo suficientemente elevado como para mantenerlo en una forma estable, cerrado a visitantes no deseados.

Ten-gati ha tomado la forma de una lujosa ciudad de maravillas, donde los Kami viven relajadamente, servidos por poderosos espíritus. Sólo a las entidades sobrenaturales poseedoras de un Gnosis muy elevado les es posible el acceso hasta la ciudad, y únicamente si los Kami les otorgan un permiso para ello.

A veces, si por cualquier causa se forma una brecha hacia esta realidad, son los propios Kami quienes suelen sellarla, pero no sin antes enviar a alguno de sus sirvientes a recriminar (o incluso castigar) el descuido o afrenta.

Los que ven más allá

La fragmentación del Samsara en Varja ha provocado que los espíritus y espectros de la Vigilia sean muy comunes. Sin embargo, la mayoría de esas criaturas están perdidas, vagando entre las nieblas del Manusya sin la capacidad de ver a los seres humanos que caminan a su lado. A menudo, los unos y los otros pueden sentirse mutuamente, pero ninguno es capaz de afectar a los demás. Desgraciadamente, eso conlleva una aterradora consecuencia adicional para aquellos que ven espíritus.

Las personas que tienen la capacidad de ver lo sobrenatural son llamadas Saniwa y sufren una terrible maldición. De la misma manera que ven a los espíritus, estos pueden verlos a ellos. De ese modo, viven rodeados de espectros, siendo presas y víctimas de fuerzas que permanecen invisibles para el resto de la gente.

Se dice que los Saniwa tienen la capacidad de invocar a los Kami, si pronuncian su nombre mientras contemplan sus formas materiales.

LANNET

Capital: Tsukikage.
Número de habitantes: 3.800.000+
Etnias principales: Ryuan (99%).
Forma de gobierno: Autocracia teocrática.
Idiomas: Yamato.
Religión: Shukyokami.
Nivel tecnológico: 4.
Gentilicio: Lannetense.
Bandera: Una bandera blanca con las cinco Magatamas en el centro y el sol de fondo.
Nombres masculinos: Akahito, Ashihei, Danjuro, Goro, Hajime, Heiji, Hidetora, Ichiro, Kazuhiro, Ken, Kumanosuke, Minoru, Ryoma, Senzo, Sosuke, Takeru, Yuichi.
Nombres femeninos: Ayame, Eriko, Hanae, Hisako, Inoue, Kazumi, Madoka, Mizuki, Narumi, Rei, Sayuri, Tamaki, Tsukiyama, Yayoi, Yoriko, Yukiko, Yuya.
Apellidos: Adachi, Asanuma, Chikanatsu, Goto, Harada, Ichigawa, Inukai, Kanada, Kawamura, Komine, Kunikida, Moriguchi, Nagasawa, Nakamoto, Onoe, Takenouchi, Yoemon.

La realidad y las leyendas se entremezclan en el ancestral Imperio de Lannet, uno de los países más viejos de Gaïa. Tierra orgullosa y siempre pujante, su cultura, determinación y aislamiento han proyectado un aura de romanticismo en los territorios occidentales.

A pesar de su poder, Lannet ocupa sólo una pequeña fracción de la isla de Varja, una zona llena de montañas, valles y bosques. Es una región verde en la que se alternan las fuertes lluvias con largos periodos soleados. El país está densamente poblado, e incluso con su pequeño territorio, posee más habitantes que muchos principados del Imperio. Cuenta con dos enormes ciudades, muchas de menor tamaño e innumerables pueblos diseminados (la mayoría perdidos) entre los valles y las montañas.

Lannet goza de una economía basada en la agricultura y la pesca, aunque gracias a los contactos de algunas familias, también mantiene un próspero comercio con occidente, donde sus extravagantes productos artesanos resultan cotizadísimos. La ley lannetense jamás ha respetado los principios imperiales, siguiendo en todo momento las tradiciones ancestrales que heredaron del Kuon Teikoku. Por ello, hay dos sistemas completamente diferentes, uno para las clases altas y otro muy duro para el campesinado.

El sistema de gobierno de Lannet es terriblemente clasista, donde todo está estructurado en torno a un rígido principio estamental. El Emperador, heredero de la ancestral familia Mikoto, ocupa la cúspide de poder, reuniendo en su persona una potestad absoluta. Sus decisiones no son sólo irrefutables, sino que el mero hecho de contradecirlas supone un deshonor y un insulto contra Lannet. En el siguiente escalafón se encuentran las cinco grandes familias, encargadas de velar por la seguridad del país y de sus habitantes. Cada una de ellas controla y supervisa a multitud de Daimyo menores, el equivalente a señores feudales que dominan las diversas regiones del país. Sus ejércitos son extremadamente poderoso, pues está conformado por miles y miles de guerreros samurái que sirven con devoción a sus señores. Criados para y por el combate, cada uno de ellos es un guerrero excepcionalmente entrenado en las artes de la guerra.

Tras protagonizar tres levantamientos armados con el objetivo de independizarse de Abel, un yugo que sus gentes consideraban la peor de las afrentas, Lannet ha logrado su deseada soberanía tras la fragmentación del Imperio. El país no tiene ningún aliado ni desea tenerlo. Actualmente, desvinculado de todos, goza de un periodo de paz, ya que Shivat no ha iniciado ninguna ofensiva contra sus fronteras. No obstante, todas las grandes familias saben que es un hecho inevitable que el Emperador Dorado dé la orden de atacar antes o después, una vez se hayan asegurado de que Abel no supone una verdadera amenaza para su autonomía. Pero ese no es el único problema que sufre la nación. Es notorio el antagonismo que ha surgido estos últimos años entre el Emperador y el Shogun, señor supremo de los ejércitos, lo mismo que sucede entre las cinco grandes familias.

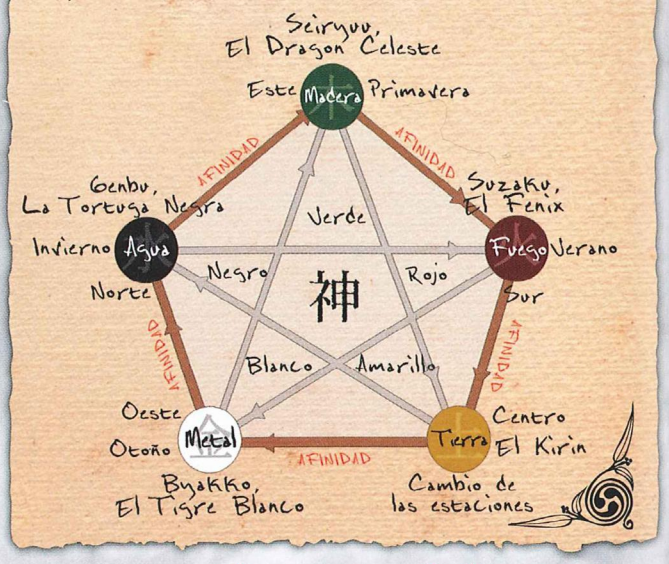
Lannet no ha tardado en declarar válido su antiguo cómputo de años, que los sitúa en el año 6.985 del calendario eterno.

Las Magatamas

Desde tiempos inmemoriales, las cinco Magatamas o piedras de alma han sido consideradas el mayor tesoro de Lannet. Las leyendas aseguran que su mera presencia trae la paz y estabilidad a estas tierras, ya que sin ellas se abocarían a una gran catástrofe y nada podría evitar la destrucción de Varja.

Cada una de las piedras está armonizada con uno de los elementos primarios del Samsara: fuego, tierra, agua, madera y metal. Para que su poder actúe, es necesario que se encuentren situadas en diversos puntos de la isla, formando una estrella de cinco puntas. Deben estar además emplazadas en templos especiales, conocidos como los santuarios de Wuxíng, los cuales deben de ser afines al elemento que representan.

Antiguamente, su posesión era compartida con Shivat, que custodiaba dos de ellas; pero hace más de un milenio el Emperador de Lannet se hizo con el control de todas las Magatamas y situó las cinco en sus tierras, acortando así el área de protección que ofrecían. Ese robo ha supuesto el principal motivo de enfrentamiento entre los dos países, cuyo antagonismo aún se mantiene intacto en la actualidad. Cada una de las grandes cinco familias de Lannet tiene asignada la labor de proteger una de las Magatamas como un deber sagrado. Si acaso llegasen a fracasar en su cometido, serían despojados de todo su poder y considerados traidores al trono. A lo largo de los años han tenido que defenderlas con sudor y sangre de los ejércitos de Shivat y de los ataques provenientes de la isla de Yagarema. Por supuesto, siempre que ha sido necesario, han recibido el apoyo de los ejércitos imperiales.



Cultura y Sociedad

Lannet es una cultura cerrada, con viejas tradiciones y formalismos que se han mantenido inalterables durante muchos miles de años. El pueblo lanetense está dividido en dos estamentos distintos: los siervos y la clase alta. Estos últimos se segmentan a su vez en dos: los samuráis, o casta de guerreros, y las familias nobles, señores de los samuráis. Sólo a los miembros de la clase alta se les permite portar armas, consideradas un símbolo de su estatus superior. Los campesinos, que viven sometidos a los deseos de sus señores, sólo pueden usar arcos, palos y cuchillos para cazar o defenderse; es más, se pena como un delito incluso el mero hecho de tocar un arma que les esté prohibida manejar. Cada estamento es inalterable, y resulta imposible ascender si no es por deseo expreso del Emperador.

El sentido del honor lannetense resulta a veces confuso para los occidentales, al igual que muchas de sus costumbres. Tienen un estricto código ético, especialmente inflexible para los samuráis, a los que se les exige valor, rectitud y lealtad hacia sus señores. Cuando alguien se comporta de manera deshonrosa o incumple las reglas establecidas, es apartado de la sociedad y tratado como un paria por los suyos. Seguidores de sus

propias doctrinas religiosas, rechazan el cristianismo abiertamente, lo que ha provocado más de un enfrentamiento con la Iglesia.

La existencia de los campesinos y pescadores es simple y monótona, ya que se dedican tan sólo a cultivar la tierra o pescar, generación tras generación, sin que les importe nada más que tener vidas tranquilas y felices con sus familias. Por el contrario, la de un samurái es mucho más complicada, ya que debe comportarse siempre acorde a su posición, lo que suele estar siempre emparejado con duelos, rivalidades entre familias y el cumplimiento de los deseos de su señor. En tercer lugar está la vida palaciega, donde existen miles de intrigas cortesanas y las influencias entre distintas familias o las relaciones de poder son mucho más punzantes que el filo de cualquier espada.

Hace escasamente unos cien años que han empezado a surgir los primeros comerciantes importantes en las ciudades, sin vinculación directa con las familias nobles. Aunque aún es pronto para llamarlos burgueses, es cierto que ostentan una posición mucho más favorable y libre que la de otros siervos.

Casi todas las bodas entre los samuráis o los nobles son concertadas por sus familias, independientemente de los sentimientos de la pareja. Además, está severamente prohibido contraer matrimonio entre miembros de diferentes estatus sociales. Bajo ninguna circunstancia un samurái podría casarse con una campesina, pero nada le impide tomar tantas concubinas como desee (o pueda permitirse).

Aunque la gran familia Takashi es bien conocida por su comercio con occidente (sobre todo con Phaion Eien Seimon), la gente de Lannet es muy racista con los occidentales, permitiéndoseles estar tan sólo en las ciudades portuarias, y siempre que posean un permiso expreso.

Mención especial merece la guardia del orden imperial, los Teikoku Ryu, una división de samuráis al servicio directo de la familia Mikoto que realizan las funciones de guardianes del orden en las ciudades. En cierta manera, actúan como un cuerpo de guardia que se asegura de que los samuráis de los diversos Daimyo no incumplan las leyes del Emperador impunemente.



Ilustrado por Wen Yu Li

Lannetenses de etnia ryuan

Afrontar lo sobrenatural

Las tradiciones de Lannet hacen que la mentalidad de sus habitantes esté enormemente abierta a las fuerzas sobrenaturales. La gente cree sinceramente que espíritus, dioses y poderes sobrenaturales se encuentran a su alrededor.

Naturalmente, dadas las terribles monstruosidades que pueblan los planos del Samsara, los lanetenses sienten terror de las criaturas no humanas, e incluso los más valientes samuráis temen aquello que no pueden cortar los filos de sus espadas. Para estas gentes, no se debe molestar a los espíritus de los muertos ni tampoco tratar con los Oni o los Kami, pues lo que pertenece al más allá debe quedarse en su lugar. Las únicas criaturas aún consideradas como benignas son los Daimah, que durante siglos fueron miembros de pleno derecho del Imperio de Lannet, encabezando incluso algunas de las familias más importantes. Desgraciadamente, hace mucho que todos desaparecieron, ya que para evitar ser masacrados por la Inquisición los pocos que quedaban con vida se vieron obligados a escapar, diseminándose por todas partes u ocultándose en sociedades como Samael. En estos momentos, los que siguen quedando en Lannet se esconden de los hombres mediante engaños y habilidades sobrenaturales.

Los brujos son llamados sohei o shugenja, y se los considera personas dotadas de increíbles poderes. Por lo habitual, la gente los teme y respeta, pues sus capacidades son contempladas como habilidades divinas. Sin embargo, los convocadores son vistos como algo negativo, ya que juegan con fuerzas que no deben ser molestadas. La única excepción la representan las Sacerdotisas del Espejo, y tan sólo cuando visitan la Puerta del Infierno que hay en los Templos del Crepúsculo (ver los *Shukyokami* en el Capítulo *Creencias y Religiones*).

Tanto el Emperador como las grandes casas conocen perfectamente la existencia de la magia, y tratan de sacarle provecho. No obstante, conocedores de los peligros que conlleva, han prohibido explícitamente su uso salvo para aquellos que obtengan un reconocimiento y permiso oficial. Estos individuos son los Onmyoji o hechiceros imperiales, quienes acudirán cada vez que el Emperador, o la familia de la que dependan, les llame a su servicio. Llevaban años actuando en secreto, evitando que la Inquisición y el Imperio pudieran actuar en su contra, pero ahora su presencia se ha hecho completamente oficial.

Los poderes sobrenaturales en Lannet

Desde la aparición de los Kami, las fuerzas sobrenaturales siempre han actuado de un modo muy caótico en Lannet a causa de la fragmentación de la Vigilia. Sólo la existencia de las Magatamas consigue detener este destructivo proceso, aunque ni aun así la estabilidad es completa. Si bien el uso de la magia no produce consecuencias negativas en Lannet de manera directa (muy al contrario que en Shivat), los poderes de convocatoria actúan de un modo muy diferente. Pese a que resulta extremadamente fácil llamar a seres y espíritus al mundo, tratar con ellos o controlarlos son tareas increíblemente complejas, sin importar cuál sea su nivel de poder. En consecuencia, se aplican las siguientes reglas especiales.

Mientras se encuentre en Lannet o en sus proximidades, cualquier personaje aplica un bono especial de +40 a todas sus tiradas de Convocar (tanto criaturas como Invocaciones), aunque se ve limitado a llamar a seres que puedan existir dentro del Samsara o niveles de existencia de la Vigilia (salvo en el caso de los Arcanos). Por el contrario, sufre un negativo de -40 a todos sus controles de Atar, Controlar o Desconvocar cualquier clase de criatura. Este negativo no se aplica a Desconvocar en el caso de que se encuentre en una zona de mariposas negras, ya que significa que existe una puerta o abertura existencial cerca.

Las cinco grandes familias

Aunque hay treinta y dos familias nobles en Lannet, sólo cinco de ellas son consideradas como las grandes casas, aquellas que gozan del favor directo del Emperador y supervisan a las demás. Para representar la confianza depositada en ellas, tienen encomendada la labor de proteger las Magatamas. Cada una de las grandes familias mantiene una gran rivalidad con las demás, tratando en todo momento de lograr el máximo favor de la Corte Imperial.

La familia Takashi

La familia Takashi es una de las más importantes e influyentes de las cinco grandes casas de Lannet. Tras caer antaño en desgracia por su fracaso en controlar Phaion Eien Seimon, volvió a obtener el favor del Emperador gracias a las enormes fuentes de ingresos que sus operaciones comerciales con occidente suponen para Lannet. La familia Takashi es conocida no sólo por sus grandes riquezas y su fino instinto para los negocios, sino también por ser los más permisivos en lo relativo a la presencia de occidentales en sus territorios. Dirigen un importante ejército, y controlan la mayor armada del país. Mantienen malas relaciones con la familia Oda y la familia Kurokami, con quienes sufren una enemistad patente.

La familia Takashi es la encargada de proteger la Magatama del agua, y su área de influencia es el noroeste de Lannet. Su actual dirigente es Eisaku Takashi.

La familia Kurokami

Muy probablemente, la familia Kurokami sea la más poderosa de las cinco grandes casas que sirven al Emperador. Aunque en los últimos siglos perdieron cierta importancia, puesto que no han tenido que afrontar ningún ataque en mucho tiempo, siguen manteniendo su primacía como los mayores guardianes del Imperio.

Sobre la familia Kurokami recae la vergüenza de ser herederos del Shogun Hideyuki, quien traicionó al Emperador Amaterasu milenios atrás causando la caída de Kuon Teikoku. Incluso hoy, este hecho pesa terriblemente sobre su nombre, razón por la que todos sus componentes ponen su vida en juego para tratar de borrar dicha deshonra. Durante eras, sus guerreros han sido los defensores de Lannet en la Eterna Guerra de la Sombra, derrotando una vez tras otra a los ejércitos de Yagarema. Los samuráis Kurokami suelen usar máscaras de demonios cuando entran en combate, para representar así que dejan atrás su humanidad a la hora de luchar. Algunos de ellos son conocidos por su maestría en el dominio de extrañas técnicas de combate, y son capaces de proezas inhumanas.

Los Kurokami son los encargados de proteger la Magatama de fuego, y su área de influencia es el noreste de Lannet. Su actual dirigente es Yuu Kurokami.

La familia Karasuma

Hay tantas leyendas e historias alrededor de esta familia que pocos son los que pueden diferenciar entre el mito y la realidad. Los Karasuma son la única gran casa que ha conservado su posición incluso antes de la caída de Kuon Teikoku. La familia está dividida en dos ramas, la casa central y una casa subordinada. La secundaria concentra grandes posesiones y un considerable poder económico, pues controla una parte del comercio con otras villas. Por el contrario, la dirigente no suele salir nunca a la luz, y permanece apartada de la mayoría de asuntos cortesanos y políticos. De ella se dice que es la familia más espiritual, y que se encuentra en relación directa con los elementos. Es un hecho conocido que muchos miembros del clan principal son importantes monjes y ascetas, rumoreándose que pueden comunicarse con espíritus y obrar maravillas. Los samuráis Karasuma son respetados no sólo por su habilidad en combate, sino porque se murmura que algunos de ellos son capaces de llamar a los espíritus para obrar en su favor. De todos los grandes clanes, los Karasuma son quienes cuentan con un mayor número de Onmyoji reconocidos por el Emperador.

La familia también controla a numerosos clanes ninja, que usan para espiar y asesinar a quienes amenazan su clan. Por suerte, los Karasuma no tiene grandes enemigos, pero su secretismo y sus espías conllevan que a veces mantenga disputas con el clan Asakura.

Son los encargados de proteger la Magatama de la madera, y su área de influencia es el norte de Lannet. El actual dirigente es Shiki Karasuma.

La familia Asakura

La familia Asakura era un antiguo clan menor que logró el favor imperial tras el enorme servicio prestado durante la apropiación de las Magatamas. Si bien no son dueños del más poderoso de los ejércitos, su poder e influencia en la Corte Imperial y en las otras familias es enorme. La habilidad de sus espías y cortesanos no tiene igual, pudiendo destruir o elevar la reputación de las personas conforme a sus propios intereses. Se dice que los señores de la familia escuchan y participan en todos los secretos del Imperio, e incluso que tienen contactos en Shivat.

Asakura es el único de todos los grandes clanes en el que las mujeres ostentan funciones relevantes, en lugar de ser sólo cortesanas. Si lo desean, pueden ser entrenadas como samuráis, permitiéndoseles usar no sólo naginatas y arcos largos, sino también katanas. De hecho, sus doncellas de guerra gozan de gran popularidad, ya que se dice que son tan hermosas como hábiles en combate.

Los Asakura son los encargados de proteger la Magatama de la tierra, y su área de influencia es el sureste de Lannet. El actual dirigente es la familia es Tatsuya Asakura, pero dado que sólo tiene seis años, su tía Katsumi Asakura toma las decisiones en su nombre.

Las familias Konoe y Oda

Las familias Konoe y Oda son habitualmente consideradas como una sola, ya que ambas fueron unificadas en el pasado tras la boda de los príncipes herederos de ambos clanes. Si antes cada una tenía un enorme poder por separado, tras su unión se han convertido en el clan militarmente más poderoso de Lannet, igualado sólo por la familia Kurokami.

Las familias Oda y Konoe han sido las responsables de controlar la zona suroeste de Lannet, lo que incluye parte de la frontera con Shivat. Durante siglos, han defendido su territorio con una ferocidad sin igual, ganándose no sólo el respeto de sus enemigos, sino despertando también verdadero terror en ellos. Su leyenda comenzó cuando ambas familias arrasaron parte de los ejércitos shivatenses durante la apropiación de las Magatamas, extendiendo el mito de que sus samuráis poseían un talento sin igual con la espada. También son famosos por el dominio de sus maestros armeros, de quienes se dice que son capaces de forjar armas capaces de partir en dos, con la misma facilidad, una armadura o un yunque de metal.

De todas las grandes casas los Konoe y los Oda son quienes mantienen más vivas las viejas tradiciones. Rechazan todo contacto con occidente y se consideran herederos del espíritu más puro de Kuon Teikoku. Eso les lleva a enfrentarse a la familia Takashi, aunque también sienten una gran rivalidad hacia los Kurokami por su fama como guerreros.

Las familias Konoe y Oda son las encargadas de proteger la Magatama del metal, y su actual dirigente es Isamu Oda.

Las mariposas negras

Existe un extraño suceso en relación con los planos del Samsara. Cada vez que hay una distorsión en la Vigilia de cualquier clase, ya sea porque el paso entre mundos se debilita o porque está a punto de manifestarse una criatura proveniente de otro plano de existencia, dicho lugar empieza a llenarse de mariposas negras. La mayoría de la gente no conoce el verdadero significado de este fenómeno, pero consideran que anuncia la desgracia, y las llaman las mariposas de la muerte o los ojos de Tsukiyomi (por el mito de que la Diosa de la Luna Negra siempre está rodeada de mariposas de alas oscuras). Este hecho se da sobre todo en Lannet, pero también es habitual que ocurra en algunas zonas de Shivat donde la membrana entre mundos es débil.

Las mariposas permanecen en el mundo real durante todo el tiempo que persiste la distorsión, y desaparecen sin dejar rastro poco después de que esta haya cesado. Sin embargo, mientras un ser sobrenatural que ha entrado por dicha fractura permanezca en la realidad de los hombres, es posible que una o dos de ellas sigan estando presentes.

Ilustrado por Salvador Espín

Historia de Lannet

La historia de Lannet nació mil doscientos años antes de Cristo con la división de Kuon Teikoku en los grandes imperios de Lannet y Shivat, entregados a los dos hijos del Emperador Eterno Amaterasu. Lannet no Mikoto, el mellizo varón, se convirtió en el señor de los territorios del norte, aquellos que estaban más allá de la Cordillera de Sen Monogatari. Desde la misma creación del nuevo imperio, no tardaron en surgir problemas. Yagarema no Mikoto, el dios insidioso, reclamó como suyo el trono de su "padre" desaparecido, nombrándose a sí mismo el verdadero heredero de Kuon. Por primera vez en la historia, Lannet y Shivat combatieron juntos en la mayor de las batallas de la Eterna Guerra de la Sombra, que estuvo a punto de destruir a los recién nacidos imperios. Sólo gracias a la habilidad de los mellizos y a su capacidad para dirigir a los Kami, los ejércitos de Yagarema pudieron ser completamente aplastados de nuevo.



El segundo levantamiento, encabezado por la familia Asakura

Tras aquel primer conflicto, el Imperio conoció un largo periodo de esplendor, pues Lannet no Mikoto mantuvo las mismas tradiciones y costumbres que su padre había aplicado durante más de cinco mil años. Cuidó de que los Kami no dañaran a los hombres, y sostuvo una relación de fidelidad y armonía con el imperio de su hermana.

Desgraciadamente, dos generaciones después, los nietos de los primeros emperadores no mantendrían la misma camaradería. Cuando Yagarema reanudó la Eterna Guerra de la Sombra, centró sus esfuerzos en atacar Shivat, al considerarlo el más débil de los dos países. Sin embargo, el Emperador Dorado no pidió ayuda a su vecino, perdiendo el control de una de las Magatamas que se encontraban en su territorio. Viendo en peligro la isla entera, el Imperio de Lannet intervino en la batalla, logrando evitar que la piedra de alma fuese transportada a la isla de la sombra. No obstante, esa ayuda no hizo más que recrudecer las relaciones entre los imperios y, poco a poco, la gente de Lannet empezó a murmurar que quizás la isla no estuviese segura mientras dos de las Magatamas permanecieran en territorio shivatense.

Más de un siglo después, el Emperador Hisao no Mikoto, tataranieto de Lannet no Mikoto, organizó un repentino ataque contra Shivat, aprovechando las batallas que se entablaron para robar las dos piedras de alma que se encontraban en el país vecino. Sintiéndose ultrajados y traicionados, los señores de Shivat organizaron un inmenso contraataque con el que lograron recuperar las regiones perdidas, pero sus tropas fueron detenidas y derrotadas por los ejércitos lannetenses en la Cordillera de Sen Monogatari. Con las piedras en su poder, y temiendo el cataclismo que se avecinaba al haber desconectado el pentagrama elemental, Hisao construyó dos nuevos templos para ubicar las Magatamas robadas y centrar su protección sobre Lannet. Eso reforzó las defensas sobrenaturales del territorio lannetense e incrementó el poder de intervención de sus Kami. Así, el país prosiguió su historia de modo inalterable, enfrentándose cíclicamente a dos grandes enemigos: los ataques motivados por la Eterna Guerra de la Sombra y las fuerzas de Shivat, que una vez tras otra trataron de recuperar las Magatamas.

Los siglos siguientes supusieron tiempos de esplendor para Lannet. A pesar de verse sumidos en constantes guerras, y terribles enfrentamientos internos entre las grandes familias (que a menudo desembocaban en batallas campales), el poder del Emperador no hizo más que aumentar. El Imperio gozó de un largo periodo de predominio absoluto, acabando con cualquier problema que pudiera amenazarlo. El único peligro verdadero que atravesó el país tuvo lugar cuando, cien años antes de Cristo, el Shogun se levantó en contra de la estirpe de los Mikoto con el apoyo de muchas casas menores. El golpe de Estado acabó en tablas, con un reconocimiento de mayores prerrogativas a la figura del Shogun, pero la familia Mikoto mantuvo su poder.

Al estallar la Guerra de Dios, los ejércitos de Rah atacaron Lannet, pero las dos primeras oleadas fueron fácilmente detenidas por las tropas imperiales. Tras aquellas pérdidas, el Señor de Judas ordenó intervenir a varios miembros de La Cofradía en Varja, encabezados por Yukari Nozuel. Gracias a sus enormes poderes, Yukari fue capaz de destruir las formas físicas de centenares de Kami, dando un vuelco a la situación y poniendo en verdadero peligro al Imperio. Sin embargo, el rumbo de la guerra se había tornado en contra en Rah en occidente, por lo que ordenó replegar los efectivos situados en Varja para concentrarlas en otros frentes. Viendo aquella oportunidad, el Emperador de Lannet ordenó atacar la isla de Tol Rauko, y una gran fuerza naval partió hacia el Mar Interior. Desgraciadamente, Rah en persona intervino, destruyendo la flota por completo.

Cuando la máquina de Rah fue activada, produjo tal disrupción entre las fuerzas sobrenaturales que todos los Kami se vieron obligados a retirarse para siempre de la realidad. Su marcha causó un cataclismo sin precedentes en Lannet, mucho peor que el causado por la propia guerra, ya que sin ellos todo el sistema feudal se tambaleó. Muchas casas menores se rebelaron, el pueblo entró en crisis creyendo que sus dioses les habían abandonado y el propio Emperador, que descendía de Amaterasu no Mikoto, enfermó terriblemente.

Para paliar los efectos del caos, el Shogun asumió temporalmente el mando, tratando de demostrar que Lannet aún conservaba intacto su poder. Reunió los ejércitos de las mayores familias y organizó un ataque contra Phaion Eien Seimon, tomando con facilidad el caótico territorio que, a pesar de los intentos de Abel por recuperarlo, quedó sometido a Lannet durante algo más de dos décadas. Finalmente, Zhorne Giovanni reunió al grueso de sus tropas y retomó el principado, tras lo que inmediatamente organizó la mayor fuerza bélica reunida desde la Guerra de Dios con el objetivo de tomar todo Varja. El conflicto fue monumental y, durante más de cinco años, Lannet y Shivat consiguieron contener a las fuerzas del Sacro Santo Imperio. Finalmente, Abel logró imponerse, obligando al Emperador de Lannet a firmar su sometimiento como principado.

Sin embargo, una tierra tan orgullosa como Lannet siempre consideraría esta subordinación como una humillación intolerable, y a lo largo de los siguientes siglos protagonizó varios intentos de independizarse por una vía u otra. Además de numerosas tentativas de solucionarlo por medios políticos ante el Alto Senado, Lannet protagonizaría tres levantamientos armados (coincidiendo siempre con las rebeliones de Shivat), que tuvieron que ser sofocados por el Sacro Santo Imperio no con pocos esfuerzos. De hecho, durante la segunda rebelión en el año 460, lograron separarse de Abel durante más de una década, hasta que las fuerzas de los Señores de la Guerra les obligaron a someterse nuevamente.

Pero no todo sucedió en contra de los intereses de Lannet. En el año 347, sus ejércitos consiguieron tomar de manera permanente la isla de Yagarema y detener definitivamente la Guerra Eterna de la Sombra, dado que la activación de la máquina había obligado al pérfido dios a retirarse del mundo real, como el resto de los Kami. Irónicamente, Shivat tuvo la misma idea, y ambos países comenzaron a luchar continuamente por su control. Durante estos últimos siglos, la isla de Yagarema ha cambiado de dueño en nueve ocasiones.

En la actualidad, el Emperador Akira Tachibana no Mikoto ha declarado el final de los lazos que sometían a Lannet al Sacro Santo Imperio, recuperando así el absoluto control de sus tierras. Eso ha reforzado su posición, amenazada por el creciente poder del Shogun y su influencia en muchas de las grandes familias. De momento, el país se halla en una situación estable, pero ha surgido el rumor de que, posiblemente, la Eterna Guerra de la Sombra pueda volver a reanudarse.

Accidentes geográficos relevantes

A pesar de que su territorio no es muy extenso, Lannet posee multitud de elementos destacables, en especial montañas y valles cubiertos de densos bosques. Dado que se encuentra ubicada en una zona de gran actividad volcánica, hay frecuentes terremotos de escasa intensidad. Su mayor accidente geográfico es la Cordillera de Sen Monogatari, que limita su frontera con Shivat.

El Bosque Sellado: Situado sobre una zona de grandes colinas en la costa oriental del país, este resplandeciente bosque es poco frecuentado por viajeros, ya que para la gente constituye un lugar sagrado poblado por espíritus. Corre el rumor de que es el último lugar que los Kami visitaron antes de desaparecer del mundo, probablemente usando alguna clase de puerta situada en alguno de los templos abandonados en la espesura. El bosque acoge unos cuantos pueblos independientes en su interior, pero los propios aldeanos prefieren adentrarse lo menos posible en la espesura. Tal como creen, hay un gran número de fuerzas vagando de un lado para otro, y muchas pueden ser peligrosas.

En uno de sus rincones más recónditos, oculto tras una poderosa ilusión, se encuentra un pequeño poblado Daimah, cuyos habitantes llevan siglos viviendo allí apartados de la sociedad y de sus problemas. Incluso ahora que Lannet vuelve a ser independiente de Abel, sus habitantes prefieren no darse a conocer.

Bosque de Karasu: El conocido bosque de los cuervos es el mayor feudo de la familia Karasuma, una de las cinco grandes casas de Lannet. Se trata de un lugar oscuro, ya que la densidad de los árboles a menudo no deja entrar la luz, y lleno de cuervos, elementos que hacen del bosque un paraje bastante tenebroso. También se caracteriza por sus abundantes templos, muchos de los cuales se encuentran abandonados, así como por centenares de estatuas situadas en todos sus caminos para aplacar a los espíritus de los muertos. Aunque no hay ningún pueblo conocido, la aldea de Yogarasugakure, sede de uno de los últimos siete clanes ninja, se encuentra oculta en Karasu.

Es el lugar donde se halla ubicado el Templo de Qing-long, guardián de la Magatama de la madera.

Bosque de Tori: O bosque de los pájaros, Tori es la mayor foresta de Lannet, la cual se extiende al oeste de Tsukikage. Dado que se levanta en una zona montañosa, Tori contiene numerosos valles, claros y algún que otro pequeño lago. También es el bosque más poblado de Lannet, ya que en su interior pueden encontrarse varias decenas de pueblos y aldeas de todos los tamaños. Lobos y otros animales salvajes siguen pululando libremente por el interior de Tori, de igual forma que muchos bandidos usan diversos recovecos para ocultarse y lanzar ataques sobre los desvalidos viajeros.

Kumoyama: Las montañas de Kumo poseen algunos de los picos más altos y escarpados de todo Lannet; tanto que, a veces, sus cúspides están rodeadas de nubes. Debido a su altura no son muy frecuentes los poblados, pero sus paisajes, con abundantes cataratas, son excepcionalmente hermosos. Se dice que muchos shugenja ermitaños habitan en diversos parajes solitarios, y a menudo la gente viaja hasta aquí en busca de su consejo. Una vieja leyenda habla de que, en las cimas de las cinco montañas más altas, existen cinco maestros Tengús expertos sin igual en las técnicas de combate más poderosas. Aunque no pocos samuráis han emprendido un peregrinaje en su búsqueda, no se conoce a ninguno que haya logrado encontrarlos, por lo que de momento la historia es poco más que una leyenda sin fundamento.

Por su altura, resulta casi imposible atravesar el macizo, lo que hace muy transitados sus dos únicos pasos de montaña (también conocidos por la calidad de sus hostales).

Llanos de Kusa: Rodeados por montes y bosques de escaso tamaño, los Llanos de Kusa componen la única gran llanura de Lannet. Zona verde y rica, antaño fue el lugar donde se levantó la Corte Eterna de Kuon Teikoku, antes de que fuera completamente devastada por el enfrentamiento final de Amaterasu y Hideyuki. Actualmente acoge la capital imperial de Tsukikage, pero sus caminos no son muy seguros, ya que multitud de asaltantes y samuráis sin señor rondan por las grandes praderas en busca de algún botín.

Cordillera de Sen Monogatari: Sen Monogatari significa literalmente "Mil Historias", un nombre extraordinariamente apropiado para esta inmensa cadena de montañas. Este lugar, sin duda el más conocido de todo Varja, ha sido escenario de tantos sucesos, batallas y leyendas que pocos emplazamientos del mundo son capaces de hacerle sombra. A lo largo de los siglos ha cambiado de dueño en numerosas ocasiones, pues ni Lannet ni Shivat han podido conservar su control durante mucho tiempo.

Según los viajeros y quienes viven allí, en Sen Monogatari es posible que suceda cualquier cosa, por extraña e inusual que resulte. Aunque normalmente es una zona tranquila, no hace falta más que pensar que no va a ocurrir nada para encontrarse con lo inesperado. Como cubre un territorio tan amplio, en la cordillera abundan poblados y templos, aunque al mismo tiempo hay amplias zonas deshabitadas. Si es verdad que existen tantos espíritus, seres y misterios pululando por esos parajes, de momento no se ha podido afirmar.

Ya que las montañas suelen ser bastante elevadas y no permiten ser franqueadas fácilmente, siempre ha sido muy complicado para los ejércitos de los imperios orientales moverse a través de ellas. Por eso, son muchas las batallas que se han librado en sus valles, y en algunos aún quedan restos de tiempos pasados.

Sen Monogatari es hogar de dos de los templos de las Magatamas: el Templo de Byakko, guardián del metal, dominando lo más alto de la montaña de hierro de Tetsu, y el Templo de Kirin, cuya ubicación se oculta en las profundidades de la tierra.

Actualmente, una parte de Sen Monogatari pertenece a Shivat, pero la frontera no se encuentra demasiado bien delimitada.

Kajiyama: Con cumbres conocidas como las Montañas de Fuego, esta pequeña cordillera posee multitud de volcanes. Muchos de ellos están activos, y producen peligrosas fumarolas de vapor ardiente que los lugareños llaman "el hálito del Dragón". El lugar está impregnado de una tonalidad rojiza y las montañas, que no son muy altas, dan pie a innumerables valles y llanuras de escasa vegetación. En el pasado, estos valles fueron escenario de innumerables batallas de la Eterna Guerra de la Sombra.

Además del castillo de Koga, el lugar más conocido de Kajiyama es el templo de Zhu-que, ubicación de la Magatama de fuego. Zhu-que está dentro del cráter de un volcán, sostenido por un gran pilar de piedra, y la única manera de llegar hasta él es usar el gran puente de cadenas que desciende desde la pared rocosa.

Isla de Yagarema: Atendiendo a los mitos, la isla oscura formaba parte de Varja en la antigüedad, pero se separó de ella miles de años atrás, cuando la Kami Umetsuki dio nacimiento al hijo del Kami supremo. La isla, forma terrenal del propio Yagarema no Mikoto, siempre ha estado afectada por la presencia del dios insidioso, quien ha influido sutilmente en todos los habitantes y cosas que se hallasen sobre ella. Por tanto, mientras Yagarema no Mikoto estuvo activo, fue imposible para Lannet y Shivat edificar nada allí, ya que terremotos, vendavales o la repentina locura de sus colonos se ocupaban de destrozarlo todo. Esto cambió con la activación de la máquina de Rah, ya que la presencia de Yagarema desapareció del mundo y con ella su influencia sobre la isla.

Incluso hoy la isla de Yagarema es un lugar oscuro y retorcido. Su parte occidental posee abundante vegetación, pero cuanto más se viaja hacia el este, más marchitas y tenebrosas se tornan las tierras. Hay ríos de lava, los bosques se ven desfigurados y los animales que viven en la zona son presa de una rabia homicida que les impulsa a atacar cualquier cosa que se cruce en su camino. Corren rumores de que incluso hay tribus humanas viviendo en allí, los últimos reductos de aquellos que sirvieron al dios insidioso en el pasado. Desde hace unas décadas, los desastres naturales se han sucedido con mayor frecuencia, por lo que muchos piensan que la influencia de Yagarema está resurgiendo lentamente.

Dado que la isla oscura no se halla en la zona de seguridad de las Magatamas, emplea las mismas reglas que Shivat en lo referente a la ejecución de poderes sobrenaturales.

Lugares de interés

Lannet está plagada de templos y castillos por doquier. Casi cada valle, bosque o montaña tiene como mínimo un templo dedicado a su deidad local, del mismo modo que cada una de las diecisiete provincias en las que se fracciona el país cuenta, al menos, con uno o dos castillos. Actualmente pueden encontrarse muchos sitios abandonados, pues desde la partida de los Kami, no pocos de ellos fueron completamente deshabitados. También hay multitud de grandes ciudades, que son sin duda las joyas de Varja.

Hanamura

(Ciudad, 8.500+ habitantes)

Hanamura, la villa de las flores, no puede ser considerada una verdadera ciudad, aunque desde luego su tamaño tampoco es el de un simple poblado normal. Se trata de una bella y antigua urbe situada en uno de los valles cercanos a las Montañas de Kumoyama, cuya característica más llamativa es estar rebosante de hermosos árboles de cerezos.

Aunque se encuentra en el territorio de influencia de la familia Takashi, la ciudad es completamente independiente, y pertenece al clan Haneda. Su cabecilla, Yuichi Haneda (Guerrero acróbata Nv 5, ♂), reside en un gran castillo a sólo tres kilómetros de la ciudad.

La villa de las flores es conocida en Lannet por su magnifico Festival de Primavera, en el que durante una semana las más renombradas festividades son celebradas por todos. Miles de personas viajan hasta aquí para disfrutar de sus atracciones, como el certamen de cometas, donde los mejores artesanos vienen a mostrar sus creaciones (que varían desde las cometas más exóticas a las más gigantescas), o la velada de kabuki, que poco tienen que envidiar a las de la capital. Sin embargo, el más prestigioso de todos los festejos es el Festival de Ikebana, que literalmente cubre la villa de dibujos de flores. Las celebraciones finalizan con la noche de los cerezos, donde todos los visitantes beben sake bajo las ramas de estos árboles. Los campeones de las diversas competiciones tienen su mesa bajo el Ippon Sakura, el legendario primer cerezo, y se considera que la bendición de las estaciones se derramará sobre los afortunados que puedan beber ahí. Inexplicablemente el mito parece ser cierto, ya que quienes lo logran suelen disfrutar de un año lleno de éxitos.

En las pasadas décadas el índice de criminalidad en Hanamura ha aumentado considerablemente, ya que un grupo yakuza de Tsukikage ha sido atraído hasta ella por el dinero que se genera durante los festivales.

Setsu

(Metrópolis, 231.000+ habitantes)

Setsu, el mayor puerto de Lannet, representa una incomparable fuente de ingresos para el Imperio debido a la gran cantidad de mercancías que pasan por sus muelles. La urbe es el gran bastión de la familia Takashi, que aprovecha su control sobre el comercio para convertirse en la mayor potencia económica de todos los grandes clanes. Ubicada en una gran bahía, Setsu está construida usando los clásicos patrones arquitectónicos lannetenses, con casas de madera y ladrillo decoradas con motivos orientales. Aunque como ciudad es bastante baja, la presencia de enormes torreones y templos sobresaliendo por los tejados le da una apariencia variada y hermosa.

También se ha ganado el sobrenombre de "la ciudad del agua", y no sólo por localizarse junto al mar. Setsu se encuentra sobre una zona de manantiales, termas y corrientes subterráneas que afloran por muy diversos sitios, formando arroyos y lagos. Así pues, aunque no hay ningún río cercano, decenas de canales cruzan los barrios. Las familias más adineradas aprovechan los islotes de los estanques para construir castillos y templos, destacando el Palacio de Mizu, sede central de la familia Takashi. Allí vive Eisaku Takashi (Novel Nv 6, ♂), actual patriarca del clan y gobernante de Setsu.

De todas las ciudades del país, Setsu es aquella en la que los extranjeros son mejor acogidos, y pueden caminar por sus calles con completa normalidad sin despertar rechazo u odio. Para los ciudadanos sólo son inquilinos temporales que aportan un gran beneficio económico.

Por su gran tamaño y la enorme cantidad de intereses que se mueven en ella, Setsu es una urbe muy activa, en la que cada día ocurren toda clase de acontecimientos.

Puerta de Occidente

(Pueblo, 1.100+ habitantes)

La Puerta de Occidente es una antigua construcción de la época de Kuon Teikoku, construida hace dos mil años para crear un punto de unión entre las islas orientales y el continente. Se trata de dos ciclópeas columnas rojas de más de cien metros, unidas en su parte superior por una gran losa de metal. Supuestamente, es un monumental portal místico, encarado a una puerta gemela situada en Phaion.

Considerándolo un lugar de buenos augurios, hace más de dos siglos se construyó una pequeña aldea alrededor de ella, que ha crecido hasta tener más de un millar de habitantes. Se dedica a la ganadería y la agricultura, ya que aunque está en la costa, los riscos y acantilados de la zona hacen impracticable la pesca.

Puerta de Occidente se ha convertido en un famoso escenario de duelos para los samuráis, que suelen enfrentarse entre las columnas.

Tsukikage

(Metrópolis, 983.000+ habitantes)

La inmensa Tsukikage es la capital imperial de Lannet, innegablemente la ciudad más importante y monumental de todo Varja. En ella viven casi un millón de almas, de las que una tercera parte pertenecen a familias samuráis. La metrópolis se sitúa sobre lo que antiguamente era la Corte Eterna de Kuon Teikoku, y en la actualidad sigue siendo el centro neurálgico del Imperio. Todas las grandes familias se aseguran una importante presencia en ella, ya que tratan de extender su influencia y poder en la corte.

Tsukikage es muy hermosa. Se encuentra plagada de árboles, espléndidos edificios, templos y castillos que le confieren una apariencia sublime. La ciudad constituye la cuna del estilo arquitectónico lannetense, el cual apenas ha cambiado desde los tiempos de Kuon Teikoku. Hay infinidad de mansiones con sus jardines y lagos, más de doscientos templos (dedicados a infinidad de Kami que supuestamente velan por ella), y grandes teatros de kabuki. En el centro hay un kilométrico vergel llamado Kishi Sarewa Niwa, el Jardín Prohibido, que rodea el Palacio Eterno del Emperador. Kishi Sarewa Niwa está separado del resto de la ciudad por un lago artificial y grandes murallas, y protegido a su vez por los mejores guerreros imperiales.

Lo primero que llama la atención en Tsukikage es el enorme ajetreo diario de sus habitantes. Desde el amanecer, las calles se inundan de personas que suben y bajan con centenares de quehaceres, y nadie, salvo los niños o los ancianos, parece tener algo de tiempo libre.

Aunque se cuentan por decenas las figuras relevantes en la ciudad, la más importante es la del Emperador Akira Tachibana No Mikoto (Guerrero acróbata Nv 7, ♂), el señor supremo del país. Akira es un hombre extraño y reflexivo, a quien pocos conocen de verdad y mucho menos comprenden. Es extremadamente inteligente y su herencia le ha dotado de extrañas e inusuales capacidades especiales. Desde hace algún tiempo, unas pesadillas le advierten de que algo terrible está a punto de pasar, y su carácter se ensombrece día a día. También el Shogun Shin Kagutsuchi pasa mucho tiempo en la ciudad, aunque esta no es su residencia oficial.

Sensou-jo

(Fortificación, 16.000+ habitantes)

El Castillo de la Guerra es una fortificación que sirve de residencia al Shogun de Lannet, la máxima autoridad militar del país, y gobernador en la práctica de muchas regiones. En Sensou-jo se reúnen y entrenan innumerables guerreros, que teóricamente deben estar preparados para partir hacia cualquier conflicto al que les envíe su señor.

El actual Shogun es Shin Kagutsuchi (Tecnicista Nv 9, ♂), quien a pesar de su edad (está a punto de cumplir los treinta años), ha demostrado en decenas de ocasiones su talento. Shin desprecia al Emperador Akira, con quien antes mantenía una estrecha amistad, y desea relegarlo a un papel secundario en el país, arrebatándole todo su poder. Las razones por las que ambos se han enemistado son un misterio, pero la situación de tensión es patente. Cada uno ha iniciado una serie de movimientos de desacreditación mutua, tratando de obtener el favor de las casas más poderosas.

Desgraciadamente para él, Shin se ha enamorado perdidamente de Kikyo Takahime, una de las Sacerdotisas del Espejo más importantes, en una relación completamente prohibida. Lleva algún tiempo viéndola en secreto, pero si este romance se descubriera, podría significar su fin.

Aimi

(Ciudad, 46.000+ habitantes)

Aimi es una de las ciudades más populares y visitadas de Lannet. Concebida como un lugar dedicado a la diversión y al placer, viajeros de todos los confines de Varja la visitan para probar suerte en las salas de juego o pasar un rato con sus hermosas damas de compañía. La gente viaja kilómetros y kilómetros para poder gastar su dinero allí y disfrutar de un breve pero placentero descanso. El barrio de las lámparas, donde hay miles de mujeres trabajando como geishas, es famoso por ser el más grande del país.

Las familias yakuza tienen un enorme poder en Aimi, y pagan grandes cantidades a los corruptos vigilantes para que les dejen actuar con completa impunidad. Los campesinos recuerdan, con tristeza, los tiempos en que la

Ilustrado por Raúl Rosell



Una hermosa puesta de sol en Tsukikage

ciudad era tan sólo un poblado de pescadores y cultivadores de algas. El clan Asakura utiliza su influencia aquí para enterarse de incontables secretos, ya que muchas de las damas de compañía son sus sirvientes y les cuentan todas las confidencias que sus amantes les revelan.

La señora de Aimi es la joven viuda Kaoru Shigeko (Novel Nv 5, ♀), una de las mayores bellezas del país. Tras la muerte de su esposo, incontables hombres la cortejan, pero ella juega con todos sin entregarle a ninguno su corazón.

Kagami Jiin

(Edificación, 100+ habitantes)

El Santuario del Espejo es uno de los templos independientes más importantes de Lannet. Está ubicado sobre la más grande de todas las Puertas del Infierno conocidas: el pozo en el que fueron enterradas, hace siglos, las víctimas de la guerra con Abel. Siempre hay, como mínimo, siete Sacerdotisas del Espejo controlando esos espíritus y manteniéndolos en calma. En Kagami Jiin también se guardan numerosos artefactos y tesoros imperiales de la época en la que los Kami aún se encontraban en el mundo. Fueron ocultados en cámaras selladas para impedir que Tol Rauko pudiese apoderarse de ellos.

El templo está reservado sólo para las mujeres y, salvo el Emperador o el Shogun, ningún hombre puede poner los pies en su interior. Por ello es protegido por una guarnición de Doncellas de la Espada, cuya habilidad rivaliza con la del mejor de los samuráis.

La actual suma sacerdotisa es Arishu Hasegawa (Convocador Nv 7, ♀), una mujer anciana y sabia a la que el propio Emperador recurre cuando ha de consultar algo referente al mundo de los muertos. La más joven y prometedora de las sacerdotisas es Kikyo Takahime (Convocador Nv 6, ♀), quien está perdidamente enamorada del Shogun Kagutsuchi.

Koga

(Metrópolis, 102.000+ habitantes)

Esta metrópolis, la más importante ciudad de la familia Kurokami, es un gran bastión fortificado situado en una zona montañosa próxima a las Montañas de Kajiyama. Koga se aprovecha de sus grandes desniveles para crear una separación natural entre los diferentes barrios, que también desglosan los diversos escalafones sociales de sus ciudadanos. Cuanto más altas se encuentren las viviendas, ello representará un mayor estatus. La gente de clase baja vive sometida a grandes presiones, ya que los señores locales son excepcionalmente estrictos y les obligan a realizar trabajos muy pesados.

La ciudad es famosa por sus grandes escuelas de combate, y la elevada rivalidad que los practicantes de los diversos estilos mantienen entre ellos. Es trágicamente habitual el derramamiento de sangre entre los samuráis de diferentes dojos, que tratan de probar en duelo la valía de sus habilidades.

El señor de Koga es Hiumeji Kurokami (Guerrero acróbata Nv 7, ♂), hijo del patriarca Yuu Kurokami, que se ha ganado el apelativo de "la espada del demonio" por su gran habilidad. Es uno de los pocos hombres que acepta directamente desafíos personales sin recurrir a representantes, ya que el combate es algo que le apasiona.

Kuromitsu-Jo

(Fortificación, 4.000+ habitantes)

La fortaleza de Kuromitsu, situada en la costa oriental de Lannet, ha sido la principal defensa del país contra Yagarema no Mikoto durante los largos años de la Eterna Guerra de la Sombra. Ahora, sin un peligro aparente, el inexpugnable castillo se ha convertido en la residencia oficial de la familia Kurokami y de su actual patriarca, el anciano Yuu Kurokami (Guerrero acróbata Nv 5, ♂). La fortaleza es custodiada por los mejores guerreros-demonio de su clan, y es aquí donde se someten a los duros entrenamientos que les permiten desarrollar sus increíbles habilidades de combate.

Kuromitsu es también un importante núcleo de poder sobrenatural, puesto que en las profundidades de la fortaleza se ocultan los restos petrificados de los Hermanos de la Tormenta; tres antiguos Kami que se pusieron al servicio del dios insidioso y le sirvieron como generales.

Kurai Hanko

(Ciudad, 41.000+ habitantes)

Hace unos siglos, durante el tiempo en el que se encontraban bajo la supervisión del Imperio, los ejércitos de Lannet realizaron un asalto final contra la isla de Yagarema para acabar con los restos de los diseminados agentes del dios insidioso. Sin la presencia del Kami tenebroso, Lannet fue capaz de crear un asentamiento estable gracias a la colaboración de las cinco grandes familias y muchos clanes menores, levantando la gran ciudad de Kurai Hanko, "el desafío a las tinieblas".

La urbe, situada en la costa occidental de la isla, se halla completamente fortificada. Posee un gran puerto ocupado por barcos comerciales y fragatas de guerra, listas en todo momento para enfrentarse a cualquier armada shivatense que se atreva a acercarse a las costas de Lannet. Cada una de las grandes casas, que compiten por el control de la ciudad, cuenta con un gran palacete en diversos puntos de Hanko, cada cual protegido por un considerable número de samuráis. Hace poco más de un siglo, la urbe experimentó un gran crecimiento, pues viajaron hasta ella innumerables samuráis sin señor, yakuza y campesinos que aspiraban a mejorar sus vidas. En la actualidad, Hanko es la más caótica de las ciudades de Lannet, pues los altercados y el crimen son una constante en sus calles.

En estos momentos no hay un claro señor, y la ciudad es gobernada por un consejo compuesto por los representantes de las cinco casas principales. Sin que estos lo sepan, un considerable número de Yogoreta ha conseguido infiltrarse en puntos relevantes de la ciudad, planeando provocar el caos a la espera de que Sho Ravengale decida atacar Kurai Hanko.

Yogoreta, los Devotos de la Sombra

Yogoreta, los mancillados, es el nombre que reciben los seguidores y devotos de Yagarema no Mikoto, el dios insidioso.

En el pasado formaban parte de sus huestes oscuras, un enorme ejército de hombres y demonios que asolaba continuamente Varja.

Siglos atrás, sin nadie que los organizara, los devotos de la sombra prácticamente desaparecieron, quedando reducidos, por una parte, a poco más que unos cuantos seguidores dispersos por Varja, y por otra, a los macabros supervivientes de los ejércitos, ocultos en los confines de la isla oscura. Pero todo esto cambiaría radicalmente hace tan sólo unos años, con la llegada de Sho Ravengale a Varja.

Aunque sus orígenes son aún un misterio, Sho Ravengale (Warlock Nv 11, ♂), el autoproclamado Shogun de las Sombras, está impregnado del impío poder del dios Insidioso en toda su gloria, siendo sin duda el más poderoso de los generales de Yagarema desde las primeras guerras de los Kami. Cuando apareció, reunió en secreto a los últimos seguidores de su señor y sedujo a centenares más mediante promesas y sueños. Actualmente, se encuentra oculto en la isla oscura, extendiendo sus agentes por todo Lannet y Shivat mientras reúne un poderoso ejército a su alrededor. Planea conseguir suficiente poder para reanudar la Eterna Guerra de la Sombra y someter finalmente Varja en nombre de su señor. Su primer objetivo es la ciudad de Kurai Hanko, con el fin de convertirla en la capital oscura de un nuevo imperio.

Actualmente los Yogoreta son en su mayoría shugenja oscuros o ronin seducidos por el poder que el pérfido dios ofrecía, aunque también hay muchas criaturas sobrenaturales en sus filas, como espíritus u Oni. Un gran número de ellos ha logrado infiltrarse en la sociedad de Lannet y Shivat, moviendo los hilos para debilitar los imperios y facilitar los objetivos de su señor.

Otras poblaciones: *Urashiro.*

Tramas

Las posibilidades de una tierra como Lannet son casi infinitas. Los personajes pueden inmiscuirse en las disputas de los clanes (si es que ellos mismos no pertenecen a uno), defender a una familia menor de otra, incurrir en la ira de los yakuza, enfrentarse a un shugenja tenebroso o toparse con algunas de los centenares de ruinas abandonadas desde la era en que desaparecieron los Kami. Y por supuesto, tampoco hay que olvidar que la fragmentada estructura sobrenatural de la isla permite a los personajes enfrentarse a toda clase de espíritus que vagan entre la realidad y el más allá.

El secreto: Mientras los personajes se encuentran en un local de Aimi, uno de ellos es atraído por una preciosa y agradable geisha llamada Mariko, quien parece encontrarle simpático. Mientras ambos están pasando un rato agradable, un grupo de personas irrumpen en la habitación y les atacan sin mediar palabra. Más que simples matones, los asaltantes parecen ser verdaderos profesionales centrados en acabar con la joven. Si esta consigue sobrevivir explicará aterrada que, días atrás, un samurái con quien estuvo le contó que sus compañeros habían sido contratados para secuestrar a un miembro de una importante familia, con el fin de pedir como rescate una espada que permanecía en posesión de su clan desde hacía generaciones. Mariko se lo hubiera tomado a broma de no ser porque, al día siguiente, la persona de la que hablaban desapareció, mientras el samurái y sus compañeros eran hallados muertos muy cerca de allí.

Sin saberlo, Mariko se ha introducido en un peligroso asunto, arrastrando consigo a quien la acompañaba en el momento del ataque. Todo se debe a una familia samurái menor, la casa Tamotsu, que está intentando hacerse con una antigua espada perteneciente a un clan rival. Contrataron a un grupo de ronins para secuestrar al heredero de sus enemigos y obligarles a que les entregaran el artefacto, pero después de que hicieran el trabajo han borrado todas sus huellas haciéndolos asesinar. No obstante, la historia es incluso más complicada, ya que los Tamotsu están trabajando en realidad para un anciano shugenja de increíble poder, Arata Kamyu (Hechicero Nv 7, ♂), que les ha prometido devolver la gloria a su familia a cambio de la espada.

Enemigo invisible: Por cualquier motivo, un samurái puede sentirse ofendido por algún personaje y retarle en duelo. A la mañana siguiente, este no acude al sitio acordado, presentándose en su lugar varios de sus hermanos. Estos acusarán a los personajes de haber envenenado a traición y de forma deshonrosa al samurái, para evitar que se produjese el duelo. Si tienen el tacto y la labia suficientes, podrían llegar a ver el cuerpo del fallecido para comprobar que, efectivamente, está muerto sin ninguna herida aparente. Entre los pliegues de su kimono encontrarán un extraño mosquito al que han arrancado las alas. El insecto es muy venenoso y procede de los pantanos de Qing en Shivat, siendo más que evidente que no ha llegado volando cientos de kilómetros hasta allí.

Pero... ¿el ataque iba realmente dirigido contra el samurái, o contra ellos? Porque pronto empezarán a encontrar, con demasiada frecuencia, pequeños insectos similares en sus habitaciones, armarios, armaduras... ¿Quién está detrás de todo esto, y se arriesga a utilizar métodos tan complejos? Y sobre todo, ¿cómo podrán luchar contra un enemigo al que apenas pueden ver?

Arquetipos genéricos de Lannet

A continuación se exponen prototipos de miembros relevantes de los clanes de Lannet. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Soldado samurái

Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 2
Turno 70/50; **Pv** 115; **TA** No; **HA** 85; **HE** 85; **Armas** Katana; **Daño** 60
AGI: 6 DES: 7 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 35, Atletismo 45, Montar 45, Nadar 15, Saltar 35, Trepar 15, Intimidar 10, Advertir 25, Buscar 25, Frialdad 30, Proezas de fuerza 30, Resistir el dolor 20.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Guerreros-demonio Kurokami

Categoría Tecnicista; **Nivel** 3
Turno 70/50; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 100; **HE** 90; **Armas** Katana; **Daño** 70
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 7 PER: 6 INT: 5 VOL: 6 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 15, Atletismo 15, Montar 15, Nadar 15, Saltar 15, Trepar 10, Estilo 15, Intimidar 60, Liderazgo 10, Advertir 25, Buscar 15, Frialdad 15, Resistir el dolor 15.
Acumulaciones: Fue 1 Des 3 Agi 3 Con 4 Pod 1 Vol 1 **Ki:** Fue 25 Des 26 Agi 26 Con 37 Pod 6 Vol 6 **CM:** 150
Especial: Uso del Ki, Control del Ki, Extrusión de presencia, Extensión del aura al arma, Técnica de Ki "Las Garras" de la Tabla "El Dragón" (ver pág. 109 del libro básico).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Onmyoji imperial

Categoría Hechicero; **Nivel** 3
Turno 55; **Pv** 100; **TA** No; **Proyección Mágica:** 105
AGI: 5 DES: 6 CON: 6 FUE: 5 PER: 7 INT: 10 VOL: 6 POD: 9
Habilidades: Persuasión 35, Advertir 25, Buscar 25, Herbolaria 35, Historia 35, Medicina 25, Memorizar 35, Ocultismo 95, Valoración mágica 50.
ACT 40 **Zeon** 1070 **Nivel en Vía:** 40
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 50, RP 45.

Doncellas guerreras Asakura

Categoría Guerrero acróbata; **Nivel** 3
Turno 85/80/35; **Pv** 115; **TA** No; **HA** 105; **HE** 110; **Armas** Naginata (Alabarda) / Arco largo; **Daño** 70/ 45
AGI: 8 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 6 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 70, Atletismo 60, Montar 30, Nadar 25, Saltar 50, Estilo 70, Advertir 35, Buscar 35, Trucos de manos 65.
Especial: Uso de Arco largo, Arte Marcial (Aikido).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Raíces culturales y clase social

Clase baja: Atletismo +15, Nadar +10, Trepar +10, Advertir +10, Animales +5, Herbolaria +10, Ocultismo (religión) +10, Proezas de fuerza +10.

Burgués / Samurái (cortesano): Atletismo +10, Nadar +10, Estilo +20, Persuasión +10, Historia (local) +10, Arte +10, Música +10.

Samurái (guerrero): Atletismo +10, Montar +10, Nadar +10, Estilo +10, Intimidar +10, Advertir +10, Historia (local) +10, Frialdad +10.

Tabla 28: Lannet

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-60	Clase baja	La ropa puesta, comida para una semana, algunos objetos personales. 5 MC.
60-80	Burgués	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, una montura, un arma propia de su estamento, algunos objetos personales. 15 MO.
81-90	Samurái cortesano	Varias mudas de ropa de calidad, raciones para una semana, un arma (katana), algunos objetos personales de calidad, una armadura ligera o media. 40 MO.
91-100	Samurái guerrero	Varias mudas de ropa de calidad, raciones para una semana, dos armas (katana y wakizashi), una armadura de cualquier tipo. 40 MO.

SHIVAT

Capital: Shan Lu.
Número de habitantes: 7.200.000+
Etnias principales: Ryuan (98%), asher (1%).
Forma de gobierno: Autocracia teocrática.
Idiomas: Yamato Shu.
Religión: Shukyokami.
Nivel tecnológico: 3.
Gentilicio: Shivatense.
Bandera: Una elaborada luna.
Nombres masculinos: Bai-luo, Bi-jun, Chang-yong, Dan-zu, Decheng, Fai, Gong-sun, Hi-yuan, Hwen-thiang, Jiang-gang, Kang, Kol-in-sen, Lan-fang, Ming-jiang, Qian-fu, Wei-hong, Xian-yao.
Nombres femeninos: An, Bao-yu, Chin-chiao, Chun-hwa, Er-hong, Fei, Jing-mei, Kit ling, Li-jun, Mei-lin, Ming-zing, Rou-wan, Szu, Tsao-lin, Xiu-lan, Yi, Yue, Zhen-li.
Apellidos: Bai, Cheung, Chou, Dai, Eng, Fong, Hong, Jianbua, Jung, Kin, Lai, Lang, Li, Liao, Ning, Pei, Qian, Thien, Zhao, Zou.

Ilustrado por Wen Yu Li

Shivat es el Imperio de la Luna de Oriente, una antigua tierra de maravillas y, como Lannet, una de las naciones herederas del legendario Kuon Teikoku. Desde sus orígenes siempre ha sido un país tan poderoso como caótico a causa de continuas guerras y disputas. En tiempos pasados han lidiado con Lannet, las fuerzas de Yagarema y las del Sacro Santo Imperio, sin contar varias rebeliones internas.

Con un territorio tres veces más grande que Lannet, Shivat ocupa la mayor parte de Varja. Está compuesto de una amplia variedad de zonas geográficas, con elevadas mesetas y montañas en el norte, o grandes llanos en el sur. Caudalosos ríos y densos bosques engalanan sus hermosos paisajes, al igual que campos de arroz, soja y especias pueden verse por doquier. El clima es bastante húmedo y las lluvias son habituales durante las cuatro estaciones.

El Imperio de la Luna posee ciudades de gran tamaño, pero la mayoría de sus habitantes viven en casi un millar de pequeños poblados que hay por toda la región. Comercian habitualmente con sus productos en el extranjero como hace Lannet, pero por lo general son autosuficientes, capaces de abastecerse por sí mismos y hacer frente a sus principales necesidades. Al gozar de numerosos recursos naturales, son pocas las cosas que se ven obligados a importar de occidente.

El país está regido por la figura del Emperador Dorado, quien ostenta potestad absoluta sobre el país y sus veintisiete provincias. Cada una de estas comarcas es en la práctica un reino independiente, con sus propias leyes, sistemas de gobierno y señores. En el pasado han existido innumerables disputas por el poder y, a lo largo de los últimos dos mil años, cinco dinastías distintas han accedido al trono de la Luna, todas ellas de familias directamente descendientes de Shivat no Mikoto. El poder absoluto de la dinastía Wu, actual dirigente de Shivat, se debe al hecho de que ha logrado controlar el mayor de los ejércitos reunido por el país en siglos, gracias a un largo periodo de estabilidad, prohibiendo a su vez a los señores de las veintisiete provincias disponer de ejércitos superiores a los mil hombres.

Insatisfechos con su sometimiento al Sacro Santo Imperio, Shivat protagonizó tres rebeliones sin éxito, y hasta hace unos meses no han podido declarar abiertamente su independencia. Ahora, el país afronta su ansiada libertad, aunque no son pocos los problemas que también se le avecinan. Sin el control de Abel, la tensión con Lannet ha vuelto a incrementarse, mientras varios señores provinciales han iniciado un ataque contra Baho con el objetivo de incrementar su poder económico. Por otro lado, los hijos del Emperador Dorado se encuentran enfrentados, y ambos tratan de acaparar más influencia para suceder a su padre en un futuro próximo. Y como siempre, la endeble estructura de la realidad causa serios problemas a sus habitantes, ya que espíritus y criaturas de fábula se cuelan con facilidad en el mundo, causando estragos de vez en cuando.

Shivat ha proclamado su antiguo calendario, lo que sitúa el país en el año 6.985.

Cultura y sociedad

Como Lannet, la cultura de Shivat deriva de las antiguas tradiciones de Kuon Teikoku, aunque al contrario que en el país vecino, estas han sufrido considerables reformas a lo largo de la historia. La vida en el Imperio suele ser tranquila. La mayoría de sus habitantes son meros campesinos y ganaderos, que pasan sus días de un modo apacible cultivando la tierra y cuidando de los animales. A pesar de que se mantienen dos estamentos diferentes, la desigualdad social no es tan elevada. Hace siglos que se abolieron los derechos y prerrogativas de las familias samuráis; la gente es libre de viajar de un lugar a otro sin el permiso de sus señores y cualquiera con el deseo o talento de coger un arma es capaz de convertirse en guerrero. Existe una verdadera clase burguesa, personas adineradas que han acumulado tanto o más poder económico que los nobles.

El honor se mantiene como algo fundamental, y es precisamente lo que marca el estatus. Una familia, por humilde que fuesen sus orígenes, puede ser honorable y bien considerada si sus miembros se comportan adecuadamente y demuestran su talento. De hecho, son comunes los casos en los que algún señor provincial, o incluso el propio Emperador, han reverenciado con los máximos honores a simples campesinos que realizaron actos destacables para el Imperio de la Luna.

La gente de Shivat no es muy religiosa, por lo que no profesa una devoción especial por ningún credo. La mayoría practica el Shukyo de los Kami, pero son pocos quienes ponen tanto fervor como en Lannet. Únicamente una minúscula minoría se consideran a sí mismos cristianos, y por supuesto no son muy bien vistos por los demás.

Los shivatenses no muestran una gran tolerancia hacia los extranjeros, a quienes tienen en mala consideración, pero no les prohíben el paso a sus tierras. Aunque es algo poco habitual, es posible ver visitantes de otros países en Shivat. Heredada de algunos principados occidentales, la dinastía Wu ha introducido una elaborada burocracia, tanto en la aplicación de la ley como a la hora de solicitar cualquier propiedad o título. Los agentes imperiales suelen ser llamados burócratas, quienes trabajan para los señores feudales y supervisan sus acciones.



Shivatenses de etnia ryuan

Las brechas en la realidad

Como en Lannet, en Shivat las fuerzas sobrenaturales actúan de un modo muy caótico a causa de la fragmentación de la Vigilia. Sin embargo, dado que no gozan de la protección de las Magatamas, el vacío existencial que dejaron atrás los Kami con su llegada hace que la membrana que separa los mundos sea excepcionalmente frágil, tanto que puede romperse incluso ejecutando conjuros muy simples. Pero el verdadero problema es mucho más grave; sin las piedras de alma, los desgarros en la realidad no pueden ser reparados, y cuando una puerta hacia alguna de las capas del Samsara se abre, esta permanece así irremediablemente, permitiendo a los tenebrosos moradores de dichos planos de existencia colarse en el mundo real.

Cada vez que se da uno de estos sucesos, es necesario construir un templo de los Cinco Elementos alrededor de la abertura. Si bien eso no repara el tejido roto, al menos sella el vórtice, impidiendo así que nada pueda colarse en el mundo real. Es una función habitual del gobierno del Emperador Dorado localizar dichas aberturas y erigir un templo para minimizar el peligro. Hasta la fecha, hay veintiuno de ellos diseminados por todo Shivat.

La Convocatoria y el Samsara

Usar habilidades de convocatoria en Shivat es extremadamente arriesgado, ya que al invocar a una criatura o espíritu al mundo real se rasga la membrana de la realidad, creando una brecha que no se cierra después. Un convocador en el Imperio Dorado aplica las mismas reglas especiales que si estuviera en Lannet; es decir, obtiene un bono de +40 a todas sus tiradas de Convocar y un negativo de -40 a Atar, Controlar o Desconvocar. Igualmente, se ve limitado a llamar a seres que puedan existir dentro del Samsara o niveles de existencia de la Vigilia de Varja (salvo en el caso de los Arcanos). Adicionalmente, a causa de la fragilidad existente entre los mundos, la cantidad de energía que se requiere invertir en el proceso es mucho menor. Por lo tanto, cualquier invocación o llamada realizada en el interior de Shivat, supone sólo la mitad de coste en puntos de Zeon.

Sin embargo, cada vez que se atrae a un ser sobrenatural hasta el mundo real, la puerta por la que ha llegado no desaparece; de hecho, permanece abierta durante varios siglos. Por ella no tienen por qué penetrar las criaturas de manera inmediata, aunque pueden hacerlo en cualquier momento; es una puerta unidireccional de otra realidad, capaz de ser aprovechada por cualquier entidad posteriormente. El nivel del ser invocado originariamente es lo que determina el máximo grosor espiritual de la puerta. Es decir, si se invocase a una criatura de sexto nivel, los seres capaces de pasar por ella no podrán ser de séptimo nivel o superior.

Nunca se sabe exactamente a qué nivel de existencia conducirá la brecha una vez que esta ha sido abierta, incluso si originariamente se pretendía hacerlo con uno en concreto. Por ello, cada vez que se realice una invocación, debe efectuarse un control en la **Tabla 29** para saber a qué realidad desembocará la abertura que ha creado.

Tabla 29

Samsara	Resultado
1-20	Ashura
21-40	Tiryagyoni
41-60	Preta
61-80	Naraku
81-100	Ten

La magia y el Samsara

Sin la protección de la Magatamas, el uso de la magia produce un inmenso impacto en la fragmentada Vigilia de Shivat, ocasionando fuertes alteraciones en la existencia. Cada vez que un hechicero realiza un importante gasto de Zeon, corre el riesgo de quebrar los velos de la realidad y atraer a alguna criatura del Samsara. Es una acción completamente involuntaria, originada a partir del poder desencadenado. No siempre sucede, aunque es cierto que cuanta más energía se libera, mayores son las posibilidades de que ocurra.

Cada vez que un hechicero ejecuta un conjuro de cualquier tipo, debe realizar una tirada (sin resultados abiertos) en la **Tabla 31** para saber si su sortilegio produce alguna consecuencia adicional en la realidad. Esa tirada aplica un modificador dependiendo de la cantidad de Zeon empleado, tal y como se recoge en la **Tabla 30**. La única manera de paliar ligeramente dichos efectos es que el brujo se coloque en el interior de un pentagrama de los cinco elementos, dibujado o grabado en el suelo en el momento de ejecutar su conjuro, en cuyo caso puede restar diez puntos al resultado de la **Tabla 31**. Si llegara a producirse algún efecto, el Director de Juego debe decidir a qué nivel del Samsara debería conectarse, dependiendo del entorno y situación. Si no existe ningún elemento determinante, puede usar la **Tabla 29** como referencia.

Tabla 30

Zeon empleado	Modificador
-50	+0
55 a 100	+10
105 a 150	+20
155 a 200	+30
205 a 300	+40
+300	+50

Tabla 31

Resultado	Efectos
0 a 99	No se produce ningún efecto o distorsión.
100 a 109	Se forma una pequeña distorsión, por lo que se cuela algún espíritu o morador menor de los planos del Samsara.
110 a 119	La distorsión es mayor, por lo que la cantidad de espíritus menores que se cuelan es más numerosa.
120 a 129	El tamaño de la abertura es considerable, manifestándose algún espíritu de elevado poder.
130 a 139	Como la anterior, pero el número de criaturas o espíritus que penetran en la realidad es mucho más elevado.
140 a 149	La abertura es descomunal. Por ella surge una entidad (o entidades) de alto poder espiritual.
150	El portal abierto es continuo, por el que se manifiesta la máxima potencia del fragmento de realidad con el que hayas conectado (Ej.: un Kami Ashura, una de las nueve grandes bestias del Tiryagyoni, una encarnación de la propia Tsukiyomi...). Mientras no se cierre la abertura, dicha criatura permanecerá activa en el mundo real.

Sin embargo, el Samsara es también una poderosa fuente de poder. Existe la posibilidad de que la esencia de un hechicero se halle directamente atada a uno de los planos del Samsara, y que alimente de él sus poderes mientras se encuentre en Shivat. En este caso, obtiene ciertas ventajas especiales, habilidades innatas originadas por la sincronización con las energías de la capa a la que se vincula su esencia.

Un personaje no puede elegir a cuál de los cinco niveles pertenece su esencia, sino que debe decidirlo realizando una tirada en la **Tabla 29** durante la creación de su personaje. Fuera de Varja (o en una zona bajo la protección de las Magatamas) estos efectos no tienen poder alguno, ya que al no estar en contacto directo con el Samsara sus energías no se alimentan de esa fuerza. Por supuesto, si la esencia de un hechicero está ligada a una realidad en concreto, todas las criaturas que atraiga con sus conjuros pertenecerán a ella. Desgraciadamente, el aura del brujo las atraerá con ansia; los Preta tratarían de devorarle, los Ashura de combatir con él, los demonios de llevarse su alma...

Dependiendo de su afinidad, un personaje obtiene las siguientes ventajas:

- **Ashura:** Incrementa 10 puntos el daño base de sus conjuros ofensivos.
- **Tiryagyoni:** Incrementa 10 puntos el valor de la magia innata.
- **Preta:** Incrementa 20 puntos su regeneración de Zeon.
- **Naraku:** Incrementa 10 puntos la dificultad de la RM de sus conjuros.
- **Ten:** Incrementa 10 puntos la RM del personaje.

Afrontar lo sobrenatural

Los shivatenses manifiestan verdadero terror a las fuerzas mágicas, porque saben que habitualmente desencadenan horrores en el mundo. La gente común no comprende demasiado bien lo que es el Samsara o qué es lo que habita allí; simplemente, consideran que la magia y la brujería son sinónimos de muerte, terror y caos. De un modo u otro, pocos son los que no creen en su existencia. La gente es capaz de diferenciar muy bien entre magia y habilidades de dominio, ya que muchos practicantes de artes marciales son también maestros en el uso del Ki. Al contrario de lo que sucede con los poderes místicos, los conocedores del Ki son admirados por sus capacidades.

El gobierno y el Emperador son conscientes de la terrible amenaza que la magia supone para el reino, razón por la que se ha creado un cuerpo de elite especializado en buscar y neutralizar a los hechiceros y convocadores que desencadenen esas fuerzas, poniendo en peligro el Imperio. El nombre de dicho cuerpo es Feng Shui, o aquellos que buscan la armonía de la naturaleza. En muchos aspectos actúan igual que la Inquisición, pero sus objetivos son únicamente quienes pongan en peligro la estabilidad del Samsara.

La organización está dividida en dos grupos: los Ying Feng Shui, que se dedican a dar caza a brujos y espíritus peligrosos, y los Yang Feng Shui, monjes encargados de reparar el tejido de la realidad mediante los templos de los Cinco Elementos. Habitualmente, sus componentes son artistas marciales expertos en el uso del Ki, o hechiceros afines al Ten-gati que tratan de cuidar el equilibro del Samsara.

Historia de Shivat

Shivat surgió tras la división de Kuon Teikoku en dos imperios diferentes, correspondiéndose con el territorio que perteneció a la hija de Amaterasu no Mikoto. Tan sólo meses después de su creación, el recién nacido país tuvo que afrontar una guerra contra Yagarema, ya que el dios insidioso reclamó como suyo el trono de su "padre" desaparecido. Junto a Lannet, los ejércitos de la Emperatriz lograron destruir completamente las fuerzas de su tío, obligándole a retroceder y renunciar a sus pretensiones durante más de un siglo. Con la nación en calma, la Emperatriz pudo dedicarse a reconstruir los daños y reformar las costumbres con las que no estaba de acuerdo. Su reinado fue extraordinariamente largo, y tuvo cuatro hijos, iniciando así las primeras dinastías imperiales que siglos después se disputarían el poder.

Tras su muerte, el nieto de Shivat no Mikoto heredó el Imperio de la Luna, dándole por primera vez el nombre de Shivat en honor a su abuela. El país, aunque agrupado bajo un solo Emperador, se había dividido en varios señoríos independientes, cuyos ejércitos carecían de unidad. Sería entonces cuando Yagarema reanudaría la Eterna Guerra de la Sombra, centrando sus esfuerzos en tomar los territorios del Emperador Dorado e ignorando por completo los de Lannet. Orgullosos, los señores de Shivat se negaron a pedir ayuda a la nación vecina, lo que les costó el control de una de las Magatamas, que estuvo a punto de ser reclamada por el pérfido dios. El Emperador de Lannet consideró que la estabilidad de Varja estaba en peligro, así que envió por su cuenta un gran contingente de tropas, con las que Yagarema fue derrotado de nuevo. A cambio, exigió diversas prerrogativas sobre las dos Magatamas del Imperio de la Luna, que el Emperador Dorado se negó a aceptar.

Estos acontecimientos enrarecieron la relación de ambos imperios, y alrededor de ciento cincuenta años después, Lannet lanzó un ataque sobre Shivat, apropiándose de las dos piedras de alma y de varias provincias. Los señores de Shivat y los Kami que los apoyaban iniciaron un rápido y fulminante contraataque, recuperando así los territorios perdidos; pero al carecer de unidad en sus ejércitos, fueron derrotados en la Cordillera de Sen Monogatari.

Antes de que pudieran reagruparse, la pérdida de las Magatamas debilitó enormemente la membrana del Samsara, provocando una invasión de espíritus y criaturas de otros planos de existencia. Durante este caótico periodo el Emperador Dorado fue asesinado por un Ashura, y uno de sus primos, descendiente a su vez de Shivat no Mikoto, tomó el control de la nación para rechazar el ataque.

Los siglos siguientes fueron tiempos de descontrol. En varias ocasiones se trató sin éxito de recuperar las Magatamas, puesto que numerosas rebeliones de diferentes dinastías se alzaron para hacerse con el control del país, mientras se creaban los primeros templos de los Cinco Elementos para contener a los espíritus del Samsara.

Alrededor de ochocientos años antes del nacimiento de Cristo, Shivat pasó por una crisis sin precedentes. El Emperador Dorado murió sin dejar heredero y cuatro grandes señores, descendientes todos ellos de Shivat no Mikoto, proclamaron su derecho al trono. Comenzó entonces un periodo de tres siglos de guerras sucesorias, en el que el Imperio de la Luna quedó dividido en cuatro reinos diferentes. Finalmente, tras más de trescientos años de disputas y batallas, sería un quinto poder el que se haría con el control de Shivat, el joven señor de la guerra Ling Qi, que inició una larga y estable dinastía.

Durante la Guerra de Dios, el Señor de Judas, conocedor de las especiales características del Imperio de la Luna, puso poco interés en Shivat. Sin embargo, Rah ordenó a Lemunia, uno de los miembros de La Cofradía, asesinar al Emperador Dorado y a todos los miembros de su dinastía, sabiendo que su muerte provocaría una nueva guerra sucesoria que debilitaría a la poderosa nación. Varias casas iniciaron la disputa, pero la activación de la máquina de Rah obligó a que los Kami se retirasen del mundo real, dando un inusual vuelco a los acontecimientos. De ese modo Jinghai, una dinastía menor que apenas contaba con el apoyo de los Kami, logró hacerse fulminantemente con el Imperio.

Alrededor del 258 el Sacro Santo Imperio penetró en Varja con un inmenso ejército, pretendiendo anexionar Shivat al trono de Abel. Se inició así una larga guerra de cuatro años de duración (dos más de lo que tardó Lannet en caer), hasta que el Emperador Dorado admitió su derrota y sumisión.

Los siete siglos que Shivat ha pertenecido al Sacro Santo Imperio también han sido muy intensos. El país protagonizó tres intentos de independizarse de Abel, y durante el segundo de ellos una nueva dinastía, la familia Wu, obtuvo el poder, que han mantenido hasta la actualidad. Hoy en día, Shivat ha logrado separarse finalmente del Sacro Santo Imperio, y el anciano Emperador Gen Wu espera que sus hijos sean capaces de dejar a un lado sus diferencias para mantener la estabilidad de la nación.


Mar Oriental
Río Sifnor
†Puerto Rue
†Puerta de Oriente
†Setsu
Bosque de Karasu
Río Saru
Río Shin
Kajiyama
Lannet
†Koga
†Kuromitsu-jo
†Puerta de Occidente
Kumoyama
†Tsukikage
Bosque Sellado
†Hanamura
Llanos de Kusa
†Kagami Jiin
Río Nare
Bosque de Tori
†Sensou-jo
Urashiro
†Aimi
†Yokai
Cordillera de Sen Monogatari
†Kurai Hanko
Yagarema
†Maisen
†Xaohuan
Hung Whan
†Peng Wang
Cordillera Yuanyu
†Siyu
Río Lan
Grieta de Len Peng
Sihsien
†Huan Zhou
Llanuras de Zhu
Qianfu
Meseta de Fusang
Río Shaoqing
Picos de Liang
†Templo de Ning Shi
Shivat
†Qianfeng
†Baoling
Pantanos de Qing
Río Nuying
Río Yang
†Subutai
Río Yun
†Kianlung
Río Ehuang
Bosque Hulijng
Llanos de Daoji
Nanmiaozui
†Shan Lu
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

Las artes marciales

Shivat es la cuna de las artes marciales, y los diferentes estilos de combate sin armas tienen una tradición muy arraigada entre los habitantes del país. Es habitual que todas las ciudades o pueblos importantes tengan al menos una o dos academias de lucha, y siempre se precian de ser mejores que las demás. Ser un estudiante de una u otra escuela repercute en el estatus de las personas, pues aquellos pertenecientes a las más prestigiosas academias llevan consigo el nombre de su maestro, y se ven obligados a estar a la altura de lo que se espera de ellos.

Si un luchador de una escuela no se comporta conforme a lo que se espera de él o la deshonra, es responsabilidad de sus compañeros castigarlo debidamente.

Accidentes geográficos relevantes

Shivat aglutina una gran variedad de accidentes geográficos. Con altas montañas y mesetas en el norte, y grandes llanuras boscosas en el sur, presenta una considerable diversidad paisajística.

Meseta de Fusang: La Meseta de Fusang se extiende por todo el norte del país, ocupando casi la mitad de su territorio. Contiene pequeños bosques, innumerables montes y muchos lagos. Se dice que, aún en la actualidad, quedan muchos parajes inexplorados, sin visitar desde que los Kami desaparecieran varios siglos atrás.

Llanuras de Zhu: Esta zona se extiende al oeste de Fusang, originando una especie de inmenso valle entre la meseta y los Picos de Liang. Al ser unas grandes llanuras rebosantes de vegetación y vida, la hierba crece tan alta que cubre hasta la cintura. Numerosos pueblos se asientan en estas tierras, aprovechando la fauna local y la riqueza del terreno.

Durante el tiempo en que las Magatamas fueron robadas, las potentes energías sobrenaturales que se desencadenaron en las Llanuras provocaron numerosos desgarros en la realidad, y aún hoy muchos de ellos permanecen abiertos. En consecuencia, a lo largo de todo Zhu hay numerosos templos de los Cinco Elementos, creados para cerrar las puertas del Samsara y prevenir la llegada de espíritus y otras peligrosas criaturas.

Pantanos de Qing: Los oscuros pantanos de Qing están considerados como uno de los lugares más inhóspitos y peligrosos de Shivat. Se trata de una foresta hedionda, plagada de gases nocivos y arenas movedizas. El peligro más conocido son los aterradores insectos y mosquitos que viven allí, ya que su picadura no sólo es muy dolorosa, sino que a veces puede resultar mortal. No hay ni una sola aldea en su interior, y la gente evita adentrarse en sus parajes.

Desde hace algún tiempo, existe una gran brecha abierta hacia el Tiryagyoni-gati en las profundidades del bosque, por la que ya se han colado al mundo numerosos espíritus y bestias depredadoras. No obstante, nadie conoce su existencia, por lo que los Feng Shui aún no han podido sellarla convenientemente.

Grietas de Len Peng: Conocidas por el populacho como las "brechas de la pena", la leyenda cuenta que esas profundas hendiduras en la tierra fueron formadas por el grito de Amaterasu no Mikoto cuando vio morir a su esposa ante él. Son unas insondables simas hundidas en la oscuridad, que parecen no tener fin. Algunas noches se escuchan gritos de dolor y lamentaciones brotando de su interior, lo cual ha generado multitud de leyendas tenebrosas sobre ellas. La gente las considera una puerta hacia el infierno, y la verdad es que no están del todo equivocados. El terrible suceso que originó las grietas provocó también un desgarro en la misma realidad, creando un vínculo abierto con el mismísimo Naraku. Aunque los demonios no pueden atravesar impunemente la abertura, la puerta se abre por unos instantes si se arroja un cuerpo muerto al interior de la sima, dejando salir a algún oscuro demonio.

Llanos de Daoji: También llamados Bajo Shivat (en contraposición con la Meseta Fusang, que sería el Alto Shivat), esta gran planicie ocupa toda la zona sur del Imperio de la Luna. Los Llanos son la parte más poblada del país, ya que no sólo contienen numerosas ciudades sino también un sinfín de minúsculos pueblos y aldeas. Daoji brinda toda clase de campos de cultivo, especialmente húmedos arrozales.

Picos de Liang: Las montañas divinas de Liang, o Picos Blancos, son un lugar venerado por los habitantes de Shivat. Integran una formidable cordillera caracterizada por sus montañas finas y altas; tanto, que la mayoría de ellas se elevan sobre las nubes. En sus laderas, multitud de poblados conservan las viejas tradiciones de antaño y adoran a los Kami locales. La gente asegura que hay bestias de leyenda viviendo en algunas cimas, en viejos palacios abandonados, y que el Aeon Fénix se encuentra dormido en la más alta de sus cúspides.

Cordillera Yuanyu: En shivatense, Yuanyu es una palabra que se utiliza indistintamente para hablar del jade y de la lluvia, ambos elementos representativos de esta larga cordillera situada en la franja oriental de Shivat, donde las precipitaciones y las tormentas son habituales. La zona es además extremadamente boscosa; la mayoría de las montañas están pobladas de densas forestas.

Son numerosos los yacimientos de jade, explotados por varias aldeas mineras al servicio de los señores locales o del Emperador. Según la tradición, el jade ahuyenta a los malos espíritus, así que la cordillera se considera un lugar relativamente seguro y libre de influencias oscuras. Si bien no es del todo cierto, la verdad es que el número de apariciones es mucho menor en Yuanyu que en otros lugares de Shivat. El interior de la cordillera es una de las zonas menos conocidas del país, con un gran número de aldeas independientes y edificaciones abandonadas desde hace varios siglos.

Bosque Hulijing: El Bosque de los Zorros, uno de los sitios más enigmáticos de Shivat, es una foresta que se despliega al oeste del río Yang, con fama de ser una de las más hermosas del país. Tal y como afirman las historias, el lugar está realmente lleno de espíritus (sobre todo de Kitsunes), aunque la gran mayoría son benignos y no desean hacer daño a los humanos. De todos modos, eso no evita que algunos se diviertan a expensas de los mortales, gastándoles bromas pesadas o poseyéndolos para viajar así hasta ciudades del hombre. Durante siglos han estado adormecidos, pero hace ya más de cien años que vuelven a estar completamente activos.

Se dice que en el corazón de Hulijing, protegida por poderosos guardianes, existe una aterradora fuerza de destrucción sellada por los Kami siglos atrás. Algunos opinan que se trata de una de las cabezas de Orochi (o incluso el propio corazón del Aeon oscuro), aunque bien podría ser algo totalmente diferente.

Se conocen al menos dos templos de los Cinco Elementos en las inmediaciones del bosque.

Lugares de interés

Si bien son casi un millar las minúsculas aldeas a lo largo de Shivat, también es cierto que el Imperio de la Luna posee ciudades grandes e importantes, donde se aglutinan enormes cantidades de personas. No obstante, además de estas urbes, hay decenas de parajes recónditos y abandonados desde la desaparición de los Kami, conteniendo muchos de ellos maravillas y peligros con los que los habitantes de Shivat no pueden más que soñar.

Siyu

(Ciudad, 35.000+ habitantes)

Situada en la zona septentrional de Shivat, cerca de la Cordillera de Sen Monogatari, Siyu es una ciudad conocida por el excepcional sentido estético de sus ciudadanos. Sus jardines y edificios están concebidos con un delicado gusto siguiendo un patrón artístico; aquellas edificaciones que estropean el conjunto son derribadas inmediatamente.

Los mejores artistas y maestros calígrafos acuden hasta aquí para

medir sus obras con las de los Siete de Siyu: Ikebana Fu (maestra de ikebana), Shogaku Jinhai (maestro calígrafo), Go Gen (maestro en el juego del go), Origami Qianfan (maestro en la fabricación de figuras de papel), Haiku Wei (maestro poeta) y Sumi-e Lan (maestra en pintura). Aquel que es capaz de ganar en competición a uno de los maestros le despoja de su título, lo que le permite usar el nombre de su arte como apellido y disfrutar de la mansión y las comodidades propias de su rango. Cualquiera que demuestre su valía puede desafiar a uno de los Siete, pero aquellos que son derrotados deben dejar la ciudad y no regresar en menos de tres años.

Siyu está gobernada por Chao Yuan (Novel Nv 3, ♂), último descendiente de una familia de mecenas y reputado poeta, jugador de go y calígrafo. La seguridad de la ciudad es garantizada por las Flores de Siyu, una escuadra de artistas marciales cuya principal característica es la belleza y vistosidad de sus movimientos de combate.

Qianfeng

(Ciudad, 8.000+ habitantes)

Qianfeng, o "ciudad del viento", se encuentra en el este, muy cerca de la Cordillera Yuanyu. Su situación geográfica, entre dos zonas de diferentes presiones, hace que el viento sople de manera continua. Por ello, es normal ver gran cantidad de cometas volando en el cielo en cualquier época del año. Más que una ciudad, Qianfeng es un inmenso pueblo con miles de habitantes, ya que no exhibe lujosos palacios o grandes edificios como otras urbes cercanas. La mayoría de las casas no son más que bajas cabañas de madera y, a excepción de dos elevadas torres y algunos hospedajes, ni una sola alcanza los dos pisos de altura.

Las gentes de Qianfeng son personas trabajadoras con muy poco interés en la guerra o los conflictos. Sus sentimientos pacifistas son tales, que no hay ni una sola escuela de lucha en la ciudad, y tan sólo un puñado de guardias deambulan por sus tranquilas calles. Esta filosofía colectiva ha hecho que muchos ilustrados y sabios la visiten, interesados por el ambiente de calma y relajación que se respira en ella.

El señor de la ciudad es el sabio Fu Wong (Hechicero Nv 8, ♂), también llamado el maestro de la Torre Aullante, el lugar donde reside. Aunque aparenta ser un simple y amable anciano de buenos sentimientos, bajo su encantadora fachada oculta un alma negra y maligna. Fu Wong lleva años haciendo de profesor para los niños de la ciudad, pero su objetivo es encontrar jóvenes con el Don para robarles el corazón. Cuando reúna ciento once de ellos, realizará una impía ceremonia para despertar a Xing Zang Chi´Lung, el Dragón del Corazón Carmesí, una bestia que duerme en el Tiryagyoni y de la cual se profetiza que traerá consigo la destrucción de la familia imperial.

Kianlung

(Ciudad, 27.000+ habitantes)

La ciudad portuaria de Kianlung se encuentra en la costa oeste de Shivat y es un conocido núcleo de comercio con occidente. Es muy frecuentada por extranjeros, especialmente viajeros de Phaion, que vienen buscando buenos negocios. La urbe ha sido frecuentemente atacada por piratas, así que sus habitantes levantaron cuatro torres de vigilancia, ahora conocidas como los Centinelas de Kianlung. En ellas hay instalado un complejo sistema de espejos que durante la noche proyectan la luz de unas grandes hogueras, para así mantener vigiladas las aguas ante la aparición de navegantes indeseables. Es muy difícil, por no decir imposible, que una embarcación se acerque al puerto sin ser descubierta. Si hay algún problema, los guardias de la ciudad desencadenan la ira del Dragón de Cinco Cabezas, un enorme cañón de cinco tubos instalado en lo alto del palacio de Kianlung, cuya potencia destructiva es capaz de hacer saltar por los aires cualquier barco.

Tanto las torres como otros muchos inventos de la ciudad han sido diseñados por el gobernador Lo Pai (Novel Nv 4, ♂), un hombre maduro, impaciente y sobre todo curioso. Su genio ha dado a luz grandes ideas como los Centinelas y el Dragón, y nadie sabe qué creará a continuación con su original inventiva.

Además del comercio, Kianlung posee una importante industria del papel y sus derivados.

Subutai

(Ciudad-fortaleza, 83.000+ habitantes)

La ciudad-fortaleza de Subutai es el feudo del general supremo de los ejércitos imperiales, título que según la tradición está reservado a algún pariente de sangre del propio Emperador Dorado. Siendo la mayor fortificación del Imperio de la Luna, se encuentra rodeada de una alta muralla de piedra, así como por una serie de atalayas esculpidas con la forma de cabeza de dragón, desde las que se arrojan proyectiles incendiarios sobre los enemigos. El interior es un fortín inmenso, diseñado para dividir y debilitar el avance de posibles invasores mediante el uso de muros corredizos. El laberinto dispone de innumerables zonas para que los arqueros puedan disparar a placer. Finalmente, en su centro se alza el Palacio del Dragón del Cielo, donde actualmente vive el general Kwai Wu (Guerrero acróbata Nv 7, ♂), el joven primo del Emperador.

Rodeando el palacio hay una sima, conocida como el Infierno de los Lamentos, donde son arrojados los más peligrosos criminales y traidores, para que pasen el resto de sus días en unas cuevas llenas de voraces cangrejos llamados Colafuegos. Las emanaciones del interior de las grutas del Infierno de los Lamentos hacen que los pulmones de quienes las respiran durante un periodo prolongado sean incapaces de sobrevivir en la superficie. Estos gases son a la vez el último obstáculo y la protección definitiva de Subutai. Si los enemigos llegasen a amenazar el palacio, sus arqueros utilizarían flechas incendiarias para inflamar los gases de la grieta, creando una inmensa pared de llamas que mataría a todos los que estuviesen cerca o se atreviesen a intentar cruzarlas.

Subutai está rodeada de pequeñas aldeas de campesinos y ganaderos, cuya finalidad es proveer de suministros a los graneros de la gran ciudad-fortaleza.

Baoling

(Ciudad, 7.000+ habitantes)

La antigua ciudad de Baoling es muy conocida por una inusual característica: todas sus calles están recorridas por zanjas con plantaciones de ajo, y la gastronomía local utiliza dicha hortaliza para casi todo. Según cuenta la leyenda, cuando fue construida siglos atrás, los lugareños incurrieron en la ira del Kami de los pantanos de Qing, que envió una terrible plaga de mosquitos a asolar la aldea. Fuese o no cierta la historia, la verdad es que los venenosos insectos del pantano supusieron un verdadero problema para la gente de Baoling, hasta que un sabio encontró una solución, casi por casualidad, al darse cuenta de que los campos de ajos estaban libres de la molesta plaga. Por esa causa empezaron a cultivarse ajos en las calles, ya que el fuerte olor hace huir a los insectos.

Los viajeros se sorprenden por los molestos efluvios que inundan la ciudad, pero que sus habitantes, acostumbrados desde niños, no parecen notar. En el centro de Baoling la peste es incluso mayor, ya que allí se encuentran los silos donde guardan la cosecha.

Xaohuan

(Pueblo, 900+ habitantes)

Aunque Xaohuan no parece diferir mucho de los centenares de aldeas diseminadas por Shivat, es un poblado bastante especial. Se encuentra edificado alrededor de una gran piedra sagrada y, según la tradición, es la forma petrificada de un antiguo Kami benigno llamado Xao, que gobierna las fuerzas de la tierra. Las cenizas de todos los difuntos son arrojadas sobre ella, en un rito funerario que busca la renovación de la vida.

Puede que debido a la bendición de su espíritu protector, las cercanías de la aldea son muy ricas en fauna y flora, percibiéndose un aura de calma que lo envuelve todo. Los lugareños trabajan con fervor y dedican mucho tiempo a cuidar el entorno, tal y como han hecho durante generaciones sus ancestros. Todos y cada uno de ellos son practicantes de Tai Chi, pero sólo lo usan como defensa. Los ancianos, verdaderos gobernantes de la aldea, habitan en una pequeña pagoda en la zona central, junto a la piedra. La tradición asegura que reciben visiones provenientes de Xao, en las que les avisa de posibles futuros peligros.

Hace poco, la aldea ha comenzado a tener ciertos problemas con el señor de la provincia, Peng Fei (Novel Nv 2, ♂), quien desea llevarse la roca de Xao a su castillo para usarla como regalo al Emperador.

Huan Zhou

(Metrópolis, 315.000+ habitantes)

Huan Zhou es el principal puerto comercial de Shivat, con la única posible excepción de Yokai. Se trata de una gran ciudad costera que mantiene fuertes lazos con el Viejo Continente. Sus mercaderes y navegantes compiten a diario con la ciudad lannetense de Setsu para ser el principal núcleo de comercio entre occidente y la isla de Varja. De todas las ciudades del país, es la que mayor número de extranjeros acoge, ya sean comerciantes o ricos nobles que viajan hasta aquí atraídos por el romanticismo de los mitos de Varja. El contacto con los extranjeros ha occidentalizado ligeramente Huan Zhou, y aunque su arquitectura es mayoritariamente oriental, puede verse alguna que otra mansión de estilo gabrielense en sus calles.

Huan Zhou también es notable por el gran número de escuelas de artes marciales que acoge, y la desbordante rivalidad reinante entre practicantes de los diferentes estilos. Las peleas callejeras son muy habituales; tanto, que incluso han llegado a prohibirse las disputas en ciertos lugares públicos para evitar los continuos destrozos en las propiedades. Todos los años, durante la festividad de la primavera, se realiza una competición entre las diferentes escuelas donde cada una de ellas tiene que elegir a sus cinco mejores alumnos para demostrar públicamente cuál es la mejor. Además del prestigio, este enfrentamiento presenta una gran relevancia económica, ya que los burgueses más ricos contratan los servicios de las escuelas teniendo en cuenta las demostraciones y resultados de los luchadores.

La ciudad está gobernada por un consejo de comerciantes, liderado por el gobernante provincial Lo Pao (Novel Nv 2, ♂). En estos momentos, mantienen contactos con el Archicanciller Joshua Fardelys, con quien pretenden llegar a un importante acuerdo para beneficio de ambos países.

Sol Negro goza de una fuerte presencia en ella, y la aprovecha para dirigir a sus grupos de recuperadores en Shivat.

Maisen

(Edificación, 250+ habitantes)

Perdido en las montañas shivatenses de la Cordillera de Sen Monogatari, Maisen es un legendario templo dedicado a todos los estilos de combate sin armas. Considerada como la mejor escuela de combate de Gaïa, muchos artistas marciales la buscan para ser entrenados allí. Sin embargo, son muy pocos los que consiguen escalar los inaccesibles picos, y aún menos los que demuestran ser dignos de admisión. Siempre hay veintiún maestros y cada uno de ellos es un experto sin igual en un estilo marcial concreto. El número de estudiantes que entrenan allí varía con los años, pero siempre suele ser superior a los cien. Cuando alguien es digno de volver al mundo exterior, se le tatúa una bestia legendaria en uno de sus brazos (la clase de criatura varía dependiendo de los estilos que haya dominado) como muestra de su maestría.

Cada cinco años, el templo de Maisen organiza un torneo, enviándose invitaciones a los mejores artistas marciales del mundo entero. Normalmente seleccionan a las personas con más renombre, o aquellas que hayan demostrado de algún modo su excepcional talento para el combate. Aunque sólo aquellos que tienen una invitación oficial pueden participar, cualquiera que se presente con una es aceptado, lo que significa que si alguien se la arrebata por la fuerza o roba a uno de los luchadores, obtiene automáticamente el mismo derecho que este. Cada participante puede llevar consigo a cinco acompañantes para que presencien sus combates. Las reglas del torneo son simples; se admite cualquier clase de estilo de combate sin armas o habilidad especial, siempre y cuando no sea de naturaleza mágica. Poderes mentales, Ki o habilidades de Legado son muy comunes entre los participantes. El combate prosigue hasta que un luchador quede inconsciente, muera o declare públicamente que se rinde.



El gran templo Maisen

Ilustrado por Luis NCT

Templo de Ning Shi
(Edificación, 300+ habitantes)

Fundado hace más de cinco siglos por el monje guerrero Shen, este templo está dedicado al Kami Ning Shi y sus máximos preceptos son la misericordia y la compasión. Se encuentra en la ladera sur de la montaña Qiao, compuesto de varios edificios interconectados. Ning Shi es una de las ramas religiosas más practicadas en Shivat, siendo sus sacerdotes venerados por el pueblo a causa de su misericordia y de la ayuda que brindan a todo el mundo en épocas de dificultad. Los monjes del templo son verdaderos maestros en muchos estilos de combate, aunque sólo utilizan sus enseñanzas para proteger a los débiles y defender la paz.

Su cabecilla es el Maestro Po (Tao Nv 10, ♂), un enigmático pero agradable anciano que ha cumplido más de doscientos años gracias a su perfecto dominio sobre cuerpo y mente. En el pasado fue uno de los mejores luchadores del mundo entero (se dice que ganó el Maisen varias ocasiones), e incluso a pesar de su avanzada edad, sigue conservando su inigualable talento.

Hace unos meses, coincidiendo con la separación de Shivat del Sacro Santo Imperio, un miembro renegado del templo llamado Shang (Tao Nv 7, ♂) ha atentado contra la vida de uno de los hijos del Emperador. Ese suceso ha motivado que los sacerdotes sean vistos con mucho escepticismo por el gobierno. Muchos monjes han salido a la caza de Shang, pero su paradero o motivación son del todo desconocidos.



Maestro Po

Peng Wang
(Metrópolis, 237.000+ habitantes)

Tercera mayor ciudad del país, en el pasado Peng Wang fue la principal línea defensiva de Shivat en la Eterna Guerra de la Sombra. Cuando la isla de Yagarema dejó de ser un problema, esta comenzó a convertirse en una gran ciudad, en la que se congregaron miles de campesinos. Comercia principalmente con Dafne, Elcia y Espheria, siendo habitual que de vez en cuando haya visitantes de estos países diseminados por sus calles.

La característica más llamativa de la metrópolis es el hecho de que está construida aprovechando numerosos islotes de la costa, que facilitan el atraque de los barcos sin la necesidad de acercarse a la peligrosa y escarpada pared de rocas del litoral oriental de Shivat. Las embarcaciones descargan allí sus mercancías, transportadas después hasta el núcleo de la ciudad usando un intrincado sistema de puentes y barcazas.

El señor de Peng Wang es el enigmático Liu Pang (Hechicero Nv 6, ♂), un hombre cuya crueldad se ha convertido en legendaria en toda la provincia. Liu Pang ha hecho desaparecer a todas las mujeres de una aldea por el simple hecho de que una de ellas lo insultó, o ha mandado ejecutar a una familia obligando al padre a elegir el orden en que sus hijos tenían que ser ajusticiados en su presencia. La gente ha aprendido a temerlo y a acatar sus órdenes, pues mientras nadie le falte al respeto o desobedezca, demuestra ser un gobernante terriblemente eficaz. Sucede que Liu Pang lleva algún tiempo poseído por un poderoso demonio del Naraku llamado Utpala (que se coló en su interior cuando este usó un sortilegio), y ha escapado al mundo real con el objetivo de rebelarse contra la Señora de las Pesadillas Tsukiyomi. La reina oscura está deseando hacerle regresar para castigarle por su osadía, y planea enviar en un futuro a varios de sus agentes a por él. Utpala es consciente de este hecho y se prepara para lo que pueda ocurrir, reuniendo a poderosos luchadores a su lado.

Ajenos a estos acontecimientos, un gran grupo de Devotos de la Sombra, al servicio de Sho Ravengale, han penetrado en el interior de la ciudad y están empezando a prepararla para un futuro ataque de los ejércitos del dios insidioso.

Yokai
(Metrópolis, 189.000+ habitantes)

Yokai es una de las cuatro ciudades de libre comercio, lo que significa que no está influenciada por ningún gobierno o país. Entre los habitantes de Varja existe la costumbre de llamarla "la ciudad de los fantasmas", un nombre bastante apropiado, puesto que es una de las poblaciones con mayor número de elementos sobrenaturales que existe sobre Gaïa. La ciudad en sí se encuentra en una enorme ensenada en la costa oeste de la isla, justo en mitad de la escarpada pared de rocas de la Cordillera de Sen Monogatari. Dado que está completamente rodeada por montañas salvo en la costa, la única manera de llegar hasta ella es por mar o usando alguno de los difíciles pasos montañosos.

Yokai mezcla elementos arquitectónicos de Shivat y Lannet, sin que ninguno de estos prevalezca sobre el otro. Está separada en dos zonas, ciudad alta y ciudad baja, pues una parte de ella se encuentra en la costa, y otra sobre una meseta elevada unos cien metros sobre el nivel del mar. Ambas están comunicadas por grandes escaleras de piedra, excavadas directamente sobre la pared rocosa. Como sucede en otras ciudades de libre comercio, en Yokai se reúnen miles de personas que no se encuentran atadas a ninguna nación. Samuráis fugitivos, criminales, comerciantes sin escrúpulos y campesinos que se sienten almas libres son sus principales habitantes. Sin embargo, en ella hay mucho más de lo que se puede ver a simple vista. La ciudad está construida sobre una enorme fisura en la realidad pero, a causa de que su construcción forma un inmenso sello místico y se encuentra próxima a las Magatamas, no comunica con ninguna de las capas del Samsara. Muy al contrario, forma parte de un espacio cerrado de la Vigilia, una especie de realidad de bolsillo que sólo existe en la propia Yokai. Por ello, se ve repleta de espíritus y demonios que se manifiestan con asiduidad en el mundo real, a los que la gente normal llama "la mitad oscura" de Yokai. A veces, es posible presenciar cosas inexplicables en sus calles, como Kitsune u Oni caminando tranquilamente por ellas.

Por suerte, existe un tratado entre estas criaturas y los mortales, firmado siglos atrás por un consejo de doce shugenja y los señores locales de la Vigilia, el cual impide que entre ambos estallen hostilidades abiertas. Eso ha otorgado cierto entendimiento entre los dos mundos, aunque sigue existiendo un gran miedo hacia los espíritus.

La ciudad es gobernada teóricamente por un consejo de tres personas, quienes representan a los distintos círculos sociales de Yokai. El primero de ellos es el samurái Daisuke Kurokami (Guerrero acróbata Nv 6, ♂), un antiguo miembro de la familia Kurokami que cayó en desgracia por sus contactos con los yakuza y que ahora encabeza las familias criminales de la ciudad. La segunda es Mei Lin Fu (Novel Nv 4, ♀), apodada "La Flor", que lidera el gremio de comerciantes. Finalmente, está el misterioso Kai (Hechicero Nv 8, ¿♂? ¿♀?), un sujeto enmascarado que hace las funciones de consejero espiritual. Además de los tres señores visibles, hay un cuarto miembro que representa "la mitad oscura" de Yokai, un poderoso espíritu que responde al nombre de Yami.

Shan Lu
(Metrópolis, 735.000+ habitantes)

La ciudad imperial de Shan Lu es la capital del Imperio de la Luna, la más grande e importante de todas las urbes de Shivat. En el pasado fue un lugar reservado únicamente para el Emperador Dorado y su corte, pues toda ella había sido construida para el uso, protección y disfrute de su alteza. Eso cambió con la llegada al poder de la dinastía Jinghai, quien permitió a nobles y burgueses levantar edificaciones alrededor del Palacio Dorado. En la actualidad es la segunda ciudad más importante de Varja, superada únicamente por Tsukikage. Está ubicada en los Llanos de Daoji, cerca de la costa, aunque no conecta directamente con el mar.

Ilustrado por Salvador Espín

Los herederos

El Emperador Dorado Gen Wu tiene dos hijos gemelos, Seien y Seiran, los herederos de la dinastía imperial. Tras muchas complicaciones en el parto, el cual le costó la vida a la esposa del Emperador, todos los médicos pensaron que los niños iban a nacer muertos, aunque sorprendentemente lograron salir adelante y crecer sanos y fuertes.

Con veintiún años recién cumplidos, Seien y Seiran son tan parecidos físicamente que nadie, ni siquiera su padre y tutores, parecen ser capaces de diferenciarlos. Por desgracia, a pesar de su similitud exterior, los hermanos se han odiado profundamente desde que tan sólo eran niños. Irónicamente, ambos son Nephilim, uno Duk´zarist y otro Sylvain, lo que produce en ellos un antagonismo natural, aunque su odio atroz se halla mucho más enraizado; fueron enemigos en su vida anterior y se mataron el uno al otro (razón por las que ambas almas han regresado al mundo juntas). Son incapaces de recordar nada de su existencia previa, pero cada uno de ellos tiene sueños en los que es asesinado por su gemelo, y siempre han supuesto que eran visiones de un posible futuro, en lugar de atribuirlos a su pasado.

Puesto que el tema de su sucesión aún no ha sido decidido, ambos han iniciado una activa carrera en pos del poder, tratando de obtener el control de diversos ejércitos y señores provinciales. Naturalmente, la unidad del país les impide enfrentarse abiertamente, pero sus allegados y agentes ya llevan algún tiempo actuando en las sombras. Su padre teme que, a su muerte, ambos puedan iniciar una desgarradora guerra sucesoria como no se ha visto desde que el Imperio de la Luna fue dividido en cuatro reinos. Sin embargo, su amor por ellos hace que, incluso ahora, sea incapaz de decidirse por cualquiera de los dos.

Seien (Guerrero acróbata Nv 6, ♂), el Nephilim Sylvain, es popular por su carácter abierto y su don de gentes, que le permiten conectar muy bien con algunos sectores del pueblo. Es inteligente y manipulador, y ha convencido a algunos señores feudales de que atacar Baho sería una buena manera de incrementar los beneficios económicos de Shivat.

Por el contrario, Seiran (Tao Nv 6, ♂), heredero de un alma Duk´zarist, es callado y reservado, aunque su seriedad ha fascinado a numerosos señores provinciales. Seiran han preferido centrar sus planes en el control de fuerzas sobrenaturales, aunque tiene mucho cuidado de no poner en peligro la tierra que tanto ama.

La primera impresión que asalta la cabeza de la gente cuando vislumbra Shan Lu es que se encuentra ante una ciudad colosal. Si bien no es la más poblada de la isla oriental, las grandes dimensiones de sus palacios y jardines, sumadas a la separación de algunas de sus calles, hacen que sea una de las mayores ciudades del mundo entero en extensión.

Aún hoy, Shan Lu está dividida en dos; una parte es el área metropolitana, y otra la ciudad-residencia del Emperador, conocida como el Palacio Dorado. La zona metropolitana se fragmenta a su vez en multitud de barrios, desde los ricos distritos nobles, con sus grandes pagodas y jardines, a los mercadillos y áreas pobres, donde miles de personas se aglutinan en pequeñas casas de madera y caña. Es aquí donde existe una gran manufactura artesanal, pues la mayoría de personas trabajan en la fabricación de todo tipo de utensilios. Los mercaderes usan multitud de puertos diseminados cerca de Shan Lu para comerciar con otras ciudades por mar, así que es muy habitual ver un sinfín de caravanas de mercancías entrando y saliendo de ella.

El monumento más conocido de la zona metropolitana es el Templo del Reloj de la Luna, una inmensa torre que contiene varias Magatamas artificiales construidas por Kami menores, y ubicadas en una compleja maquinaria de engranajes. Mediante su estudio, los Feng Shui son capaces de distinguir cuándo se abre alguna grieta importante en el Samsara.

El Palacio Dorado ocupa casi una tercera parte de la ciudad, y se trata de una inmensa ciudadela imperial construida en mármol, decorada por completo con oro y jade. Sólo los invitados y siervos del anciano Emperador Gen Wu (Tao Nv 7, ♂) pueden acceder a su interior, donde cerca de cincuenta mil personas viven únicamente para satisfacer hasta la última de las necesidades de su señor. Naturalmente, al contener semejantes riquezas, son muchos los ladrones que tratan continuamente de introducirse con la esperanza de hacerse con una minúscula parte de ellas, pero son pocos quienes sobreviven a los encuentros con los Caballeros de la Tormenta, los pretorianos imperiales.

Shan Lu es una de las pocas ciudades de Shivat en las que existe una gran presencia de Samael y Sol Negro.

OTRAS POBLACIONES: *Hung Whan, Qianfu, Nanmiaozui, Sihsien.*

Tramas

El vasto territorio de Shivat y su particular naturaleza permiten usar el Imperio de la Luna de muchas maneras. Los personajes podrían formar parte del Feng Shui, y viajar por diversos parajes de Shivat sellando las aberturas de la realidad, o formar parte de las intrigas que tienen lugar entre los señores provinciales y los herederos al trono. Sin embargo, no son necesarios temas tan serios; quizás solo sean luchadores, cuyo fin no es otro que buscar la emoción de probar sus habilidades en combate contra los maestros de las diferentes ciudades.

El Tratado: Wong Ransfield y Orland Kalahand, dos de los quince Meisters de la Asociación de Mercaderes de Phaion, piensan que el proyecto de tratado que se está llevando a cabo entre la ciudad de Huan Zhou y Gabriel podría poner en peligro el absoluto predominio que su país tiene sobre el mercado de productos orientales en el Viejo Continente. Por ello, sin contar con el apoyo de los otros Meisters, están planeando intervenir para evitar que las conversaciones lleguen a buen fin. Su objetivo es realizar un doble golpe de efecto: hacer que unos occidentales asesinen al hijo del gobernador Lo Pao, a la vez que uno de los artistas marciales de la ciudad acabara con la vida del duque Ferrel, el embajador del Archicanciller Fardelys. Estos sucesos desembocarían sin duda en una ruptura inmediata del tratado y, posiblemente, originasen una seria enemistad entre las naciones. Los personajes podrían intervenir en estos acontecimientos de muy variadas maneras, ya sea como agentes de Phaion que ayudasen a llevar a cabo los asesinatos, o por el contrario, teniendo que proteger la seguridad del tratado.

Arquetipos genéricos de Shivat

A continuación se exponen prototipos de los individuos más particulares de Shivat. Las siguientes fichas han sido compuestas sin atender a sus Puntos de Creación.

Maestro de dojo

Categoría Tao; **Nivel** 3
Turno 70; **Pv** 125; **TA** No; **HA** 110/90; **HP** 85; **Armas** Arte Marcial; **Daño** 40
AGI: 7 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 6 INT: 5 VOL: 6 POD: 6
Habilidades: Acrobacias 50, Atletismo 10, Nadar 15, Saltar 15, Estilo 25, Advertir 25, Buscar 25, Proezas de fuerza 50, Resistir el dolor 15, Trucos de manos 60.

Especial: Artes Marciales (Kung Fu, Shotokan, Tae Kwon Do).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 45.

Campesino

Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 40; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 50; **HE** 40; **Armas** Arte Marcial; **Daño** 30
AGI: 6 DES: 6 CON: 5 FUE: 5 PER: 5 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Nadar 10, Trepar 10, Advertir 30, Buscar 20, Herbolaria 5, Proezas de fuerza 15, Forja 15, Trucos de manos 15.
Especial: Arte Marcial (Shotokan).
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 20, RP 20.

Burgués

Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 55; **Pv** 90; **TA** No; **HA** 70; **HE** 55; **Armas** Arte Marcial; **Daño** 25
AGI: 6 DES: 6 CON: 6 FUE: 6 PER: 7 INT: 8 VOL: 6 POD: 7
Habilidades: Acrobacias 40, Estilo 20, Persuasión 35, Advertir 20, Buscar 10, Ciencia 30, Historia 20, Memorizar 20, Tasación 50, Trucos de manos 40.
Especial: Artes Marciales (Kung Fu, Kempo)
Resistencias: RF 35, RE 35, RV 35, RM 35, RP 35.

Noble

Categoría Noble **Nivel** 3
Turno 65; **Pv** 100; **TA** No; **HA** 80; **HP** 90; **Armas** Arte Marcial; **Daño** 35
AGI: 7 DES: 7 CON: 6 FUE: 6 PER: 7 INT: 8 VOL: 6 POD: 8
Habilidades: Acrobacias 15, Montar 20, Nadar 15, Estilo 40, Intimidar 15, Liderazgo 70, Persuasión 60, Advertir 35, Buscar 25, Historia 70, Tasación 80, Trucos de manos 50.
Especial: Artes Marciales (Aikido, Shotokan).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 50, RP 45.

Raíces culturales y clase social

Clase media / Clase baja: Acrobacias +10, Atletismo +10, Nadar +10, Trepar +10, Estilo +10, Advertir +10, Animales +10, Herbolaria +10.
Nobleza / Burguesía / Burócrata: Montar +10, Estilo +15, Persuasión +20, Advertir +10, Historia +10, Ocultismo +5, Baile +5, Arte o Música +5.

Tabla 32: Shivat

Valor	Clase social	Equipo inicial
1-30	Clase baja	La ropa puesta, comida para unos días, algunos objetos personales. 3 MC.
31-55	Clase media	Un par de mudas de ropa, comida para una semana, un arma o una montura, equipo básico de viaje y algunos objetos personales. 70 MP.
56-75	Burgués	Un par de mudas de ropa, comida buena para una semana, un arma, una montura, equipo completo de viaje. 15 MO.
76-90	Burócrata	Varias mudas de ropa, comida buena para una semana, un arma, un baúl lleno de equipo diverso y posesiones personales de calidad. 30 MO.
91-100	Nobleza	Varias mudas de ropa, buena comida para una semana, un par de armas, una armadura ligera, equipo completo de viaje y un buen montón de equipo diverso. 60 MO.

El Mar Interior

Capital: Variable.
Número de habitantes: 1.400.000+
Etnias principales: Asher (19%), aion (17%), tayahar (15%), vildianos (13%), ryuan (11%), zínner (9%), kwa (8%), daevar (4%), norne (3%).
Forma de gobierno: Variable.
Idiomas: Variable (mayoritariamente Latín).
Religión: Variable.
Nivel tecnológico: Variable.
Gentilicio: Ninguno.
Bandera: Variable.
Nombres masculinos: Depende de la zona de influencia.
Nombres femeninos: Depende de la zona de influencia.
Apellidos: Depende de la zona de influencia.

En el centro del Viejo Continente se encuentra el Mar Interior, una de las zonas más caóticas de Gaïa. Está formada por centenares de islas de diferentes tamaños e importancia, que se extienden a pocos kilómetros de la costa por todo el litoral interior. Existen veinticuatro islas principales, las únicas que poseen verdadera relevancia, mientras que las demás son sólo grandes rocas que no suelen tener más que uno o dos kilómetros de diámetro.

Es casi imposible determinar una climatología común para las islas, pues cada una ostenta sus propias características. Algunas de ellas son muy lluviosas y húmedas, mientras otras tienen un clima más cálido. Lo mismo se aplica a la vegetación, si bien suelen compartir la misma clase de plantas que el litoral junto al que se encuentran.

El gobierno de las islas ha sido muy discutido, puesto que en numerosas ocasiones los países costeros han reclamado su derecho a tomar dichas tierras para sí. Tras numerosos problemas y desavenencias, el Sacro Santo Imperio determinó que las islas eran libres de tener su propio gobierno, formando la llamada coalición del Mar Interior con Tol Rauko como portavoz. En la práctica nunca ha existido la más mínima unión, y un gran número de ellas llegaron a acuerdos con países costeros para convertirse en una provincia de estos.

En la actualidad, la existencia de las islas interiores ha sufrido escasos cambios, aunque varias acaban de ser absorbidas por las naciones costeras.

El Orgullo del Mar

Este barco, propiedad del capitán Colwyn Reilly (Guerrero acróbata Nv 4, ♂), es la embarcación más conocida y admirada de todo el Mar Interior. No sólo es el más rápido y maniobrable, sino que su tripulación, compuesta por los marineros más curtidos de la zona, se ha enfrentado a los más grandes retos saliendo siempre victoriosos. Pocos pueden presumir de atreverse a atravesar las aguas colindantes de Tol Rauko en mitad de una tormenta, o de jamás haber sido abordados por alguno de los barcos corsarios que acechan en alta mar. Orgullo del Mar es uno de los pocos Sy´luen construidos para alguien ajeno al Imperio, pero el abuelo del capitán, el difunto Joss Reilly, ganó hace años el Tao Zan y pidió como don al Emperador que le concediera un permiso para tener uno.

Su capitán es joven, guapo y osado. Tales son las historias que cuentan sobre él que no pocas jóvenes suspiran por robarle el corazón. Por desgracia para ellas, el único amor del capitán es su barco. Cualquier persona, si paga lo suficiente, puede contratar a Reilly y al Orgullo para transportar lo que sea o a quien sea. Aunque los precios son muy elevados (varían de misión a misión), sin duda es justo por contratar al mejor.

Cultura y sociedad

De igual forma que resulta imposible encontrar algún tipo de unidad entre las islas del Mar Interior, tampoco se puede tratar de hallar una cultura o sociedad común. Cada una de las islas tiene sus propias tradiciones, sociedad y nivel cultural. Es posible mencionar lugares muy atrasados como Vasago, simples pueblos como Corvinus o núcleos urbanos tan avanzados como Paradis Paradis. Buscando una mayor influencia en las islas, desde hace años la Iglesia ha enviado a sacerdotes para asegurar la fe de sus habitantes, por lo que la religión mayoritaria es la cristiana, aunque la gente no tiende a ser fanáticamente devota.

Uno de los pocos problemas comunes de todas las islas es el de la piratería, pues a causa de la existencia de Ojo del Huracán, son frecuentes los asaltos de corsarios a barcos y ciudades costeras. Durante los últimos años, los ataques se han incrementado drásticamente y, aunque siguen sin ser preocupantes, suponen la mayor calamidad del Mar Interior.

Afrontar lo sobrenatural

La misma disparidad imperante en las islas hace que la reacción de la gente ante lo inexplicable sea muy diferente de un lugar a otro. Por lo general, y debido a la limitada presencia de la Iglesia en los territorios, muchos suelen percibir lo sobrenatural como una temible fuerza impía y maligna. Sin embargo, la mayoría de personas simplemente ignora su existencia, pensando que tales cosas no son más que tonterías fruto de una imaginación desmedida. Por tanto, las dos respuestas más habituales de la gente suelen ser de escepticismo o miedo. La presencia de inquisidores en la zona es escasa, ya que la cercanía con Tol Rauko desmotiva a muchos de ellos. Paradójicamente, dado que la mayoría de islas están formadas por territorios que antaño no pertenecieron a los hombres, existen multitud de edificaciones no humanas repartidas por doquier.

No obstante, al hablar de los poderes sobrenaturales en el Mar Interior hay otro elemento importante a tener en cuenta. La activación de la máquina de Rah produjo semejante perturbación en las fuerzas de la zona que, incluso ahora, siguen sin estar completamente recuperadas. Ello conlleva que el uso de cualquier poder, ya sea mágico, psíquico o de Ki, tenga unos efectos variables y también menos potentes.

Mientras estén bajo la influencia del Mar Interior, psíquicos y brujos pueden aplicar un penalizador de entre -10 a -30 a su ACT y Potencial Psíquico respectivamente, de igual forma que los usuarios del Ki pueden ver disminuido entre uno y dos puntos todas sus acumulaciones. Además, existe la posibilidad de que el resultado necesario para pifiar se incremente entre uno y tres puntos durante su ejecución, y cualquier error podría conllevar grandes posibilidades de producir efectos secundarios extremos e inesperados.

Estas reglas no funcionan de una manera estable, ni tampoco por igual en todas partes. Es posible que en algunas islas sólo se alteren o disminuyan los efectos mágicos, sin afectar al mentalismo o al Ki, mientras que en otras ocurra todo lo contrario.

Historia del Mar Interior

La mayoría de las islas del Mar Interior se formaron durante el cataclismo desencadenado tras la activación de Upnapistim, la máquina de Rah. La brutal primera oleada de poder que se liberó alcanzó las costas interiores del Viejo Continente, quebrando y devastando la tierra. Una gran parte del litoral se hundió en las aguas, mientras que otras muchas se separaron de él, formando casi un centenar de nuevas islas. Grandes ciudades se hundieron en las profundidades, e incluso civilizaciones enteras fueron engullidas en un instante.

Tras el caos que sobrevino, la ausencia de magia en la zona no tardó en obligar a la mayoría de seres sobrenaturales a escapar rápidamente, dejándolo todo sin mirar atrás. Los humanos que habitaban allí pasaron los años siguientes completamente incomunicados, ya que las interminables tormentas no dejaron de azotar el Mar Interior. No fueron pocos los que pensaron que el mundo había llegado a su fin. Algo más de una década después, cuando la zona se calmó y el primer Emperador creó la orden de Tol Rauko, algunas de estas islas empezaron a ser descubiertas, siendo incorporadas de inmediato al Sacro Santo Imperio.

Desde entonces y hasta el día de hoy, la historia de cada isla ha experimentado numerosas alteraciones. Algunas se han unido a países costeros cercanos, y otras han tratado de mantener su completa independencia.

Islas del Mar Interior

Al originarse de un modo tan diverso, cada isla del Mar Interior es completamente diferente de las demás, poseyendo su propia historia y naturaleza. A continuación aparecen las más conocidas o relevantes.

Corvinus

(Isla pequeña, 200+ habitantes)

La isla de Corvinus depende del principado de Gabriel. No es demasiado grande; sólo tiene un pequeño pueblo, llamado también Corvinus (*Aldea, 150+ habitantes*), y unas cuantas granjas dispersas. Ahora es un lugar tranquilo, pero su historia reciente ha sido muy caótica. Durante una década fue la prisión de la Señora de las Pesadillas Seline Luna, quien acabó atrapada en una abandonada catedral Duk´zarist por Galael, un siervo renegado de Malekith, Príncipe de los Cuervos. La criatura, tras tomar apariencia humana, rigió la isla como el Marqués de Cavalcanti, mientras trataba de robar los poderes a su prisionera para sumir su reino en la Vigilia oscura. Hace sólo algo más de dos meses, Galael fue destruido por un grupo de supervivientes del desaparecido zepelín de Gabriel La Dama, liberando así a la gente de su influencia.

Aunque Seline pudo finalmente dejar su prisión y moverse libremente por el mundo, ha decidido hacer de ella su nueva residencia temporal, así que regresa hasta la catedral después de cada viaje por la Vigilia. Sin motivo aparente, la dama oscura se ha encariñado bastante con los pueblerinos locales, en especial de una joven bruja llamada Catherine Absolon (Hechicera Nv 3, ♀), que colaboró en su liberación. De ese modo, se ha convertido en la tenebrosa guardiana de Corvinus, y con su apoyo secreto, el pueblo está empezando a florecer a pasos agigantados.

Vasago

(Isla grande, 9.000+ habitantes)

La isla de Vasago es uno de los lugares más atrasados culturalmente del Viejo Continente; una tierra salvaje, poblada por tribus bárbaras que no hacen otra cosa que combatir sin motivo. La isla en sí es un lugar baldío y con escasa vegetación; por ello, sus habitantes tienen muchos problemas a la hora de cultivar la tierra. Dado que se formó artificialmente al separarse de la Cordillera de las Eras de Helenia, su litoral es extremadamente abrupto, y no permite a los navíos desembarcar con facilidad. Por esta causa carece de interés como puerto de tránsito, y la mayoría de personas han olvidado completamente su existencia. Los únicos que la visitan con cierta regularidad son sacerdotes, aunque suelen encontrar muchas dificultades a causa del salvajismo de sus habitantes. Se dice que la Iglesia envía a Vasago, como castigo, a aquellos eclesiásticos problemáticos que no quiere tener cerca.

Casi todos los vasagianos, hombres o mujeres, son expertos guerreros, y una de sus ocupaciones más habituales cuando no están combatiendo entre sí es salir al mundo a trabajar como mercenarios en otros países. A pesar de su salvajismo, sus habilidades son apreciadas por el hecho de que, una vez aceptado un trabajo, no retroceden ante nada, incluso si seguir adelante supone una muerte segura. Eso hace que muchas veces ni siquiera sea necesario pagarles.

Hace poco se ha hecho un descubrimiento bastante sorprendente: una de las montañas de Vasago posee una inmensa veta de oro, lo que finalmente ha atraído cierta atención sobre la isla, sobre todo por parte de una compañía de Gabriel. Sin embargo, los bárbaros prefieren que ese lugar no sea alterado, ya que hablan de la existencia de un "pueblo invisible" que habita en aquellos parajes. Realmente, ese mito hace referencia a un gran grupo de Grendels que ha hecho de las montañas su hogar, y llevan siglos ocultando su existencia gracias a las grandes cuevas y salas subterráneas que hay en ellas.

Además de la montaña, existen vestigios de edificaciones no humanas en la zona, pero todas ellas han sido convenientemente selladas por Tol Rauko hace ya muchos años.


Bosque Forad
Trivium
Lenci
Veenhuigen
Los Grandes Lagos
Río Bretodeau
Val du Genevrier
Saulxerotte
Cordillera de Lucille
Schlotterstein
Academia de Astria
Bosque Inanimado
Eustace
Pantano de Agamemmon
Ilmora
Helenia
La Roche
Heverville
Bellegarde
Ourges
Calysta
Lago Profundo
Gabriel
Hausser
Farna
Catedral de Santa Helena
Arklo
Dupois
Citadelle de Beaufort
Río Carignan
Voillemont
Bosque l' Arc
Río Grebar
Busselton
Conservatorio de las artes
Lacan
Tierras de la Calma
Salto de la Primavera
Terra Umbría
Prado de Ree
Fathia
Delmos
Neria
Le Drac
Cordillera de las Eras
Isla de Corvinus
Corvinus
Estrecho de Ribeau
Chateau de Justine
Monasterio de la Salvación
Río Forque
Ile des Mouttes
Chaville
Paradis Paradis
Cordillera de Tol Jaegren
Isla sin Nombre
Vasago
Ile du Hirondelle
Selene
Ovens
Puerto de Eien
Costa de los Pesares
Yura
Arias
Tol Rauko
Mar Interior
Puerto de Eburah
Tol Rauko
Alba
Adam
Costa de los Anhelos
Presta
Kirdan
Reisz
Brudge
Bosque Blanco
Morin
Iglesia de San Bernabé
Adlia
Kwa Lubilo
Zanibar
Lago Verde
Alanis
Ferrant
Trias
Puertonegro
Ikwah
Bendeck
Kanon
Kassia
Isla de Palias
Ojo del Huracán
Tierra de Cenizas
Khora
Kabalaika
Grieta de Oba
Terliel
Haji
Archipiélago de Forneo
Harekratia
Americh
Bosque de Schaefer
Pradera de los caídos
Estigia
Al Kairr
La Necrópolis
Veria
Nisi
Montañas de Al-Quayan
Korin
Salones de los reyes
Malakai
Lenard
Hirsch
Montes de Glockner
Puerto Tahar
Río Iometh
Desierto de Meskhemet
Fuerte de Nakhti
Keltia
Karjah
Grandes Dunas de Hatifah
Haruma
Desierto de Senna
Templo de Ka
Montañas de Nasser
Enuma Jannah
Du'Lucart
Krause
Lucrecio
LEYENDA
Capital
Ciudad
Población
Edificación
Fortificación
Camino
Calzada
0 250 500 750 Kilómetros
0 250 500 Millas

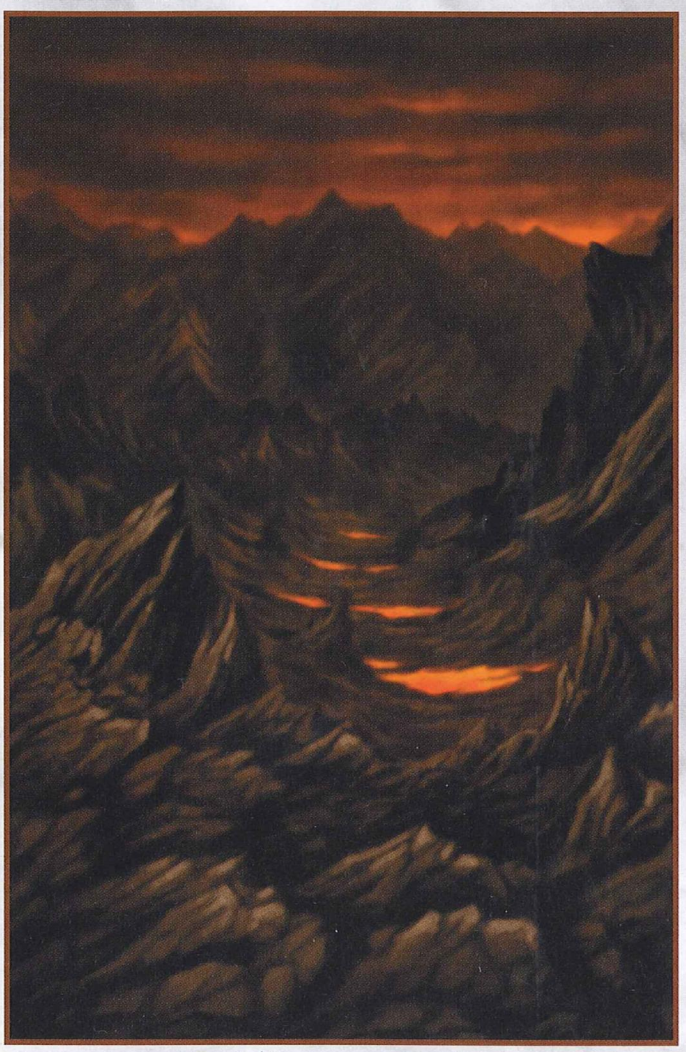
Zanibar

(Isla grande, sin habitantes conocidos)

Zanibar, la Isla del Infierno, es uno de los lugares que quedaron más afectados por la activación de Upnapistim. Siglos atrás fue una tierra cargada de energía sobrenatural habitada por los Devas, donde estos fabricaron un paraíso artificial gracias a sus capacidades. Sin embargo, puesto que la vida del vergel dependía única y exclusivamente de la magia, cuando esta desapareció todo quedó consumido por completo, convirtiendo la isla en un lugar desolado y marchito.

Ahora Zanibar es un pozo de muerte. Su necesidad de vida consume poco a poco cualquier cosa que camine sobre la isla, como una tierra vampírica que se alimenta de la energía vital de todo lo que la toca. El efecto no es inmediato, pero a las pocas horas de llegar, las personas empiezan a sentirse débiles, uno o dos días después dejan de poder moverse y, finalmente, su alma les es arrebatada por la tierra. Por eso jamás ha podido ser colonizada, y los marineros no quieren acercarse a ella bajo ninguna circunstancia.

Lo que antes era hermoso se ha convertido en una zona rocosa llena de montañas y ríos de lava. El cielo suele estar cubierto de nubes negras a causa de los residuos volcánicos, y el calor hace que el horizonte adquiera una tonalidad rojiza. Lo único que queda en la isla son unos cuantos restos diseminados de las obras de los Devas, pero hasta estas no son más que tristes ruinas, remedo de su gloria pasada. Sin embargo, hay todavía algo más aterrador en el mismo centro de Zanibar, en un pequeño valle cerrado que sólo es accesible por un estrecho paso de montaña. Allí se encuentra una monumental iglesia rodeada de lava, protegida por cinco dragones antiguos que inexplicablemente parecen ser capaces de sobrevivir en esa tierra impía. Por qué custodian la edificación o qué se oculta en su interior, es una incógnita. Quién sabe si su objetivo no es sólo impedir que alguien entre en ella, sino evitar que tampoco salga nada de su interior.



Las baldías tierras de Zanibar

Ilustrado por Raúl Rosell

Presta y Adlia, las Islas Gemelas

(Islas grandes, 76.000+ habitantes)

Presta y Adlia son llamadas las Islas Gemelas no sólo porque ambas poseen una vegetación y estructura casi idénticas, sino porque apenas hay separación entre ellas. Se trata de territorios fértiles, especialmente indicados para el cultivo y la ganadería de animales exóticos. De hecho, algunas de las mejores carnes que se sirven en las mesas de la nobleza de Abel provienen de aquí. Cada una de ellas está atestada de pequeños pueblos que no suelen contar con más de cien o doscientos habitantes, pero tan numerosos que hacen de ellas las islas más pobladas de todo el Mar Interior. Únicamente tienen dos grandes ciudades respectivamente, el puerto de Morín (*Ciudad, 26.000+ habitantes*) en Presta y la céntrica Alanis (*Ciudad, 32.000+ habitantes*) de Adlia.

Aunque separadas por poco más de un kilómetro de agua, ambas islas permanecen unidas por un inmenso puente llamado Paseo Marino, una obra maestra de la arquitectura imperial que tardó más de cincuenta años en completarse. Gracias a él, es posible moverse de una a otra con facilidad, mientras los barcos comerciales transitan por debajo sin problemas.

Si bien durante años ambas islas han actuado como una sola, en la última década ha habido numerosas desavenencias entre sus habitantes, a causa de una concesión comercial obtenida exclusivamente por Presta. Para solucionar el problema, los gobernantes de cada isla decidieron concertar la boda de sus hijos primogénitos, pero el futuro conde de Adlia, un joven conocido por su afición a las mujeres, rechazó públicamente a su prometida, ridiculizándola sin pudor alguno. Eso no ha hecho más que agravar el rechazo entre ambas islas, que han iniciado hostilidades comerciales con el fin de hundir en la pobreza a la otra.

Recientemente se han encontrado algunos restos de Logias Perdidas en Presta, aunque el Imperio aún no ha podido determinar su naturaleza o alcance. Se desconoce si Adlia posee también restos parecidos.

Ojo del Huracán

(Isla media, 27.000+ habitantes)

Ojo del Huracán es la infame isla pirata del Mar Interior. No pertenece ni se asocia a ningún país o principado, habiendo gente que la llama la "Isla de Libre Comercio" a pesar de que jamás ha sido abiertamente proclamada como la quinta ciudad. La isla es grande, aunque casi todo su territorio está lleno de bosques y profundas grietas. Su verdadero núcleo de importancia es Puertonegro (*Ciudad, 27.000+ habitantes*), una ciudad gobernada casi exclusivamente por piratas y criminales. La primera regla de este tenebroso lugar es la anarquía; la gente que vive en ella puede hacer lo que quiera cuando quiera. La ciudad no tiene ninguna ley, y el robo y asesinato son algo común cada día.

La ciudad es sucia y oscura; los edificios están fabricados con los restos de barcos naufragados, y el barro inunda las calles haciendo difícil caminar por ellas. Obviamente, el lugar más grande e importante es el propio puerto, donde innumerables embarcaciones (la mayoría de ellas piratas) amarran a diario. La zona está atiborrada de tabernas y burdeles, en los cuales se reúne la peor de las escorias. En el centro del pueblo hay una estatua de Kristoff, el primer Rey Pirata del Mar Interior, a cuyos pies se encuentra un cofre en el que, al menos supuestamente, están sus posesiones más valiosas. Es una de las pocas tradiciones de la isla que el arca nunca sea abierta ni su contenido robado, puesto que representa el orgullo que rige a los piratas.

El gobierno de la isla recae en los Reyes Piratas, título recibido por los corsarios más importantes que consiguen controlar una pequeña flotilla de barcos. Su número varía de año en año, pero en la actualidad hay cuatro de ellos: Amadeus Bergion (Maestro en armas Nv 4, ♂), un psicótico sacerdote renegado Jeremías Ezekiel (Tecnicista Nv 6, ♂), Lizza "La Gran Dama" (Guerrero acróbata Nv 5, ♀) y Jonathan Razzor (Paladín oscuro Nv 7, ♂). Además de los grandes Reyes Piratas, otra figura notable de la ciudad es Bren Lapyridion (Mentalista Nv 4, ♂), un agente de Alystaire Fardelys que lleva tiempo en la isla patrocinando a corsarios para que ataquen las costas imperiales. Se ha convertido en una notoriedad, y la gran mayoría de personas piensan erróneamente que trabaja para la Alianza Azur.

A causa de las especiales características de la ciudad, hay muchos miembros de Samael en ella, y Sol Negro también la usa en algunas ocasiones como punto de tránsito, cuando tiene que ocultarse de Tol Rauko en el Mar Interior. Hace poco, brujos e invocadores de la Orden de Yehudah han empezado a actuar abiertamente en ella, vendiendo sus capacidades especiales al mejor postor.

Tol Rauko

(Isla enorme, 15.000+ habitantes)

En el centro del Mar Interior se encuentra la mayor y más importante de todas islas de Gaïa, Tol Rauko. En el pasado fue el corazón del Imperio de Judas, el duodécimo reino del hombre, desde donde Rah declaró la guerra al mundo entero y estuvo a punto de ganar. Ahora se ha convertido en el santuario de los templarios de Tol Rauko, una de las organizaciones más poderosas de Gaïa, dedicada a la preservación de las fuerzas sobrenaturales.

Probablemente, no existe ningún lugar en el mundo más seguro que Tol Rauko. Custodiada por los mejores templarios y con los más elevados sistemas de seguridad sobrenatural, toda la isla, y en especial su fortaleza central, es inexpugnable.

Antes de la activación de Upnapistim era mucho más grande, pero muchas de sus costas se hundieron durante el holocausto. Por ello, todo su litoral está compuesto por escarpadas paredes rocosas, y rodeado por peligrosos arrecifes. La única manera de desembarcar es usar El Laberinto, un complejo canal que se adentra entre las rocas hasta llegar al puerto amurallado de Alba (*ciudad-fortaleza, 3.000+ habitantes*), la entrada a la isla. Sólo aquellos que conocen los secretos de El Laberinto pueden navegar por él sin correr peligro, al margen de que además está dotado de runas místicas que detectan y debilitan cualquier fuerza sobrenatural que se adentre por él.

El interior de la isla está poblado únicamente por templarios de Tol Rauko, soldados dependientes de la orden y las familias de estos. La mayoría vive en una pequeña ciudad llamada Adam (*Ciudad, 8.000+ habitantes*), en recuerdo a su primer Mariscal. A pesar de su tamaño, es una urbe hermosa y goza de los mismos adelantos que Arkángel; una justa recompensa para las familias de sus agentes.

Pero sin duda, el lugar más importante de la isla es la Fortaleza de Tol Rauko, el corazón de la orden, donde los templarios han recopilado la información de la antigüedad y todos los artefactos que han recuperado desde su creación. El castillo en sí aprovecha los pocos restos que quedaron de la fortaleza original de Rah, construida con los conocimientos tecnomágicos más adelantados del mundo, sólo superados por la ciencia de los poderes en la sombra. Eso le otorga una protección absoluta contra toda clase de fuerza: ningún tipo de sortilegio o habilidad psíquica parece dañar o atravesar sus muros. Aunque bien poco queda de sus orígenes, la ciudadela conserva algunos de sus altos torreones de metal negro, decorados con extrañas gárgolas que representan criaturas nunca vistas antes sobre la faz de Gaïa. En las cámaras interiores hay inmensos almacenes, atestados de reliquias, libros u otros objetos de poder. En las profundidades, debajo incluso del Arca de Noé, se encuentran las puertas estancas de los Siete Sellos, cerradas por Rah en el momento de su muerte. Nada ni nadie ha podido abrirlas jamás, ni parece que haya suficiente poder en Gaïa para hacerlo.

La influencia de Upnapistim en Tol Rauko es la más intensa de todo el Mar Interior, por lo que toda clase de poder sobrenatural se ve drásticamente limitado en sus proximidades. Eso supone una perfecta protección contra cualquier posible ataque místico, ya que quienquiera que trate de usar sus poderes en la isla, verá su efectividad enormemente mermada.

Selene

(Isla pequeña, 200+ habitantes)

Selene es la sede de la secta de asesinas a la que da nombre. La isla se encuentra en una recóndita zona del Mar Interior prácticamente inaccesible, y su ubicación no aparece en ningún mapa conocido. Hace algún tiempo, la organización logró comprar un sistema de ocultación sobrenatural a Sol Negro que le permite esconder la isla tras la ilusión exterior de que no es más que una zona de mar impracticable y llena de riscos.

Es un lugar hermoso y paradisíaco, donde viven las agentes más jóvenes de Selene y las niñas que aún están siendo entrenadas. En toda la isla apenas hay un par de edificios, que sirven o bien como puestos de vigilancia, o como residencia para las pequeñas y sus tutoras. La única construcción de relevancia es el Templo de la Luna, erigido en lo alto de una gran loma en el medio de la isla. El santuario sirve a la vez como academia y centro de mando para la organización, pues desde allí se coordinan las misiones de las adeptas y se vigila que ninguna hermana incumpla los principios de la sociedad. Es un lugar muy seguro, pues además de las agentes de la orden, goza de multitud de protecciones mágicas.

La señora de la isla es la propia Alaxa, quien vela por la seguridad de Selene protegida por cuatro de las más hábiles hermanas.

Paradis Paradis

(Isla pequeña, 1.000+ habitantes)

Muy probablemente, Paradis Paradis es el lugar más estrambótico de todo el Mar Interior (hay incluso quienes afirman que de toda Gaïa), al igual que uno de los más divertidos. Se trata de una isla vacacional fundada con una sola finalidad: ser el mayor parque de atracciones del mundo. En consecuencia, la isla entera es un inmenso complejo recreativo, creado para diversión y deleite de sus visitantes.

Paradis Paradis es relativamente reciente, pues no tiene más de tres años. La isla, que anteriormente se llamaba Belkiane, fue comprada por una exorbitante cifra de dinero a sus habitantes, quienes pasaron a convertirse primero en constructores y posteriormente en los trabajadores del parque. A pesar de su corta vida, desde el mismo momento de su inauguración la fama del complejo se ha extendido por todas partes y miles de personas van hasta allí cada año. Existen varios barcos llamados "Camino al Paraíso" que sirven como medio de transporte a individuos de todos los rincones del litoral interior. Los visitantes más habituales son familias pudientes de Gabriel, Phaion o Abel, aunque la dirección del centro regala mil entradas todos los años a la gente pobre de las ciudades costeras.

Paradis Paradis goza de unas atracciones como jamás se han visto antes en Gaïa y no es de extrañar, puesto que su diseñador es ni más ni menos que Schwarzwald. La mayoría de ellas se basan en tecnología de las Logias Perdidas, por lo que no sólo son las más modernas del mundo conocido, sino que también ofrecen espectáculos increíbles. A pesar de que nadie es consciente del origen de tales portentos, estos han levantado la suspicacia del Imperio y de la Iglesia, aunque la propia Elisabetta, que visitó el complejo personalmente en el pasado, opina que no merece ser cerrado.

Pero la isla no sólo ofrece diversión, sino que también posee multitud de lujosos hoteles para que los visitantes puedan hospedarse y disfrutar de un largo periodo de relax. El precio de la estancia es muy variable, pero pasar un día recreándose con las atracciones sólo cuesta 2 escudos de oro por cabeza, para los adultos, y 50 de plata para los niños.

Su dueño es un divertido y orondo hombre llamado Gold Collins (Novel Nv 3, ♂, Antiguo), al que le gusta pasear por el parque, hacer regalos extravagantes y asegurarse de que todo el mundo sea feliz. Si obsequia con una gran cantidad de entradas a la gente pobre de Gaïa no es movido por ninguna estrategia comercial; simplemente, le gusta que todos puedan ser capaces de disfrutar de su isla. Suele llevar disfraces estrambóticos, por lo que no es de extrañar verlo vestido de pollo, vaca o alguna otra rareza incomprensible. Sus excentricidades traen de cabeza a Laura Saye (Guerrero acróbata Nv 7, ♀), la jefa de seguridad de Paradis Paradis, una agente de Selene retirada que decidió sentar la cabeza después de casarse y tener a su hija Korin.

La historia de semejante parque es, como poco, original. Hace tiempo, Gold Collins era uno de los hombres más ricos de Gabriel, y sin embargo también uno de los más infelices. Su desesperación fue tal que incluso trató de suicidarse. Fue entonces cuando se encontró por casualidad con el doctor Schwarzwald, quien se sintió enseguida atraído por su caso. Cuando le preguntó cuál era la causa de su desesperación, Collins le contestó que sólo quería ser feliz y estar rodeado de personas alegres. En consecuencia, Schwarzwald diseñó y colaboró en la creación de Paradis Paradis, un lugar en el que Collins encontraría la alegría que tanto deseaba. Sin que él mismo lo sepa, el dueño del parque es un Antiguo (una característica en la que Schwarzwald reparó nada más verlo) y está conectado a todas las atracciones, que le hacen tan feliz como las personas que las usan.

El País de las Maravillas

Como todas las obras surgidas de la demente genialidad de Schwarzwald, Paradis Paradis también tiene un lado oscuro. En las profundidades de la isla, bajo el parque de atracciones, existe un segundo complejo creado con una finalidad mucho más macabra: el País de las Maravillas. Se trata de un inmenso parque completamente automatizado, que atrapa a las personas en su interior y las obliga a tomar parte en un aterrador juego. Para lograr salir, es necesario recopilar cien puntos ("diverpuntos de la felicidad", como les gusta llamarlos a su psicótico creador) subiendo en diversas atracciones. Desgraciadamente, pese a que tienen un remoto parecido a verdaderos puestos de feria como la noria, el laberinto de espejos o la casa del terror, todas y cada una de ellas son una trampa mortal, a cada cual más terrible que la anterior.

A primera vista, el País de las Maravillas se parece mucho al parque de Paradis Paradis, pero cada una de las atracciones presenta un cierto toque funesto y amedrentador. Hay multitud de carteles y anuncios en los que se insta a permanecer con vida a los jugadores, explicando que cuando alguien consiga los puntos necesarios, podrá escapar de allí. No hay nada realmente vivo en su interior, aunque existen numerosas creaciones genéticas y tecnomágicas de Schwarzwald vagando por sus desolados caminos o en el interior de varias atracciones. Algunas de ellas son criaturas de sumo poder, como El Payaso (una obesa criatura disfrazada de mimo, aparentemente inmortal, que asesina a los jugadores cuando estos permanecen mucho tiempo sin ganar puntos), mientras que otros seres no son más que monstruos aterradores pero inofensivos.

Llegar allí es más fácil de lo que parece, ya que a veces, mientras alguien está probando una atracción de Paradis Paradis, una o varias personas pueden ser separadas de las demás y acabar sin darse cuenta en el País de las Maravillas.

Schwarzwald creó este lugar con una sola finalidad: devolver las ganas de vivir a la gente que está aburrida o triste, enfrentándola a una muerte segura que ponga a prueba su voluntad. Irónicamente, cumple su finalidad a la perfección; cualquiera que milagrosamente consiga salir de allí, sin duda dará las gracias por estar vivo.

Dado que desaparecen muy pocas personas cada año, la existencia del País de las Maravillas no ha sido descubierta. Gold Collins no sabe nada de él y, por más que alguien tratase de convencerlo, es dudoso que lo creyera, ya que es virtualmente imposible entrar voluntariamente en el complejo o probar su existencia.

Ilustrado por Luis NCT



Las costas de Tol Rauko

La Isla sin Nombre

(Isla diminuta, 150+ habitantes)

La Isla sin Nombre, un pequeño islote a unos cuantos kilómetros al sur de la costa de Helenia, alberga en secreto una prisión imperial de máxima seguridad. Este lugar es una de las pocas construcciones en las que Abel usa Logias Perdidas como sistema de contención, convirtiéndola en un impenetrable bastión del que es imposible escapar. Lo que desde fuera no parece más que un viejo castillo poco cuidado, en su interior oculta un increíble complejo tecnomágico, en el que cada celda dispone de un sistema de anulación de poderes sobrenaturales y un control de gravedad que aplasta contra el suelo a cualquier prisionero violento.

La Isla sin Nombre está dirigida por el brujo Souma (Hechicero Nv 6, ♂), un antiguo asesor de lo sobrenatural del Imperio que comanda un cuerpo de guardianes de elite encargado de proteger las instalaciones. La prisión se utiliza para presos excepcionalmente peligrosos que, ya sea por su importancia, conocimientos o influencia, no pueden ser simplemente ejecutados. También hay muchos brujos homicidas de importantes familias nobles, las cuales han hecho presión para que estos no acaben en manos de la Inquisición. En ella residen actualmente algunas de las figuras más problemáticas de Gaïa, como el Azaroth Phineas Zoid (Hechicero Nv 8, ♂) o el demonio Ánthrax, que posee el cuerpo de la inocente duquesa de Marcelus. Sin embargo, de entre todos ellos destaca el hombre al que el Imperio considera la persona más peligrosa del mundo entero: el caballero del Séptimo Cielo Killrayne.

Killrayne

El hombre conocido únicamente como Killrayne era el anterior señor supremo de la Orden del Cielo, el pretoriano personal del Sacro Santo Emperador Elías Barbados. Se mantuvo a su lado tanto en los momentos buenos como en los malos, sirviéndole con una devoción que no conocía límites. Poseía una habilidad en combate sin igual, siendo capaz él solo de acabar con regimientos enteros sin que ni siquiera le salpicase la sangre de sus víctimas. Los pocos que lo habían visto luchar incluso pensaban que no era humano. Frío y despiadado con los enemigos del Imperio, durante los momentos de demencia de su señor Killrayne ejecutó sin dudarlo a todo aquel que cuestionaba la palabra del Emperador como un ángel de la muerte. No obstante, en las horas finales de la Ruptura de los Cielos se enfrentó a Kisidan, siendo derrotado por primera vez en toda su vida. Herido de muerte, acabó sumido en un profundo coma del que no parecía que fuese a despertar jamás. No obstante, a sabiendas del tremendo peligro que representaba para su protegida, días después Kisidan trató de acabar el trabajo que había empezado, por temor a que en algún momento saliese del coma. Pero como si adivinase sus intenciones, Elisabetta se interpuso rogándole que no lo hiciera, ya que al fin y al cabo, Killrayne era la persona que había protegido a su padre durante todos esos años. Finalmente, fue enviado a la Isla sin Nombre, donde tras cuatro meses despertó.

Al descubrir lo que había ocurrido, una rabia descontrolada hizo presa en él, una fría ira homicida que se llevó la poca humanidad que le quedaba. No siente rencor hacia Kisidan por haber acabado con Elías; odia a Eliasabetta, considerando que ha traído consigo la destrucción del Imperio con su ascensión al trono, y se odia a sí mismo por haber fracasado. Es sólo ese odio el que le mantiene con vida, el mismo que le impulsa a seguir adelante para escapar de la Isla sin Nombre y ejecutar a la Emperatriz con sus propias manos. No importa lo que tenga que esperar. Sabe que, algún día, llegará su oportunidad.

Ahora mismo, Killrayne (Tecnicista Nv 12, ♂) es un hombre de mediana edad que ronda los cuarenta años, aunque conserva intacta hasta la última de sus capacidades físicas. Lucha empleando siete armas diferentes que porta en la espalda, y las combina indistintamente para realizar sus técnicas de combate.

Archipiélago de Forneo

(Archipiélago, 32.000+ habitantes)

El Archipiélago de Forneo es una agrupación de cinco islas que se encuentran próximas a las costas de Lucrecio y Kushistán. Es una zona principalmente comercial y también enemiga declarada de Ojo del Huracán. Por su ubicación, numerosos navíos mercantes atraviesan su área de influencia, resultando habitual que paren unas horas en alguno de sus múltiples puertos para aprovisionarse o hacer reparaciones. Debido a que barcos de todas partes usan de vez en cuando sus servicios, en los mercados de las islas resulta fácil encontrar material barato de segunda mano proveniente de lugares recónditos. El archipiélago ha sufrido siempre numerosos ataques por parte de piratas, razón por la que es muy común que contraten a mercenarios para proteger sus puertos y embarcaciones.

La sociedad de Forneo es muy abierta con todo el mundo, y no demuestra prejuicios por razones de raza o religión. De hecho, en las islas conviven cristianos y Enneath en perfecta armonía desde hace años, sin tener el más mínimo problema o roce.

Wissenschaft mantiene una base secreta de operaciones en la más pequeña de todas, donde se llevan a cabo experimentos relacionados tanto con criaturas acuáticas como con la supresión de poderes sobrenaturales, analizando los efectos de Upnapistim en el Mar Interior.

Isla de Pálias

(Isla media, 300+ habitantes en apariencia)

Hace muchos años, un poderoso hechicero llamado Origal, antiguo Magus Rex de la Orden de Magus, decidió abandonar Gabriel para dirigirse a las tierras del sur. Con la compañía de su hija pequeña Alice, se embarcó en una goleta que desafortunadamente naufragó al estrellarse contra unos arrecifes. Origal, que dormía en el momento del accidente, despertó poco después en la playa de la isla de Pálias junto al cuerpo casi sin vida de su hija. Aterrado por la posibilidad de perder a Alice, intentó usar sus conocimientos para salvar a la pequeña, pero la influencia de la máquina de Rah interfería en sus conjuros. Completamente desesperado, Origal vio en la arena la marioneta de madera con la que jugaba Alice y, de forma irreflexiva transmigró el alma de la niña a su interior.

Por desgracia, su sortilegio sólo tuvo éxito en parte, ya que la esencia de la chiquilla quedó atada de manera inseparable a la del muñeco. Dándose cuenta de que su hija no podría jamás volver a ser una niña normal, la mente del hechicero se desquició. Abrumado por la culpa, Origal se dedicó a crear compañeros de juego para Alice, fabricando marionetas a las que posteriormente transmigró el alma de todos los animales y personas que encontró en la isla. Sus primeras obras eran bastante imperfectas, pero con el paso de los años aprendió a hacer muñecos casi humanos, prácticamente imposibles de diferenciar de verdaderas personas. Poco a poco, sustituyó a todos los seres vivos de Pálias, creando una sociedad en la que hasta la última de las criaturas de la isla fuese como su hija. Cuando ya hubo dominado el arte de la fabricación de muñecos, Origal compuso un cuerpo idéntico al de la pequeña Alice e introdujo en su corazón el muñeco en el que estaba su hija. Con el tiempo, creó otras dos marionetas especialmente poderosas; en la primera confinó su propia alma y usó la segunda, llamada "Momo", como compañera y protectora de Alice.

La única urbe de Pálias es el diminuto puerto de Ferrant (*Aldea, 250+ habitantes en apariencia*), donde los muñecos más "humanos" viven como si se tratase de una comunidad normal. Cuando reciben visitas de barcos invitan amablemente a los viajeros a pasar la noche, para después destruir la embarcación y capturar a los forasteros (quienes, ineludiblemente, se convertirán en nuevas marionetas de Origal). A veces dejan marchar a algunos barcos importantes o cuya desaparición pudiera resultar problemática, para mantener así la apariencia de completa normalidad.

En cuanto a Origal y la pequeña Alice, ambos viven en una torre en el centro de Pálias llamada el Faro de las Maravillas. El lugar está rodeado por un denso bosque que cubre casi por completo la isla, habitado por las más peligrosas creaciones del hechicero, todas ellas monstruosas marionetas, a modo de protección.

Kirdan

(Isla media, 1.800+ habitantes)

La mayoría de habitantes del Mar Interior se olvidan de la existencia de Kirdan, una de las islas menos visitadas de estas aguas. Es un lugar apartado de las rutas comerciales y de difícil acceso, donde sólo hay tres pueblos y el inmenso castillo de su señor. La isla en sí es bastante seca, pero presenta una vegetación muy poco habitual e infrecuente, que no se corresponde con la de ninguno de los litorales cercanos.

Hace poco más de un año y medio, el conde Augustus Reig, gobernador de Kirdan, descubrió la existencia de un extraño sistema de túneles naturales bajo su castillo y, tras dirigir en persona una inspección más detallada, halló en las profundidades de la tierra los restos de una de las Madres de La Máquina (Ver el segundo volumen de *Gaïa*). Esta aún se encontraba en estado latente, pero a su alrededor, semienterradas entre las rocas, había centenares de larvas a la espera de eclosionar. Pensando que se trataba de una señal que le daba el destino, Augustus, quien había estudiado ciencia en la Gran Universidad de Lucrecio, empezó a experimentar con ellas usando de conejillos de indias a los pueblerinos. Aun sin comprender muy bien cuáles eran las consecuencias de sus actos, empezó a desarrollar una progenie de zánganos, drones e incluso algunos tecnócritas, entre los cuales se incluyó él mismo. Ahora, la isla entera y sus habitantes se encuentran bajo la influencia de Augustus, que usa las larvas restantes para concebir nuevas creaciones. Dado que la madre aún no ha despertado, el conde se ha convertido en el temporal señor de la progenie, ya que su voluntad es la más fuerte y se inculcó con un pretoriano. No todas las personas han sido impregnadas propiamente (de hecho, menos de una décima parte de la población lo está), pero Augustus les ha hecho tragar los cristales, convirtiéndolos en siervos sin voluntad.

A causa de todos los acontecimientos que han salpicado el Imperio últimamente, aún nadie se ha percatado de lo que ocurre en Kirdan, y los pocos visitantes que han llegado hasta la isla sólo descubrieron los pueblos vacíos... hasta que fue demasiado tarde para escapar.

Otras poblaciones: *Khora, Trias, Veria, Yid, Nisi, Arias, Yura, Ovens.*

Tramas

Cada isla del Mar Interior es una aventura en sí misma. El mero hecho de ir a Palias o pasar un rato de diversión en Paradis Paradis (que puede acabar en una visita al tenebroso País de las Maravillas), permiten vivir infinidad de situaciones tan amenas como interesantes.

El cofre: El mito de que el cofre del Rey Pirata Kristoff nunca ha sido robado no es más que una enorme mentira. En realidad, hace ya mucho tiempo que su contenido desapareció (y, francamente, no era gran cosa), pero nadie ha querido admitirlo. De vez en cuando, algún listillo planea hacer suyos los legendarios tesoros de Kristoff y trata de robarlo, pero al descubrir que está vacío siempre acaba dejando el cofre en su sitio para evitar represalias por un pedazo de madera. Irónicamente, lo verdaderamente valioso es el cofre en sí, ya que los rayajos sin sentido que hay en su interior no son sino un mapa que guía hasta el lugar donde ocultó su vasta fortuna (en realidad, Kristoff era un romántico, atado a las viejas tradiciones de enterrar las cosas en sitios recónditos). Recientemente, el viejo pirata retirado Skerlinton (Ladrón Nv 2, ♂) ha descubierto por pura casualidad unas anotaciones que le han desvelado el deseado secreto, y quiere buscar unos socios para robar el cofre, llevarlo hasta un experto en códigos que vive en la Isla de Presta y viajar a donde sea necesario para conseguir la supuesta fortuna. Claro está que... a sabiendas de cómo actúan los piratas, prefiere buscar a unos socios más "legales" para llevar a cabo su aventura.

Desgraciadamente, sólo unas horas después de que este se apodere del arca de Kristoff, el Rey Pirata Jeremías Ezekiel descubrirá el misterio del cofre gracias a un "amigo" de Skerlinton (pues el viejo ladrón tiene la molesta costumbre de hablar en sueños), y emprenderá la persecución.

¿Eso es... un bañador?: Al excéntrico de Gold Collins, el propietario de Paradis Paradis, se le ha ocurrido otra de sus estrafalarias ideas: quiere organizar un concurso llamado "Bellezas en el agua", en el que compitan las mujeres más hermosas de Gaïa llevando sólo sensuales bañadores. No hay que decir que, sin duda, el espectáculo atraerá a un sinfín de hombres. Cualquier mujer lo suficientemente hermosa puede inscribirse de manera gratuita, aunque deberá ser ella la que diseñe su propio bañador y participe en una serie de variadas pruebas acuáticas durante tres días consecutivos.

Desgraciadamente, una asociación semireligiosa llamada "Orden de la Moral" opina que el concurso no es más que una obscenidad que insulta a los mandamientos de Dios y, ante la pasividad de las autoridades, han decidido tomarse la justicia por su mano para acabar con el concurso por los medios que sea. Muchos de sus miembros van a infiltrarse en Paradis Paradis como simples espectadores, planeando provocar incidentes de todo tipo y secuestrar a algunas participantes.

Ya sea contratados como seguridad adicional, o porque una de las féminas del grupo decida participar en "Bellezas en el agua" (cuyo primer premio es la nada despreciable cifra de 10.000 escudos de oro), sin duda la actuación de la Orden de la Moral puede suponer un verdadero quebradero de cabeza para los personajes.



Kali, Elhaym y Celia en Paradis Paradis

Ilustrado por Salvador Espín

Rah se detuvo y empezó a escudriñar el aire inseguro de lo que había sentido. Súbitamente, la realidad se deformó detrás de él; una gigantesca guadaña apareció de la nada y se dirigió hacia su cabeza a velocidad inhumana. No obstante, como si en el último momento percibiese el ataque, el Señor de Judas se apartó de la trayectoria del filo, que sólo le rozó inofensivamente en la parte derecha de la cara. Rah se giró al instante, pero no había rastro alguno de su desconocido asaltante. Con mucha calma, pasó los dedos por la herida abierta en su mejilla y miró la sangre con cierto desdén.

-Un mero ataque por sorpresa... qué fútil —Comentó con cierto tono indiferente— ¿Esto es todo lo que se os ha ocurrido para matarme?

En un rápido movimiento, desenfundó su descomunal espada y la arrastró por el suelo haciendo saltar chispas a su alrededor.

-¡Mostraos! No tengo todo el día para jugar con vosotros.

Como respuesta a esas palabras, en las baldosas de la sala empezaron a formarse brillantes runas rojas precedidas de desgarradores gritos; era como si la realidad entera hubiera comenzado a chillar. Una tras otra, tres extrañas criaturas se manifestaron estridentemente en la estancia, mientras todas las velas se encendían con un tono azulado. El primero de esos seres se asemejaba a un ángel de aspecto altivo, con seis alas de color ceniza manchadas de sangre y una enorme guadaña negra en las manos. El segundo era una obesa y deforme imitación de ser humano en cuya descomunal boca, llena de dientes afilados, podía entreverse una oscuridad infinita. El último, sin duda el más aterrador del trío, era una bestia cuyo cuerpo estaba compuesto por carne, metal y fuego.

-Orgullo, Gula e Ira. Tres de los Príncipes Demonio. Enviar a perros falderos en lugar de actuar directamente... ¿Tan interesados están por seguir ocultos que ni siquiera mandan a sus agentes? No puedo decir que esté muy impresionado por la elección. Ni siquiera sois dioses.

-No ocurre lo mismo por nuestra parte, oh,"Rey de los Hombres" —Repuso el ángel gris con una melodiosa voz y cierta ironía—. *Ya no recuerdo la última vez que un humano sobrevivió a uno de mis ataques.*

-¿POR QUÉ PIERDES EL TIEMPO CON EXPLICACIONES, ORGULLO? NO ES MÁS QUE CARNE... ¡¡CARNE!!— Rugió la incandescente bestia abalanzándose sobre Rah.

El Señor de Judas estaba preparado para la embestida, pero aun así le resultó difícil no ser arrollado por la monstruosa velocidad de Ira. Reuniendo sus energías, logró apartarse de la trayectoria de la mole de metal y fuego al mismo tiempo que arremetía hacia ella con su espada. El Príncipe Demonio, perplejo por el movimiento de su antagonista y el dolor que sentía a causa de la estocada, fue incapaz de detenerse y atravesó el muro que había tras él haciéndolo saltar por los aires.

-Debisteis venir los siete —Sentenció Rah—. Hubierais tenido una mínima oportunidad.

La expresión de Orgullo se ensombreció.

-Demasiados aires para un simple mortal, sea mendigo o rey. Se acabaron los halagos.

Tan pronto como terminó de pronunciar esas palabras, se precipitó hacia él enarbolando la oscura guadaña. Con una celeridad igual de sorprendente, Rah alzó su propia espada e interceptó el ataque del ángel gris, produciendo un potente vendaval en el momento en que ambos filos se encontraron. Tras unos instantes de silencio, en los que los contendientes trataron de medir las fuerzas del otro, una cruel sonrisa se dibujó en la cara de Orgullo quien empezó a arremeter contra su rival. Sus movimientos eran tan rápidos que el cuerpo se le desdoblaba dejando una estela tras de sí, por lo que Rah se vio poco a poco obligado a retroceder mientras las columnas de la sala volaban por los aires. De repente, dos potentes descargas de energía sobrenatural volaron hacia el Señor de Judas, quien pudo distinguir por el rabillo del ojo cómo Gula estaba gesticulando símbolos arcanos con expresión anhelante. Haciendo alarde de una increíble habilidad marcial, apartó a Orgullo de un mandoblazo y se preparó para recibir ambos impactos. Sorprendentemente, la potencia de los conjuros fue menor de lo que había supuesto, aunque al chocar contra su arma la explosión resultante le lanzó hacia uno de los muros de la estancia. Sin perder un instante, levantó la cabeza a la espera del siguiente ataque de Orgullo o Gula, pero para su desconcierto ninguno de los dos se había lanzado tras él; permanecían tranquilamente en esquinas opuestas del gran salón.

Cuando comprendió lo que estaba pasando, era ya demasiado tarde.

La pared a su espalda reventó mientras la ardiente masa metálica de Ira surgía a través de ella. Igual que hiciera antes, Rah trató de apartarse del encontronazo con la bestia, pero esta vez no tuvo tiempo y fue embestido en el costado. Su cuerpo empezó a atravesar una pared tras otra, arrollado por el demonio que no paraba de reír. Incluso para alguien con la resistencia de Rah, aquel castigo era más de lo que su físico podía soportar. Las costillas se le astillaron y la sangre empezó a brotarle por la comisura de los labios. Viendo a su presa severamente dañada, Ira frenó en seco y aprovechó el impulso que llevaba para lanzarlo de vuelta hacia el gran salón, donde Gula lo atrapó al vuelo. Aquellos fuertes brazos lo asieron como si fuera un simple juguete. La presión era tan grande que, de no ser por su armadura y la energía que estaba infundiéndole a ésta, le hubieran partido en dos como una simple ramita. Lentamente, Gula empezó a acercarlo hacia sus enormes fauces abiertas, e incluso el Señor de Judas sintió un escalofrío al mirar el vacío infinito que había allí dentro.

-Parezes... tan... za... zabrozo... —Tartamudeó el obeso demonio con cierta ansiedad.

Como si esas palabras le hubieran sacado de algún trance, Rah hizo acopio de sus fuerzas restantes y levantó el filo que aún llevaba en las manos sesgando los brazos de su captor. Tal como sus pies se posaron en tierra, giró sobre sí mismo trazando un enorme círculo con su espada y golpeó al monstruo con toda la potencia de la que fue capaz. El impacto hubiera partido en dos una montaña. La cabeza de Gula rodó limpiamente por el suelo, pero su adversario se había enfrentado a demasiadas entidades como para pensar que eso bastaría para matar a una criatura cuyo poder equivalía al de un dios caído. Sin darle tiempo a recuperarse, buscó su núcleo espiritual en el seboso cuerpo que permanecía en pie ante él y lo atravesó con la mano. La sensación, incluso a través de los gruesos guantes de metal, fue repulsiva, pero siguió haciendo fuerza hasta que notó la esencia de la criatura entre sus dedos. Dándose cuenta del peligro en que se encontraba, el alma de Gula se revolvió asustada y trató de escapar hacia otro plano, pero antes de que fuera capaz de hacerlo el Señor de Judas la aplastó, destruyendo al demonio completamente. Muy despacio, dándoles la espalda a los demonios, Rah apartó la mano ensangrentada y la mantuvo en alto.

-Uno- Dijo con su habitual tono indiferente.

-¡DEVORARÉ TU ALMA POR ESO! —Resonó la desgarradora voz de la bestia incandescente mientras corría de vuelta al gran salón—. ¡GRITARÁS!

Con una frialdad inusitada, Rah se encaró a Ira sujetando su Legislador con ambas manos. Todo su cuerpo se tensó mientras acumulaba su Ki y lo dejaba fluir hacia el exterior. Durante

unos instantes, la energía que emanó de él fue tan intensa que empezaron a surgir potentes descargas azuladas y las piedras saltaban por los aires. El demonio lo miró cuidadosamente, desconcertado al sentir semejante nivel de poder en un mortal, pero esa confusión sólo avivó más la candente rabia que hervía en su interior. Sin detenerse, saltó por tercera vez a la espera de ver hacia dónde esquivaba el hombrecito, listo para cambiar su trayectoria en el aire y descuartizarlo.

Pero esta vez Rah no tenía intención de apartarse. Sus pies se clavaron profundamente en tierra, creando grietas en el suelo, e interceptó en pleno vuelo a la bestia con su espada. En aquel ataque puso toda su habilidad, su poder y también su alma.

Bastaron.

Limpiamente el filo sesgó en dos partes el cuerpo y la esencia del Príncipe Demonio. Los restos de Ira cayeron pesadamente a derecha e izquierda de Rah y comenzaron a quebrase como cristales rotos. En esta ocasión no tuvo que molestarse en buscar su núcleo espiritual; no había quedado nada de él.

-Dos —Sentenció.

Pero la lucha estaba lejos de haber finalizado. Rah sabía que Orgullo era, con diferencia, el más peligroso de los tres, y le preocupaba mucho que no participase de manera abierta en el combate. La posibilidad de que hubiese huido ni siquiera se le pasó por la mente; sería estúpido esperar algo así de una entidad que representaba la soberbia del hombre. Pero por más que intentaba localizarlo, no hallaba ni rastro de su presencia. De repente, sintió una sensación de desasosiego, algo que le impulsó a mirar hacia arriba cuando ya era demasiado tarde. Orgullo se encontraba suspendido en la bóveda del gran salón, con sus ensangrentadas alas completamente abiertas y las manos extendidas sobre una esfera de crepitante energía. Sus dos compañeros le habían dado tiempo más que suficiente para preparar su sortilegio final y, con él, la absoluta destrucción de Rah.

-Ve al cielo o al infierno. Donde más te plazca.

El conjuro arcano se desencadenó de lleno en mitad de la sala y la fortaleza entera empezó a tambalearse. Cualquier otro lugar sin las increíbles protecciones tecnomágicas de Judas hubiera sido completamente volatilizado junto a decenas de kilómetros a la redonda, pero aun así, muchas estancias de la fortaleza acabaron destrozadas. El piso había cedido; escombros y cascotes caían por doquier a las plantas inferiores. Orgullo miró divertido hacia abajo mientras esperaba a que el humo se disipara. Y entonces, por primera vez en su existencia casi eterna, el demonio sintió algo parecido a la sorpresa. Puede, incluso, que al miedo.

Entre la nube de cenizas una figura se alzaba con calma, sacudiéndose el polvo y la sangre que le cubrían casi por completo.

-¡Imposible! No puedes estar en pie... ¡Nada podría estar en pie!

Dominando las extrañas emociones que le invadían, el Príncipe Demonio invocó su guadaña y sin perder un instante se lanzó en picado sobre su oponente. Este aún estaba tambaleante, pero enarboló su espada y comenzó a detener las salvajes acometidas una tras otra sin decir ni una palabra.

-¡Cae! ¡Cae! ¡Cae! —Gritaba una y otra vez el demonio mientras se movía a la velocidad del pensamiento de un lado a otro sesgando la existencia con su oscuro filo.

En realidad, Orgullo era mucho más rápido y fuerte que Rah. No porque tuviese más experiencia o habilidad, sino porque simplemente siempre había sido así. Cuando quería atacar a alguien no buscaba huecos en la defensa de su rival o se molestaba en estudiar su estilo; sólo pensaba en que quería matarlo y su guadaña ya lo había partido en dos. Él, que había sesgado incluso el alma de dioses, sabía que era cuestión de tiempo que doblegara a su adversario. Después de todo, para el Príncipe Demonio Rah no era más que un hombre.

Esa sería su perdición.

En el momento en el que Orgullo descargó el que debía ser el golpe definitivo, el Señor de Judas atrapó la guadaña entre sus dedos y, con una sencilla estocada, devolvió el ataque. El Príncipe Demonio deseó bloquear la espada, pero inexplicablemente el filo se coló dentro de su guardia cercenándole uno de los brazos. Como si formase parte del mismo movimiento, Rah empezó a fluctuar de un lado a otro, asestándole infinidad de tajos por todo el cuerpo sin que Orgullo fuese capaz de responder. Más que ataques, la coordinación y pasión de sus golpes daban la extraña impresión de que estuviese ejecutando algún tipo de danza. Finalmente, trazó un círculo con los brazos y apoyó la palma de su mano sobre el pecho del demonio.

Durante un segundo que se volvió eterno, ambos contendientes se miraron a los ojos.

-Tres.

Entonces, sin que la mano de Rah se moviera ni un centímetro, el cuerpo de Orgullo salió despedido a lo largo de toda la estancia atravesando una columna tras otra hasta acabar incrustándo en la pared opuesta. A continuación, la espada del Señor de Judas cruzó el aire, empalándolo contra el muro.

Pero, para sorpresa del demonio, seguía vivo. Rah había evitado deliberadamente alcanzar su núcleo espiritual y la criatura, aún sin comprender por qué, se había percatado de ello.

Lentamente, con notable calma, Rah empezó a cruzar la sala mientras su adversario se revolvía impotente en la pared tratando de liberarse. Cuando estuvieron frente a frente, en un último remedo de quien era, levantó arrogante su cabeza con el porte de un soberano, a la espera del que debía ser el golpe fatal. Rah se limitó a desclavar su espada dejando que el cuerpo empalado cayera al suelo. El Señor de Judas, cubierto completamente de sangre, miró a la altiva criatura que se arrastraba a sus pies con una serenidad escalofriante. Le dio la espalda y caminó hacia las escaleras, pero al llegar al umbral se detuvo unos instantes sin mirar atrás.

-Corre demonio. Corre tan lejos como puedas y diles esto a tus amos: "Hoy se inicia una nueva era".

Aquellas palabras no estaban cargadas de ironía ni rabia. Tampoco de alegría o pena.

Simplemente eran la verdad.



Capítulo 4
Religiones y Creencias

¿Por qué creemos? Porque necesitamos hacerlo.
Es algo natural en el hombre, tan preciso como respirar.
Si no, todo lo que somos, todo lo que hacemos,
sería responsabilidad nuestra.
Y eso... es demasiado cruel.

Donoban

La religión es uno de los elementos más importantes en la vida de Gaïa. La gran mayoría de personas profesa algún tipo de fe o creencia relacionada con poderes superiores que escapan al control de los mortales. Es un fenómeno intrínsecamente social, arraigado a las costumbres de cada sociedad. Negar su peso en la historia resulta imposible; a lo largo de los siglos, nada ha provocado mayor número de disputas y guerras que la religión.

La existencia de los dioses es un tema discutible. Estos, rara vez dan alguna muestra de su presencia en el mundo, y los contados milagros de sus clérigos y sacerdotes pueden ser explicados mediante el uso de variadas habilidades sobrenaturales. No obstante, a lo largo de las eras se han dado infinidad de pruebas de que entidades de naturaleza muy superior a la de los mortales han interferido o actuado directamente en el mundo.

Lo que se enumera a continuación no es una referencia a deidades, sino a religiones y credos que se profesan en la actualidad en Gaïa. Nadie es capaz de decir a ciencia cierta si tales dioses son entidades reales o tan sólo un producto de la fe de sus seguidores.



Ilustrado por Sergio Melero

LA FE CRISTIANA

Desde hace siete siglos, la fe cristiana ha sido el pilar religioso más importante del mundo. Toma nombre y encuentra su base en el Mesías Abel, el hijo de Dios, quien llegó al mundo en una era de terror y oscurantismo para salvar a los hombres de ellos mismos y mostrarles el camino que debían seguir. Abel guió a la humanidad, enseñando la palabra del Dios Padre, a quien hace mucho que todos habían olvidado. Tomando sus preceptos como la ley divina, alrededor de su figura se formaron una serie de tradiciones y ritos que en su conjunto constituyen en la actualidad la fe cristiana.

Se trata de una religión marcadamente monoteísta, sustentada en el concepto de que existe un único Dios creador, que vela por la humanidad y trata de guiarnos por el sendero correcto. Sus premisas son el amor, la justicia y el amparo del hombre, asegurando que incluso los que no tienen nada pueden encontrar un lugar privilegiado en los cielos.

A lo largo de la historia, el cristianismo ha absorbido tradiciones y principios de otras religiones, unificándolos bajo una sola Iglesia. Muchos dioses menores han sido convertidos en ángeles de Dios, al igual que héroes de otras culturas fueron a menudo santificados como fervorosos devotos. Con una diversidad tan amplia de fuentes y más de cincuenta millones de devotos en todo Gaïa, existe una gran variedad de creencias y principios religiosos que varían considerablemente de un lugar a otro. Aun así, todas ellas se erigen sobre tres pilares básicos, que forman la espina vertebral de la Iglesia:

Un sólo Dios

Sólo hay un único Dios, un ser supremo, todopoderoso y eterno que existe a la vez como tres facetas diferentes; como Padre, Hijo y Espíritu Santo. Los tres son una unidad pero, al mismo tiempo, también entidades diferentes. Él es el creador del universo y del hombre, a quien hizo a su imagen y semejanza.

Fe y salvación

El sacrificio y la salvación del Mesías son un reflejo del amor que Dios profesa por la humanidad, a la que ha otorgado el mayor de los dones: el libre albedrío. Los hombres deben amarse los unos a los otros y, con sus actos y su fe, encontrar la salvación y un lugar en los cielos. La misericordia, la bondad y el perdón son el camino que deben seguir.

Los elegidos

El pueblo elegido por Dios es el del hombre, y su deber es combatir contra aquello que lo amenace a él o a su fe. Debe luchar contra la injusticia y, si es necesario, incluso purgarse a sí mismo

La religión cristiana es muy rica en simbología, ya que cada rama o vertiente posee diferentes emblemas distintivos. No obstante, su símbolo universal es sin duda la cruz, como representación del sacrificio que Cristo hizo por el hombre, guiándonos hacia la salvación. Otro elemento indispensable es la Biblia, el libro sagrado escrito por algunos de los Apóstoles, en el que se narran los actos del Mesías y las historias relatadas por este.

La Iglesia Cristiana

La Iglesia de Abel o Iglesia Cristiana ha sido durante los últimos siete siglos la única organización religiosa oficial en todo el Imperio, por lo que la gente se refiere a ella simplemente como la Iglesia. Tiene como meta promover la fe en el Mesías, al igual que asegurarse de que su palabra llegue hasta todos los rincones del mundo. Pese a que esa es su función principal, también se ocupa de muchas otras labores importantes relacionadas con la caridad y la beneficencia. Habitualmente, es la principal encargada de la creación de hospitales y orfanatos, prestando ayuda a los pobres y necesitados.

La Iglesia fue creada por el propio Mesías, pero no sería hasta el nacimiento del Sacro Santo Imperio cuando esta obtendría verdadera fuerza y relevancia en Gaïa. Desde entonces, su poder e influencia han ido creciendo, hasta convertirse no sólo en la organización religiosa más importante, sino también en una de las fuerzas más relevantes de todo el mundo. Tiene una gran presencia en la mayoría de naciones, e incluso puede desestabilizar el poder de cualquier país. Su economía se basa principalmente en los diezmos procedentes de devotos de todos los rincones de Gaïa, aunque también posee valiosas propiedades y empresas, lo que le proporciona un enorme poder económico.

Títulos eclesiásticos

La Iglesia ostenta una compleja estructura de poder, desarrollada durante sus siete siglos de absoluto predominio. Los títulos más comunes dentro de su seno son:

Sacro Summum Pontifex: Este es el título que recibe la cabeza de la Iglesia en el mundo, el cual se equipara siempre al de Sacro Santo Emperador. Hasta hace poco más de treinta años siempre ha estado ligado a la familia Giovanni, pero actualmente recae en la joven Elisabetta Barbados. Un gran sector de la Iglesia no la ha reconocido aún como tal.

Sumo Arzobispo: El Sumo Arzobispo es el delegado del Emperador en asuntos eclesiásticos y, en la práctica, el verdadero señor de la Iglesia. Su palabra tiene el mismo poder que la del Sacro Summum Pontifex en asuntos espirituales, considerándosele el máximo intérprete de la palabra de Dios. Su nombramiento es promovido por el Consejo de cardenales y ratificado por el Emperador. En la actualidad, el título de Sumo Arzobispo recae en un hombre llamado Magnus, aunque su nombramiento no ha sido confirmado oficialmente por Elisabetta.

13º Cardenal: También llamado El Cardenal en la Sombra, su poder es equivalente al de los otros doce, salvo por el hecho de que controla la Inquisición y resuelve los conflictos internos de la propia Iglesia. Su identidad suele permanecer en el anonimato, para asegurar así su correcta actuación.

Cardenales: Los cardenales son los obispos más importantes, sobre quienes recae la labor de controlar los territorios que antaño pertenecieron a los Reinos Santos y el Nuevo Continente. Responden únicamente ante el Sumo Arzobispo y pueden reunirse para formar el Consejo de cardenales. Su número está limitado a doce, en representación de los Apóstoles de Cristo.

Obispos: Los dirigentes eclesiásticos de los principados. Existe uno por cada nación de Gaïa aunque, desde la disolución del Imperio, su número se ha reducido a veintitrés. Las mujeres no pueden acceder a este título.

Inquisidores: Constituyen el cuerpo de agentes especiales de la Iglesia, encargado de cazar y destruir a brujos y demonios. Los inquisidores responden únicamente ante el 13º Cardenal, pero están situados por debajo de los Obispos en la estructura de poder de la Iglesia. Al contrario que otros religiosos, no están atados por el voto de castidad, aunque se les prohíbe formar familias. Algunos de ellos reciben el título de Alto Inquisidor por sus grandes habilidades, y tienen predominio sobre los demás.

Prelados: Delegados obispales cuya función consiste en asegurarse de que los nobles no actúan en contra de los intereses de la Iglesia. Sólo existen en un pequeño número de países.

Diáconos: Son los encargados de las distintas diócesis dentro de los principados. Su número suele oscilar entre diez y treinta, dependiendo del tamaño y la importancia de cada nación. Las monjas pueden acceder al título de diácono, adoptando el nombre de Sagrada Madre.

Sacerdotes: Los encargados de celebrar las misas y velar directamente por la fe de cada comunidad. Cada uno tiene bajo su cuidado una iglesia (aunque las más grandes pueden depender de dos o tres a la vez). En todo Gaïa puede haber más de diez mil sacerdotes ordenados por la Iglesia. Las mujeres no pueden acceder a este título.

Frailes / Monjas: Son los miembros consagrados de la Iglesia que no han recibido el sacramento de la celebración de misas. Se ocupan de cuidar monasterios y otras labores importantes. En Gaïa habrá alrededor de quince mil frailes y monjas.

Seminaristas: Aspirantes a frailes o sacerdotes, los seminaristas son estudiantes que aún no han terminado sus votos, pero ya forman parte de la estructura de la Iglesia.

Los Doce Apóstoles

Los doce Apóstoles de Cristo fueron sus discípulos más cercanos, aquellos que tras la muerte del Mesías prosiguieron con su sueño y unieron el mundo del hombre bajo la palabra de Dios. Tradicionalmente, se cree que Los Doce, como también se les llama, fueron algunos de los individuos más poderosos de su era, y que todos ellos tenían capacidades muy por encima de la comprensión humana. Muchos historiadores han encontrado una seria oposición a este hecho con algunas de las primeras doctrinas de Cristo, pero la Iglesia siempre lo ha justificado otorgándoles dones divinos concedidos por el propio Mesías. Cada uno de ellos rige un signo del Zodíaco.

Pietro Giovanni La Corona de la Iglesia

El más importante de Los Doce ha sido siempre Pietro Giovanni, el primero de los seguidores de Cristo. Pietro no era más que el capitán de un pequeño regimiento que se encontró con el Mesías cuando este era tan sólo un niño. Cautivado por sus palabras, Pietro decidió seguirle como guardián, y abandonó todo lo que tenía en pos del sueño de aquel chiquillo. Junto a Abel, Pietro maduró como persona y muchos afirman que una parte del Mesías quedó impregnada en él y en sus descendientes.

Se le conoce por ser el Apóstol más cercano a Cristo y, tras su muerte, se convirtió en el cabecilla no oficial del grupo. Dominó el Reino Santo más grande y murió a la edad de ciento cincuenta y siete años.

Tradicionalmente, a Pietro se le conoce como La Corona y es el patrón de la propia Iglesia. Su símbolo zodiacal es Aries.

Félix de Magda La Sonrisa de Dios

Félix era un importante aristócrata que usó toda su fortuna para ayudar a los necesitados. Tan grande fue su pasión por los demás que, llegado el momento, perdió todo lo que tenía excepto su alegría. De ese modo, viajó como un simple mendigo de un lado a otro, haciendo todo lo que pudo por los demás. Un día, Cristo se acerco a él y le dijo con una agradable sonrisa: "*Te he estado buscando. Necesito que me ayudes*". Conmovido, le siguió a todas partes socorriendo como pudo a los desprovistos.

Su Reino Santo no sería uno de los más importantes, pero sin duda fue uno de los monarcas más queridos por su pueblo. Cuando murió a los ochenta y tres años, lo hizo como siempre había vivido, con una sonrisa.

Es el patrón que vela por los mendigos y los pobres, aunque también se le atribuye cualquier acto de misericordia y piedad. Su símbolo zodiacal es Sagitario.

Nathaniel El Iluminado

Es comúnmente dicho que, antes de encontrar a Cristo, Nathaniel era uno de los brujos más poderosos que se había conocido en eras. Aunque al principio se opuso firmemente a los principios del Mesías, tras enfrentarse a él abrió los ojos y comprendió todo el mal que había causado hasta entonces. Apesadumbrado, hincó la rodilla en tierra en espera de su justo castigo, pero Cristo, al verlo arrepentido, le tomó de la mano y le absolvió de sus pecados. Nathaniel acompañó al Mesías desde entonces, hasta convertirse en Apóstol.

Al ser nombrado Rey Santo, Nathaniel demostró una gran sabiduría, haciéndose patente que, a cambio de abandonar el camino equivocado, Dios le había concedido grandes dones con los que ayudar a su pueblo. Fue el más longevo de todos los Apóstoles, pues vivió doscientos noventa y tres años hasta caer asesinado por el propio Rah.

Con anterioridad a su conversión, según afirma el sector más amplio de la Iglesia, Nathaniel cometió actos horribles movido por la sed de poder que produce la magia, mientras una minoría afirma que siempre fue un hombre piadoso. Estos últimos mantienen que siguió usando su descomunal poder, incluso después de enmendarse, para apoyar la causa del Mesías.

También se le conoce como "El Pecador" y representa el arrepentimiento y el perdón. Su símbolo zodiacal es Piscis.

Adrián Magdalus El Monarca

Adrián fue un importante rey de su época; no sólo era un tenaz seguidor de las doctrinas de Cristo, sino que además lo dejó todo atrás por acompañarle personalmente. Sabio e ilustre, Adrián se convirtió pronto en una figura brillante que siempre se encontraba cerca de su maestro y que se atrevía a aconsejarle.

Cuando Cristo falleció, regresó a su reino y continuó con el legado que el Mesías le había dado, de una manera justa y ecuánime para todos.

Es el patrón de monarcas y aristócratas. Su símbolo zodiacal es Libra.

Saulo El Nombrador

Saulo es el último de los doce Apóstoles, aunque es mucho más conocido por ser aquel que le dio a Abel el nombre de Cristo y lo proclamó hijo de Dios. Originariamente era el sumo sacerdote de Anzus, gran deidad de los Falsos Ídolos, pero se convirtió en uno de los seguidores más cercanos al Mesías después de que este diera muerte a Fenrisulf, el portador de la destrucción. Saulo siempre ha sido visto como una figura enigmática entre los Apóstoles, cuyas motivaciones y pensamientos han quedado sumidos en el más profundo misterio.

Con la fundación de los Reinos Santos, Saulo se volcó de lleno en sus responsabilidades. Fue un gran monarca, querido por muchos de su pueblo y despreciado por aquellos que aún mantenían la vieja fe. Al cumplir ochenta y dos años, notando que se acercaba el momento de su muerte, escaló completamente solo El Pico del Mundo, donde desapareció.

Es el patrón de los sacerdotes. Su símbolo zodiacal es Acuario.

Judiel de Dafne La Rosa

Judiel es la única mujer entre Los Doce, una figura ciertamente problemática para muchos eclesiásticos. Originaria de Dafne, Judiel era un paladín de la Isla de las Rosas que vino, en misión diplomática, para parlamentar con el Mesías. Testaruda e irritable, pasó días enteros discutiendo con Abel y se comenta que fue la única persona capaz de sacarle de sus casillas. Finalmente, decidió quedarse junto a él y luchar a su lado convertida en otro de sus Apóstoles. Tras la muerte de Cristo Judiel perdió su talante alegre y regresó a Dafne como la primera Reina Santa. Falleció muy joven y sin descendencia, por lo que su hermana menor la sucedió.

Existe el mito de que Judiel estaba secretamente enamorada del Mesías y que Abel la correspondía, pero dada la situación de ambos, ninguno de ellos pudo confesar sus sentimientos al otro. Naturalmente, esta teoría es oficialmente rechazada por la Iglesia.

Judiel es la patrona de las mujeres, identificándose con ella muchos grupos feministas. Su símbolo zodiacal es Virgo.

Thanos Shetep El Arma de Dios

Thanos es llamado "El Arma de Dios" y se le conoce por ser el más beligerante de todos los Apóstoles. Fue el único de Los Doce que se enfrentó al Mesías en combate personal. Se dice que Thanos era un imbatible guerrero errante que viajaba de un lado a otro en pos de adversarios cada vez más temibles. Un día, oyó hablar de Abel y lo buscó para enfrentarse a él. El Mesías aceptó el combate y derrotó a Thanos, quien, fascinado, le entregó su arma y juró que desde entonces sólo la usaría en su favor. Tras la muerte de Cristo se obsesionó por encontrar a Iscariote y se ausentaba constantemente de su Reino Santo. Desapareció durante el séptimo de sus viajes, y su destino se desconoce incluso hoy. Algunos conjeturan que, consiguiendo encontrar a Iscariote, ambos se mataron mutuamente, mientras que para otros (principalmente el sector más radical de El Dominio), fue asesinado por seguidores de Jihamath.

Es el patrón de guerreros y soldados. Su símbolo zodiacal es Leo.

Joachim Thurston **El Tesorero**

Análogamente al Rey Adrián, Joachim era un importante aristócrata que acompaño a Cristo hasta convertirse en uno de sus seguidores más cercanos. Poseedor de una ingente fortuna gracias a su propio talento, se ocupó de administrar los fondos de la Iglesia y de impulsar la economía de los Reinos Santos. Falleció a los sesenta y cuatro años en un terrible naufragio.

Es patrón de los comerciantes, labradores y pescadores, aunque también, por extensión, de todos los trabajadores en general. Su símbolo zodiacal es Capricornio.

Jared **El Ejecutor de Sólomon**

Jared comenzó oponiéndose a Cristo, pero pronto se convertiría en un miembro más de Los Doce. Cuando las doctrinas del Mesías llegaron a ser demasiado peligrosas para algunos imperios, Sólomon envió un asesino para matarle. Sin embargo, al encontrarse Jared con Cristo, se vio incapaz de hacerle daño y rindió sus armas, convirtiéndose después en uno de sus Apóstoles. Es recordado como uno de los Reyes Santos más estrictos y severos. Murió en circunstancias desconocidas cuando apenas tenía cincuenta años.

Jared siempre ha sido considerado el miembro más oscuro de todos los Apóstoles. Es el patrón de la Inquisición, y representa el castigo divino. Su símbolo zodiacal es Escorpio.

Joshua de Zed **El Profeta**

Joshua de Zed es uno de los Apóstoles más reverenciados. Joshua y su hermano Julián eran dos esclavos bajo la opresión de la magnocracia de Yehudah, cuyos padres habían muerto asesinados por oponerse a la hermandad de magos. Se dice que Joshua tenía la capacidad de ver el futuro y que anunció a todos la llegada del Mesías. Por ello fue terriblemente torturado y sus amos, cruelmente, le arrancaron los ojos. Antes de ser ejecutado Abel tomó la capital de los brujos y liberó a Joshua. Desde entonces, el joven y su hermano se convirtieron en Apóstoles y siguieron al salvador a todas partes. Muchos religiosos consideran a Joshua como uno de los principales adalides en contra de lo sobrenatural, por la corrupción y oscuridad que esta trae consigo. Desgraciadamente, su salud era frágil y enfermiza, muriendo a los veintiséis años, tan sólo tres después de la muerte de Cristo.

Se le conoce como Los Ojos de Dios y es el patrón de los mártires y los artistas. Su símbolo zodiacal es Géminis.

Julián de Zed **Hermano de Joshua**

Julián siempre ha sido uno de los Apóstoles menos relevantes. Siguió a su hermano cuando este se unió a Cristo y vivió sólo para extender la palabra del Mesías y proteger a Joshua de todo mal. Se le ha tenido siempre por un hombre de armas, y muchas historias hablan de su gran pericia en combate luchando al frente de los ejércitos. Cuando se levantaron los Reinos Santos, Julián no deseaba separarse de su hermano, pero se vio obligado a hacerlo por deseo expreso de este, pues profetizó que nunca volverían a encontrarse. Una vez solo, demostró ser uno de los monarcas más justos y aptos de Los Doce. Murió a la edad de setenta y dos años por causas naturales.

Es el patrón de la constancia, la lealtad y la fidelidad. Hay varias órdenes de santos templarios que usan su nombre. Su símbolo zodiacal es Tauro.

Iscariote Sith **El Traidor**

"La Serpiente Impía" o "El Renegado" son algunos de los nombres por los que se conoce a Iscariote, el Apóstol que traicionó al Mesías y propició su muerte. No son pocos quienes incluso se niegan a reconocerlo como uno de Los Doce, afirmando que no merece tal consideración.

Los orígenes de Iscariote son un enigma que origina una gran especulación por parte de la Iglesia. Algunos historiadores afirman que una antepasada suya había sido seducida por uno de los Falsos Ídolos y que, consecuentemente, por sus venas corría sangre demoníaca (o divina, según otros). La tradición nos lo muestra como un erudito que había dominado todos los campos del conocimiento, el combate y la hechicería. En su incesante ansia de saber, se acercó a Cristo para aprender de él y, gracias a su talento, consiguió convertirse en uno de sus Apóstoles. Dicen que, ambicionando el conocimiento perdido de Sólomon, entregó al Mesías a cambio de treinta fragmentos de metal negro que el Emperador Andromalius ocultó años atrás. Después, usó lo que aprendió de ellos para abrir un portal al más allá, donde se escondió.

La creencia popular es que murió enfrentándose a Thanos Shetep, aunque no antes de dejar su legado en manos de su hijo Amón, el padre de Rah.

Iscariote no es patrón de nada, salvo acaso de la traición y la mentira. Su símbolo zodiacal es Cáncer.

Las ramas religiosas

Desde hace tres siglos han surgido algunas discrepancias en la interpretación de las doctrinas cristianas, creándose así ramificaciones dentro de la fe. Todas ellas siguen formando parte de la Iglesia, que las admite como diversas vertientes de la palabra de Dios. Además de la concepción ortodoxa, que es la que practica un mayor número de cristianos, existen otras tres grandes ramas religiosas.

Los Liberus (conocidos popularmente como liberales) opinan que, si bien el cristianismo es la única religión verdadera, la Iglesia no tiene derecho a imponer su credo a las personas, ya que así coarta el libre albedrío del que nos hizo entrega Dios. Por el contrario, cada cual es libre de profesar o no las creencias que prefiera; es labor de la Iglesia hacerle ver cuál es el camino correcto, no imponerlo. Naturalmente, sus partidarios están encantados con el edicto imperial sobre libertad religiosa, y apoyan a Elisabetta como una reformista iluminada.

La siguiente es la llamada facción de El Salvador, que basa toda su concepción en que el regreso de Cristo está cercano y el hombre debe dar un gran cambio para su llegada. Mientras haya un solo infiel o alguien que no cumpla por completo la palabra del Señor, el Mesías no volverá entre nosotros. En consecuencia con estos preceptos, es la rama más radical de la Iglesia, y la principal impulsora de entrar en guerra con los estados separatistas como Kushistán.

Finalmente están los animistas, quienes opinan que la fe pura es el único camino hacia la salvación. Mientras una persona tenga verdadera fe, no importa cuáles sean sus actos; siempre que estos no vayan en contra de los principios fundamentales de Dios, su fe podrá llevarles a la salvación. Es una concepción muy común en la Costa de Comercio, donde los burgueses la encuentran liberadora.

La escisión

Tras la caída del Imperio, la Iglesia está afrontando la mayor crisis interna de su historia, pues su propio seno ha quedado partido en dos. Si bien todos se siguen considerando parte de una sola entidad, es innegable que existe una separación más que patente. Así como una parte de la Iglesia no ha aceptado públicamente el nombramiento de Elisabetta Barbados como señora del Imperio, otros no creen que el Consejo de cardenales tenga suficiente poder para elegir a un Sumo Arzobispo. De ese modo, la Iglesia tiene dos cabezas en la actualidad: por un lado la Emperatriz y sus partidarios, y por otro el Sumo Arzobispo Magnus y los suyos.

La mayoría de los sacerdotes simplemente evitan entrar en el tema, prefiriendo ignorarlo a la espera de que los altos cargos encuentren una solución pacífica. Desgraciadamente, hasta el momento no se ha dado ningún paso favorable hacia la unificación, lo que es algo cada vez más conflictivo.

Ceremonias cristianas

La base de las ceremonias cristianas es la misa. Todos los creyentes tienen la obligación de acudir semanalmente a la iglesia más cercana siempre que les sea posible, para escuchar la palabra de Dios y expiar cualquier pecado que hayan podido cometer. Sin embargo, también hay muchas otras tradiciones y festividades, que varían notablemente de un lugar a otro. Las celebraciones más conocidas son la Noche de Bendición, los días en los que Abel apareció por primera vez en el mundo, y Sanctus, en los que se recuerda cómo murió en la cruz para salvar al hombre.

La Iglesia y lo sobrenatural

Para la religión cristiana, las fuerzas sobrenaturales son las mismas raíces del mal, poderes oscuros que el diablo proporciona al hombre para pervertir su corazón y arrastrarlo al infierno. Según la Iglesia, es una fuerza marcadamente maléfica que penetra en el alma y la deprava, convirtiendo a los mortales en demonios. Por definición, cualquier individuo dotado de poderes sobrenaturales es un engendro diabólico, que ha caído en la tentación perdiendo su alma a cambio de poder. Los brujos e invocadores son especialmente malignos, pues dado que la magia es un arte que requiere un estudio intensivo, implica mucha más voluntad para el mal.

El origen de estas fuerzas nace de los demonios, quienes tratan de sumir al hombre en las tinieblas para apoderarse de sus almas. Dado que Dios nos ha otorgado el libre albedrío, está en nuestras manos sucumbir a ellas o no. El mismo Lucifer fue quien otorgó el don de la brujería, primero a Lilith, que se convertiría en su esposa, y después a Eva. Es por ello por lo que el uso de las habilidades sobrenaturales recibe muy a menudo el nombre de "El Pecado Original".

El verdadero engaño de estas fuerzas consiste en que una persona no tiene necesariamente que desearlas para hacer el mal, pero inevitablemente acabará haciéndolo. Poco a poco, sin importar cuál fuese el objetivo que pretendiera conseguirse con dicho poder, termina corrompiendo el alma humana. Antes o después empleará lo sobrenatural para hacer daño a alguien, someter a aquellos que no estén dotados de los mismos dones especiales o causar una destrucción desencadenada. Ciertamente, la mayoría de eruditos expertos en artes ocultas pueden estar en desacuerdo de esta concepción, pero la historia habla en su contra. Sin lo sobrenatural, un individuo no provocará una devastación masiva, robará las almas de inocentes o levantará ejércitos de muertos para asolar el mundo. Tras tantas malas experiencias y aterradores sucesos, no es de extrañar que la gente esté de acuerdo con este principio fundamental de la religión. Por ello, los cristianos temen y repudian los poderes sobrenaturales, y la propia Iglesia usa una importante ramificación de su organización, la Inquisición, para dar caza a estas fuerzas.



Gabriel

El único tipo de poder sobrenatural permitido por la religión son los dones que Dios, en muy raras ocasiones, concede al hombre. Reciben el nombre de "milagros" y aquellos que pueden realizarlos son los elegidos del Señor. Conceptualmente, la única diferencia entre los poderes del diablo y dones divinos es que, mientras con los primeros es completamente inevitable acabar sumido en la oscuridad, los otorgados por Dios te permiten mantenerte siempre puro, sin arrastrarte a la perversión. Naturalmente, es del todo imposible percibir la diferencia más allá de lo que los altos sacerdotes o la Inquisición dictaminan. Por ello, siempre que surge alguien cuyas acciones puedan ser consideradas "milagrosas", la Iglesia realiza una investigación cuidadosa y exhaustiva sobre el elegido. Son raros los casos en que se les otorga reconocimiento oficial, y siempre deben ser individuos religiosos que, a partir de entonces, serán supervisados por la Iglesia. Todas estas personas reciben el título de "Santos", permitiéndoseles usar sus capacidades especiales. Estos dones divinos son la justificación de los poderes que poseen los Altos Inquisidores y muchos de los agentes del Imperio.

Satanismo

Para la Iglesia, el principio de todo mal es una entidad oscura y maliciosa que responde a muchos nombres. Satán, Lucifer, Belcebú o simplemente el Diablo son sólo algunos de los títulos que se le otorgan al Príncipe de las Mentiras. Lucifer es el gran enemigo, el Señor de los Infiernos que pretende ser la sombra de Dios. Originariamente el ángel más hermoso y bello de la Creación, en su orgullo y arrogancia deseó superar al Creador, siendo arrojado de los cielos por ello. Lleno de ira, se proclamó dueño del averno, reuniendo a su alrededor a los ángeles que le acompañaron en su rebelión y otros espíritus malignos. Dado que no puede robar las almas de dios, trata de usar el libre albedrío que se le otorgó al hombre para hacer que caigamos en sus manos. Por ello nos tienta, susurra dulces palabras en nuestros oídos y nos otorga oscuros poderes con los que sumirnos en las sombras.

Generalmente, todos los brujos, psíquicos y personas dotadas de capacidades sobrenaturales son calificados automáticamente por la Iglesia como satanistas o demonios, pues sus poderes provienen del ángel caído. No obstante, el número de verdaderos adoradores de Lucifer es considerablemente bajo.

La Iglesia ha equiparado a muchas deidades paganas con el Diablo, considerándolas poco más que aspectos de Lucifer o sus grandes demonios. Gaira, Zemial, Jedah, Fenrisulf o Skule son los más habituales (aunque un sector radical de la Iglesia insiste en colocar a Jihamath dentro de esa lista). Su adoración, más que paganismo, es siempre entendida como satanismo.

La Inquisición tiene permiso para perseguir a los adoradores de demonios e imponerles castigos ejemplares, como harían con cualquier brujo. Habitualmente, ello conlleva la ejecución en la hoguera.

Ilustrado por Wen Yu Li

Los Falsos Ídolos

La Iglesia cristiana no reconoce a ninguna otra divinidad que no sea el propio Dios. Sin embargo, no engloba necesariamente al resto de dioses y creencias como los "demonios" descritos en el apartado anterior. Por lo general, los cultos y religiones comunes en Gaïa son referidos habitualmente como Falsos Ídolos, imaginarias creaciones del hombre desarrolladas en épocas de ignorancia y oscurantismo. La Iglesia prohíbe su adoración, pero al contrario de lo que ocurre con las deidades consideradas "demoníacas", la Inquisición no tiene poder sobre sus seguidores y en ningún caso se castigan sus prácticas bajo pena de muerte. Simplemente, son un acto pagano de gente sin fe que merece poco más que amonestaciones y reprimendas.

Durante la época de expansionismo cristiano, la mayoría de las costumbres religiosas de otros cultos que no se enfrentaban a las tradiciones de la Iglesia fueron absorbidas como propias. De ese modo, muchos dioses y héroes antiguos quedaron transformados en ángeles y santos.

LILLIUM

La religión Lillium es un conjunto de mitos y creencias centradas alrededor de la naturaleza, el mundo mágico y el espiritual. Es originaria de Alberia, aunque existen muchas versiones y ramificaciones en otros lugares de Gaïa, como Galgados, Kanon o incluso en la lejana Pristina. Es difícil precisar sus orígenes exactos, pero lo más probable es que naciera de la relación que los habitantes del reino de las lluvias eternas mantuvieron con otras culturas más antiguas o los espíritus de las grandes forestas.

Sus practicantes tienen una concepción animista de la naturaleza y del propio mundo; todo está lleno de dioses y demonios, y a menudo incluso los lugares de mayor relevancia tienen vida. En consecuencia, en su credo hay multitud de sitios sagrados, como montañas, grandes lagos o ríos. Por su contacto directo con la naturaleza, los árboles han desarrollado una importancia fundamental en su credo. Son espíritus consagrados, ligados a la propia esencia de la vida de su pueblo. Así pues, cada árbol tiene una simbología diferente, encarnando un principio fundamental en la cultura y religión de los Lillium.

Aunque existen infinidad de criaturas divinas, para los Lillium sólo hay una diosa verdadera: La Madre. Es una deidad absoluta que representa la vida y la naturaleza, de cuyo vientre han nacido todas las cosas. No requiere adoración ni la pide, no pone reglas ni exige tributos; simplemente ama a todos sus hijos, de entre los que el hombre es sin duda su favorito. Sus creyentes le rinden pleitesía, pero siempre de un modo indirecto para no contrariarla. Hay quienes equiparan a La Madre con Gaïa, asegurando que ese es su verdadero nombre.

El símbolo más habitual de los Lillium suele ser un gran árbol.

Los Árboles Sagrados

Los llamados Árboles Sagrados son los mayores espíritus de las historias Lillium. Se basan en la idea de que, aunque cada árbol tiene un alma única, al mismo tiempo su conjunto forma parte de una fuerza mayor, una presencia casi divina compuesta por todos los árboles de una determinada especie. Hay centenares de grandes espíritus (de hecho, tantos como clases de árboles existen en el mundo), pero ocho de ellos adquieren mayor relevancia al estar relacionados de un modo mucho más directo con la cultura de Alberia.

El roble: Para muchos es el árbol sagrado de mayor importancia, pues se le atribuye el dominio sobre la guerra. El roble simboliza el poder y la fuerza, así como el valor y la soberanía. Por tanto, es el que pertenece a los reyes y a los grandes generales.

El avellano: Es el árbol de la belleza y la sabiduría, a causa de sus hermosas flores y sus delicados frutos. Simboliza la inteligencia, la evolución y el cambio.

El acebo: El acebo es sumamente importante para los Lillium, ya que es representado como el árbol de los héroes y de las leyendas.

El manzano: Considerado el árbol que separa la línea de los vivos y los muertos, se le atribuyen varios poderes regenerativos y sanadores.

El tejo: El árbol funerario y de la muerte, aquel que está en contacto con el más allá. Todas las piras en las que son quemados los muertos se hacen siempre con madera de tejo.

El abedul: Tradicionalmente, las ramas del abedul se usaban para espantar a los demonios y azotar a los delincuentes por los delitos menos graves. Se le valora como un árbol dotado de una fuerza benigna primigenia, cuya esencia es marcadamente femenina, por lo que sólo las mujeres pueden tener un abedul como árbol sagrado. En algunos círculos ocultistas se establece una profunda relación entre los abedules y las encarnaciones de la Beryl Azrael.

El sauce: Considerado el árbol de las brujas y de los poetas, sus dones difieren notablemente, dependiendo de si van atribuidos a un hombre o a una mujer. Es el árbol del embrujo y la creatividad.

El espino blanco: El espino blanco se tiene por un árbol maligno, cuyo interior es tan venenoso y oscuro como el alma de aquellos a quienes está asociado.

Los Sidhe

Los Sidhe son un antiguo mito Lillium. Se trata, supuestamente, de los primeros pobladores de Alberia, los cuales llegaron a una alianza con los milenarios espíritus de los bosques. Se cree que, desde el mismo momento en que nace un Sidhe, se consagra a un árbol en concreto, el cual brota de la tierra en ese preciso instante como reflejo de su alma mortal. Así se forma un vinculo especial ente ambos, haciendo que sus esencias queden conectadas para siempre. Crecen y evolucionan juntos, y en el momento en que el Sidhe muere, el árbol se pudre y deshace.

Los mayores héroes de los Lillium (al igual que algunos de sus más terribles enemigos) han sido siempre considerados Sidhe, ya que estos poseían poderes sobrehumanos conferidos por los grandes espíritus. A veces, cuando uno alcanzaba cierta importancia en la historia, los poderes de los grandes espíritus reclamaban su alma en el momento de su muerte, sacándolo del círculo de la reencarnación para convertirlo en un Lim Sidhe (quienes para los Lillium eran una especie de semidioses). Incluso en la actualidad, algunos les siguen rindiendo veneración, entonándoles cánticos o solicitando su ayuda antes de una batalla importante.

El sacerdocio y la Iglesia

Los sacerdotes Lillium son vistos como mediadores entre los hombres y los espíritus, intérpretes de lo que ocurre en el más allá. Tradicionalmente se les ha conferido el papel de magos y augures, aunque en la actualidad no son más que transmisores del conocimiento y la costumbre religiosa. Su trabajo se asemeja al de consejeros espirituales, siendo admirados como sabios. La mayoría de ellos viven en Alberia, aunque unos cuantos pueden encontrarse en los valles más profundos de Galgados o en los bosques de Pristina (pero nadie es capaz de decir cómo llegaron allí).

Al contrario que en otras religiones, los sacerdotes Lilium no imparten misas ante grandes multitudes; lo que es más, la mayoría de sus prácticas sólo pueden celebrarse entre sacerdotes. La intervención en los ritos de gente ajena al clero está normalmente prohibida, ya que se estima peligroso por la posibilidad de que alteren la armonía de los espíritus. Los Lilium no tienen templos de culto, prefiriendo celebrar sus ritos en claros de bosques cercanos a manantiales o pozos. El Bosque de Glenda es el corazón de su Iglesia y el lugar donde se reúnen anualmente para celebrar el paso de las estaciones.

Los sacerdotes carecen de rangos que los diferencien; una vez que los aprendices alcanzan el nivel de sus maestros, todos son iguales entre sí. También las mujeres pueden ser sacerdotisas, poseyendo los mismos privilegios que los hombres; de hecho, dado que son fértiles y pueden dar a luz, sus opiniones son a menudo las mejor valoradas. El líder espiritual de la Iglesia es el Gran Sacerdote, un título que tiene un carácter vitalicio y que es elegido por todos los sacerdotes en una gran celebración llamada "La Llegada".



Un Lim Sidhe es reclamado por los grandes espíritus

Rituales Lillium

Existen dos elementos que están siempre presentes en todos los rituales Lillium: la naturaleza y la música. Por lo general, la primera es el modo más puro de acercarse a los espíritus, pero los secretos de estos ritos se encuentran sólo reservados a los sacerdotes. Las ceremonias que tienen como base la naturaleza suelen incluir sacrificios de animales o la preparación de complejos brebajes, capaces de unir brevemente a los hombres con la conciencia de los grandes espíritus. La música, por el contrario, es mucho más habitual en las celebraciones religiosas del pueblo. Para quienes no son sacerdotes, la manera de contactar con los espíritus o los Lim Sidhe es mediante canciones o instrumentos musicales, que son el equivalente a rezos o plegarias. Las canciones son un elemento básico de cada celebración, y se cree que aquellos con las mejores voces tienen un talento especial para ser escuchados por los grandes poderes.

La vida, la muerte y la reencarnación

Pese a la aparente pasividad de sus creencias, los Lillium ven la vida y la muerte como un ciclo interminable. Para ellos, la lucha y la conquista están intrínsecamente atadas a la naturaleza del hombre, tratándose de elementos tan importantes como proteger aquello que es preciado para cada persona. En consecuencia, sus adeptos no contemplan las batallas o la guerra como algo malo, siempre y cuando no se sobrepasen ciertos límites. Lo mismo se aplica a la naturaleza; si es necesario, se puede talar un bosque entero para construir casas, barcos o cualquier cosa. Al fin y al cabo, ese es el ciclo lógico de todo. Por el contrario, los Lillium están completamente en contra de la destrucción sin sentido, ya sean batallas inútiles o la devastación indiscriminada de la naturaleza. Esas cosas rompen el equilibrio del mundo y hacen daño a La Madre.

De un modo parecido al mito cristiano, los Lillium creen que las almas de los difuntos van a la Tierra de las Brumas, un continente que está más allá de los océanos. Allí aguardan muchos años hasta que La Madre los requiere de nuevo en el mundo del hombre y renacen como niños sin recuerdos de sus vidas anteriores. Sólo en el momento de morir, las personas recuperan sus memorias perdidas.

No es frecuente encontrar cementerios entre los Lillium, ya que las prácticas funerarias suelen consistir en incinerar los cuerpos usando grandes piras de madera de tejo, el árbol de las almas. Una segunda posibilidad, reservada sólo para personas importantes, es la de construir una barca y enviar el cuerpo hacia los océanos, con la esperanza de que lleguen por sí solos a la Tierra de las Brumas.

SHUKYOKAMI

Shukyokami es el término que se utiliza para englobar el culto a los Kami, las deidades de la isla de Varja. Según su concepción, los Kami son criaturas que existen a un nivel superior de la existencia, representaciones espirituales de las cosas más relevantes del mundo. Siglos atrás, estas entidades estuvieron íntimamente ligadas a los habitantes de Varja y, en consecuencia, formaron la base de toda su cultura en la actualidad. Aunque en un primer momento los Kami que llegaron al mundo fueron innumerables, tras los primeros años de caos su número quedó establecido en mil ochenta y siete de ellos.

Resulta imposible sistematizar toda la religión Shukyokami, ya que existen tantas variaciones como deidades. Si hubiera que buscar una base común, esta sería la veneración y el respeto de los Kami como máxima absoluta. Pero, al igual que los hombres, los espíritus son muy distintos entre sí. Algunos son benignos, otros violentos y también los hay simplemente caprichosos.

Ilustrado por Salvador Espín

Sus practicantes no suelen considerar el Shukyokami como una religión, sino como un conjunto de prácticas o festividades populares. Habitualmente, la gente de las provincias se encomienda sólo a sus dioses locales, cumpliendo las costumbres más usuales con las que ha vivido toda su vida. Quienes habitan en grandes ciudades son menos tradicionalistas, pero no olvidan visitar de vez en cuando los templos para pedir que los espíritus benignos les sonrían, o aplacar la ira de los más vengativos.

La religión tiene una rica y variada simbología, ya que prácticamente cada Kami conocido posee su propia marca característica. La única cosa que tienen en común son las puertas rojas que hay en todos los templos, siendo el más empleado para representar a los Shukyokami.

Cosmogonía

La Creación es un tema que no suele ser tratado con frecuencia por la religión Shukyokami. En realidad, la mayoría de los sacerdotes afirman que el mundo tal y como lo concebimos en la actualidad existía mucho tiempo antes de la llegada de los Kami, y que la relación de estos con el nacimiento de Gaïa es escasa. Incluso los propios Kami no se ponían muy de acuerdo a la hora de fijar un principio universal, pero la versión más extendida afirma que el cosmos fue creado por la relación de cuatro fuerzas primarias y opuestas entre sí: Luz, Oscuridad, Infinito y Vacío. Al parecer, todas ellas se encontraban en un equilibrio perfecto, hasta que el peso del Infinito rompió la armonía existente y se tragó las otras tres. El resultado de tal acontecimiento creó Gaïa como centro de todas las cosas, y a su alrededor nacieron el sol y la luna, cuerpos celestes que representaban la oscuridad y la luz de antaño. En contraposición a esta teoría hay quienes hablan de otros poderes primordiales, referidos brevemente como Shizukana Sozosha (o creadores silenciosos), tres o cuatro Kami superiores (las doctrinas no se ponen de acuerdo en su número) que en el principio de los tiempos originaron la Creación con la fuerza de su voluntad.

El motivo por el que posteriormente los Kami sólo se manifestaron en Varja es muy discutido, pero es una creencia generalizada que la gran isla fue el origen de toda la vida del mundo y, en consecuencia, el resto de las cosas que existen en Gaïa no son más que copias de las que hay en ella.

Kotoamatsukami

Aunque los Kami son generalmente representados como los espíritus de los elementos terrenales de Varja, existen seis de ellos cuyo poder personifica conceptos mayores de la Creación. Estos seres superiores son conocidos como los grandes Kami o Kotoamatsukami. Hay quienes conjeturan que el dios insidioso Yagarema podría ser el séptimo por su poder, pero muchos creyentes de la isla se niegan a reconocerlo como tal.



Tori

Varja: El espíritu de la gran isla y señor supremo de todo lo que había en ella. Originalmente, es considerado el más grande de todos los Kami y su poder no conoce igual. Se encarnó en su propio hijo para hacerse mortal y pasó a llamarse Amaterasu no Mikoto, convirtiéndose en el primer Emperador del ancestral Kuon Teikoku. Es el protector de las dinastías imperiales de Lannet y Shivat

Michinokami: Diosa de los caminos, de las piedras y la buena fortuna, se dice que Michinokami es la más hermosa de los dioses y que ahora se sienta en lo más alto del trono del Ten-gati junto a su esposo, Yamato no Shura. Es la protectora de la familia Asakura, y muchas de sus principales señoras afirman ser descendientes suyas a lo largo de la historia. Naturalmente, son incapaces de demostrarlo.

Karasu no Yoru: Karasu no Yoru es el señor de la luna y la oscuridad, aunque también se le llama "El Hechicero" por ser aquel que enseñó los secretos de lo sobrenatural a los mortales. Es el más enigmático de todos los Kotoamatsukami, encargado de velar las almas de los muertos, a quienes vigila a través de los cuervos. Protector de la familia Karasuma, según algunas historias fue el creador de la Magatama de la madera.

Umetsuki: La señora de los océanos y de las profundidades, Umetsuki es más conocida por ser la madre de Yagarema. Se la tiene por muy voluble (de ahí la expresión "voluble como las mareas de Umetsuki") y a lo largo de la historia ha tenido numerosos amantes, tanto divinos como mortales. Es la protectora de la casa Takashi. Aunque teóricamente los Kami no pueden morir, supuestamente fue destruida por su hija Yukari hace siete siglos. Dado que los océanos siguen existiendo, se supone que o bien sigue con vida o bien sus poderes fueron absorbidos por su hija.

Yamato no Shura: Dios supremo de la guerra y las tormentas, valorado después de Amaterasu como el más hábil de los luchadores de todos los Kami. Se le representa con una mascara de demonio y es el protector de la familia Kurokami. Se dice que es el general de las fuerzas del Ten-gati y que está casado con Michinokami. Yamato fue el abuelo del Shogun oscuro Hideyuki, quien causó la destrucción de Kuon Teikoku.

Taiyonohikari: Encarnación del sol y de la luz, Taiyonohikari es un dios de sexo ambiguo, ya que a veces se le representaba como a un hombre fornido y otras como a una hermosa mujer. Es el hermano mayor de Karasu no Yoru, y guardián de la familia Konoe.

Los santuarios

Cada santuario está dedicado a un Kami en concreto, habitualmente una deidad local de un río, bosque o montaña cercana. A veces hay dos o más templos en una misma zona, pero todos ellos son siempre consagrados a diferentes dioses que rigen a la vez el mismo territorio. Los habitantes de las comunidades suelen llevarles presentes para complacerlos o aplacar su ira, dependiendo de cuál sea la naturaleza de cada dios. Estas deidades tienen por lo general un carácter local, aplicándose su poder e influencia sólo en la zona que rigen. Teóricamente, el poder de las deidades es desmesurado en cada uno de sus templos, y se incrementa por el número de ofrendas que recibe. Sólo los santuarios Kotoamatsukami son ligeramente distintos, puesto que los grandes Kami son adorados en todas partes por igual y, consecuentemente, tienen consagrados multitud de templos a lo largo y ancho de Varja.

Todos los santuarios poseen una gigantesca puerta roja llamada Tori, que marca una línea entre el mundo real y el de los dioses. Cuando una persona penetra a través de ellas, da un paso intermedio hacia el Ten-gati, el plano divino, facilitando a estos la escucha de sus súplicas para concederles sus dones.

Títulos eclesiásticos orientales

Aunque no esté propiamente estructurada como una sola Iglesia, la religión Shukyokami establece multitud de títulos clericales comunes en Lannet y Shivat.

Shinsou / Miko, sacerdotes locales: Los sacerdotes o shinsou son los representantes de los Kami en el mundo, y normalmente cada uno depende de una deidad en concreto. El sacerdocio es una profesión como cualquier otra en Varja, aunque ello conlleva un gran prestigio si esta labor es efectuada correctamente. Como representantes de los Kami, los sacerdotes viven de los donativos y presentes que los visitantes dejan en los templos. A veces, hay familias enteras dedicadas al sacerdocio, y son los dueños de los templos construidos por ellos mismos. Las mujeres también pueden ser sacerdotisas y tener a su cargo un templo, recibiendo el título genérico de miko. Normalmente, se requiere que permanezcan puras y sin mantener relaciones con ningún hombre.

Aunque no es lo más normal, muchos sacerdotes y sacerdotisas no están dedicados a un templo en concreto, y vagan de un lugar a otro interpretando los designios de Kami desconocidos, o calmando la ira de los mensajeros divinos.

Ilustrado por Luis NCT

Shoten / Nai Shoten, sacerdotes imperiales: Shoten es el término que reciben los sacerdotes con reconocimiento oficial de los gobiernos de Lannet o de Shivat para trabajar al servicio de los templos imperiales. Al contrario que los shinsou locales, forman parte de la administración, y los santuarios en los que ejercen sus funciones no están relacionados con ellos. Habitualmente, los shoten son elegidos entre los sacerdotes de mayor prestigio, trabajando por regla general en las grandes metrópolis o en templos de los Kotoamatsukami. Las miko que alcanzan este reconocimiento son denominadas nai shoten.

Tasogare no Shinsou, Sacerdotes del Crepúsculo: Estos sacerdotes no guardan ninguna relación con los Kami; son los encargados de ocuparse de todo lo relacionado con los espíritus de los muertos. Se les reconoce por sus ropajes negros y los símbolos que habitualmente llevan tatuados en la frente. Por lo general, son quienes dirigen los funerales y ayudan a los moribundos, aunque también se les atribuye el poder de alejar durante un tiempo a la muerte. La gente siente un especial respeto hacia ellos, a medio camino entre la admiración y el terror, por las fuerzas que supuestamente combaten y controlan. La organización de los Sacerdotes del Crepúsculo se encuentra completamente separada de la de los sacerdotes locales. Actúan de manera individual, sin relacionarse jamás con sus pares. Sólo se reúnen cuando el gran Sacerdote del Crepúsculo de la capital fallece, y el Emperador debe nombrar a su sucesor.

Bukkoshamori, guardianes de los muertos: Los guardianes de los muertos son los encargados de cuidar y conservar las Puertas del Infierno de cada localidad hasta la celebración del Festival de Ayakashi. Para algunos son sólo sepultureros oscuros y malolientes que viven rodeados de muertos, mientras que para otros son hombres que a diario se enfrentan con los espíritus y los mantienen a raya. Están subordinados a los Sacerdotes del Crepúsculo, aunque en los pueblos más pequeños la función del guardián de los muertos suele ser ejercida por los propios Tasogare. Existe un rumor acerca de guardianes que viajan de un lado a otro en busca de espíritus errantes, a los que envían de vuelta al más allá.

Kagami no Miko, Sacerdotisas del Espejo: Las Sacerdotisas del Espejo son jóvenes consagradas desde el momento en el que nacen a preservar el mundo de los espíritus y el descanso de las almas en el más allá. Casi todas son Saniwas, y su título viene atribuido por su capacidad de ver las almas de los difuntos y comunicarse con ellos. Por lo general, sólo hay una en cada Templo del Crepúsculo, aunque en los más grandes puede llegar a haber dos o tres. Su posición carece de verdadero poder dentro de la estructura religiosa, pero sus opiniones y consejos tienen un peso fundamental, pues son vistas como mujeres sagradas. Viven apartadas del mundo y no pueden tomar esposo, ni siquiera por orden del propio Emperador. Si alguna llegase a mantener relaciones íntimas con un hombre, ambos amantes deberán ser ejecutados. Sólo salen para llevar a cabo el Festival de Ayakashi u ocuparse de problemas relacionados con la Puerta del Infierno del templo al que pertenecen.

Ritos y festivales

Si por algo se caracteriza el culto a los Kami es por la enorme variedad de ritos que efectúan sus practicantes. Anualmente, un pueblo puede celebrar más de treinta festivales de carácter religioso, cada uno de los cuales tiene sus propias características y particularidades. Un pequeño número de celebraciones son comunes en todo Varja (especialmente aquellas relacionadas con las estaciones o los Kotoamatsukami), pero dado que cada comunidad adora a sus dioses locales, todos los pueblos y regiones poseen sus propias fiestas y tradiciones religiosas.

Cada celebración tiene detalles únicos, pero la mayoría implica siempre grandes reuniones públicas presididas por los sacerdotes locales. Pueden consistir en cualquier cosa, desde una mera interpretación musical hasta un sacrificio ritual. Si una comunidad carece de sacerdote, la gente elige por votación popular a alguno de sus miembros, al que denominan "Toya", para que se ocupe ese año de todas las celebraciones pertinentes y del mantenimiento de los templos (si los hay, claro). Pese a no estar retribuido, el nombramiento conlleva un gran prestigio.

Hace menos de cien años, el gobierno lannetense trató de crear ciertas normas comunes para todas las celebraciones, pero la iniciativa no tuvo una buena acogida entre muchos pueblos y los sacerdotes locales, atados a sus costumbres de siempre, simplemente los ignoraron.

El festival de Ayakashi y los cementerios

Sin duda, una de las costumbres más características de Varja es el festival de Ayakashi, también conocido como la Festividad de los Muertos. Ese día, celebrado en la primera semana de agosto, los Sacerdotes del Crepúsculo queman el cuerpo de los difuntos que hayan fallecido a lo largo del año. Con las cenizas, tras mezclarlas con arroz y algo de leche, se hace una pequeña bola que sus familiares depositan en el río más próximo para que sea arrastrada por la corriente. Ello simboliza el descanso del alma y su tranquila transición al más allá. En algunos lugares, especialmente en las ciudades más cercanas a la costa, la costumbre es usar pequeñas embarcaciones de cáñamo con una vela para que ilumine su camino.

Debido a esta tradición, los cementerios en Varja no contienen realmente restos enterrados, sino que tan sólo están compuestos de pequeñas lápidas en recuerdo a los difuntos. A lo largo del año y hasta el momento de la festividad, los cuerpos se reúnen en templos locales de las afueras, en un enorme orificio o pozo subterráneo denominado "la Puerta del Infierno". Las ciudades más grandes, donde el número de difuntos es muy elevado, suelen contar con multitud de ellas. Si la familia es importante y sus medios económicos lo permiten, los cuerpos se depositan en la Sala de los Muertos de su capilla o templo particular.

Se supone que las Puertas son lugares oscuros donde residen las almas que aguardan el descanso eterno, por lo que sólo los Guardianes de los Muertos o las Sacerdotisas del Espejo deben visitarlas fuera de los días de la festividad. La gente normal las respeta y teme, creyendo que se trata de verdaderas aberturas al mas allá. Lo cierto es que esta superstición encierra un enorme componente de veracidad, pues al ser tan frágil la membrana que separa el mundo real del Samsara, centenares de espectros de la Vigilia se acumulan en ellas, siendo a veces capaces de arrastrar a seres vivos hasta su oscuro reino. No son verdaderos espíritus, sino ecos de los muertos que sienten que, al no haber sido convenientemente enviados al más allá, no pueden descansar aún. Por esta causa, los espectros suelen obedecer siempre lo que las Sacerdotisas del Espejo deseen, pues esperan que ellas puedan conducirles a su deseado descanso en la noche de Ayakashi.

Yagarema y Tsukiyomi

Si bien casi todas las prácticas religiosas concernientes a los Kami se permiten, dos cultos son considerados como oscuros y blasfemos tanto por Lannet como por Shivat: los relacionados con Yagarema y Tsukiyomi.

Yagarema: El Kami conocido como Yagarema es el dios insidioso, el hermano de Amaterasu no Mikoto que en el pasado trató de convertir Varja en su dominio personal. Su adoración está severamente prohibida y castigada con la muerte, por lo que sus adeptos, llamados generalmente Yogoreta, tienen que reunirse en secreto como un culto minoritario. Los líderes de las sectas son los shinsou Yogoreta, sacerdotes dedicados a extender el poder y la influencia de su señor.

Tsukiyomi: Aunque resultan excepcionalmente infrecuentes (mucho más que en el caso de Yagarema), existen algunos seguidores de Tsukiyomi, la Diosa de la Luna Negra que rige el Naraku. Sus representantes terrenales más frecuentes son mujeres, las cuales reciben el nombre de kuroku miko o sacerdotisas negras. Habitualmente se dedican a seducir almas puras para entregárselas a su señora, o bien tratan de abrir brechas hasta el Infierno para expandir su poder e influencia. Se dice que son servidas siempre por multitud de demonios, y que muy a menudo poseen poderes equivalentes a los de las Sacerdotisas del Espejo.

Igual que ocurre en el caso de Yagarema, el culto a Tsukiyomi está terminantemente prohibido en todo Varja, por lo que sus seguidores son perseguidos sin descanso y ejecutados al instante.

Ilustrado por Wen Yu Li



Sho Ravengale,
elegido de Yagarema

Relación con otras religiones

Más que mostrar una actitud de intolerancia, los seguidores de los Kami simplemente ignoran al resto de religiones. Dada su particular manera de entender la religión, más similar a una costumbre que a verdaderas creencias, encuentran extrañas las estructuras eclesiásticas de otras tierras y risible la existencia de un solo dios. Por tanto, respetan todas las creencias de los extranjeros, siendo para ellos tradiciones propias de otros pueblos. El único credo con el que se encuentran abiertamente enemistados es el cristiano, pero sólo por orgullo, al percibirlo como una imposición humillante. En consecuencia, detestan a los habitantes de Varja que se han convertido a la Iglesia de occidente, puesto que sienten que son traidores a la tradición y a su pueblo.

AITYR

El credo Aityr comprende las creencias religiosas y espirituales de los pueblos de los Yermos Gélidos y los descendientes de la casta de Holst. Fue la religión oficial del antiguo reino de Haufmarsormen e, incluso después de la aparición del cristianismo, ha seguido siendo la fe más extendida de las naciones del norte. Se trata de un credo transmitido generalmente por tradición oral; reúne multitud de historias, cuentos y relatos que cada clan narra a sus descendientes.

Siendo una religión politeísta, por lo general la gente no venera a un solo dios, sino a un conjunto de deidades a las que llaman precisamente Aityr. A veces pueden dedicarle una especial atención a una deidad en concreto (especialmente a la patrona de su clan), aunque eso no impide que sigan a la vez las tradiciones y creencias de todas las demás. Un mismo sacerdote puede estar pidiendo un día la bendición de Tiwaz en una batalla y, días más tarde, llevar a cabo un ritual dedicado a Isa para pedir que el invierno acabe pronto.

Se dice que antiguamente los Aityr caminaron junto al hombre, dando nacimiento a las veintisiete tribus que acabarían formando la casta de Holst. Sin embargo, sus seguidores creen firmemente que apenas intervienen en el mundo y en sus acontecimientos. Opinan que a los dioses no les gustan las personas que se pasan el día pidiéndoles cosas o venerándolos, pues prefieren dejar los asuntos del hombre en manos de los propios mortales. Aun así, se les tilda de muy caprichosos, por lo que se inmiscuirán en aquellos momentos que consideren oportunos, ya sea para ayudar o condenarnos.

La religión Aityr está muy vinculada a los héroes. Para los que profesan esta fe, la gran mayoría de los grandes protagonistas de la historia que en el pasado efectuaron hazañas legendarias son descendientes de los dioses, o personas excepcionales como el propio Holst. Por tanto, aquellos que realizan grandes obras en vida son transportados a los cielos cuando mueren, para combatir junto a los dioses o servirles. Por el contrario, aquellos que no hagan cosas de relevancia acabarán en el mundo de los muertos de Helion, donde dormirán eternamente hasta que nadie los recuerde. No hay equivalente al infierno en el credo de los Aityr; para la cultura de los Yermos, es mucho peor ser olvidado.

Los Aityr manifiestan infinidad de simbologías diferentes, pues cada uno de sus dioses se representa con una runa en concreto, considerada su verdadero nombre.

Cosmogonía

La creación del mundo del credo Aityr es una de las más largas y detalladas de todas las religiones humanas. Todo comenzó en un abismo helado donde no crecía la hierba ni había mar. En esa sima infinita llamada Ginnungagap no existían la luz ni las tinieblas; en ella sólo había vacío eterno. Fue entonces cuando de esa nada brotaron cuatro seres, que tomaron la apariencia de descomunales gigantes sin nombre. Dos adoptaron forma de mujer y los otros dos de hombre. Los gigantes permanecieron solos en aquel vacío atemporal hasta que llegó lo que se conoce como El Día del Principio.

En ciertas versiones se dice que hubo una gran discusión entre ellos, desencadenando un conflicto que acabó con la muerte de uno de los gigantes que había adoptado forma de mujer. Otros aseguran que la gigante tuvo un sueño y se sacrificó a sí misma para dar comienzo a la propia existencia. Por un motivo u otro, en el momento de expirar de sus lágrimas nacieron los océanos. De su carne surgiría el mundo, sobre el cual todo reposa. Sus cabellos salvajes formaron los fuertes vientos y, de su sangre derramada, el feroz fuego. Atendiendo al deseo de su compañera, cada uno de los gigantes tomó una parte de la esencia que había liberado con su muerte y dieron forma a los tres primeros Aityr: Dagaz, el Espacio Infinito, Jera, Señora del Tiempo, y Ogthala, la Madre Tierra. Cansados tras su obra, los gigantes se fueron a dormir a las profundidades del Ginnungagap y dejaron la Creación en manos de sus hijos recién nacidos.

Los tres dioses primigenios empezaron a tener descendencia entre ellos, dando nacimiento a un gran número de deidades. Una de ellas, Mannaz, hija de Dagaz y Ogthala, se convertiría en la señora de la Creación al mezclar su sangre con dos árboles, dando nacimiento al primer hombre y la primera mujer mortal. Sin embargo, Jera se sentía celosa del amor que Dagaz profesaba hacia Ogthala, por lo que convenció a sus hijos de que vilipendiaran a su hermana. Así se produjo la primera separación de los dioses, formando la casa de Njordt y la de Valhein. Llena de ira por su fracaso, Jera se dirigió a las profundidades del Ginnungagap, donde robó una gota de sangre a uno de los gigantes dormidos y la usó para impregnarse a sí misma con su esencia. De aquella unión nacerían las tres grandes bestias, Fenrisulf, Skule y Helion. Al ver las criaturas que había dado a luz, Jera se dio cuenta de su terrible error y regresó con los suyos a advertirles del peligro que se avecinaba.

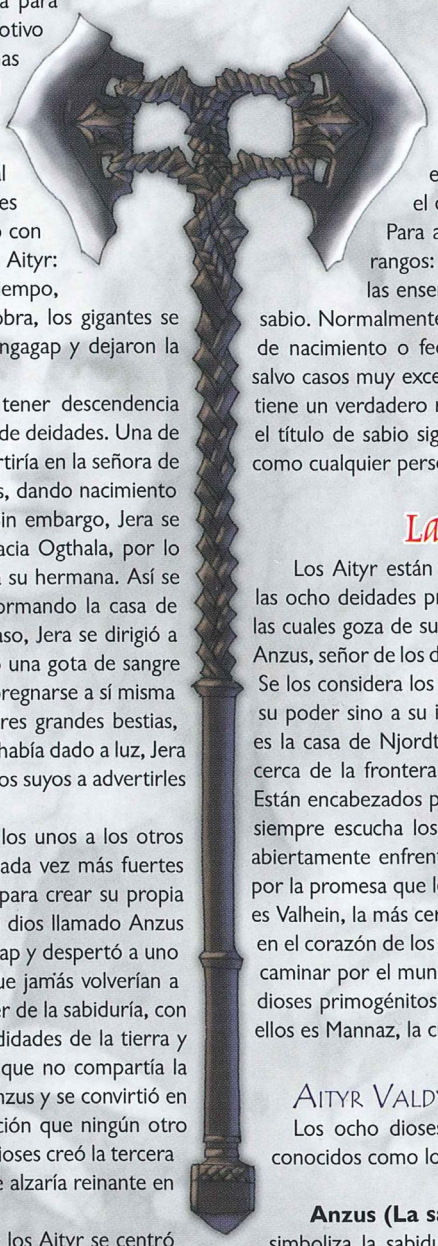
Sin saber qué hacer, los Aityr se culparon los unos a los otros de lo sucedido, mientras las bestias se hacían cada vez más fuertes usando al hombre y a los animales del mundo para crear su propia progenie. En mitad del creciente caos, un joven dios llamado Anzus se introdujo en las profundidades del Ginnungagap y despertó a uno de los gigantes. A cambio de su promesa de que jamás volverían a ser molestados, el gigante le dio a Anzus el poder de la sabiduría, con el que arrojó a las grandes bestias a las profundidades de la tierra y se proclamó señor de los dioses. Sólo Helion, que no compartía la misma ira que sus hermanos, evitó la furia de Anzus y se convirtió en la señora del mundo de los muertos, una posición que ningún otro dios quería ejercer. De ese modo, el rey de los dioses creó la tercera y mayor de las casas divinas, la de Valdyr, que se alzaría reinante en los cielos.

Una vez unificados y en paz, la atención de los Aityr se centró en la creación de Mannaz, pues el hombre se había convertido en una criatura que sorprendía incluso a los dioses. Fue entonces cuando intervendrían con frecuencia en la historia, ya fuese para bien o para mal de la humanidad.

Las guerras divinas y los elegidos

Tras la derrota de las bestias, los Aityr protagonizarían dos grandes guerras más. La primera fue contra los gigantes de hielo que habitaban en las islas del norte de los Yermos Gélidos, pues estos trataron de arrebatar a los dioses su lugar en el cielo. A pesar del enorme poder de los Aityr, no tardaron pronto en verse superados en número por sus adversarios, por lo que reclamaron la ayuda del hombre. Para ello, Anzus encargó a Verdal, una de las tres Parcas, que recogiera las almas de todos los humanos que fueran merecedores de combatir junto a los dioses. Esta es la causa por la que se cree que los grandes héroes son llevados a los cielos, donde se preparan para acompañar a los dioses en futuras batallas. Así, gracias a la ayuda de sus nuevos guerreros, los Aityr consiguieron doblegar a sus enemigos y los encerraron en enormes cristales hasta el final de los tiempos.

El segundo conflicto fue contra el Rey de la No Vida Hringham y su ejército de muertos, que trataron de alcanzar los cielos y sumir el mundo en los hielos eternos. Tras una desgarradora batalla, los Aityr salieron vencedores, pues finalmente Thuriz y su esposa Kenaz derrotaron a Hringham, arrojándolo a las profundidades de la tierra.



Estructura de la Iglesia

La Iglesia Aityr no presenta una ninguna estructura jerárquica. Cada pueblo o ciudad tiene por lo general cierto número de sacerdotes que ejercen la función de transmisores de La Sabiduría, el conjunto de tradiciones heredadas de los dioses. Para aquellos que ejercen el sacerdocio, sólo hay dos rangos: el de aprendiz, periodo durante el cual se siguen las enseñanzas de un tutor, y una vez consagrado, el de sabio. Normalmente, la elección de los sacerdotes se debe a marcas de nacimiento o fechas concretas, tratándose siempre de varones salvo casos muy excepcionales. No obstante, el trabajo de clérigo no tiene un verdadero reconocimiento, e incluso aquellos que ostenten el título de sabio siguen viéndose obligados a ejercer otras labores, como cualquier persona: desde guerreros a meros campesinos.

Las casas de los Aityr

Los Aityr están divididos en tres grandes casas. Los Valdyr son las ocho deidades principales que residen en los cielos, cada una de las cuales goza de su propia sala en el firmamento. Son dirigidos por Anzus, señor de los dioses, quien impone la paz entre todos los demás. Se los considera los más grandes entre los dioses, debido no tanto a su poder sino a su importancia en el orden del mundo. La segunda es la casa de Njordt, cuyos miembros moran en los hielos eternos, cerca de la frontera del Ginnungagap con el reino de los muertos. Están encabezados por Hagalaz, señora de la oscuridad, aunque esta siempre escucha los consejos de su madre, Jera. Los Njordt están abiertamente enfrentados con los Valhein, pero permanecen en paz por la promesa que le hicieron a Anzus milenios atrás. La tercera casa es Valhein, la más cercana al hombre, hogar de los dioses que residen en el corazón de los sueños, de quienes se dice que bajan a menudo a caminar por el mundo. Sus señores son Ogthala y Dagaz, dos de los dioses primogénitos y padres de Anzus, aunque la más venerada de ellos es Mannaz, la creadora del hombre.

Aityr Valdyr, la casa de los cielos

Los ocho dioses que se encuentran dentro de la casa Valdyr, conocidos como los reyes de los cielos, son:

Anzus (La sabiduría): Anzus es el señor de los dioses, que simboliza la sabiduría y el poder de mando sobre los demás. Es el gobernante supremo de los Aityr, al que todos los dioses siguen y respetan. Se le representa como un anciano sin ojos, con una paloma y un cuervo posados en cada uno de sus hombros.

Thuriz (La guerra): Para un pueblo como el que habita los Yermos Gélidos, es comprensible que Thuriz sea una de sus deidades más importantes. Thuriz es el hijo primogénito de Anzus, y también el más fuerte de todos los dioses. Simboliza la guerra y la batalla, y es el señor de los guerreros y los héroes. Se le representa como un hombre enorme, ataviado con una armadura de escamas y portando siempre un hacha y un escudo.

Ilustrado por Wen Yu Li

Fehu (La prosperidad y la fortuna): La esposa de Anzus es una diosa de la que hay muy pocas historias. Representa la prosperidad y la fortuna, por lo que la gente usa su nombre cuando anhela una buena cosecha o que un negocio le salga bien. Su aspecto más representativo es el de una mujer engalanada con faustos ropajes y el cabello dorado como el oro.

Uruz (La naturaleza salvaje y las fieras): Hijo de Jera y Dagaz, Uruz representa la naturaleza en su estado más salvaje. Es el cazador supremo, señor de las fieras de la tierra. Muchos lo consideran el compañero de Thuriz y se dice que habitualmente salen juntos a combatir o a cazar. Se le representa como un hombre joven de largos cabellos y barba, vestido con pieles de animales y armado de un arco. Es otra de las deidades más importantes de los Aitry, y su nombre se usa muy a menudo en las partidas de caza o cuando se cruza un bosque.

Kenaz (La luz): La hermana gemela de Hagalaz es una diosa risueña que encarna la luz pura. Es enemiga de los espíritus tenebrosos, y a menudo sale a combatir junto a su esposo Thuriz, portando una refulgente armadura hecha de rayos de sol. Su pelo y su piel son blancos como la nieve, y se dice que es capaz de dejar prendado a cualquier mortal que la mire sin su yelmo. Por su unión a la luz, son muchos los ocultistas que la tienen por un aspecto de C´iel o de Khitna Misariel Beryl.

Raido (Las aventuras y los viajes): Raido es el más joven de todos los dioses, e hijo predilecto de Anzus y Fehu. Se le considera un dios vivaracho y lleno de alegría, al que le encanta viajar y correr aventuras. Algunos ocultistas lo relacionan con Aerevah Nul Beryl (Uriel), siendo compañero de viajes de este o incluso un aspecto absorbido por dicha entidad. Su apariencia más común es la de un hermoso jovenzuelo de aspecto risueño, ataviado con ropas de colores.

Gebo (El equilibrio): Llamado habitualmente el dios de la balanza, Gebo es la fuerza que estabiliza todos los aspectos del mundo. Es el hermano mayor de Anzus, quien le siguió en su combate contra las tres grandes bestias. Su forma habitual es la de un anciano meditabundo, cuya barba es tan larga que casi arrastra por el suelo.

Wunjo (La felicidad): Wunjo es una hermosa diosa de radiante sonrisa, que representa la felicidad. Tiene el aspecto de una joven de cabello rojo y ojos grises, siendo valorada como la más hermosa de todos los Aityr. Las leyendas aseguran que su belleza es radiante, capaz de robar el corazón y el alma a cualquiera que la mire a los ojos. Muchos dioses la cortejan pidiendo su mano en matrimonio, pero ella tiene numerosos amantes y nunca se ha decidido por ninguno de ellos.

Aityr Njordt, la casa de los hielos eternos

Los ocho dioses que se encuentran dentro de la casa Valdyr, conocidos como los señores de las puertas del abismo, son:

Hagalaz (La oscuridad y la noche): La hermana de Kenaz es la señora de la oscuridad y de la noche. Se la cree una deidad fuerte y melancólica que gobierna la casa Njordt con poder absoluto, sin escuchar a nadie más que a su madre Jera. Su apariencia es idéntica a la de su hermana, aunque sus cabellos son negros y viste siempre con un manto de noche eterna. En ocasiones, algunos ocultistas han creído que se trata de un aspecto de Meseguis Nyx Shajad, mientras que otros la relacionan con el Arcano La Estrella invertida.

Nauthiz (La necesidad y las dificultades): También llamado El Castigo, Nauthiz es el dios que le arrebata a los hombres sus pertenencias. Actúa movido por una envidia sin par y un ansia de poseer todas las cosas. Las tribus le rinden tributo muy habitualmente, ofreciendo presentes para saciar su codicia y evitar que les arrebate sus cosechas.

Isa (Los hielos eternos): La silenciosa Isa es la hermana menor de Sowilo y la más joven de los dioses de la casa Njordt. Vive en la entrada del Ginnungagap, y tiene como misión que nadie entre en la sima helada para molestar a los gigantes. Suele representarse como una joven desnuda, con el pelo y la piel blanca.

Jera (El tiempo): Jera, señora del tiempo y madre de las bestias, es una de las diosas primigenias creadas por los gigantes del Ginnungagap. Su poder es descomunal, ya que controla el fluir del tiempo de los seres vivos, aunque gran parte de su fuerza fue sellada por Anzus como castigo por sus acciones.

Eihwaz (La naturaleza): Eihwaz es la señora de todas las cosas naturales, así como de los animales apacibles que pueblan el mundo. Siguió el ejemplo de Mannaz después de que esta creara al hombre, para dar nacimiento a las flores y a las criaturas herbívoras. Según algunos mitos, sólo pudo hacerlo con la ayuda de su amiga y hermana Berkana.

Pertho (Las fuerzas ocultas y la magia): Pertho es el enigmático dios de la magia y las fuerzas ocultas, quien milenios atrás le otorgó a los hombres el Don de la brujería. Es silencioso y meditabundo; por lo general, se dice que permanece apartado de las disputas de sus hermanos y hermanas. Por su naturaleza, hay quienes lo equiparan al Shajad Erebus.

Algiz (La protectora): Hija menor de Jera, siguió a su madre a los abismos únicamente para cuidar de ella y asegurarse de que no volviera a equivocarse. Es la encargada de proteger a los hombres de las bestias y otros peligros de la tierra (aunque no de las acciones de otros hombres). Casi todas las tribus le rinden tributo en época de graves dificultades.

Sowilo (El fuego): Hermana mayor de Isa, Sowilo es la señora del fuego, quien mantiene a raya los hielos del Ginnungagap. Se la representa como una mujer con cabellos ardientes y ojos brillantes como brasas encendidas.

Aityr Valhein, la casa de los sueños

Valhein, la primera y más antigua casa de los dioses Aityr, está compuesta por:

Tiwaz (La justicia y la victoria): Después de Thuriz, Tiwaz es la deidad más adorada por el pueblo de Holst. Es aquel que trae la victoria a los justos, y también el creador de la Ley de los hombres. A veces también es venerado como otro dios de la guerra, ya que se dice que sólo otorga su gracia a aquellos que luchan por merecerla. El ritual de las Diez Espadas tiene su origen en él. Pese a que en la casa Valhein se encuentran Ogthala y Dagaz, generalmente se cree que Tiwaz es el patriarca del grupo.

Berkana (El nacimiento y la fertilidad): La hermana de Mannaz fue la encargada de velar la obra de esta durante sus primeros días. Es la esposa de Tiwaz, y se le atribuye el rango de señora de los Valhein. Su nombre se menciona siempre que se siembra una cosecha, y cada vez que una mujer está a punto de dar a luz.

Ehwaz: (Los caballos): El caballo, una criatura muy especial e importante para el pueblo de Holst, tiene su propio creador según las leyendas Aityr. Ehwaz es el dios de los caballos, así como de los jinetes, y se le representa a veces como un cazador igual que Uruz.

Mannaz (La creadora): Según los mitos del pueblo de Holst, Mannaz es la más importante de todas las diosas, puesto que es la creadora del hombre. Esta nos hizo mezclando su sangre con dos árboles, y después nos moldeó para que fuéramos criaturas a imagen y semejanza de los dioses. Se la ve como una entidad misericordiosa y amable, que se preocupa por sus hijos y está continuamente tratando de ayudarnos.

Laguz: (El amor y los lagos): Esta diosa suele ser mencionada únicamente por poetas y amantes. El pueblo de Holst afirma que vigila a las parejas cuando estas pasean cerca del agua. Esa es la causa de que en los Yermos Gélidos exista la costumbre de declarar los votos nupciales en las orillas de los lagos.

Inguz (Las estaciones): Una diosa menor y de poca importancia, sólo suele ser mencionada al inicio de las estaciones, para que traiga buena suerte en los tiempos venideros. Una pequeña parte de habitantes de los Yermos cree que es un hombre.

Ogthala (El espíritu del mundo): Ogthala es la primera madre, uno de los tres dioses primigenios creados por los gigantes. Encarna el mismo mundo, y algunos opinan que es una representación de él. La mayoría de los dioses son hijos suyos y de su esposo Dagaz.

Dagaz (El infinito): Generalmente Dagaz, uno de los dioses primigenios, es contemplado como el más grande y poderoso de todos los Aityr. Su poder se extiende sobre la Creación, ya que encarna el mismo infinito. Se le representa como un anciano de larga barba, cuyo cuerpo está compuesto por una densa niebla oscura. Su nombre rara vez es mencionado, más por miedo que por falta de respeto.

Las Tres Diosas del Destino

El nacimiento o la llegada de la Parcas, como son habitualmente llamadas Verdal, Aishia y Cloht, no encuentra una explicación clara ni está vinculada a una única religión. Su aparición no guarda relación con los otros dioses, pese a que normalmente se les atribuye un lugar junto a estos en los cielos. Se las llama "las tres diosas que gobiernan el destino del hombre", aunque más comúnmente se piensa que tan sólo tienen poder para decidir cuánto iba a vivir cada criatura de la Creación.

La representación más clara y figurativa de las Parcas aparece en el mito Aityr, donde son las encargadas de recoger almas fuertes para convertirse en guerreros de los cielos y combatir junto a los dioses. Son siervas de los poderes divinos, pero al mismo tiempo poseen la capacidad de matarlos cuando llegue su momento. Muchas figuras parecidas a las tres Parcas aparecen en otras religiones, donde toman papeles más oscuros, como los de ángeles de la muerte o ejecutores divinos. En la mayoría de ocasiones, se concluye que no son más que versiones o adaptaciones de la leyenda Aityr original.

Verdal: Verdal (o Verdanni) es la Parca más conocida, pues según las creencias Aityr, es ella la que baja habitualmente a recoger las almas de los héroes. Gobierna el presente y se encarga de decidir el momento de la muerte de cada cosa que vive. Su apariencia es la de una hermosa joven de cabello blanco, ataviada con una armadura. Su arma es una gran guadaña, con la que puede sesgar cualquier forma de existencia. Los cristianos la llaman Ashriel, describiéndola como un ángel de la muerte que tiene alas de cuervo.

Aishia: La mayor de las tres hermanas, Aishia (también llamada Ull), controla el pasado y juzga el destino del hombre. Se la representa como a una mujer con cabellos negros y armadura gris que porta una espada en la mano derecha, y una balanza en la izquierda. Para la Iglesia cristiana se trata de la encarnación misma de la muerte, dándole el nombre de Sheol, la de las alas de hueso.

Cloht: Cloht representa el futuro e influye en el destino de lo que aún no ha pasado. Se la representa como a una niña de ojos dorados, llevando unas tijeras con las que puede cortar los hilos de la vida. Los cristianos la llaman Apollión, la ejecutora de los cielos, aquella que cuando extiende sus alas hace llorar a los ángeles.

Las Tres Bestias

Las Tres Bestias son los hijos de Jera, la diosa del tiempo, que fueron engendrados con la sangre de los gigantes. Son criaturas de pesadilla, que concibieron su monstruosa progenie y estuvieron a punto de devorar a los dioses.

Fenrisulf (La destrucción): El más joven de los hijos de Jera fue Fenrisulf, el lobo que podía engullir los cielos con sus fauces. Era una bestia de poder sin igual, cuyo único deseo era destruir todas y cada una de las cosas que existían en el mundo. Al ser inmortal, tras su derrota fue encadenado en las profundidades de la tierra, donde permaneció sellado durante milenios hasta que fue liberado por su madre. La Iglesia cristiana lo considera un aterrador demonio que fue destruido por Cristo a los pies del Pico del Mundo.

Skule (El devorador): Al contrario que su hermano menor, cuya única finalidad era la de destruir, Skule es una criatura cuya ansia de carne y sangre no tienen igual. Era el depredador definitivo, el padre de todas las bestias (término que no hay que confundir con las fieras de Uruz) que nacieron de su simiente y su sangre cuando se mezcló con los animales del mundo. También se le llama el corruptor, ya que poseía el poder de volver monstruosas las obras de los otros dioses. Se le representa como una gigantesca serpiente, o a veces bajo el aspecto de un dragón. Al igual que Fenrisulf, fue encadenado en las profundidades de la tierra, aunque como sus crímenes fueron mayores, nunca será liberado.

Helion (La muerte): Confundida en ocasiones con una de las Parcas, Helion es la única de los bestiales hijos de Jera que nació con forma humana. No participó en la guerra como sus hermanos, por lo que Anzus, reacio a aceptarla al lado de los dioses, la desterró al reino de los muertos, donde se convirtió en su señora. Manda sobre toda aquella criatura que, al morir, no haya sido merecedora de ir junto a los dioses.

Relación con otras religiones

Los seguidores de los Aityr creen en otras religiones y consideran que existen otros dioses aparte de los suyos; simplemente, tachan a esos pueblos de débiles y carentes de temperamento. Un pueblo que dependa excesivamente de la intervención divina es por naturaleza frágil, ya que, dado el carácter de los dioses, nunca sabes cuándo te van a abandonar.

Durante mucho tiempo ha existido una gran tensión con la Iglesia cristiana, al intentar imponer sus creencias sobre los antiguos ritos Aityr. No desprecian al Mesías, que probó sobradamente su fuerza en el pasado, pero sí a su Iglesia, calificándola de formalista y decadente.

ENNEATH

Las creencias Enneath forman la religión más antigua del hombre. En el pasado fue una de las doctrinas mayoritarias, pues sus raíces se remontan a siglos antes de la ascensión del imperio de Sólomon. El origen de la palabra Enneath se ha perdido con el paso de los años, pero su significado aún perdura: "Herederos del Destino". En la actualidad, se utiliza para referirse tanto a la propia religión como a todos aquellos que la profesan.

El núcleo de la religión Enneath es la adoración de Jihamath, una deidad todopoderosa y suprema. Según este credo, Jihamath es el propio destino, el escritor de la existencia. Todo lo que ha ocurrido o queda por ocurrir forma inherentemente parte de él. Los hombres somos sus siervos, dotados de vida en su infinita misericordia para cumplir aquello que se ha nos designado en el Libro del Destino, el insondable tomo en el que se refleja el sino de la Creación. Junto a él se alzan los Kalih, sus grandes ángeles, creados para mostrarnos cuál debe ser nuestro camino.

A pesar de que esta noción parece sugerir que el hombre tiene escaso control sobre sus actos, no hay nada más lejos de la verdad; la dualidad entre el libre albedrío y el sino prefijado es la base de la religión Enneath. Para ellos existe un único destino, absoluto e inamovible, pero hay dos posibles caminos para llevarlo a cabo: el de Inara, o senda correcta, y el de Qamar, el camino del equívoco. No importa cuáles sean las acciones que una persona siga en su vida, al final siempre llevará a cabo aquello que Jihamath escribió para él en el Libro del Destino. No obstante, serán sus decisiones y creencias las que le permitirán tomar el camino de Inara, obteniendo así la paz en los cielos junto a los Kalih; o el de Qamar, y verse sumido en la nada eterna para desaparecer. Es decir, si bien las personas no podemos evitar hacer aquello para lo que hemos nacido, Jihamath nos otorga la libertad de decidir cómo vamos a alcanzar nuestra finalidad. Por ello, incluso cuando una persona sufre un destino trágico o le acontecen muchas desgracias, no culpa a Jihamath por lo que ha designado para él. Por el contrario, se esfuerza en encontrar la senda luminosa y ser recompensado en el más allá.

Los Enneath no aceptan simbología alguna, pues opinan que es una idolatría contraria a los principios de Jihamath. Aun así, sus iglesias suelen tener un libro con la palabra Ka inscrita, cuyo significado es "Destino".

Cosmogonía

La creación del mundo para los Enneath es un tema controvertido, pues cada uno de los grandes Iluminados sostiene una versión ligeramente diferente de este mito. En lo único que están de acuerdo es en que tanto el cielo y la tierra como todas las criaturas vivas que pueblan el

mundo, fueron creadas por Jihamath, el primero y el último. Según la doctrina más generalizada, en el inicio de los tiempos Jihamath se hizo a sí mismo a partir de su propia voluntad, creando un inmenso árbol (según algunas interpretaciones, puede ser un huevo o una flor) que sería la raíz del mundo. Sin nada que le diera luz, el único Dios llamó a cuatro estrellas de las tinieblas eternas para que lo iluminaran, y gracias a su brillo, la monumental planta creció grande y fuerte.

No obstante, aquella energía no fue suficiente para que el árbol floreciera, y Jihamath le pidió a uno de los resplandecientes astros que mezclara su esencia con sus raíces. De ese modo, el tronco formó el mundo, sus hojas el estrellado cielo, y de cada una de sus ramas surgieron los Kalih, los grandes ángeles de la Creación, a quienes se les otorgaría el control de todas las cosas. Pero Jihamath sentía que su trabajo aún no estaba completo, por lo que exhaló su aliento sobre las cenizas que habían quedado de la extinta estrella, otorgándoles una parte de su espíritu. Y así nació el hombre, que el Creador juzgó como su mejor obra.

Ramas Religiosas

Aunque toda la Iglesia Enneath se encuentra unificada por una sola creencia, en la práctica existen dos importantes ramas religiosas tradicionalmente enfrentadas. Esta división separa a los Enneath en zafires, la vertiente más ortodoxa, y mulares, los seguidores más heterodoxos. La principal diferencia entre ambas doctrinas estriba en la consideración que se les da a los Kalih y a la interpretación de los textos de los Iluminados.

Los zafires no admiten más dios que Jihamath, afirmando que es la única entidad divina existente y que nada más que él debe ser venerado. Cualquier otra adoración o idolatría no es más que un insulto hacia el Creador y no debe ser tolerada. Los Kalih no son más que sus agentes, creados para conceder a los Iluminados la sabiduría divina y que estos puedan, a su vez, transmitirla al hombre. Por el contrario, los mulares creen que los Kalih son dioses concebidos al amparo de Jihamath, quienes representan distintos aspectos del destino y permiten al hombre escoger entre los caminos que la Creación ha dispuesto para ellos. Por tanto, los mulares no creen que todo lo manifestado por los Iluminados sea un principio inamovible, sino que sólo es necesario seguir a aquellos que sean afines al camino que cada uno elige.

Aunque es posible hallar adeptos de ambas ramas en todos los lugares donde los Enneath gozan de una fuerte presencia, los zafires se encuentran mucho más extendidos por Kushistán, mientras que los mulares son más frecuentes en Estigia y Salazar.

El antagonismo común que sienten ambas ramas por el cristianismo y la seria amenaza que este supone para sus creencias ha aliviado notablemente la tradicional tensión mantenida entre zafires y mulares. Si no fuera por esta causa, es posible que iniciaran un enfrentamiento religioso.

Kalih

Arcángeles para los zafires, dioses para los mulares, los Kalih son la máxima representación del destino. Se trata de entidades divinas que intervienen en el mundo y lo conforman según sus designios. Su número ha variado ligeramente a lo largo de la historia, pero generalmente se cree que son nueve. En Estigia y Salazar se les rinde adoración, contando cada uno de ellos con sus propios templos, en los que se ejecutan muy diversos rituales.

Amenhotep: Ampliamente reconocido como el más importante de los Kalih, Amenhotep es el dueño de los cielos infinitos. Se le venera como señor de los dioses, quien sostiene en sus manos el Libro del Destino de Jihamath e interpreta sus pasajes. Con la excepción del propio Creador, su poder es supremo, pues es aquel que ejecuta el juicio de los reyes y dicta la Verdadera Ley. Atendiendo a los mitos, los faraones de Estigia son descendientes suyos o una representación de su poder en la tierra.



Amenhotep

Ilustrado por Wen Yu Li

Shoteth: Originariamente dueño de los desiertos y de los parajes sin vida, tras las revelaciones de Shemsu, el cuarto Iluminado, se anunció que Shoteth era el dios del mal, creado por Jihamath para representar la oscuridad infinita que engulle a los hombres. Es una entidad envidiosa y tiránica, a la que se le atribuyen los asesinatos y las desgracias.

Ampune: Señor supremo de los muertos, Ampune es una entidad oscura y tenebrosa que se ocupa de las almas que han seguido el camino de Qamar. Se le atribuye el poder de la resurrección y tiene control sobre todos los seres que se encuentran dentro de las grandes necrópolis. Los mulares de Estigia y Salazar efectúan rituales en su nombre durante los entierros, para que este vele por que las almas lleguen a su destino.

Harekrates: Harekrates es el creador de la cultura, aquel que otorgó al hombre el conocimiento y la palabra escrita. Se le tiene como el mayor de los sabios y padre de la civilización de Estigia. También es uno de los tres jueces de los muertos, aquel que enumera todos los pasos que ha dado un alma en la consecución de su Inara.

Mada: Una de las pocas Kalih encarnadas con género femenino, Mada tiene una gran importancia por representar la armonía, la paz y la maternidad. Se la tiene por esposa de Amenhotep y es el símbolo del poder de la mujer. La deidad es ligeramente problemática, pues mientras que en Kushistán Mada es considerada servicial, en Estigia se la tiene como una potencia independiente de fuerte carácter.

Shanura: Shanura es una de las Kalih femeninas, cuyo papel es proteger el hogar y la alegría de vivir. También se la reverencia como deidad de la armonía y la felicidad, patrona de las fiestas y de las celebraciones.

Yareth: Este Kalih es símbolo de la fuerza y el poder. Es tomado a la vez como dios de la guerra y de la venganza, pues si se le consigue apaciguar, otorga a sus seguidores el dominio sobre sus enemigos y les favorece en el campo de batalla. Es Estigia es tradicional sacrificar animales feroces para conseguir sus favores.

Aniue: Hermana de Mada, esta Kalih no tiene una atribución fija, pero es una de los tres jueces de los muertos que se ocupa de enumerar todos los errores que las almas han cometido a lo largo de su vida. A veces se le ofrecen sacrificios u ofrendas para que un pecado sea perdonado.

Jerut: Después de Amenhotep, Jerut es el Kalih más importante, pues es el señor del tribunal que juzga las almas de los muertos. Tras escuchar a Aniue y Harekrates, Jerut toma la decisión de si enviar el alma junto a Jihamath o condenarla a la oscuridad de los reinos de Ampune.

Los Iluminados

Los Iluminados son una figura de especial relevancia en las creencias de los Enneath. Son profetas o santos a los que los Kalih han revelado pasajes o fragmentos del Libro del Destino y, en consecuencia, conocen una parte de los planes o designios del Creador. Su objetivo es revelar estas enseñanzas a los creyentes para guiarles por el camino de Inara y ayudarles a alcanzar la plenitud de su destino.

El primero y más importante de todos los Iluminados fue El Eyad, a quien el propio Jihamath otorgó una revelación en las montañas de Samutai para que condujera al hombre por el camino de la Verdadera Fe. A partir de sus enseñanzas se desarrollaría toda la Iglesia de los Enneath y sus costumbres. Desde entonces, el resto de Iluminados han seguido sus pasos, revelando nuevos fragmentos del libro y dictando nuevas leyes para los creyentes.

Los Iluminados son excepcionalmente infrecuentes en la historia, y sólo surge uno o dos por cada generación. En la actualidad sólo existe un Iluminado, Jaser Sal Kahlim, aunque es una figura discutida a la que muchos mulares no dan credibilidad.

Estructura de su Iglesia

La Iglesia Enneath ha estado actuando en las sombras durante los últimos siete siglos y su estructura es bastante simple, puesto que no ha tenido la oportunidad de desarrollar tantas sofisticaciones como la cristiana. Sin embargo, a causa de la tensión religiosa existente entre ambas vertientes, zafires y mulares presentan a su vez ligeras diferencias, por lo que puede hablarse en la práctica de dos Iglesias distintas.

A la cabeza de cada una de ellas se encuentran, respectivamente, el Gran Sultán y el Rey Faraón, títulos que son a la vez eclesiásticos y laicos, pues se cree que un dirigente Al Enneth debe ser un líder militar tanto como religioso. En consecuencia, el Gran Sultán es el cabecilla de la Iglesia Enneath en su vertiente zafir, mientras que el Rey Faraón de Estigia lo es de la mular.

Directamente subordinados al Gran Sultán se encuentran los otros sultanes de Kushistán, que son libres de interpretar y resolver todos los problemas que les encomienden los augures de sus respectivos territorios. El equivalente en Estigia viene dado por los grandes sacerdotes, pero en este caso son una figura puramente religiosa. Su número está limitado a ocho y cada uno tiene su propio templo, dependiendo directamente de un Kalih en concreto.

Finalmente, en el escalón más bajo se encuentran los augures (la única figura común en ambas ramas religiosas), los encargados de interpretar el destino y aconsejar a sus fieles el camino a seguir. Ofrecen discursos públicos y son enormemente admirados por el pueblo. Los augures no están realmente estructurados y pueden predicar donde quieran, aunque es poco habitual que haya dos en un mismo pueblo o barrio de ciudad. Entre ellos hay algunos que son llamados grandes augures, pero más que un título como tal, es una consideración que el resto otorga como reconocimiento a los más sabios.

Las reglas

Para que una persona pueda alcanzar el camino de Inara existe un conjunto de reglas que está obligado a seguir desde el mismo momento en el que nace. Estos dogmas o leyes supremas son reveladas por los Kalih a los Iluminados, y en la actualidad su número se acerca al centenar. Sin embargo, no todas ellas se reconocen con el mismo vigor, pues a veces algunas caen en ciertas contradicciones, creando así las diversas ramas religiosas. Pese a todo, existen tres reglas que se sitúan en la base de la propia religión, pues son aquellas que fueron originalmente reveladas a El Eyad por Jihamath.

1º Regla: La fe en Jihamath está por encima de todas las cosas.
2º Regla: No hay nada que no se pueda hacer en el nombre de la fe.
3º Regla: Tu fe siempre ha de ser superior a tu amor por lo material.

Relación con otras religiones

La relación de los Enneath con otras religiones es de completa intolerancia. Afirman que las entidades adoradas como dioses por el resto de culturas no son más que burdas mentiras o creaciones de falsos profetas. Aquellos que niegan a Jihamath siguen el camino de Qamar y están abocados a la desgracia. Aun así, uno de los principios de su religión es el de no imponer sus creencias a nadie; aquellos que las sigan deben hacerlo por su propia voluntad. En consecuencia, a pesar de que muchos practicantes desprecian a quienes no comparten sus credos, no atacan necesariamente a los devotos de otras religiones.

El mayor antagonismo religioso de los Enneath ha surgido en contra del cristianismo. Durante siglos, la Iglesia Vaticana se ha enfrentado de un modo abierto a los seguidores del destino, provocando entre ambas religiones un enfrentamiento radical que desembocó en un odio acérrimo. Los orígenes de dicho conflicto se remontan a la fundación de los Reinos Santos, pues la Iglesia trató de convertir a Jihamath en Dios, argumentando que ambos eran el mismo ser con nombres diferentes. Naturalmente, fueron muy pocos Enneath quienes aceptaron dicha justificación, por lo que ambas creencias no tardaron en contemplarse mutuamente como una aberración obscena.

Los Enneath y los Ebudan

Es imposible negar que exista cierta relación entre los Ebudan y los Enneath, pues la cultura de ambos pueblos se sostenía sobre unos principios comunes basados en el destino. Las semejanzas son innegables, puesto que los Ebudan seguían un concepto absoluto al que llamaban Ka, que casualmente es la misma palabra que emplean los Enneath para referirse al destino. Además, también parece existir

cierto paralelismo entre el Sue´ Aman y el camino de Inara, pues ambos conceptos representan un seguimiento correcto del destino concebido para cada ser de la existencia. En consecuencia, hay pocas dudas de que los seres angelicales que aparecen en muchos escritos de los primeros Iluminados son en realidad los Ebudan, antes de que fueran arrojados de los cielos. Para los Enneath, recibían el nombre de Wassemah y eran los hijos de los Kalih, creados a partir de las plumas que caían de sus alas.

OTRAS RELIGIONES MINORITARIAS

Además de las religiones mayoritarias, hay numerosos credos menores en Gaïa que son muy poco practicados. Algunas de ellos sólo existen en torno a pequeños dioses locales, mientras que otros muchos pertenecen a creencias estructuradas de dioses antiguos de origen no humano. A continuación, veremos un pequeño listado con algunas de las más importantes.

Hijos de Judas

Los Hijos de Judas son los seguidores de las doctrinas de Rah Sith y del Apóstol Iscariote. Más que una religión, es una filosofía ateísta que sostiene que no existen los dioses y que todas las creencias no son más que cadenas que nos atan, coartando nuestra evolución. Para ellos, el hombre es el único dios, sólo que aún no se ha percatado. Sus seguidores, que son bastante escasos, están en contra de todas las religiones y a menudo las atacan activamente. No tienen una Iglesia estructurada ni asociación mutua. Simplemente, son gente que desdeña las creencias divinas.

Shajads y Beryls

A lo largo de la historia, los Señores de la Luz y las Tinieblas han sido adorados de multitud de formas. A veces con sus propios nombres y en muchas ocasiones como entidades divinas diferentes, Shajads y Beryls han constituido el centro de idolatría en innumerables culturas y religiones, tanto humanas como de otras razas. La lista es casi interminable, ya que se sospecha que multitud de deidades incluidas dentro de diversas religiones son, en realidad, aspectos o facetas de ellos.

En la actualidad, los nombres de Beryls y Shajads son conocidos por la mayoría de ocultistas, hechiceros o eruditos de Gaïa. De hecho, el mundo está repleto de antiguos templos erigidos en su nombre, aunque la mayoría no son más que tristes ruinas que ni siquiera hacen sombra a su antiguo esplendor.

Algunas de las principales religiones que sitúan a los Señores de la Luz y las Tinieblas como núcleo, son las siguientes:

Luminus Lacrimae

Luminus Lacrimae es el nombre de la religión mayoritaria Sylvain que adora directamente a C´iel como Señora de la Luz. La consideran una entidad divina opuesta a Gaira, el Portador de las Tinieblas, y servida directamente por las Beryls, quienes, como la propia C´iel, son a su vez grandes diosas. Se diferencia de otras religiones que tienen como centro a las Beryls porque las adoran a todas como panteón divino, en lugar de tomarlas por separado.

Los Luminus Lacrimae tenían una compleja estructura religiosa, regida por Syl´ariath Elderein C´iel (título que se traduce aproximadamente como Niña Predilecta de la Luz) y las siete grandes Iglesias, cada una de ellas dedicada en exclusiva a una Beryl en concreto. El culto comprendía innumerables tradiciones, formalismos y costumbres con una complejidad tal que empequeñece a cualquier otra religión estructurada de la historia.

En la actualidad, sólo unos cuantos Sylvain que sobreviven ocultos a los ojos del hombre conservan su credo, aunque su Iglesia como tal hace mucho que ha dejado de existir.

Tenebrae Carmen

El culto a los Shajads siempre ha estado mucho menos estructurado como Iglesia conjunta que el de las Beryls, ya que los lazos de unión entre los Señores Oscuros fueron siempre menores y han estado normalmente enfrentados entre sí. Por ello, pese a que para los Duk´zarist eran deidades principales, cada una de las religiones que los adoraba era siempre independiente de las demás. Tenebrae Carmen (Canción de las tinieblas) es el término que se utilizaba para referirse al conjunto de religiones Duk´zarist que sitúa a los Shajads en su centro, aunque no tuvieran verdaderamente ninguna relación entre ellas.

Oposium

Esta extraña religión no se consagraba a Shajads ni Beryls, sino a los propios C´iel y Gaira (a quienes llamaban Ormuz y Ahrinan), como fuerzas supremas y opuestas de la Creación. Fue seguida principalmente por una facción espiritualista de los Devas, aunque nunca tuvo mayor aceptación entre otras razas.

Arium

No es mucho lo que se conoce de esta religión, salvo que era practicada por los Devas y se fundamentaba en las grandes fuerzas de la Creación. Hablaban de la existencia de una masa espiritual suprema llamada El Nexo, una especie de voluntad absoluta de la que nacían todas las cosas. Sus representaciones y aspectos eran los Aeones y creían que, dominando dichas fuerzas, ellos mismos se podrían convertir en dioses. Salvo algunos Devas supervivientes, no se conoce a nadie que siga practicando esta religión, aunque unos cuantos miembros de la Orden de Yehudah han adaptado los principios del Arium a sus propias creencias particulares.

La fe aramense

La fe aramense es un conjunto de creencias muy antiguas que existían en las tierras Al Enneath antes de las revelaciones de El Eyad. Es una de tantas religiones olvidadas, que no pudo competir con el credo Enneath y que poco a poco acabó desapareciendo. Hoy en día, sólo algunas tribus de Salazar siguen manteniendo sus credos, pero sus tradiciones son bastantes confusas.

Se cree que la religión aramense poseía un panteón de dioses bastante numeroso, destacando especialmente aquellos que tenían poder sobre la vida y la muerte. El mito cuenta que los dioses fueron enterrados por las arenas del tiempo a la espera de resurgir cuando el mundo se acabase, aunque seguían vigilando a los hombres a través de sus sueños. Los únicos nombres que han trascendido hasta nuestros días son Ulrioka Yama, señor de las arenas, o Devah, creadora de vida.

Los Ascendidos

El culto a los Ascendidos fue una religión de breve vida que, durante la Era del Caos, logró reunir un importante número de seguidores. Según sus premisas, los mortales podían conseguir suficiente poder para convertirse en dioses, y aquellos que lo lograban eran llamados "Ascendidos". En virtud de los escasos relatos históricos que se conservan, hubo al menos una veintena de Ascendidos. La gente elegía a uno de ellos como figura ideal y trataba de imitar su vida con detalle, esperando convertirse en criaturas divinas a su vez; a esa manera de vivir se la denominaba "El Camino de la Ascensión".

De todos los Elevados, la más conocida en la actualidad es Selene, Diosa de la Luna, al ser adorada por la secta de asesinas que lleva su nombre. Otro que obtuvo bastante reconocimiento fue Markushias (santificado ahora por la Iglesia cristiana), un ser que defendió Eien Phaion Seimon de los ejércitos del Emperador Amaterasu no Mikoto.

Capítulo 5
Organizaciones

Un solo hombre no puede cambiar el mundo.
Una idea, sí.

Abel

Gaïa está repleta de organizaciones y sociedades, tanto secretas como públicas. La mayoría de ellas tienen un peso fundamental en la historia, ya que su poder e influencia son los que permiten mantener el equilibro del mundo o quebrarlo de un modo definitivo. A continuación, vamos a ver algunas de las organizaciones más relevantes de la actualidad.

La Orden de Magus

La Orden de Magus es la sociedad secreta de hechiceros más importante de Gaïa, pues cuenta con varios miles de miembros repartidos por las ciudades más grandes e importantes de todo el mundo. La organización tiene como fin la preservación de los conocimientos sobrenaturales y el uso de la magia. Consideran que las artes místicas son una disciplina que no debe ser olvidada, ya que correctamente aplicada, supone una ayuda indispensable para la humanidad. Sin embargo, también tienen constancia de que es un poder excepcionalmente peligroso y de que ni la sociedad ni el mundo están actualmente preparados para su resurgir.

A pesar de su magnitud, la Orden sólo tiene algo más de dos siglos de antigüedad. Fue creada por una cofradía de hechiceros en Ilmora, presididos por el conocido (o infame, como dirían algunos) Ambrose Magus, un antiguo Azathoth de Yehudah que renunció a los principios de su antigua organización. Sus teorías no tardaron en interesar a algunos de los archimagos más importantes de su época y, en poco menos de dos décadas, la Orden de Magus ya había adquirido una enorme importancia, comenzando a extenderse por otros países.

En estos momentos, los principales intereses de la Orden son fomentar el estudio de las artes sobrenaturales y desarrollar nuevos conocimientos místicos. Sus integrantes siempre están investigando fórmulas originales o adentrándose aún más en las vías de la magia. A menudo, los miembros más inquietos inician largos viajes de estudio para observar las fuerzas ocultas del mundo y desarrollar su inventiva. A fin de cuentas, hay muchas maneras de incrementar los conocimientos mágicos. Otra de las funciones que Magus se ha autoimpuesto es la de controlar sutilmente la intervención de las potencias sobrenaturales en Gaïa. La organización vela porque criaturas monstruosas, espíritus macabros o brujos tenebrosos no cometan atrocidades ni se muestren abiertamente. De ese modo esperan que, aguardando el momento adecuado, puedan llegar a exponerse algún día sin temor ante el mundo.

Magus mantiene lazos con muchas organizaciones encubiertas. A menudo, trabaja con Sol Negro para obtener artefactos sobrenaturales (de hecho, los miembros de Magus son algunos de los principales clientes de Sol) y ha firmado alianzas con varios Arcontes de Samael. Incluso guarda cierta relación con Tol Rauko, ya que en más de una ocasión ambas han unido fuerzas para detener el resurgir de algún poder de la antigüedad (aunque por supuesto, de un modo encubierto). Por el contrario, sus mayores antagonistas son la Inquisición, pues persigue a cualquier brujo, y la Orden de Yehudah, por considerar a los miembros de Magus débiles e indignos de su poder.

Puesto que un gran número de componentes de la organización pertenecen a familias pudientes, la Orden tiene normalmente acceso a una gran cantidad de fondos y a las riquezas que necesite. De ese modo, puede permitirse el lujo de contratar a mercenarios para que apoyen o protejan a sus miembros en caso de considerarlo necesario.

Estudiantes y Academias

En muy raras ocasiones se invita a hechiceros experimentados a unirse a la organización. Por lo general, Magus busca a sus nuevos miembros entre estudiantes universitarios de grandes ciudades. Tras detectar su posesión del Don, los abordan durante sus primeros meses de carrera y tratan de averiguar si tienen una mentalidad lo suficientemente abierta como para ingresar en la Orden. La mayoría no tardan en quedar fascinados por el nuevo mundo que se abre ante ellos y no dudan en unírseles. Además de este método, si un miembro de la sociedad encuentra a lo largo de sus viajes a algún niño con el Don, trata normalmente de convencer a sus padres de que el pequeño tiene cualidades para ser un brillante estudiante, ofreciéndole una beca. Puesto que forzar a alguien a ingresar en la sociedad se opone a los principios de la Orden, si sus progenitores o el pequeño se niegan, el hechicero no tratará de obligarles.

La mayoría de miembros de la organización, así como sus aprendices, se reúnen en las Academias de Magus, lo más parecido a una verdadera escuela de magia que existe hoy en día sobre Gaïa. Se trata de grandes casas o mansiones privadas, ocultas tras una fachada de club universitario. De ese modo, no resulta demasiado raro que se reúnan a diario decenas y decenas de jóvenes o adultos para estudiar con tutores privados, cuando en realidad lo que hacen es profundizar en su adiestramiento sobrenatural. En otros casos, cuando no hay una universidad cercana, las Academias son aparentemente escuelas privadas, apartadas de cualquier población.

Además de lugares de estudio, las Academias de Magus son también enormes laboratorios de investigación sobrenatural. En sus sótanos, torres y cámaras estancas se llevan a cabo numerosos experimentos místicos, con el fin de hacer grandes descubrimientos.

Los estamentos de la magia

Magus presenta una compleja estructura jerárquica, basada en los logros personales de cada uno de sus miembros. Coeptum (o iniciados) es el título que reciben los aprendices que se encuentran aún en periodo de aprendizaje. La mayoría son jóvenes que no salen de las Academias, aunque ya son miembros de la organización de pleno derecho. Aquellos que superan los exámenes de graduación se convierten en Magus (o magos), y obtienen libertad de actuación para hacer lo que quieran. El siguiente escalafón es el de los Magíster (o maestros), un título que reciben sólo los hechiceros de mayor talento, a quienes se les encarga diversas funciones de organización, enseñanza o investigación. A menudo, cada Magíster tiene a su servicio un pequeño grupo de Magus, seleccionados por él mismo, que se ocupa de cumplir diversas misiones para la Orden, como buscar objetos, detener peligros sobrenaturales o proteger a la organización de otras amenazas. Finalmente, en el estamento más alto están los Magius Locci, los diez miembros más importantes de la Orden. Cada uno de ellos domina una de las vías de magia, y consecuentemente son los mayores expertos en un tipo concreto de hechicería. Estos eligen al Magus Rex (o señor supremo de la Orden), quien más que actuar como dirigente, se ocupa de organizarlo todo y presidir los consejos de los Magius Locci. En estos momentos, dicho título recae en manos de Alexei Magus, tataranieto de Ambrose Magus, el creador de la Orden.

LA ORDEN DE YEHUDAH



Hay quien asegura que la Orden de Yehudah es una de las organizaciones más antiguas del hombre. Se trata de una sociedad secreta de brujos e invocadores, que proclama la supremacía absoluta de las personas dotadas de poderes sobrenaturales. Su máxima aspiración es cambiar la jerarquía del mundo, para que los hechiceros sean sus señores absolutos.

La Orden es la heredera espiritual del antiguo imperio de Yehudah, del que no sólo ha tomado el nombre, sino también todos sus principios culturales. En un remoto pasado, tras la caída de Sólomon, dicho imperio reinó con poder absoluto sobre la mayor parte de la humanidad. Era una sociedad extremadamente clasista donde las personas nacidas con el Don gozaban de un estatus de alta nobleza, con potestad absoluta sobre las que carecían de él. Tales eran sus privilegios, que los "nules" (término con el que se referían a los no dotados) se veían reducidos a poco más que esclavos o animales. Tras siglos de predominio, Yehudah fue destruida con la llegada del Mesías, aunque este no sería su fin. Entre las sombras, incontables hechiceros formaron la Orden, una organización que tenía como propósito devolver el mundo a su "verdadero cauce".

Aunque muchos de estos brujos se unieron a Rah durante la Guerra de Dios, la primera aparición oficial de Yehudah aconteció poco después del final del conflicto. Un grupo de hechiceros e invocadores se levantaron en Togarini, asegurando ser los herederos del antiguo imperio y tratando de tomar el control del territorio. Pese a sus grandes poderes y al caos que envolvía al mundo, sus capacidades sobrenaturales quedaron enormemente mermadas por la influencia de la máquina, cayendo derrotados ante las fuerzas del primer Emperador. Oculta de nuevo, la Orden volvió a crecer en poder hasta convertirse en la organización que es hoy. Durante los últimos doscientos años han intervenido en el mundo de forma sutil, procurando incrementar su influencia hasta que estimen llegado el momento de mostrarse otra vez abiertamente.

En la actualidad, la Orden de Yehudah se ha convertido en una leyenda popular. Pocos piensan que siga existiendo, pero aún hay gente que la teme, asegurando que su desaparición no es más que un montaje muy bien orquestado. La Inquisición la conoce y ha perseguido a sus miembros muy activamente, destruyendo a un gran número de ellos. De vez en cuando, algún inocente es acusado de pertenecer a ella y comparte el mismo destino que cualquier otro brujo o hechicero en manos de la Iglesia.

Los objetivos de Yehudah

La principal meta de la Orden de Yehudah es crear un mundo donde aquellos dotados de poderes sobrenaturales sean los amos absolutos. Para conseguirlo, no reparan en esfuerzos ni permiten que nada les detenga. Sus miembros consideran a las personas dotadas de capacidades mágicas como seres elevados, a quienes corresponde legítimamente dominar el mundo. En consecuencia, tienden a ser extraordinariamente racistas; todo aquel desprovisto de alguna clase de habilidad mística, es mirado con absoluto desprecio.

Lo más normal es que la organización actúe mediante espíritus y criaturas sometidas a su poder. De ese modo, sus miembros se arriesgan mucho menos, aunque ello no evita que de vez en cuando hayan de intervenir en persona. En estos momentos, su principal objetivo es encontrar fuentes de poder e incrementar así las fuerzas de la Orden. Cualquier método es bueno, siempre y cuando conduzca a aquello que tanto desean. Ello supone la investigación de fuerzas místicas desconocidas, la búsqueda de antiguos artefactos de poder o de nodos de magia. En menor grado, también se inmiscuyen en asuntos políticos, apoyando a nobles menores hasta que se vean obligados a depender necesariamente de su ayuda.

La Orden de Yehudah posee numerosas bases de operaciones a lo largo y ancho de Gaïa. En ellas se realizan toda clase de experimentos mágicos y se encadena a multitud de entidades sobrenaturales para que sirvan a sus intereses.

Organización de la orden

La organización interna de Yehudah sigue un rígido sistema de clases que depende exclusivamente del poder de sus componentes. Cuanto mayores sean las capacidades personales de sus miembros, más elevada será su posición y su importancia en la Orden. En cierta manera, podría decirse que el poder es lo que define a Yehudah.

Hay cinco grados o estamentos, denominados "círculos de poder". El quinto es el más bajo y el primero el más importante. Cualquiera tiene la capacidad de ascender, retando a uno de sus superiores y derrotándolo en combate formal; aunque, incluso para eso, existen ciertas prerrogativas y normas. Si quien lanza el desafío pierde el enfrentamiento, está obligado a servir a su contrincante como agente, perdiendo la capacidad de volver a retarle. Cada miembro de la orden puede tener hasta un máximo de cinco subordinados directos, y estos a su vez otros cinco. Aquellos que no se encuentran al servicio de nadie reciben el título de Lughnasadh, respondiendo únicamente a los designios de los miembros del primer círculo.

Dentro de sus estamentos, las personas dotadas con el Don son vistas como la verdadera elite, aunque pueden ser igualmente bien considerados los invocadores no dotados excepcionalmente poderosos.

Azathoth

Azathoth es el nombre que recibe el misterioso cónclave que rige la Orden de Yehudah. Se trata de sus diez miembros más poderosos, quienes toman las decisiones más importantes y dirigen su rumbo hacia el nuevo mundo que quieren crear. Cada uno de ellos tiene su propia agenda personal y, por lo general, existe una gran competitividad entre ellos. Saben muy bien que no pueden quedarse atrás en ningún momento, o de otro modo podrían incluso acabar siendo destruidos por sus compañeros.

Los miembros de Azathoth viajan constantemente y nadie, ni siquiera los agentes del primer círculo, conocen su paradero en todo momento. Siempre se reúnen en diferentes emplazamientos sin previo aviso, resultando imposible determinar dónde estarán la próxima vez.

Al contrario de lo que sucede con el resto de miembros de la Orden, no es posible retar a un componente de Azathoth abiertamente. Sólo quienes pertenecen al primer círculo son capaces de desafiarlos, pero conocedores de sus poderes, son muy pocos los que se han atrevido a hacerlo.

EL CONSORCIO

Exceptuando los poderes en la sombra, probablemente no haya en todo Gaïa una organización más misteriosa y secretista que El Consorcio. Se trata de una enigmática sociedad que lleva más de seis siglos operando anónimamente en el mundo. Su existencia se ha mantenido en secreto para todos, incluidas las potencias más importantes e influyentes.

El objetivo de la organización es realmente inusual; tiene como única finalidad mantener el equilibrio económico de Gaïa ante la influencia de elementos sobrenaturales. En un remoto pasado, las monedas y los productos de intercambio estaban sellados mágicamente, impidiendo así que cualquier hechicero o psíquico pudiera producir grandes desequilibrios en el mercado. De hecho, los gobiernos de las potencias controlaban tales alteraciones, tratando de mantener cierta estabilidad económica. Pero tras la activación de la máquina de Rah y la creación del Sacro Santo Imperio, esas prácticas se perdieron junto al uso de las fuerzas sobrenaturales. Al fin y al cabo, al menos en apariencia, la magia no era más que un cuento de hadas.

El Consorcio existe precisamente para paliar esa carencia; sin la supervisión de los gobiernos, la influencia de lo sobrenatural podría quebrar con facilidad el mercado y toda la economía de Gaïa. Ellos se ocupan de subsanar ese mal, restableciendo a cualquier coste el orden natural en la economía.

Los orígenes de la organización son un misterio hasta para sus miembros. Nadie tiene muy claro cuándo o quién la creó, ni por qué comenzó a funcionar en el mundo. En realidad fue instaurada por Imperium hace siglos, como medida para mantener la armonía económica en el mundo. Comenzó siendo una pequeña división de ese poder en la sombra, pero dado que El Pacto les impedía actuar de un modo tan directo en los asuntos de Gaïa, no tardaron en desvincularse de ella, usando desde entonces a agentes externos para mantenerla. En más de un sentido, podría decirse que Imperium es el espíritu fundador de El Consorcio.

Aunque los lazos que El Consorcio sostiene actualmente con sus creadores son mínimos, algunos agentes de Imperium aún se encuentran en su cúpula directiva, sirviéndose de sus capacidades y acceso a tecnomagia de primer orden para apoyar a sus subordinados. Así, en cierto modo, la organización sigue estando patrocinada por los poderes en la sombra, lo que le otorga una increíble superioridad sobre la mayoría de fuerzas de Gaïa.

El Consorcio no mantiene relaciones con países u organizaciones; actúa a espaldas de todos ellos, velando por la no interferencia de las fuerzas sobrenaturales en la economía.

Las Reglas

El Consorcio no se interesa por cualquier clase de transacción o influencia de lo sobrenatural en el mercado. Para que realmente se inmiscuyan, sus objetivos deben de "fabricar" dinero o bien usar métodos a gran escala que puedan producir un enriquecimiento desmedido. Es decir, si alguien se gana la vida haciendo uso de sus habilidades sobrenaturales como mercenario, o un ilusionista engaña a un posadero para pasar la noche sin pagar en su hostal, no les importa en absoluto. Por el contrario, quienes modifican la materia para crear oro, o usan sus poderes para alterar notablemente un mercado, son sus presas directas. Otro factor importante que les impulsa a intervenir es la existencia de un verdadero ánimo de lucro. No les preocuparía lo más mínimo que un hechicero crease una mansión para sí, apartada de cualquier población; pero intervendrían de inmediato si fuera creándolas por doquier para venderlas posteriormente.

Sin importar el poder de sus objetivos, El Consorcio siempre busca el mejor método de actuación para cumplir sus fines. Incluso organizaciones como la Alianza Azur o Samael han sido víctimas suyas, pues les han impedido la fabricación de oro y gemas mediante métodos artificiales.

El caso de Sol Negro es excepcional; no les importa que comercien con productos sobrenaturales ya que, al fin y al cabo, sólo buscan y venden elementos que ya existen en el mundo.

Los hombres de las gabardinas

La organización trabaja normalmente en células pequeñas de cuatro a cinco individuos, que responden ante un coordinador regional a quien no conocen personalmente. Cada uno de ellos se especializa en diversas funciones, aunque siempre actúan de un modo meticulosamente coordinado. Los agentes de campo suelen vestir con gabardinas negras y habitúan a ir cubiertos, lo cual ha generado mitos en alguna ocasión sobre los "hombres de las gabardinas oscuras" que desaparecen entre las sombras.

La capacidad de estos agentes es incalculable. No dejan nunca huellas ni permiten que nadie perciba su presencia. En la práctica, por lo general, los afectados nunca son conscientes de que algo inusual les ha ocurrido, ni comprenden que su desgracia ha sido provocada por una fuerza externa. La metodología de los agentes consiste en eliminar algo de igual valía a la cantidad económica conseguida sobrenaturalmente por sus objetivos. Así, si alguien ha generado ciertas ganancias, roban, destruyen o simplemente hacen desaparecer algo suyo del mismo valor. En el raro caso de que sean descubiertos, borran la memoria de quienes les han visto y desaparecen sin dejar rastro. Si su objetivo actuase a una escala mayor o no cesase en sus prácticas, pueden incluso emplear métodos más drásticos, sellando o modificado sus capacidades sobrenaturales para impedir que siga utilizándolas con tal fin. Operan generalmente mientras su víctima está dormida, así que esta nunca llegará a darse cuenta de la razón por la que no tiene acceso a esa parte de sus poderes. Sin embargo, no temen usar la fuerza como último recurso, si fuera preciso.

En caso de resultar capturados, todos los agentes tienen un sistema tecnomágico instalado en su cerebelo, con la capacidad de borrar de inmediato sus recuerdos. De esa manera, aun siendo sometidos a una profunda exploración mental, sus captores no serían capaces de obtener ninguna clase de información.

Aunque raramente es necesario, si la situación lo requiere, la organización puede enviar a diversos grupos de operaciones especiales, llamados Los Arregladores. Sus habilidades son incluso mayores que las de los agentes, resultando siempre apropiadas para la misión que se les encomiende.

LOS CAMINANTES

Entre los centenares y centenares de grupos mercenarios existentes en Gaïa, ninguno es tan conocido o afamado como Los Caminantes. Se trata de un pequeño ejército de alquiler fundado por Zébulos, un antiguo Señor de la Guerra que renunció a su título por desavenencias con el último Emperador, meses después de ser entronizado. Antes de eso, era un Árbitro Imperial muy afamado (además de amigo y rival de Tadeus Van Horsman) al servicio directo de Elías Barbados, pero no estuvo de acuerdo con el hecho de que su señor subiera al trono y, seguido de muchos hombres de confianza, decidió abandonar el servicio al Imperio. Puesto que todos ellos habían dedicado su vida a la guerra y ninguna otra cosa daba sentido a sus vidas, crearon una división mercenaria aplicando todos sus conocimientos militares; así nacieron Los Caminantes. Dotados de una gran habilidad marcial y conocedores de las más avanzadas tácticas de batalla, en sólo unos meses se hicieron con une enorme prestigio al derrotar por encargo de Gabriel a un gran contingente de norteños, que pretendían aprovechar la ligera inestabilidad producida tras el cambio en el trono. Desde entonces han trabajado para decenas de principados o ciudades, puesto que al existir un número limitado de soldados en las guerras arbitradas, todos estaban interesados en contratarles.

La fama de Los Caminantes llegó a extenderse tanto, que muchos luchadores emprendían largos viajes con tal de unirse a ellos, aunque Zébulos y sus capitanes los rechazaban a casi todos. Únicamente admitían a quienes demostraban poseer una considerable habilidad marcial, por lo que sus filas no tardaron en caracterizarse por el enorme talento de sus guerreros. En la actualidad, el grupo se compone de unos quinientos hombres, pero sus capacidades sobrepasan de lejos su número.

Zébulos

Aunque es casi un anciano (en estos momento tendrá algo más de sesenta años), Zébulos sigue siendo uno de los generales y luchadores más competentes de Gaïa. Es un hombre pragmático, serio y extremadamente inteligente, quien para luchar siempre busca un motivo más allá del mero lucro personal. Cuando abandonó el Imperio se llevó consigo su armadura de Árbitro, un acto sin precedentes hasta ese momento, que Elías prefirió pasar por alto. Gracias a ella, su identidad sigue siendo un verdadero misterio, pues sólo muestra el rostro a los capitanes de Los Caminantes y a las personas de su mayor confianza. Se dice que, cuando muera, cederá su armadura y su nombre a alguien para que siga adelante como comandante de la unidad.

Ilustrado por Wen Yu Li

Estructura de Los Caminantes

Los Caminantes se estructuran en cinco divisiones de unos cien hombres cada una, de las cuales tres están especializadas en diferentes funciones: avanzadilla y exploración, caballería ligera y caballería pesada. A su vez, cada división se divide en pequeños grupos de cinco individuos llamados "lanzas de combate", que responden ante un primer oficial. Cada cinco primeros oficiales hay un teniente, y este a su vez está al mando del capitán de cada división.

Antes de cualquier operación, Zébulos y los cabecillas de las divisiones se reúnen para tomar las decisiones relativas a la batalla, en lo que llaman el consejo de guerra. Si bien la última decisión recae siempre en su supremo comandante, este atiende y respeta asiduamente las sugerencias de sus subordinados.

LA NUEVA COFRADÍA

Mucho antes de que se iniciase la Ruptura de los Cielos e incluso de convertirse en Sumo Arzobispo, Eljared reunió a su alrededor un grupo de individuos y entidades excepcionales al que llamó La Nueva Cofradía, un irónico nombre que rememoraba los antiguos agentes de Rah. Poseedores de facultades sin parangón, se convirtieron en una potencia imparable al servicio de los intereses de su señora, operando como una poderosa arma sin más finalidad que actuar en contra de todo aquello que se interpusiera en su camino. Al igual que la Cofradía original, el grupo está compuesto por ocho miembros, cada uno de los cuales es una potencia sin par. Posteriormente, las tres criaturas conocidas como Los Despertados también se unieron al grupo, pero su estancia fue muy breve.

Pese a que todos se unieron a la organización por una causa diferente, compartían una misma meta común del primero al último de ellos: cambiar el mundo. Estaban convencidos de que Gaïa iba a experimentar una transformación fundamental, y sólo estando junto a Eljared podrían lograr que ocurriese.

El final de la Ruptura de los Cielos dejó a la organización destrozada y contrahecha. Algunos de sus miembros murieron y otros quedaron desperdigados por Gaïa, sin saber muy bien lo que había pasado. Ahora, sin su señora para dirigirles, actúan con total descontrol, reuniéndose con el solo objetivo de seguir adelante con su sueño y cambiar el mundo a cualquier coste. El problema es que cada uno de ellos tiene una idea diferente de cómo hacerlo. Por tanto, cada cual va a iniciar proyectos distintos, siguiendo más o menos su propia concepción personal.

La Nueva Cofradía conoce la existencia de los poderes en la sombra y sus métodos de actuación más habituales. Por el momento se aseguran de no interferir con estos, cerciorándose de ocultar tanto como pueden sus planes, o comportándose de manera que no dé pie a Imperium a actuar en su contra sin transgredir el Pacto.

Éxodo Van Horsman

Hijo adoptivo del Señor de la Guerra Tadeus Van Horsman, desde niño Éxodo demostró un abrumador talento para la lucha y grandes dotes estratégicas. Con sólo quince años, todos pensaban que algún día heredaría merecidamente el puesto de su padre al frente de los ejércitos del Imperio. No obstante, tras la llegada de su hermanastro Donoban, un enigmático joven al que Tadeus también adoptó como miembro de su familia, el carácter de Éxodo empezó a ensombrecerse. Se sentía incomprensiblemente aterrado por aquellos ojos que le miraban con indiferencia y melancolía, haciéndole sentir que no era nada. Poco a poco empezó a obsesionarse con el terrible sentimiento de inferioridad que le atenazaba.

Cuando Eljared se convirtió en Arzobispo, esta no tardó en percibir las intensas emociones y el poder natural que emanaba de Éxodo, así que se interesó por él, haciendo que lo trasladasen a su guardia personal. Una vez a su servicio, observó cómo su cordura iba poco a poco desmoronándose y, a las puertas de la locura, le ofreció un poder sin igual con el que destruir a su hermanastro. Nadie sabe con seguridad qué hizo Eljared con él, pero fuese lo que fuese, le imbuyó de capacidades casi divinas y Éxodo se convirtió en el último miembro de La Nueva Cofradía, una imparable arma al servicio de la Sumo Arzobispo. Durante las horas de la Ruptura de los Cielos, Éxodo fue desencadenado, logrando así su ansiado enfrentamiento con Donoban. Incomprensiblemente, fue incapaz de derrotarlo. Quebrado espiritualmente, sobrevivió y fue recogido por Youko, quien le cuida desde entonces. Propenso a ataques de ira y extrañas paranoias, ahora no es más que una sombra de sí mismo, a pesar de conservar sus descomunales energías sobrenaturales.

Lilith

Lilith es una poderosa entidad que nació a partir de la unión física y espiritual de una joven y uno de los grandes príncipes-demonio. Su parte humana proviene de una convocadora obsesionada con el poder desde niña. Dotada de una formidable capacidad para manejar las corrientes de almas, su camino se cruzó con el de Eljared cuando apenas tenía dieciocho años.

Asistida por los poderes de su maestra, logró traer al mundo un ente diabólico de la antigüedad, obligándole a fundirse con ella en un obsceno ritual. Tras aquel acto surgió una nueva entidad, mitad humana y mitad demonio, que recibiría el nombre de Lilith, junto una invitación formal para formar parte de La Nueva Cofradía.

Tras servir a su señora con terrorífica efectividad durante años, Lilith escapó como pudo de la Ruptura de los Cielos. Sin Eljared para liderarla, se separó del grupo, empezando a actuar por su cuenta sin una finalidad concreta. Aun así, sus antiguos compañeros recurren a ella de vez en cuando y, dado que no tiene nada mejor que hacer, a menudo se entretiene ayudándolos.

Puede alterar su aspecto a voluntad, pero su apariencia habitual es la de una joven de tez blanca, llena de tatuajes. Puede que por influencia de su parte demoníaca, Lilith siente un deseo instintivo de cometer atrocidades, y a menudo su comportamiento ha sido tan cruel que ha sido amonestada por sus compañeros. Es muy individualista, pero se lleva bien con Dorian, a quien considera lo más cercano a un amigo que "algo" como ella puede tener.

Lilith se especializa en atar y controlar demonios, ya sea mediante su control del flujo de almas o su mero poder sobrenatural. Tiene a decenas de ellos ligados a su cuerpo, lo que le permite tomar formas monstruosas, algunas de ellas verdaderamente colosales.

Dorian Dee

Autoproclamado hijo adoptivo de Eljared, Dorian Dee es uno de tantos experimentos realizados por ella para fabricar un arma viviente. Se trata de un humano artificial creado con principios nigrománticos, una versión refinada del proceso que usara antaño para crear a Los Despertados.

Durante años estuvo a servicio de su "madre", hasta que en la Ruptura de los Cielos se cruzó con Lazarus y quedó prácticamente destruido. Logró sobrevivir gracias a la oportuna ayuda de su compañera Lilith, aunque desde entonces requiere grandes cantidades de sangre humana para conservar su poder. En estos momentos, es uno de los principales promotores de que La Nueva Cofradía siga en activo ya que, por encima de todo, desea proseguir el sueño de su madre. Irónicamente, no tiene la menor idea de cuál es.

Frío y cruel, la única persona capaz de despertar emociones en él era la propia Eljared, hacia la que profesaba una depravada y absoluta devoción. Todo cuanto hacía era únicamente para complacerla y satisfacer las expectativas de su "madre". Se niega a creer que haya muerto, y no dudará en acabar al instante con cualquiera que afirme que falleció.

Físicamente es un hombre atractivo, de piel blanca y larga melena, negra como el hollín. Hace gala de unos modales muy refinados, propios de un noble de la más alta sociedad. No siente respeto alguno por la vida, viendo a quienes carecen de verdadero poder como poco más que un montón de carne que se mueve y habla. Quizás esa es la razón por la cual se lleva tan bien con Lilith.

Aunque no es propiamente un no muerto, tampoco puede decirse que esté vivo. Posee un tremendo poder sobre cadáveres y espíritus, autodenominándose "el último nigromante". Combate usando una guadaña hecha de vacío, con la que puede sesgar incluso las almas de los dioses.

Físicamente, es un joven agraciado que ronda los veinte, con el pelo oscuro pero encanecido. Está obsesionado por un corte en su mejilla que le hizo su hermanastro durante un entrenamiento, y tiene la dolorosa manía de arañárselo continuamente, haciendo que nunca cicatrice ni deje de sangrar. Posee la capacidad de crear armas de luz oscura a voluntad y, cuando libera todos sus poderes, dos enormes alas espectrales se manifiestan en su espalda mientras los espíritus de los muertos empiezan a reunirse a su alrededor. Por lo general, se le considera uno de los miembros más poderosos de La Nueva Cofradía.

Zhoul Orgus

Zhoul Pyle era un poderoso hechicero que nació predestinado a encarnar a Orgus Zangros, el wrym oscuro de Noah. Tras obtener el Ojo de Gaira y controlar los poderes de Orgus, logró contener temporalmente su trasformación en dragón, hecho que llamó la atención de Eljared. Cuando, interesada, decidió visitarle, este se enfrentó a ella. Por primera vez, el brujo conoció el significado del terror. Viéndolo roto a sus pies, una divertida Eljared le aseguró que ya estaba muerto; nada podría cambiar ya eso. Sin embargo, si quería, podría prolongar a su servicio la agonía de su vida. De ese modo, Zhoul se convirtió en un miembro de La Nueva Cofradía y llevó a cabo la voluntad de su señora con intachable habilidad, pues sabía que en el momento en que fallase, Eljared lo borraría de la existencia.

Todo parece indicar que Orgus fue destruido durante la Ruptura de los Cielos a manos de un grupo desconocido de personas, aunque a diferencia de Anne y Voyager, no ha podido confirmarse completamente su muerte.

Millenium

De los miembros de La Nueva Cofradía, la mujer llamada Millenium es la más inescrutable. Nadie sabe exactamente por qué se unió a Eljared, ni tampoco qué esperaba a su servicio. Dice tomar su nombre en honor a la antigua servidora de Rah, pese a quienes aseguran que en realidad son la misma persona; si eso es cierto o no, únicamente ella lo sabe.

Asume muchas identidades y apariencias, aunque la más conocida es la de una prestigiosa diseñadora de ropa en Arkángel, llamada Miriel Gia. No obstante, ante sus compañeros suele presentarse disfrazada de arlequín. Tiene una personalidad bastante agradable, pero tiende a ser manipuladora y extremadamente maliciosa, aun sin aparentar ser una mala persona.

Sus poderes, como ella misma, son un verdadero misterio; hasta la fecha nunca ha dado muestras de poseer la más mínima habilidad sobrenatural, salvo la de aparecer en los lugares más inverosímiles. Sin embargo, es muy improbable que Eljared la admitiese como miembro de La Nueva Cofradía sin ninguna otra capacidad especial.

Se desconoce su ubicación actual, pero parece poco verosímil que haya muerto. Fue vista por última vez estando reunida con Eljared, horas antes de que comenzase la Ruptura de los Cielos.

Youko Kyubi

Youko es una poderosa kitsune de nueve colas. Su naturaleza es considerablemente menos oscura que la de la mayoría de sus compañeros. La única razón por la que se unió a La Nueva Cofradía fue porque sentía que el mundo debía cambiar para mejor, y quería hacer algo para conseguirlo. Conoció a Eljared en la antigüedad y sus caminos se cruzaron en repetidas ocasiones, durante las cuales despertó en su interior una verdadera admiración hacia ella. Cuanto se formó la organización, recibió una invitación oficial para unírseles y no tardó en aceptar. Actuó como una agente muy competente, pero su manera de ser la llevó a enfrentarse continuamente con Lilith y Dorian. Youko no participó en los acontecimientos de la Ruptura de los Cielos, pero llegó a tiempo de recoger a Éxodo y salvarle de una muerte segura. En estos momentos permanece en la organización (o lo que queda de ella), pero trata de hacer que las cosas cambien a mejor. Habitúa a ir acompañada de Éxodo, quien la sigue sin nada mejor que hacer.

Poseía increíbles poderes debido a su esencia mística, pero estos fueron reforzados enormemente por Eljared mediante diversos experimentos tecnomágicos. No sólo dispone de asombrosas capacidades físicas, una enorme velocidad y una fuerza titánica, sino que controla el fuego a voluntad. Si lo desea, es capaz de consumir todo lo que haya a cientos de metros a la redonda. Su fuego es tan intenso y está tan cargado de fuerza espiritual, que incluso afecta a las entidades sobrenaturales.

Aunque la verdadera forma de Youko es un inmenso zorro del tamaño de una montaña, normalmente toma siempre la apariencia de una jovencita pelirroja. A veces, cuando se enfada o sorprende mucho, no puede evitar que aparezcan sus orejas o sus colas.

Anne Fátima y Voyager, los agentes caídos

Fátima y Voyager fueron dos de las bajas confirmadas durante la Ruptura de los Cielos. Fátima era una joven sobre quien recaía el liderato de La Nueva Cofradía. Aparentemente era la hija de Eljared, aunque se ignora si fue adoptada de niña. Sus poderes, inmensos, no tenían explicación alguna; se sabe que pudo acabar con algunos agentes de Jürgand durante la Ruptura de los Cielos, antes de encontrar su fin a manos de Lazarus. El cómo o el porqué, sigue siendo un misterio. Voyager, por el contrario, era el Dominus del escuadrón de Jürgand que cayó bajo la influencia de Eljared. A diferencia de los demás agentes, fue completamente consciente desde el principio de que su señor había sido sustituido, pero la Sumo Arzobispo logró atraerlo a su lado. A pesar de sus grandes capacidades, fue destruido por el Patriarca Vandercraün durante el enfrentamiento de escuadrones.

OTRAS ORGANIZACIONES

Además de las descritas hasta ahora, Gaïa es hogar de muchas otras organizaciones y sociedades. Algunas, como Réquiem o la Compañía Akaryu, aparecen descritas a lo largo del tercer capítulo, mientras que a muchas otras sólo se hace una breve referencia.

La Mano del Emperador

Es el nombre que recibe el servicio de inteligencia del Sacro Santo Imperio. Muchos de sus miembros son caballeros de las Órdenes del Cuarto y Quinto Cielo, aunque entre sus filas también se encuentran toda clase de agentes, desde posaderos a cortesanas. La influencia de la organización se extiende por todo Gaïa, desde la misma corte de Abel a los más lejanos confines de Varja. La finalidad de La Mano es la de mantener informado al Emperador de cualquier detalle importante, así como eliminar de manera encubierta cualquier posible peligro para el trono. Sus miembros usan un sistema de comunicación sobrenatural, llamado Vértice de Palabras, con el que pueden transmitir información a gran velocidad de un lugar a otro del mundo.

Hermandad de Seth

Es un grupo de operaciones especiales que trabaja para el Rey-Faraón de Estigia. Está compuesto por multitud de artistas marciales especializados en el dominio de todos los secretos del Ki. Su organización tiene una regia estructura de maestros y aprendices que depende del talento combativo de cada miembro. Hasta hace poco se han mantenido en secreto para evitar problemas con el Imperio pero, recientemente, algunos de los componentes de la Hermandad se han dado públicamente a conocer.

La Orden del Cielo

El ejército privado de la Emperatriz, la Orden del Cielo, es una organización compuesta por los mejores agentes al servicio de la Corona imperial. Está dividida en siete grados diferentes, a cada uno de los cuales se encomienda una atribución diferente: desde proteger a Elisabetta, hasta viajar por los distintos principados resolviendo entuertos. Para más información sobre la Orden del Cielo, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.

El clan Barakah

También llamado la Hermandad de la Sangre, el clan Barakah es una orden de asesinos sobrenaturales que actúa por todo Gaïa. No hay dos miembros iguales, ni dos que actúen de la misma manera; la única relación que guardan entre ellos es su afición por matar. Son aterradoramente efectivos, ya que no tienen más objetivos que acabar con sus presas. Cuando el clan acepta un encargo, envía asesino tras asesino para cumplir el trabajo hasta la llegada del próximo solsticio de verano. Si no han conseguido acabar con su blanco para entonces, el contrato queda cancelado. A menudo compiten con las agentes de Selene, existiendo entre ambas sociedades una gran enemistad.

Tol Rauko

La orden de templarios de Tol Rauko es una de las organizaciones más poderosas de Gaïa. Se trata de una antigua sociedad, fundada por el primer Emperador para conservar y proteger las fuerzas sobrenaturales del mundo. Sus agentes se dedican a viajar de un lado a otro buscando objetos místicos o criaturas sobrenaturales para llevarlos hasta la Isla de Tol Rauko, su fortaleza principal, ubicada en el Mar Interior. Otra de sus funciones esenciales consiste en vigilar y sellar los vestigios de civilizaciones no humanas, impidiendo que nadie pueda desencadenar terribles peligros del pasado. Para más información sobre Tol Rauko, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.

Wissenschaft

Una sociedad secreta al servicio del enigmático príncipe Lucanor Giovanni, fundada con el fin de desarrollar toda clase de investigaciones, tanto científicas como sobrenaturales, y darles una aplicación práctica. Wissenschaft dispone de los mayores adelantos tecnomágicos del mundo entero puestos al servicio de sus agentes, permitiendo a la organización beneficiarse del mejor sistema de espionaje de Gaïa. Para más información sobre Wissenschaft, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.

Belasarius

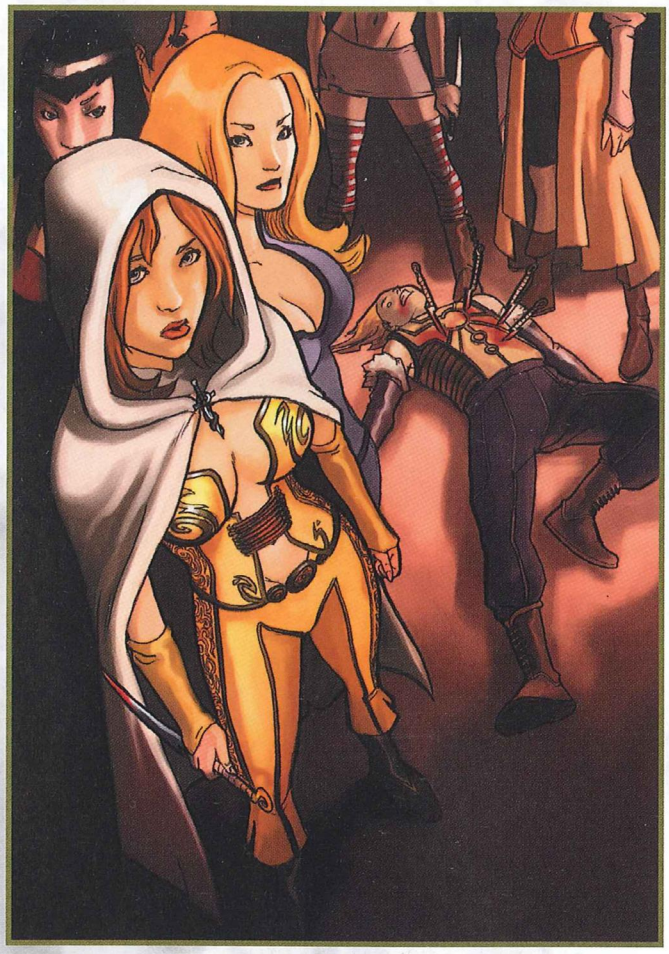
Aunque pequeña y discreta, Belasarius es una notable sociedad de pensadores y sabios cuyo fin es descubrir todos los conocimientos ocultos del mundo. Está formada por muchos eruditos, arqueólogos y alquimistas que desean, por encima de todo, desvelar los secretos del pasado. Sus miembros se reconocen mutuamente gracias a un pequeño anillo en forma de libro, y se visitan habitualmente para compartir lo que han descubierto. Viajan por Gaïa con el único fin de encontrar cosas nuevas que poder compartir con los otros miembros de la sociedad. En algún lugar de Ilmora, se supone que existe una gran biblioteca donde se encuentra escrito todo lo que han descubierto a lo largo de los siglos.

Orden de Miguel

La Orden de Miguel es una organización de templarios que mantiene fuertes lazos con la Iglesia. Está compuesta únicamente por hombres, cuyos miembros han jurado proteger los máximos ideales de honor y justicia por todo el mundo. Su comportamiento abnegado y sacrificado les ha brindado mucha popularidad en algunos sectores desfavorecidos, pues más de una vez han defendido los intereses de las clases bajas contra la nobleza, cuando consideraban que se estaba cometiendo una injusticia.

Sol Negro

Una gran corporación mercantil que, en secreto, se dedica a comerciar con artefactos sobrenaturales. Tiene cuerpos de Buscadores que viajan de un lugar a otro de Gaïa en pos de objetos y reliquias del pasado. Hace pocos años, uno de estos grupos encontró un peligroso artefacto, el Libro de los Muertos, y desde entonces un sector muy importante de la corporación, liderado por la familia Delacroix, ha empezado a desarrollar armas nigrománticas usando los conocimientos allí descritos. Para más información sobre Sol Negro, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.



Ilustrado por Salvador Espín

Selene

Una orden de mercenarias, guardaespaldas y asesinas compuesta únicamente por mujeres. Sus agentes son tan hermosas como mortales, y son entrenadas en secreto desde niñas para matar con la misma facilidad con la que otros respiran. Son expertas en complejas artes marciales, así como en el uso de técnicas de combate sobrenaturales. Para más información sobre Selene, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.

La Inquisición

El cuerpo de cazadores de la Iglesia, la Inquisición, es una sociedad religiosa dedicada única y exclusivamente a acabar con cualquier vestigio sobrenatural del mundo. Sus objetivos habituales son brujos y entidades no humanas, a los que persiguen sin tregua hasta hacerlos desaparecer. Lejos de ser personas normales, los inquisidores son verdaderas máquinas de matar, criados desde niños para no tener igual en combate. Algunos de ellos, los llamados Altos Inquisidores, están a su vez dotados de habilidades sobrenaturales, consideradas un don divino otorgado para acabar con el mal. Para más información sobre la Inquisición, consulta el *Capítulo 19* del libro básico de Ánima.

Empresas Providence

La multinacional Providence es una de las mayores empresas privadas de todo el mundo. Creada hace más de ciento cincuenta años por el genio comercial Morgan Graves, Providence se ha convertido en una de las mayores compañías de comercio, manufactura y distribución de Gaïa. Tiene su sede en Arkángel, pero su poder e influencia se extienden por doquier. En cualquier ciudad que se precie de serlo, encontraremos por lo menos uno o dos centros comerciales Providence, grandes superficies donde es posible hallar cualquier clase de producto. Por supuesto, todo lo que lleva su sello es muestra de excepcional calidad, y especialmente las armas que fabrican. Actualmente, sus tiendas son las únicas en las que es posible comprar armas de fuego, recibiendo así importantes encargos de multitud de gobiernos. Providence es la principal competidora comercial de Sol Negro y posee un cuerpo de mercenarios, dotados de habilidades especiales, preparados para enfrentarse a cualquier amenaza de esa organización.

Capítulo 6
Cuentos de Gaïa

Cada cuento ya ha sido contado.
Cada nueva leyenda nace de una fábula anterior.

Millenium

Gaïa esta repleta de historias.

En cada una de sus ciudades, en cada uno de sus rincones, hay interminables relatos que no dejan de contarse una y otra vez. Algunos de ellos incluso trascienden países y reinos, por ser acontecimientos capaces de cambiar el mundo. A continuación veremos unos fragmentos de esas historias, una pequeña parte de los cientos de secretos que se ocultan al hombre.

Estos son los cuentos de Gaïa.

SYLVANIA

Mucho se ha contado de cómo, al acabar la Guerra de Dios, los pueblos sobrenaturales fueron muriendo uno a uno. Sin embargo, hay una historia oscura que marca definitivamente el fin de esa era y el inicio del imperio absoluto del hombre; el día en el que aquellos que caminaron con nosotros, serían olvidados para siempre.

Este es un relato de lágrimas, traición y sueños rotos.

El final de los cuentos de hadas.

Sus orígenes

Con el levantamiento de La Barrera la mayoría de las grandes capitales y baluartes de otras razas habían quedado fuera del mundo de los hombres. Aislados en el Infierno, todos aquellos pueblos empezaron su propia historia separada de la nuestra. Las principales ciudades no humanas que se encontraban en el Viejo Continente habían sido arrasadas por los ejércitos de Rah, y bien poco quedaba de ellas salvo retazos de su antigua gloria. Los supervivientes, desperdigados y desorganizados, fueron expulsados o destruidos por Zhorne Giovanni, el futuro primer Emperador de Abel, a sabiendas de que el odio racial entre sus pueblos era demasiado grande para coexistir.

Pero hubo un lugar que no compartió la misma suerte, la única gran ciudad no humana que permaneció en pie en el Viejo Continente: Sylvania Nuruel Cartagos.

Quizás sería exagerado decir que se trataba de la ciudad más importante de los Sylvain, pero desde luego, era la capital de todas sus naciones. Se dice que el origen de aquella maravilla se remontaba al nacimiento de Gaïa, y que las propias Beryls intervinieron en su construcción. Durante la Guerra de la Oscuridad, fue la única ciudad que resistió el ataque de los ejércitos Duk´zarist y desde ella se organizó la resistencia que les haría retroceder.

Sylvania se sostenía además sobre uno de los nodos místicos más potentes de toda Gaïa, el Nexus Depranon, por lo que incluso resultando afectada por la máquina de Rah, retuvo suficiente energía mágica como para permitir a su pueblo vivir en ella. El señor de la ciudad no era otro que Taumiel Ul Del Sylvanus, emperador supremo de las naciones élficas, quien había combatido al lado de los hombres contra Judas. Así que cuando Zhorne inició su unificación del Viejo Continente, determinado a expulsar a todos los pueblos sobrenaturales de esas tierras, no supo qué hacer al encontrarse con Sylvania.

El joven Giovanni y Taumiel habían luchado juntos en la Guerra de Dios. Lloraron, sangraron y rieron espalda contra espalda, y aquel era un lazo difícil de romper. Por otro lado, aquella ciudad no era un simple reducto de una gloria pasada, sino un verdadero bastión del poder que aún conservaban los Sylvain. Incluso siendo civiles la mayoría de sus pobladores, Zhorne sabía que destruirla supondría la muerte de varios cientos de miles de soldados, un precio que no quería volver a pagar.

Además, ¿qué más les quedaba a esos inocentes?

¿Dónde podían ir, si no?

Por ello, el primer Emperador de Abel dio la espalda a Sylvania y trató de olvidarla, rezando a lo que fuese que hubiera en los cielos para que, algún día, ambos pueblos pudieran volverse a reunir en paz.

Durante los años previos a la unificación de Abel, miles de Sylvain y otras razas feéricas viajaron hasta esa capital perdida, que no tardó en convertirse en una leyenda, un paraíso de salvación para los que la encontrasen. Así fue como Sylvania siguió su historia de manera inalterable, aislada tras inexistentes murallas de todo lo que sucedía en el mundo exterior, invisible al ojo del hombre gracias a su magia. Era un vergel de paz y armonía, para el que muy lejos quedaban ya los días de guerra.

Pero para Taumiel Ul Del Sylvanus no hubo sosiego. Señor de todas las naciones élficas, uno de los imperios más grandes que jamás existieron, se ahogaba en esas cuatro paredes a las que llamaba hogar. Irónicamente, la ciudad que una vez amó con todo su corazón y por la que estuvo dispuesto a sacrificar tanto, se había convertido en su prisión.

El nacimiento de los mellizos

Con el tiempo ocurrió algo que fue motivo de celebración y llanto para todos los habitantes de Sylvania; la emperatriz Syljanas Ul Del Sylvanus, esposa de Taumiel, dio a luz a dos mellizos, un niño y una niña. Desgraciadamente, la joven madre murió de manera inexplicable después de traer al mundo a la pequeña, sin que ninguno de los conjuros o ensalmos de sus matronas pudiera hacer nada por salvarla. Esto sumió aún más en las tinieblas al emperador, pero al ver el legado que su esposa le había dejado a costa de su vida, un sentimiento de esperanza nació en él.

Aquellos niños eran especiales incluso entre los suyos. Habían nacido con un don inexplicable, una capacidad innata que turbaba a cuantos estaban a su alrededor. Era como si, en aquella era de oscuridad, la propia C´iel hubiera enviado a dos salvadores que devolverían la luz a su mundo. Al mayor, que nació apenas unos minutos antes que su hermana, se le llamó Nérelas, mientras que a la niña se le dio el nombre de Sylvia, en honor a su madre.

Taumiel centró su interés en Nérelas, criándolo como cabría esperar del que algún día sería el señor absoluto de las naciones Sylvain. En secreto, el emperador albergaba la esperanza de que aquel niño elegido le devolviera a su pueblo su antigua gloria. Cuando era un adolescente, Nérelas ya había aventajado a todos sus maestros en habilidad marcial, y sólo el propio emperador le superaba. Al igual que con las armas, su pericia en los campos místicos era inconcebible, y no tardó en codearse con los más grandes archimagos de igual a igual. Su poder era meramente inconmensurable.

Sylvia, aunque heredera de los mismos dones, carecía de la férrea voluntad de su hermano y le importaba muy poco la corona. Alocada, divertida y soñadora, vivió su infancia con descaro, rebelándose contra las normas que su padre le imponía. Era como un rayo de luz que hacía feliz a todos aquellos con quienes estaba.

Entres ambos hermanos se fraguó un vínculo especial. Tan opuestos como el día y la noche, cada uno de ellos encontró en el otro el compañero que necesitaba. Sylvia, traviesa y despreocupada, parecía disfrutar escapándose y saltándose las tradiciones. Y lo sorprendente es que de, algún modo, siempre conseguía enredar a Nérelas consigo, metiendo a su hermano en toda clase de líos. Sin embargo, el joven siempre trataba de proteger a su hermana de todos los problemas, y no le importó lo duros o severos que fueran con él si así Sylvia no tenía que pasar por lo mismo.

Sin duda fueron tiempos de esperanza, en que los pobladores de la ciudad soñaron con alegría que esos momentos felices nunca acabarían. Pero como todos los sueños, pronto llegaría el momento de despertar.

Los Días del Despertar

Algo más de un siglo después, alrededor del siglo año 899 de nuestra era, dos desconocidos se presentaron en mitad del palacio imperial, ante la sorpresa y estupefacción de sus guardianes. Por primera vez en siglos desde que se cerrasen las fronteras de Sylvania, unos extraños habían forzado el paso a través de los invisibles muros de la ciudad. Sin problema alguno, como si no fuesen más que niños divirtiéndose con juguetes inofensivos, avanzaron a través de las formidables protecciones imperiales hasta llegar a la sala del trono. El mismo Taumiel no había presenciado un despliegue de poder semejante desde La Guerra de Dios; eran como dioses vivientes.

Tanto Taumiel como Nérelas se dispusieron a detenerles en persona, pero al encontrarse cara a cara con ellos, los extraños (quienes hasta ese momento no habían tenido ninguna forma definida) se mostraron como una hermosa mujer de largo cabello negro y su silencioso acompañante. Para sorpresa del emperador y de su hijo, los intrusos les rindieron pleitesía, solicitando amparo en Sylvania. La mujer explicó que ella misma, a su manera, se encontraba cautiva en el mundo y, a cambio de la ayuda del emperador, le otorgaría lo que nadie más tenía a su alcance: "*la posibilidad de cambiar la verdad de este mundo*". Taumiel quedó extrañado por sus palabras y durante los días siguientes mantuvo largas conversaciones con ella. Sobrecogido, descubrió con frío odio la existencia de los poderes en la sombra y cómo estos le habían robado el mundo que él conocía.

Su mundo.

La ira que empezaba a carcomerlo desde dentro culminó cuando la misteriosa mujer le ofreció ayuda para recuperar todo lo que había perdido, poniendo a su alcance un poder con el que podría quebrar los mismos cielos. Le entregó en secreto una extraña pieza de metal negro, e iniciaron juntos diversos experimentos con la finalidad de crear cosas como el mundo no había visto hasta entonces.

En secreto, sin que los habitantes de Sylvania fueran conscientes de lo que se estaba fraguando, los agentes del emperador se aventuraron al mundo exterior buscando restos de Logias Perdidas y secuestrando a individuos específicos, para usarlos como conejillos de indias. Movido por el odio, a Taumiel le importó bien poco lo que tuviera que sacrificar, si con ello conseguía recuperar el mundo que una vez conoció. Nérelas observó con desagrado cosas que pocas veces habían estado al alcance de los mortales, pero se mantuvo en silencio por deber y fidelidad a su padre. Incluso hoy, es difícil determinar cuál fue el alcance de las investigaciones y experimentos que se llevaron a cabo.

Durante una de sus travesuras, Sylvia se encontró con uno de los sujetos experimentales y, desconociendo por completo quién o qué era, trabó enseguida una amistad con él. Para ella era algo fantástico conocer a un ser humano, aunque este no tuviera ningún recuerdo de su pasado. Dado que había establecido contacto y la respuesta había sido bastante positiva, se permitió a la joven encontrarse habitualmente con su nuevo amigo, pese a la absoluta objeción de Nérelas.

Pasaron varias semanas, y parecía que los planes y proyectos de Taumiel muy pronto darían su fruto. Lamentablemente, durante ese periodo, Imperium acabó siendo consciente de la magnitud de lo que se estaba desarrollando, y llegó el momento en el que incluso ellos se vieron obligados a intervenir.



Nérelas y Sylvia

Ilustrado por Wen Yu Li

El Final de los Cuentos de Hadas

La noche conocida como El Final de los Cuentos de Hadas es posiblemente una de las historias más caóticas y confusas que se recuerdan. Al parecer, siendo conscientes de que su tiempo se agotaba y de que la intervención de los poderes en la sombra era inminente, los responsables de las investigaciones decidieron llevar a cabo alguna clase de arriesgado experimento sin tener suficiente información sobre su resultado o las medidas de seguridad necesarias. De hecho, la razón por la que los "benefactores" de Taumiel habían elegido Sylvania como lugar para llevar a cabo sus proyectos, no era simplemente por su nodo mágico o sus excepcionales características naturales, sino por que un tratado con la Tecnocracia impedía a Imperium actuar impunemente en esa ciudad. De ese modo, ganaron un tiempo vital antes de que estos se percatasen de lo que pasaba.

Aún no se sabe con exactitud qué ocurrió, pero fuese lo que fuese, la ciudad entera quedó sumida en llamas. Aprovechando el caos, Imperium introdujo un virus en la estructura de la realidad que controlaba el Nexus Depranon, causando una alteración en la magia que emponzoñó a su gente como la más terrible enfermedad, mientras algunos de sus agentes se introducían en la ciudad sin ser vistos.

Desesperada mientras trataba de ayudar a la gente, Sylvia se encontró con su amigo, vagando ensangrentado por las calles en estado de shock. Sin entender muy bien lo que ocurría y mientras trataba de sacarle de allí, este murmuró que las barreras que rodeaban la ciudad eran las que estancaban la ponzoña del nodo de magia. Ignorando lo que iba a desencadenar, bajó los muros sobrenaturales de la ciudad, abriendo un acceso a los ejércitos imperiales y eclesiásticos que esperaban en el exterior: Imperium, sin poder actuar directamente, había preparado una contramedida apropiada para la situación. Con la gente privada de sus poderes y sus protecciones destruidas, los asaltantes cayeron sobre Sylvania acabando con todo lo que encontraban a su paso.

De aquel modo, la capital que ni Rah ni Ghestalt Noah Orbatos pudieron tomar, cayó en una sola noche de tragedia.

Al igual que unos cuantos cientos de Sylvain, tanto Nérelas como Sylvia sobrevivieron al Final de los Cuentos de Hadas, aunque estos no tienen muy claro cómo lo hicieron ni qué pasó exactamente durante las horas finales.

Algunos supervivientes se han unido a Samael tratando de sobrevivir, mientras otros vagan simplemente por el mundo, intentando ocultar su verdadera identidad al hombre. Un pequeño grupo, integrado por los más poderosos, se ha convertido en Los Perdidos y se encuentra al servicio de Nérelas.

Las ruinas de Sylvania

Aún hoy, un siglo despues, los restos de la que antaño fuese la capital de todas las naciones élficas se mantienen en pie, aunque lo que se puede encontrar es muy diferente de lo que cuentan las leyendas. Antiguamente, la ciudad existía paralelamente en la Vigilia y en el mundo real, y se extendía hacia los cielos gracias a multitud de castillos voladores y edificios flotantes, en una inmensa columna de energía luminosa. Actualmente, lo que queda de ella está en el principado de Alberia, en mitad de unas inmensas cataratas de los Montes de la Luz. Ha perdido su blanco puro de antaño y la mayoría de sus edificios se encuentran ennegrecidos por las cenizas de los cuerpos calcinados. Los palacios aéreos han desaparecido sin dejar rastro y la vegetación lo envuelve todo por completo. A primera vista, las ruinas siguen conservando el reflejo de su gloria pasada, con sus hermosas cataratas, sus gloriosos picos y sus bóvedas doradas y plateadas. Pese a todo, de ellas expele un vago sentimiento de melancolía, la sensación de no ser más que un fragmento de lo que antes fue.

Sin embargo, los restos de Sylvania son mucho más que una simple ciudad en ruinas. Aunque parece que esté completamente deshabitada, durante los Días del Despertar toda la estructura de la realidad y el nodo de magia Nexus Depranon se alteraron drásticamente, produciendo una inmensa ruptura entre el mundo y el flujo de almas. Criaturas imposibles han tomado forma en el mundo en ese lugar. Nunca habían existido entes como ellos, ni jamás lo harán; son fallos en la misma realidad, aberraciones que carecen de sentido y no responden a más reglas que a las suyas propias. Ahora duermen en el interior de las sombras de las alimañas que pululan libremente por la ciudad, ignorantes de su propia condición (puede que incluso de su misma existencia). Por ello, las ratas y otros bichejos de Sylvania expelen una extraña sensación de frío, y a veces las leyes de la lógica no terminan de funcionar del todo correctamente cuando están cerca de ellos.

Supuestamente, en las profundidades de la ciudad aún subsisten los restos del antiguo nodo de magia, cuyas fuerzas, aunque mermadas, siguen aumentando exponencialmente hasta recuperar todo su potencial. Pese a que resulta menos probable, existe incluso la posibilidad de que aún permanezca allí alguna de las creaciones de los Días del Despertar.

Nérelas, el Príncipe Caído

"Heredero de Ruinas" o "Soberano de los Traicionados" son algunos de los títulos por los que se conoce a Nérelas Ul Del Sylvanus, el Príncipe Caído (Warlock Nv 14, ♂ Sylvain).

Opuestamente a lo habitual en su pueblo, Nérelas se deja siempre guiar por sus pasiones. Es un individuo de grandes contradicciones, capaz de amar tan intensamente como atroz es su rencor y su rabia. Lleva sobre sus espaldas el peso de muchas lamentaciones, así como un odio desgarrador hacia el hombre y todos aquellos que le traicionaron. Aun así, queda algo de luz en su naturaleza y no ha cruzado una línea infranqueable en sus acciones, pero sabe que cuando lo haga, ya no habrá vuelta atrás para él.

Antes de la caída de Sylvania era muy serio y disciplinado. Su padre nunca le puso las cosas fáciles; sabía que sobre aquel joven recaería la responsabilidad de levantar el imperio que antaño gobernara el mundo. Sólo su hermana pequeña Sylvia, con quien pasaba casi todo el tiempo, era capaz de arrancarle una sonrisa. Ahora, Nérelas se ha convertido en una figura oscura y melancólica, que no duda en recurrir a cualquier medida, por radical que sea, para alcanzar sus objetivos. Por encima de todo desea obtener un poder descomunal, una fuerza superior con la que pueda proteger a los suyos y vengarse de aquellos que los destruyeron.

Usando los conocimientos que obtuvo durante los Días del Despertar, buscó durante años la ubicación del Ojo de Dios, un descomunal artefacto de inigualable poder, y creyó haberlo encontrado en las profundidades de Bekent. Aun así, a sabiendas de que no sería capaz de acceder a él, y mucho menos de lograr una fuente de energía suficiente para hacerlo funcionar, no ha tratado de alcanzarlo aún por temor a revelar sus objetivos a los poderes en la sombra. Por ello ha entablado tratos con Kagami, el legendario agente renegado de Jürgand, para obtener una parte de su tecnología con la que controlar El Ojo. Nérelas está seguro de que Kagami lo traicionará, pero al fin y al cabo, planea hacer lo mismo con su colaborador cuando haya obtenido lo que necesita de él. Si consigue el control sobre el artefacto piensa usar su poder para destruir en un instante la civilización del hombre, sumiéndolo todo en un caos de llamas, igual que antaño ocurriera con Sylvania. Sabe que, incluso con el poder que le conferirá El Ojo, una vez que lo active será detenido por Imperium pocas horas despues, aunque al menos habrá obtenido su venganza. Si finalmente será capaz de atreverse a llevarla a cabo o no, es algo que sólo el tiempo dirá.

Nutrido por los dones de C´iel y su increíble talento innato, los poderes de Nérelas rozan la divinidad. Tanto sus capacidades mágicas como su habilidad para la lucha lo convierten en una verdadera fuerza de la naturaleza prácticamente imparable.

Los Ángeles Caídos, señores de Samael, han estado buscándolo durante años para ofrecerle un puesto de prominencia entre ellos, pero siempre los ha rechazado. De hecho, no tiene el más mínimo interés por perseguir otros fines que los suyos propios. Sin duda, lo que más le duele es desconocer el paradero de su hermana. Por ella siente emociones muy enfrentadas y, aunque desea odiarla con todo su corazón, sus sentimientos aún le perturban. Desea encontrarla, pero al mismo tiempo teme ese momento, pues ignora lo que ocurrirá cuando finalmente lo haga.

Sylvia Ul Del Sylvanus

Sylvia Ul Del Sylvanus (Explorador Nv 11, ♀ Sylvain) es llamada por su pueblo la Portadora de Desgracia o "Niña de Traiciones y Lágrimas". Casi todos los Sylvain la consideran la única y principal culpable de la destrucción de Sylvania durante los Días del Despertar, y es tratada como una paria allá donde va.

Desde que nació, su carácter siempre ha sido alegre, divertido y jovial, aunque después de los Días del Despertar, a veces se comporta de un modo melancólico. Igual que cuando era niña, muestra una capacidad especial para caer bien a la gente e iluminar la vida de los demás.

Sylvia viaja ahora de un lado a otro sin un objetivo fijo, ocultando su identidad a todo el mundo mientras visita diversos parajes de Gaïa. Es genuinamente una buena persona, aunque muy metomentodo; allí donde ve algún problema, no puede evitar tratar de hacer algo por ayudar, incluso cuando nadie se lo pide. A su manera, es su modo de responsabilizarse por sus actos en el pasado. Cansada de ver sangre, busca a su hermano para tratar de detener su venganza contra la humanidad, incluso si hacerlo pudiera significar enfrentarse a él.

Aunque durante los primeros años de su vida fue aleccionada como hechicera y demostró unas capacidades similares a las de su hermano, su falta de disposición y de constancia hizo que no se adentrara demasiado en el mundo sobrenatural, pese a que sus conocimientos y poderes mágicos siguen siendo excepcionales. Por el contrario, posee una agilidad y unas capacidades de combate increíbles, gracias en parte a sus dones naturales como al intenso entrenamiento al que Nérelas la sometió.

Sylvia tiene multitud de enemigos, ya que la mayoría de seres sobrenaturales que conocen su historia la detestan, y no dudarían en acabar con ella si la encontrasen. Del mismo modo, su existencia ha quedado patente en varias ocasiones para la Inquisición y Tol Rauko, que siguen su pista para capturarla o destruirla. Por suerte, hasta la fecha ha logrado escapar siempre de sus perseguidores, burlándolos a todos gracias a su habilidad, ingenio y buena suerte.

Irónicamente, hace unos meses que ha conocido a la Emperatriz Elisabetta bajo la identidad de Anna Never y ambas se han vuelto muy buenas amigas, aunque ninguna de ellas sabe quién es realmente la otra.

Los Perdidos

Nérelas lidera a un pequeño grupo de Sylvain que se hace llamar Los Perdidos, compuesto por supervivientes de Sylvania a los que ha puesto bajo su mando. Algunos de ellos son hechiceros y luchadores de elite, a los que Nérelas usa a menudo como agentes en sus diferentes maquinaciones y planes. Otros son meramente civiles que lograron sobrevivir y que se encuentran bajo su protección.

Los Perdidos han entregado sus vidas al Príncipe Caído, con todo lo que ello conlleva. No dudarían en morir por él si este se lo pidiera, y harían cualquier cosa en su nombre. Once de ellos, los más poderosos, son sus hombres de confianza, y ejecutan sus deseos como una extensión de su señor. De ellos, destaca una joven convocadora invidente llamada Crystal Ul Del Shainan (Convocador Nv 10, ♀ Sylvain), quien ha sido bendecida con la capacidad de ver fragmentos del futuro (lo que para ella es una maldición). Crystal ama a Nérelas desde que era una niña, aunque nunca le ha confesado sus sentimientos. En realidad no le importa si él la corresponde o no, mientras pueda estar cerca cada vez que su amado necesite un sitio donde descansar. Ella hace las veces de cabecilla de Los Perdidos, trasmitiendo las órdenes de Nérelas y coordinando sus acciones.

Ilustrado por Wen Yu Li

EL SEÑOR DE LOS CIELOS

Es de conocimiento público que el Engelrazzer de Lucrecio fue el primer zepelín de todo Gaïa. Sin embargo, la realidad es ligeramente diferente. Desde hace algo menos de diez años existe el Himmelmeister, el Señor de los Cielos, un navío volador que surca los horizontes en completa libertad y no responde a ley o autoridad alguna. Sin embargo, Himmelmeister es mucho más que un simple zepelín; se trata del mayor casino del mundo.

Su existencia se mantiene en secreto en la mayor parte de países y principados, que no creen que sea nada más que un cuento de hadas. Al fin y al cabo, hace menos de tres años la mera idea de que un barco pudiera volar era, como poco, risible. Pese a ello, el casino lleva casi una década en funcionamiento, visitado por nobles y ricos burgueses que se han unido a él como si se tratase de un club privado en el que sólo unos cuantos afortunados son capaces de ingresar. Normalmente, los jugadores habituales reciben una invitación que les permite saber dónde y cuando se posará el Himmelmeister la próxima vez, para acudir si lo desean a la cita. Estos pueden llevar acompañantes, siempre y cuando estén también interesados en el juego. Normalmente las veladas son de una noche, durante la cual el zepelín viaja sin un rumbo definido. De hecho, los jugadores nunca saben con seguridad dónde acabarán bajando.

El capitán y dueño del Himmelmeister es el extravagante Allen Guybrursh (Guerrero acróbata Nv 8, ♂), un hombre tan excéntrico como único. Se trata de un espíritu libre que gobierna su vida únicamente por la suerte. No responde ante otro señor que él mismo, ni doblega su cabeza ante nada más que el azar. Insólito y divertido, le encanta apostar y arriesgarse cuando cree que el reto va a estar a la altura. Tiene una habilidad endiablada para el juego y las armas, pero palidece en comparación a su milagrosa suerte; de hecho, no ha perdido una partida en toda su vida.

La tribulación del aparato está compuesta principalmente por mujeres (exceptuando al capitán, sólo hay un par de hombres más en todo el zepelín, y uno de ellos es un niño), que se ocupan de hacen funcionar el casino y de su seguridad. La mayoría de ellas están dotadas de alguna clase de poder sobrenatural o son especiales de algún modo. Allen las ha encontrado siempre cuando más pudieran necesitarle: ya sea escapando de la Inquisición, estando gravemente heridas o vagando sin rumbo fijo. Tal y como el capitán siempre dice, eso también forma parte de su "suerte". Varias de ellas no son ni siquiera humanas, aunque al resto no parece importarles mucho, pues todas se llevan como una gran familia feliz. Naturalmente, ninguno de los clientes se ha percatado nunca de lo que son.

Las principales encargadas de la seguridad son Sherley (Guerrero mentalista Nv 7, ♀ Duk´zarist), una mujer silenciosa y seria a la que Allen salvó de la Inquisición, y Kasumi Asakura (Hechicera Nv 6, ♀), que escapó de su familia para evitar una boda concertada que no deseaba.

El nacimiento del Señor de los Cielos

Los verdaderos orígenes del Himmelmeister son muy antiguos, ya que se trata de un genuino transporte aéreo del imperio de Sólomon. Tanto este aparato como la desaparecida Dama son, de hecho, dos vehículos voladores de dicha época, que se encontraban ocultos en las profundidades de las islas del Mar Interior. Hace algo más de una década, Allen Guybrursh, por aquel entonces jugador y aventurero, y su compañero Gill Bradley, un joven pero genial inventor, se toparon por pura suerte con los restos de uno de ellos. Tras descubrir de lo que se trataba realmente, ambos se propusieron encontrar un modo de repararlo y devolverlo a los cielos a los que pertenecía. Gracias a los conocimientos de Bradley consiguieron arreglar la mayor parte de los desperfectos, pero para hacerlo completamente funcional necesitaron la intervención de Reist Ebersbacher, un importante investigador que trabaja en secreto para Wissenschaft. Por desgracia, Ebersbacher tenía

sus propios planes para el Himmelmeister y, durante el primer vuelo de pruebas, trató de apropiarse de él usando a un grupo de Cuervos que estaban bajo sus órdenes. Allen consiguió escapar con el zepelín, pero Bradley sufrió terribles heridas que le costaron la vida poco después. Antes de que muriera, Allen le juró a su amigo que su obra vería todos los confines del mundo, y eso es lo que ha hecho hasta ahora.

La decisión de convertirlo en un casino fue prácticamente por casualidad, ya que el capitán no buscaba más que un modo de patrocinar sus viajes, y su afición por el juego le vino que ni pintada. De ese modo, cumpliría su promesa mientras tenía una excusa para viajar de un lado a otro de Gaïa.

El Casino de los Cielos

El Himmelmeister es considerado el mejor casino del mundo, y hay muchas razones para ello. El lujoso salón central del zepelín abriga todo tipo de juegos, desde los más tradicionales, como ruletas, cartas o dados, a otros mucho más extraños. En él se dan cita los hombres más ricos, al igual que algunos de los mejores jugadores de Gaïa, y las apuestas alcanzan a veces cantidades realmente desorbitadas. Por fortuna, el capitán Allen se asegura de que nadie haga trampas en el zepelín, ya que sus chicas no sólo son tahúres excepcionales, sino que usan sus habilidades especiales para asegurarse de que nadie emplee poderes sobrenaturales para alterar los resultados. De hecho, podría decirse que el Himmelmeister es uno de los pocos casinos del mundo preparado contra trucos mágicos o psíquicos.

LAZARUS

Entre el mito y la realidad, entre las fabulas y la más oscura verdad, existe un ser que hace que las propias pesadillas se estremezcan de terror. No tiene nombre, porque para tener uno hace falta que alguien quisiera llamarle por él. Sólo los pocos que lo conocen vagamente han decidido referirse a él como Lazarus, el Ángel de la Sangre y del Silencio.

Lazarus es un acertijo que no tiene respuesta. Dios o demonio, su existencia es poco más que una leyenda que se mantiene en secreto, incluso para las mayores organizaciones y poderes de Gaïa. Unos cuantos individuos han oído parte de su historia, e incluso así, la información respecto a él es siempre parcial y confusa.

Lo único que parece poder afirmarse es que, a lo largo de los últimos siete siglos, se ha manifestado en contadas ocasiones en el mundo y, allí donde lo ha hecho, poblaciones enteras han desaparecido sin huella alguna. Tras cada una de sus apariciones ha dejado ciudades vacías y en silencio, sin más señal de haber estado habitadas que sombras en el suelo de personas que parecen estar corriendo sin moverse del sitio, como si huyeran eternamente de un terror del que no pueden escapar. No se conoce con exactitud cuántas veces se ha manifestado, pero se calcula que han sido entre cinco y diez.

Las descripciones sobre su apariencia son también muy confusas, pero la mayoría parece coincidir en que posee forma humana y lleva en su espalda unas inmensas alas de sangre negra, entre las que sobresalen multitud de ojos.

Hay quien lo ha considerado un ente ajeno a la existencia, que no responde a ninguna de sus reglas igual que Shajads o Beryls; pero esa, como muchas otras teorías sobre él, sólo son conjeturas confusas sin demasiado fundamento. Algunos incluso presumen que duerme en el interior de un ser humano inmortal, desconocedor de su propio poder, y que sólo despierta en contadas ocasiones cuando la psique de su anfitrión se torna excesivamente inestable.

Es imposible afirmarlo con seguridad, pero parece que tanto Imperium como Eljared han estado interesados en él durante un largo periodo de tiempo. La Sumo Arzobispo le siguió la pista sin éxito algo más de tres siglos, y se sospecha que Némesis estuvo parcialmente involucrado en al menos una de sus apariciones. No obstante, los detalles al respecto son desconocidos. Se conjetura que Lazarus ha estado de algún modo presente en las horas finales de la Ruptura de los Cielos, y que su aparición tuvo algún tipo de repercusión en los procesados, quienes se descontrolaron causando grandes destrozos en Lucrecio.

ENTRE LA LUZ Y LAS TINIEBLAS

Durante la Era del Caos, cuando Shajads y Beryls empezaron a retirarse de los asuntos de Gaïa y sus encarnaciones eran menos frecuentes, los Señores de la Luz y las Tinieblas actuaban a menudo mediante agentes y semidioses. Sin embargo, para evitar que conflictos como los de la Guerra de la Oscuridad volvieran a repetirse a causa de su interferencia directa, tanto C´iel como Gaira crearon ciertas prerrogativas que los enviados de Shajads y Beryls debían seguir. Araxiel e Ilumina eran dos de estos agentes, los seguidores directos de Noah y Azrael durante la mayor parte de ese periodo. Cada uno de ellos había servido a sus señores por voluntad propia y con absoluta devoción, probando su valía a lo largo de miles y miles de años. Por supuesto, los dos habían oído hablar mucho del otro y, pese a que no se conocían, desarrollaron una especie de odio y respeto mutuo.

Como algo extraordinario, ambos recibieron el encargo de prevenir el despertar de la quinta encarnación de Zemial, así que colaboraron juntos durante algún tiempo. Por supuesto, una vez que lo lograsen, su cometido estaba claro: deberían destruir al otro en cuanto les fuera posible. Semanas después, se enfrentaron directamente contra el Portador de Catástrofes, cuyos poderes eran desmedidos. A lo largo del combate Ilumina fue seriamente herida y, sin motivo aparente, Araxiel la protegió,recibiendo el ataque que iba dirigido a ella. De ese modo, dio tiempo a la doncella de recuperarse y acabar con la encarnación oscura. Cuando todo hubo pasado, Ilumina observó el cuerpo de Araxiel a su lado, a sabiendas de que lo único que le quedaba por hacer era destruirle.

En su débil estado no podría defenderse, así que la oportunidad que se le brindaba era perfecta. Sin embargo, la señora elemental se vio incapaz de hacerlo. Durante el tiempo que habían pasado juntos ambos se habían enamorado perdidamente, con una pasión que escapaba a cualquier lógica o regla. Esa misma noche hicieron el amor y, como muestra de su vínculo irrompible, mezclaron sus esencias, impregnándose ella de oscuridad tanto como él de luz. Al separarse, se prometieron mutuamente que volverían a encontrarse. Por desgracia, los actos de la pareja no habían pasado desapercibidos a los ojos de sus señores, y cada uno tuvo que afrontar las consecuencias de las normas que habían quebrantado. A su manera, tanto Noah como Azrael les tenían un enorme aprecio y no deseaban que fuesen destruidos, mas el castigo por sus actos debía ser ejemplar.

Araxiel fue condenado a sufrir un suplicio eterno en el interior de una interminable prisión creada únicamente para él. Pero la pena que recibió Ilumina fue mucho peor; la dejaron libre en el mundo, maldita con la capacidad de escuchar en todo momento los gritos de dolor de su amado, sabiendo que nunca más podría reunirse con él. Por primera vez en su existencia, envidió la capacidad humana de llorar.

Ilumina

Ilumina nunca olvidó la promesa que le hizo a Araxiel y se obsesionó con liberarle del terrible cautiverio en el que se encontraba. Costase lo que costase, tardase lo que tardase, le sacaría de allí. Pero incluso sabiendo dónde estaba su prisión, esta resultaba inalcanzable para ella, ya que había sido sellada contra toda clase de entidad sobrenatural. Tardó mucho en descubrir que sólo los mortales podían tener acceso a su interior. Únicamente tras la creación de las barreras, vio al fin la oportunidad de actuar. Después de asegurarse de que Shajads y Beryls habían abandonado el mundo, al principio intentó encontrar a personas que la ayudaran, pero sin demasiado éxito. Tras la activación de la máquina de Rah, tomó una identidad humana y ayudó a crear la ciudad de libre comercio de Deimos encima de la prisión. Su objetivo no era otro que el de reunir a un gran número de personas a fin de encontrar individuos con poder suficiente para ayudarla. Tiene muchas maneras de conseguir agentes, pero la más recurrente es usar el Torneo de los Señores de la Lucha para encontrar servidores apropiados.

Como una de las Elhaym más antiguas, y gracias a la esencia oscura que recorre su alma, Ilumina es considerablemente más poderosa que cualquier otra Doncella de Luz. Su apariencia humana es muy hermosa, con un largo cabello blanco y una figura tan sensual como delicada. Luce un llamativo tatuaje en la mejilla derecha, similar a una lágrima, en reemplazo de aquellas que no puede derramar. Su verdadera naturaleza puede percibirse únicamente cuando exterioriza sus alas, negras como la noche, o cuando invoca su filo de luz, que es una descomunal guadaña de tinieblas.

No es de naturaleza maligna, pero el dolor y el sufrimiento por su pérdida, unidos a los gritos de dolor que está obligada a escuchar continuamente, la han vuelto oscura y maquiavélica. En consecuencia, está dispuesta a sacrificar lo que sea o a quien sea para lograr traer a Araxiel de vuelta.

Deimos

Deimos (*Metrópolis, 235.000+ habitantes*) es una de las cuatro grandes ciudades de libre comercio, situada en la misma frontera de Gabriel y Phaion. Como otras urbes de su clase, es un lugar enorme, en el que se reúnen cientos de miles de personas sin patria que viven en completa libertad. Por su proximidad con las potencias comerciales de la Costa de Comercio, goza de prosperidad económica, y también está ligeramente más organizada que otras ciudades de libre comercio; de hecho, es la única con algo parecido a un cuerpo de guardia. No obstante, sus calles siguen siendo igual de peligrosas, y su índice de criminalidad es tan grande que nadie sabe exactamente qué podrías encontrarte tras una esquina.

Su arquitectura es muy variada, abundando las torres y los edificios con grandes cúpulas. Está atravesada por el río Grebar, que la parte limpiamente en dos por la mitad. Centenares de pequeños barcos transitan el amplio canal, y aunque la mayoría lo hace con fines comerciales, algunos de ellos son residencias estables de gente que vive en sus embarcaciones como si fueran casas.

Lo más parecido en la ciudad a un gobierno son los Señores Comerciales de Deimos, un consejo formado por veintidós individuos con gran poder económico y presidido por la propia Ilumina. Un gran número de ellos pertenecen a Sol Negro, a Samael o a las Órdenes de Yehudah o Magus.

El Torneo de los Señores de la Lucha

El Torneo de los Señores de la Lucha es una de las competiciones de lucha más importantes de Gaïa. Si bien no alcanza la fama del Tao Zan o la gloria que reporta el Maisen, se trata de un acontecimiento que reúne a luchadores cuyas habilidades no pueden hacerse valer en otras contiendas. Sus participantes pueden usar públicamente cualquier clase de habilidad sobrenatural para ganar; el único resultado que importa es la victoria. Por tanto, se ha dado el caso de que hechiceros o psíquicos hayan participado ante el público abiertamente.

El torneo es organizado cada año por los señores de Deimos, pero la verdadera promotora es la propia Ilumina, buscando agentes a quienes someter para que se adentren en las profundidades de la prisión de Noah. Cualquiera que desee inscribirse tiene que pagar mil escudos de oro u ofrecerse a sí mismo como prenda. Todos los perdedores que no hayan podido pagar la inscripción, están obligados a trabajar para los señores de la ciudad durante un año entero, convirtiéndose en mercenarios, guardias o simples sirvientes.

Deimos tiene habilitado un inmenso estadio con tal fin, y durante todo el año se usa para disputar encuentros de menor importancia.

La prisión de Noah

La prisión en la que se encuentra Araxiel es una enorme torre invertida que se extiende hacia las entrañas de la tierra. Allí todo está al revés, como si fuese el reflejo del mundo que se ve a través de un espejo. No es un lugar físico, sino un plano creado únicamente con el objetivo de contener al Señor de las Tinieblas caído. Para evitar las intervenciones de Ilumina o de otras entelequias, se encuentra totalmente sellada contra cualquier clase de ser entre mundos o divino; sólo los mortales tienen la capacidad de penetrar en su interior.

La torre tiene noventa y nueve pisos, y en las profundidades del último se encuentra Araxiel, colgando bocabajo por decenas de cadenas negras. El prisionero parece un Señor de las Tinieblas con rostro humano y, a pesar de que su cuerpo está compuesto de oscuridad, posee largos y caóticos cabellos de pura luz. Gracias a su unión con Ilumina, posee la capacidad de crear un Filo de Luz, que toma la forma de una gran guadaña de guerra.



Deimos, la tercera ciudad de libre comercio.

Ilustrado por Raúl Rosell

La cárcel oscura presenta increíbles protecciones y guardianes, así que descender por ella es algo casi imposible. Sin embargo, también es cierto que existe una manera de hacerlo. Es un enigma el por qué Noah, en lugar de sellarlo completamente, le dio a Araxiel una posibilidad de que alguien lo liberarse. Quizás, y sólo quizás, ni siquiera el Shajad deseara realmente castigarle únicamente por sus sentimientos.

Las entradas se encuentran debajo del Castillo de Kalifax, en la ciudad de libre comercio de Deimos, a las que exclusivamente Ilumina tiene acceso. Durante varias décadas, Ilumina ha enviado a sus caballeros al interior de la prisión, tratando inútilmente de llegar hasta su amado. Hasta el momento, no han logrado descender más allá del piso cuarenta y dos.

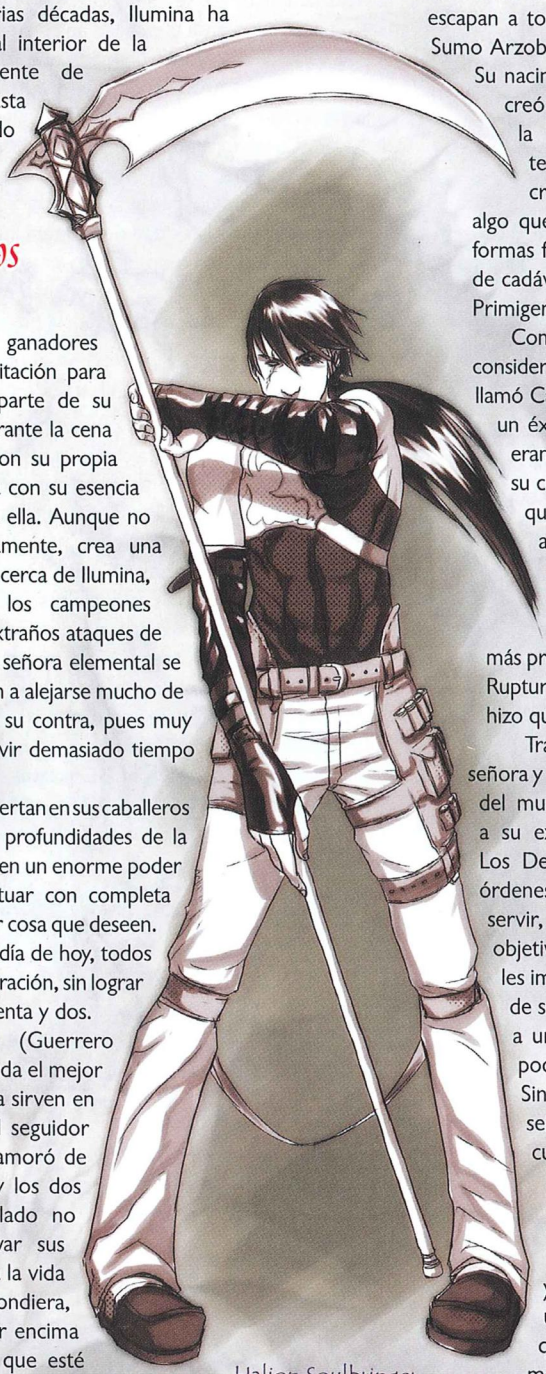
Los caballeros de Ilumina

Habitualmente, los ganadores del torneo reciben una invitación para cenar con Ilumina como parte de su recompensa. Si aceptan, durante la cena les ofrece vino mezclado con su propia sangre, lo que los impregna con su esencia y los ata en menor grado a ella. Aunque no coarta su voluntad propiamente, crea una cierta dependencia de estar cerca de Ilumina, pues en caso contrario los campeones sentirán fuertes dolores y extraños ataques de ansiedad. De este modo, la señora elemental se asegura de que no se atrevan a alejarse mucho de ella ni levanten la mano en su contra, pues muy difícilmente podrían sobrevivir demasiado tiempo separados de su lado.

A cambio de que se conviertan en sus caballeros y bajen regularmente a las profundidades de la prisión, los campeones reciben un enorme poder en la ciudad, pudiendo actuar con completa impunidad y tomar cualquier cosa que deseen. Desgraciadamente, hasta el día de hoy, todos han muerto durante la exploración, sin lograr descender de la planta cuarenta y dos.

Halion Soulbringer (Guerrero acróbata Nv 8, ♂) es sin duda el mejor de los tres caballeros que la sirven en la actualidad, y también el seguidor más fiel de Ilumina. Se enamoró de ella nada más conocerla, y los dos años transcurridos a su lado no han hecho más que avivar sus sentimientos. Aunque daría la vida por hacer que le correspondiera, Halion desea verla feliz por encima de todo, así que hará lo que esté en su mano por liberar a Araxiel. Hace poco, el caballero sufrió graves heridas mientras exploraba la prisión, y ni siquiera los poderes de su señora han sido capaces de acelerar su recuperación. Según los médicos, puede necesitar reposo durante un largo periodo de tiempo, lo que obliga a Ilumina a buscar sustitutos en la nueva competición.

A veces, Ilumina manipula a otras personas para que se introduzcan en el interior de la prisión por conductos secundarios, sin indicarles nada de lo que pueden encontrar allí. Normalmente, sólo los utiliza para calibrar el poder de lo que pueden contener los pisos inferiores cada vez que logra alcanzar un nuevo nivel o sala.



Halion Soulbringer

LOS DESPERTADOS

A lo largo de los siglos, Eljared ha creado multitud de criaturas de desproporcionado poder. Algunas de ellas han sido agentes a su servicio, y otras poco más que armas vivientes. Sin embargo, de todas sus obras conocidas, ninguna ha sido tan terrible como la pesadilla que responde al nombre de Los Despertados. Se trata de tres monstruosidades que escapan a toda lógica o comprensión, compuestas siglos atrás por la Sumo Arzobispo con el fin de que encarnasen a una Nueva Cofradía.

Su nacimiento fue una aberración de la naturaleza, ya que se los creó con los restos de tres dioses muertos, a quienes devolvió la vida mediante un elaborado proceso nigromántico y tecnomágico. No se las puede denominar propiamente criaturas divinas, ni tampoco verdaderos no muertos; son algo que no debería existir. Sus almas marchitas están atadas a formas físicas, cuyos cuerpos fueron creados usando miles y miles de cadáveres como materia prima, o los restos de algunos Dioses Primigenios extraídos de la Cordillera de los Vientos.

Como resultado, Eljared compuso lo que muchos han considerado su propia versión de los Protodeus de Jürgand, a los que llamó Cardiguer, Serenade y Heatseeker. El experimento tuvo sólo un éxito parcial; pese a que albergaban un poder inconcebible, eran tan independientes y su ansia destructiva tan grande, que su creadora tuvo serios problemas para controlarlos. Temiendo que pudieran acabar siendo un problema para ella, encargó a Némesis que los detuviera de inmediato. Sin embargo, también consideró que en un futuro podrían serle útiles de nuevo, así que en lugar de hacer que los destruyera, optó por sellarlos durante varios siglos a la espera de un momento más propicio. Y esa ocasión llegó durante los acontecimientos de la Ruptura de los Cielos, en la que su necesidad de agentes poderosos hizo que los desatara de nuevo.

Tras el final de la Ruptura, Los Despertados perdieron a su señora y con ello su razón de ser, así que se retiraron temporalmente del mundo real para encontrar algo que devolviera el sentido a su existencia. Irónicamente, pese a su gran independencia, Los Despertados mantienen su necesidad originaria de seguir órdenes. Su misma naturaleza les obliga a buscar un señor a quien servir, ya que como ellos mismos dicen, son incapaces de fijarse objetivos propios. Desde entonces han seguido a personas que les impongan retos, pues en caso contrario, no llenarían el vacío de su existencia sin sentido. Aunque siempre tratarán de hallar a un maestro excepcionalmente poderoso, les importa bien poco que su poder sea superior al de aquel a quien sirven. Sin embargo, su caótica naturaleza les impulsa a destruir a su señor una vez que han cumplido el objetivo encomendado, o cuando simplemente se han cansado de él.

Heatseeker

Entre Los Despertados, Heatseeker es el más peligroso y violento. Se trata de una máquina perfecta de matar, una fuerza de destrucción ilimitada que arrasa todo lo que encuentra a su paso. Su apariencia es la de un hombre monstruoso de tres metros y medio de altura, cuya piel está completamente quemada y deformada. Al contrario que sus compañeros es necio, limitándose su entendimiento a poco más que matar y exterminar, algo para lo que no tiene igual.

Sus capacidades de combate son meramente físicas, pero su poder destructivo es atroz. Posee una potencia incalculable que le permite provocar pequeños terremotos o pulverizar montañas con sus puños desnudos. Además se alimenta con la muerte, recuperándose de sus heridas con cada vida que se pierde a su alrededor. La única manera de detenerlo es destruir completamente su forma física. Sin embargo, cuanto más dañado está y más cerca de la muerte se encuentra, su fuerza y poder aumentan. Incluso si su cuerpo se reduce a cenizas, puede renacer completamente si algo muere a pocos kilómetros de él horas después de su destrucción.

Ilustrado por Salvador Espín

Serenade

Serenade es la única de Los Despertados que presenta una vaga forma femenina. Lleva lo que aparenta ser un vestido hecho con su propia carne y piel, pegado a su cuerpo por multitud de diminutos garfios de metal. No tiene rostro y, en lo que debería ser su cara, siempre lleva un espejo como máscara. Aunque es muy inteligente, no puede hablar correctamente; sólo susurra palabras con mucha dificultad.

Su cuerpo fue confeccionado con millones de cadáveres, por lo que su forma originaria era descomunal. Para darle una apariencia humana, Eljared concentró todos los cuerpos en uno, sellándolos con la mascara de espejo que Serenade lleva en todo momento. Para luchar con esa forma, emplea dos pequeñas hoces de metal oxidado, haciendo pequeños cortes y heridas a sus enemigos y tratando de que sufran antes de morir. En otras ocasiones, también puede usar diferentes armas de tortura. Naturalmente, sus capacidades son cuasi divinas, por lo que tanto su velocidad como su fuerza no tienen igual. De hecho, se mueve tan rápido que los ojos humanos no son capaces de seguirla, pudiendo atacar a centenares de personas a la vez, que ven cómo sus cuerpos empiezan a llenarse poco a poco de cortes y llagas. Bajo esa forma, Serenade es completamente inmortal; puede recibir cualquier número de heridas sin que suponga un verdadero daño para ella.

Si en cualquier caso la máscara fuera dañada o arrebatada, se vería obligada a tomar su aterradora y colosal forma real: un inmenso campo de cadáveres, carne putrefacta y sangre que se extiende kilómetros y kilómetros por todas partes. En ese estado es como un mundo de desolación, donde puede animar a cualquiera de los cuerpos que la forman como una extensión de sí misma. Al mismo tiempo que toma esta apariencia, en algún lugar entre la putrefacción se desarrolla una inmensa columna de carne que contiene su corazón, donde comenzará a confeccionar una nueva máscara. Cuando la haya terminado, Serenade recuperará su apariencia anterior.

Cardiguer

Cardiguer es el líder del trío y, probablemente, también el más poderoso de Los Despertados. Parece un hombre joven al que le falta la carne en media cara, y está continuamente rodeado por decenas de largos brazos espectrales que surgen a su alrededor. A su espalda tiene dos enormes alas de carne sin hueso, que lleva envueltas en el pecho como si fuera una macabra túnica de piel negra. Es el único capaz de hablar fluidamente, y tanto Heatseeker como Serenade siguen siempre sus indicaciones, razón por la que se le considera el cabecilla del grupo.

Las capacidades de Cardiguer son sin duda las más terroríficas de Los Despertados, ya que su poder es su propia imaginación. Es capaz de crear a voluntad cualquier criatura que imagine; con un pensamiento, manifiesta ejércitos enteros de engendros que responden automáticamente a sus deseos. Normalmente, genera aberraciones de carne putrefacta con forma de esferas repletas de bocas y dientes, a las que llama "devoradores de la realidad". Se desconoce si tal habilidad tiene límites, ya que se le ha visto crear a miles y miles de criaturas en un instante. No obstante, parece que no puede alejarlos más de dos o tres kilómetros de su posición, y el número de las criaturas también está de algún modo ligado al poder de las mismas. Si quiere incrementar las capacidades de los devoradores, debe reducir su cantidad.

Superando incluso a sus compañeros, la existencia de Cardiguer es prácticamente eterna. Para acabar con él es necesario reducir a la nada su forma física y, aun así, en el momento de su muerte, su esencia renace en cualquier criatura viva que se halle a menos de cinco kilómetros del lugar donde fue destruido. Por tanto, para aniquilarle completamente es necesario que no haya nada vivo en muchos kilómetros a la redonda en el preciso instante en el que su cuerpo es deshecho.

Curiosamente, Cardiger tiene una extraña afición por la música y, siempre que le sea posible, evitará matar a alguien cuya interpretación musical le resulte agradable de escuchar. Por el contrario, odia las personas que cantan o tocan sin talento.

EL ÁRBOL DE ALMAS

Hace mil seiscientos años, la Costa de Pelegrí quedó sumida en un terrible conflicto entre Sylvain y Duk´zarist, que amenazó con convertirse en el inicio de una segunda Guerra de la Oscuridad. Sin embargo, las beligerancias terminaron súbitamente cuando la ciudad de Mnemósite, la mayor de las metrópolis Duk´zarist del Viejo Continente, desapareció completamente. Casi todo el mundo consideró que había sido destruida por los Sylvain, pero la verdad que se oculta tras aquellos acontecimientos es mucho más sombría.

Porque a veces, hay algunas historias que deberían seguir sumidas en las tinieblas.

El principio del fin

En la antigüedad, Mnemósite fue una de las ciudades más importantes de su época, al haber sido construida rodeando el mayor árbol de Ghestal del mundo, el Árbol Madre, que a su vez era un enorme nodo de magia. Todo ello proporcionaba un increíble poder a sus habitantes, que se consideraban superiores a los demás pueblos de Gaïa.

Cuando años después entró en guerra con las ciudades Sylvain de la costa, el Consejo de nobles que gobernaba la ciudad desarrolló un plan que les permitiría obtener una superioridad absoluta sobre cualquier otra fuerza del mundo. El proyecto tenía como objetivo conectar las almas de todos los habitantes de la metrópolis al Árbol Madre, permitiéndoles así tener acceso directo a las fuerzas del nodo de magia desde cualquier lugar en el que estuvieran. Además, usando la propia esencia del Árbol Madre, se creó un alma artificial llamada Pistis Sophia para controlar esa energía, una especie de sistema central que se encargaría de distribuirla y de supervisarlo todo. De esa manera, Pistis Sophia se convertiría en el arma conocida más poderosa de la historia.

La diseñadora del proyecto fue la alta sacerdotisa Fortimbras Adelheid, señora del Consejo de nobles de Mnemósite. Pese a la gran aceptación popular, no tardó en aparecer una minoría liderada por el hermano menor de Fortimbras, Raine Adelheid, considerando desmedido el peligro que conllevaba el plan. Sin embargo, sus palabras no tuvieron peso en el Consejo, pues los demás sólo veían en Pistis Sophia una puerta abierta a un poder sin igual.

Fue entonces cuando una pareja de Ebudan, llamados Sandalphon y Mineth, entraron en contacto con el grupo de detractores encabezado por Raine. Al parecer, ambos habían recibido un Sue´ Aman relacionado con el Árbol Madre, asegurando que su activación desafiaría el destino y sólo podría traer consigo destrucción y muerte. Sandalphon tenía como misión asegurarse de que Raine detuviera la activación de Pistis Sophia, mientras que Mineth era la encargada de hacer entrar en razón a la propia Fortimbras. Las palabras de los Ebudan no hicieron más que confirmar los peores miedos de aquellos enfrentados al proyecto, y se propusieron detenerlo antes de que fuera tarde. Desgraciadamente, el destino se truncó a manos de sus propios agentes.

Al final, nada acabó saliendo como debiera.

Durante la última etapa de la puesta en marcha de Pistis Sophia, Mineth logró adentrarse en las cámaras estancas del Templo de la Eternidad, llegando hasta la alta sacerdotisa segundos antes de que conectase el sistema. Creyéndola una agente de las ciudades Sylvain, Fortimbras no escuchó sus palabras y se dispuso a destruirla sin miramientos. Mientras la joven Ebudan se defendía, fortuitamente provocó la muerte de su contrincante, justo cuando Raine y Sandalphon hacían acto de presencia para neutralizar el Árbol Madre. Tras presenciar horrorizado el fin de su hermana, y creyendo que Mineth realmente sólo pretendía apoderarse del control del sistema, Raine se lanzó sobre ella y la hirió de muerte. Al ver morir a la mujer que amaba, Sandalphon perdió la cabeza y mató a Raine con sus propias manos, cerrando así la oscura cadena de muertes sin sentido causantes de la catástrofe final.

Sin nadie que la detuviera, en el mismo instante en que la sangre de Fortimbras se mezclaba con las raíces del árbol, Pistis Sophia tomó conciencia de sí misma. Sintiéndose incompleta, en lugar de ceder el poder a Mnemósite, utilizó su vínculo con los habitantes de la ciudad



Una manifestación de Fortimbras

Ilustrado por Sergio Melero

para absorber sus almas, reuniendo en su interior todas las emociones y conocimientos de la gente. Dándose cuenta del terror que acababa de desatarse, los once compañeros de Raine, los únicos que no habían hecho el pacto de sangre con Pistis Sophia, activaron el sistema de anulación; pero el poder del Árbol Madre ya era demasiado poderoso como para ser detenido de una manera tan simple. Desesperados, le rogaron a Sandalphon que se marchara llevándose las llaves de contención, mientras ellos trataban de sellar el sistema antes de que fuera demasiado tarde. Incluso a costa de sus vidas, de algún modo lograron enterrar la ciudad entera en las profundidades de la tierra, obligando a Pistis Sophia a entrar en hibernación.

Desde entonces, todo lo concerniente a Mnemósite no son más que historias y habladurías, pues nadie logró imaginar jamás cómo una de las mayores metrópolis de esa era de esplendor pudo desaparecer de la noche a la mañana sin dejar rastro.

El Árbol Madre

El Árbol Madre es el primero de todos los árboles de Ghestal que se conoce. Se le supone anterior incluso a la propia Guerra de la Oscuridad y de sus semillas habría nacido el resto. Tras la activación de Pistis Sophia, tomó conciencia de sí mismo y absorbió las almas de los tres millones de habitantes de Mnemósite, convirtiéndose así en una entidad de inmenso poder espiritual. Gracias a ello, sus raíces se extienden ahora por la mayor parte de las profundidades de Dwänholf, abarcando casi la totalidad del principado; con toda seguridad, es el mayor ser vivo de la superficie de Gaïa. Los sellos del sistema de seguridad lo tienen adormecido y sus capacidades son limitadas, pero si en algún caso llegase a despertar, podría exteriorizar sus apéndices por todo el país y transformar completamente miles de kilómetros cuadrados. Por ahora, en su actual estado, lo único que puede hacer es conectar determinadas raíces a las de otros árboles, creando avatares artificiales de algunas de las almas que tiene en su interior. Este proceso lo agota enormemente, por lo que sólo puede hacerlo en pocas ocasiones. Su representación más habitual y peligrosa es la de Fortimbras, que ha empleado en el pasado para destruir a encarnaciones de las trece almas disconformes con el camino que Pistis Sophia deseaba.

Las trece almas

Sólo las almas de los once insurrectos, así como las de Raine y Mineth, consiguieron escapar de la catástrofe. Sin embargo, en el momento de su muerte establecieron un vínculo irrompible con Pistis Sophia que les impidió llegar al flujo de almas. Durante más de setecientos años, sus espíritus vagaron a la deriva entre mundos sin consciencia alguna, hasta que la ruptura en la realidad provocada por la máquina de Rah y La Barrera los hizo renacer como Nephilim. Seis de ellos son Duk´zarist, mientras que los otros cinco pertenecen a razas diferentes.

Por algún motivo desconocido, el Árbol Madre necesita sus espíritus para terminar el proceso que inició siglos atrás y ser un ente completo, así que utiliza el lazo que los une para atraerlos a su lado mediante sueños y visiones. Sin darse cuenta de que están siendo utilizados, los trece buscan una manera de regresar hasta el árbol, sintiendo que un destino inacabado les aguarda en las entrañas de la tierra. Naturalmente, el principal objetivo de Pistis Sophia es que encuentren las cuatro llaves que sellan su sistema y liberarse completamente.

Al contrario que los otros Nephilim, los trece han muerto en numerosas ocasiones, pero su vínculo con Pistis Sophia los hace regresar una y otra vez hasta que cumplan finalmente su misión. Sin embargo, del mismo modo que estas almas están unidas al Árbol Madre, para bien o para mal son también las únicas que pueden detenerlo definitivamente. Gracias al lazo, podrían penetrar en su mismo corazón y destruir a Pistis Sophia antes de que esta consiguiera absorberlos definitivamente.

El legado de Sandalphon

Aún hoy, Sandalphon (Warlock Nv 10, ♂ Ebudan) sigue viviendo con el único objetivo de corregir el error que cometió, "su pecado", como él lo llama. Tras fallar en su Sue´ Aman y acabar con Raine, ha logrado sobrevivir durante más de mil seiscientos años empleando todos los métodos a su alcance, incluso devorar las almas de criaturas oscuras. Ha pasado los últimos siglos buscando a las almas perdidas para evitar que liberen al Árbol Madre, mientras intenta encontrar alguna encarnación capaz de acabar definitivamente con la pesadilla.

Cuando descubre que alguna de las trece almas ha vuelto a la vida, las somete desde las sombras a multitud de pruebas y dificultades, tratando de prepararlas para el oscuro destino que les espera. Si mueren en el camino, aunque no lo desea, para él es un resultado preferible a lo que podría ocurrir en caso de llegar hasta el Árbol. En su corazón aún desea encontrarse de nuevo con la reencarnación de Mineth y, aunque no le recuerde, poder verla una última vez. Sabe que a estas alturas debe de haber regresado ya, pero aún no ha logrado localizarla.

Sandalphon posee la cuarta llave de Mnemósite, asegurándose así de que nadie pueda liberar el sistema de Pistis Sophia sin antes enfrentarse a él, aunque consiguiesen reunir las otras tres.

Mnemósite

Los restos de Mnemósite *(Metrópolis, sin habitantes conocidos)* se encuentran sepultados en las profundidades de la tierra, a escasos kilómetros de La Llaga del Mártir. La ciudad yace en el interior de una colosal gruta, sellada gracias a las increíbles fuerzas sobrenaturales que se liberaron allí. Se conserva en un estado bastante bueno, pero la mayoría de sus calles están dañadas por las descomunales raíces que se extienden por todas partes. En el centro de la ciudad se encuentra el Templo de la Eternidad, que rodea al colosal Árbol Madre; al ser tan grande, únicamente puede verse una parte de su tronco, y sus hojas cubren la bóveda de Mnemósite como si fuera un cielo verde.

Para poder moverse con libertad por Mnemósite hacen falta las cuatro llaves con las que fue sellado el sistema de Pistis Sophia. Las dos primeras otorgan acceso a diferentes secciones de la ciudad, mientras que la tercera tiene la capacidad de abrir el Templo de la Eternidad. Finalmente, la cuarta llave puede liberar completamente al propio Árbol Madre. Cada vez que una de las llaves es usada, una parte del Árbol se despierta, incrementando sus poderes y su capacidad de intervenir en el mundo.

LA SOMBRA DEL EMPERADOR

La figura que responde al nombre Sombra del Emperador es uno de los misterios mejor guardados del Sacro Santo Imperio. Se trata del título que recibe el cuarto Señor de la Guerra, aquel sobre quien recae el control de los territorios del norte. Desde la época de Zhorne Giovanni su identidad ha sido siempre mantenida en secreto para todo el mundo salvo para el propio Emperador, tratando de reservar un poder anónimo como medida de seguridad.

Como Señor de la Guerra, la Sombra tiene más de un centenar de castillos y fortalezas por todo el norte del Viejo Continente, reuniendo entre todos un impresionante ejército. También dispone de multitud de espías y agentes encubiertos en muchos de los regimientos de los principados que supervisa.

Los Zelotes de la Sombra

Por el mero hecho de que nadie conoce su identidad, el control de los ejércitos de la Sombra del Emperador siempre ha sido algo problemático. Como en el caso de los otros Señores de la Guerra, le sirven directamente multitud de generales y Árbitros, con quienes se comunica en secreto usando un código cifrado que sólo ellos conocen. De este modo, sus agentes pueden estar seguros de que se siguen sus órdenes al pie de la letra.

Los soldados del cuarto Señor de la Guerra, que suelen recibir el nombre de los Zelotes de la Sombra, son fanáticamente leales a su señor pese a que desconocen quién es. Todos se rigen por un complejo sistema de juramentos, más que dispuestos a derramar su sangre por alguien a quien nunca han visto. Viven recluidos en fortalezas y castillos con sus familias, entrenándose a diario en todas las formas existentes de combate. Hay quienes los comparan a menudo con monjes de clausura, cuya única religión es la disciplina militar y la lealtad. Normalmente, los hijos de los Zelotes siguen los pasos de sus padres, suponiendo para la mayoría una tradición que pasa de generación en generación.

Si alguien ajeno a los Zelotes quiere unirse a los ejércitos, se le obliga a pasar por multitud de pruebas, debiendo estar años enteros probando su fidelidad a la Sombra antes de ser aceptado formalmente.

En la actualidad

La existencia de la Sombra del Emperador es un verdadero problema para la situación en la que se encuentra Abel. Actualmente, se ignora si Elisabetta conoce la identidad del cuarto Señor de la Guerra y si este (o esta) se ha revelado ante la niña. Tampoco es posible asegurar si el enigmático personaje está a favor de ella o tiene sus propios planes personales. No son pocos quienes opinan que uno de los factores por los que Gaul no ha abierto un conflicto directo con el Sacro Santo Imperio de Abel es porque desconoce si, llegado el momento, se pondría en contra suya, condenando toda posibilidad de victoria.

Naturalmente, su identidad es motivo de muchas especulaciones. Algunos creen que no es otro que el Mariscal Malakías Graft de Tol Rauko; otros aseguran que es una mujer como la propia Elisabetta, e incluso una extraña teoría afirma con rotundidad que la Sombra es un inmortal que ha mantenido su título desde los albores del Imperio. Por supuesto, no son más que historias e hipótesis sin fundamento, ya que ni siquiera sus propios generales saben a quien sirven realmente.

La mayoría de los principados del norte que se han declarado independientes del Sacro Santo Imperio no se sienten muy a gusto con tantos soldados en el interior de sus territorios, pero como hasta el momento han permanecido en silencio y sin actuar, casi todo el mundo prefiere no arriesgarse a desatar un conflicto innecesario. Al fin y al cabo, es mucho mejor que iniciar una lucha que nadie está demasiado seguro de ganar.

La falsa Sombra

Sólo unas semanas después de la muerte de Elías, el Árbitro Sydonai (Paladín oscuro Nv 9, ♂) anunció públicamente que era el cuarto Señor de la Guerra pidiendo a todos los Zelotes de la Sombra que le apoyaran para reclamar el título de Sacro Santo Emperador que, según afirmaba, por derecho le pertenecía. Desenmascarándose ante todos, aseguró ser de la estirpe Giovanni, razón por la que su familia siempre había estado obligada a permanecer oculta todo ese tiempo. La noticia fue tomada con inicial escepticismo, quedando desmentidas sus palabras unas semanas después, cuando el verdadero Señor de la Guerra se puso en contacto con sus generales.

Aún ahora, la Falsa Sombra (título por el que se le conoce) mantiene su afirmación y ha conseguido que sus subordinados directos, unos cinco mil hombres repartidos entre Dwänholf y Hendell, le sigan devotamente. Sydonai es un hombre ambicioso, pero no estúpido. Su experiencia como Árbitro le ha permitido prepararse para cualquier eventualidad y, si tiene tiempo suficiente, pretende instaurar su propio reino dentro de la pequeña zona de influencia que controla.

Esta situación se ha vuelto terriblemente tensa, ya que los otros generales de la Sombra no soportan la insubordinación de Sydonai y planean acabar con él. De momento, esperan recibir la orden de atacar para lanzarse por fin sobre el traidor antes de que sea demasiado tarde.



Sydonai, la falsa sombra

Ilustrado por Salvador Espín

ELJARED

Más que una persona real, la mujer que responde al nombre de Eljared ha sido una sombra imperceptible en la historia del hombre. Entre las tinieblas, a espaldas del propio mundo, ha urdido tramas imposibles en pos de un fin que aún sigue siendo desconocido.

La mayor parte de su historia es tan misteriosa como sus orígenes. A lo largo de los siglos ha aparecido en diferentes lugares del mundo durante cortos periodos de tiempo, realizando toda clase de proyectos o acciones sin aparente relación entre sí. Su identidad ha sido distinta en cada ocasión, asegurándose de que nada, ni siquiera Imperium, pudiera ser capaz de descubrirla. De hecho, Eljared es meramente uno de tantos seudónimos que ha empleado a lo largo de años, un juego de palabras de su nombre real. Pese a todo, dado que es aquel con el que se dio a conocer en público, se la suele llamar así. Cada vez que existía algún mínimo riesgo de que su presencia fuese detectada, desaparecía sin dejar rastro creando una perfecta cortina de humo. Es muy difícil determinar todos los acontecimientos en los que estuvo involucrada de un modo más o menos directo, pero sin duda participó en los Días del Despertar de Sylvania. Se conjetura que también ha viajado a los Infiernos, donde debió poner en marcha proyectos similares. En realidad, todos ellos parecen haber sido un mero preparativo para la Ruptura de los Cielos, pruebas que no tenían más fin que iniciar ciertos sucesos o recabar datos para la activación de algo a una escala muy superior. De cualquier modo, sólo puede seguirse la pista de sus acciones durante algo más de seis siglos; es como si antes de ese momento no hubiera existido.

El alcance absoluto de sus capacidades es ignoto, pero se estima que debían de ser, al menos, equivalentes a las de un verdadero dios. Con el paso del tiempo mostró un considerable incremento de poder respecto al que poseía inicialmente, aunque no de modo intencionado. Es más, en lugar de tratar de amplificar sus fuerzas, Eljared parecía estar empeñada en ralentizar su ascensión todo lo que le fuera posible.

Una de las cosas que se sabe de ella es que estaba en posesión de varias de las treinta piezas de metal negro de Iscariote, las máximas manifestaciones de las Logias Perdidas. En lugar de usarlas por sí misma, durante los últimos siglos repartió un gran número de ellas entre personas de diferentes lugares, todas capaces de darles alguna utilidad.

Eljared es una mujer de belleza sobrecogedora. Tiene un largo cabello negro y cada uno de sus ojos es de color diferente; uno de ellos es rojo y el otro dorado. Fría, despiadada y manipuladora en apariencia, sus seguidores siempre han mostrado una mezcla de terror y fascinación hacia ella. Era capaz de mostrar una increíble crueldad cuando algo lo requería, o de sacrificar lo que fuera con tal de conseguir lo que ansiaba. Sin embargo, a veces la inclemencia de su comportamiento parecía turbarle hasta a ella.

La Sumo Arzobispo

Su última aparición conocida ha sido bajo la identidad de la Sumo Arzobispo, con la que manifiestamente decidió poner en marcha los planes que durante siglos había estado proyectando. Como preparativo final, un año antes hizo algo que hasta entonces era impensable: eliminó en secreto a un patriarca de Jürgand y adoptó su identidad. De ese modo, incluso sabiendo que no podría mantener mucho tiempo la farsa, forzó todo lo que pudo la influencia de su recién adquirida posición para ocultar sus actos en el mundo.

Como Sumo Arzobispo, su intervención en Gaïa fue muy intensa y comenzó a actuar en varios frentes mientras desencadenaba multitud de fuerzas ancestrales, sin motivo aparente, gracias a sus agentes de la Nueva Cofradía. Además, provocó intencionadamente el inicio de una guerra contra varios principados, escudándose en insultos y afrentas que bien poco le importaban.



Ilustrado por Wen Yu Li

En el fondo, parecía estar exclusivamente interesada en el caos y la muerte que originaría el conflicto. Finalmente, desató unos acontecimientos que la historia reciente ha dado a llamar la Ruptura de los Cielos, durante la cual la propia estructura de la existencia se vio enormemente alterada por sus actos. Para conseguir tiempo, usó su control sobre la escuadra de Jürgand que presidía como escudo contra los ataques de Imperium, causando un conflicto que, en honor a su nombre, desgarró verdaderamente los firmamentos.

En la actualidad...

Es más que probable que la persona o entidad conocida como Eljared haya sido destruida durante los acontecimientos que ella misma desencadenó durante la Ruptura de los Cielos. Cómo y a manos de quién, no es fácil de determinar. Aun ahora es imposible precisar el fin último de sus objetivos o medir la repercusión de sus actos, pero sin duda han producido serios daños en los sistemas de Imperium, a una escala muy similar a la que aconteció durante la activación de la máquina de Rah. Pese a todo, aún se desconoce cuál ha sido el "legado" que Eljared ha dejado tras ella o si, en mayor o menor grado, consiguió cumplir sus objetivos.

Némesis

Puede que, incluso más que la propia Eljared, la persona o entidad conocida como Némesis sea la criatura más enigmática de la historia. Durante siglos ha estado junto a ella como su compañero y servidor, sin separarse de su lado mientras la seguía en silencio. De todos los aliados y agentes que ha tenido fue el único del que Eljared jamás ha prescindido, y habitualmente se refiere a él como su único amigo. Se desconoce dónde se encontraron por primera vez, pero ella siempre menciona crípticamente que fue quien le encontró y "*despertó*".

Es difícil definir la personalidad de Némesis; es hasta posible que carezca de una. Casi como un autómata, ha seguido siempre las indicaciones de su señora sin poner jamás en duda nada de lo que esta le decía. En más de una ocasión ha hecho referencia a que él mismo carece de emociones y no comprende su concepto. Pese a esa afirmación, varias veces ha demostrado ser capaz de reflejar breves atisbos de sentimientos humanos. En relación a ello, ha expuesto que la razón por la cual está junto a Eljared es que ella despertó en él algo parecido a la curiosidad.

Físicamente tiene la apariencia de un hombre joven con una larga melena blanca y ojos oscuros. Lleva siempre la misma gabardina blanca, que se encuentra ligeramente raída y ajada por el paso de los años. Pese a su frialdad, mantiene siempre una vaga expresión de melancolía, incluso cuando él mismo ha expresado repetidamente que no comprende dicho sentimiento.

De igual modo que sucede con su naturaleza o su personalidad, el poder de Némesis es difícilmente definible. Jamás hace ostentación de grandes capacidades sobrenaturales, como recrear la realidad o tan siquiera manifestar energía a su alrededor. Sin embargo, absolutamente nada ha sido capaz de hacerle frente jamás. Ha destrozado en cuerpo y alma a decenas de agentes de Jürgand con notoria facilidad, o resistido ataques de armas de magnitud divina sin tan siquiera ser herido. Incluso, de modo burlesco, la propia Eljared expresó en alguna que otra ocasión que ella dudaba seriamente del cuál sería el resultado de un enfrentamiento entre ambos.

Es posible que, simplemente, no exista ninguna fuerza en la existencia capaz de pararle.

Némesis desapareció junto a Eljared, pero no se puede determinar si fue inexplicablemente destruido (algo bastante dudoso) o simplemente se marchó. En cualquier caso, su paradero actual es desconocido, incluso para los miembros de la Nueva Cofradía.

LOGIAS PERDIDAS

Hace aproximadamente tres mil quinientos años el imperio de Sólomon desarrolló un nivel tecnológico como no se había visto sobre la superficie de Gaïa. En sólo décadas crearon maravillas, obras que escapaban a la imaginación del hombre. Tuvieron tanto poder como para desafiar a los dioses.

Sin embargo, su gloria fue efímera. En una sola noche su civilización se extinguió, y todos sus conocimientos se perdieron en la memoria de los tiempos. Pero desconocidos para el hombre, ocultos en las sombras, aún hoy siguen existiendo restos de sus obras, fragmentos de una ciencia ahora extinta.

Las Logias Perdidas.

La ciencia perdida

Con los escasos y deteriorados restos que hoy perduran de esa época, es difícil precisar cuál fue la verdadera extensión de la ciencia de Sólomon. Lo único cierto es que sus conocimientos excedían por completo a los de cualquier otra cultura de la historia. La base tecnológica de las Logias Perdidas es sobrenatural, aunque alejada de meras fórmulas mágicas. Las fuerzas místicas se emplean como fuente de energía, depurando sus efectos a través de complejos programas y mecanismos. De ese modo, las máquinas de Sólomon pueden alterar o ignorar parcialmente las reglas de la realidad, siendo al mismo tiempo mucho más que simples artefactos mágicos.

El doctor Schwarzwald, considerado comúnmente el mayor experto en Logias Perdidas, ha hecho un detallado desglose de la ciencia de Sólomon, diferenciando entre dos periodos temporales (los inicios de Sólomon y su época de esplendor) y tres niveles de tecnología. El primer nivel es el denominado Genum, o ciencia civil. Es aquella a la que todos los ciudadanos tenían acceso; la más básica y simple de las Logias. Les permitía crear marionetas artificiales como siervos, sistemas de comunicación a larga distancia y vehículos con motores sobrenaturales, como barcos, trenes o zepelines. Asimismo, su ciencia médica gozaba de enormes adelantos, con los que podían eliminar cualquier clase de enfermedad o implantar miembros u órganos artificiales. Por supuesto, también había otros muchos adelantos de índole doméstica, como alimentos transgénicos o simples máquinas de escribir.

El segundo nivel es el denominado Archanum, cuyo desarrollo y uso estaba reservado únicamente a los senadores y fuerzas militares de Sólomon. Representa una aplicación superior de la ciencia, como implantes de diminutas nanomáquinas en la corriente sanguínea, dispositivos que permitían controlar el clima o incluso terraformar grandes superficies de terreno. Dentro de esta categoría se engloba, además, la tecnología bélica: golems de guerra, exoarmaduras de combate o plataformas flotantes (enormes aeronaves tecnomágicas fuertemente armadas), entre otras muchas.

Finalmente se encuentra el tercer grado, al que los expertos suelen referirse vagamente como Dyeus. No hay pruebas de que llegase realmente a existir, pues casi todo lo conocido sobre este nivel tecnológico se basa en conjeturas. Supuestamente, es el nombre dado a los proyectos secretos que el Senado de Sólomon puso en marcha poco tiempo antes de que su imperio quedase arrasado, el cenit de toda la ciencia de las Logias. Entre ellos se encuentran armas experimentales extremadamente poderosas, como el satélite láser Gravestone, o sistemas de inteligencia artificial como el programa Único, capaz de controlar y dirigir miles de máquinas al unísono.

La voluntad del poder

La existencia de las Logias Perdidas permanece envuelta en un completo secreto para la sociedad, más incluso que lo sobrenatural. Sin embargo, muchas fuerzas y organizaciones de Gaïa tienen constancia del poder oculto tras la tecnología de Sólomon, sabiéndolas mucho más que una mera leyenda. En consecuencia, no son pocas las que tratan de hacerse con tantas como estén a su alcance, sin importar el precio a pagar por ello.

En estos momentos, los dos principales competidores son el Sacro Santo Imperio y la Alianza Azur, pues ambas potencias las precisan para obtener una verdadera superioridad sobre la otra. Han enviado en secreto a numerosos agentes e investigadores a descubrir y desarrollar nuevos elementos tecnológicos basados en las Logias. Estos grupos actúan en el más absoluto anonimato, incluso a espaldas de las fuerzas militares de sus países, pues ni la Emperatriz ni los señores de la Alianza desean que se les relacione con tales descubrimientos. Sólo los más altos cargos de La Mano del Emperador y Les Jaeger supervisan de cerca dichos avances.

Por su ubicación, Abel dispone de la mayor cantidad de restos arqueológicos de Sólomon, entre los que hay numerosas Logias aún no halladas. En el pasado, algunos emperadores estuvieron interesados en ellas, pero sus descubrimientos fueron preocupantemente peligrosos y acabaron abandonándolos. Elisabetta ha decidido iniciar su investigación hace sólo unos meses, así que de momento sus adelantos no son demasiado notables. Lo que la mayoría ignora es que los mayores vestigios se encuentran bajo Arkángel y sus cuatro Ángeles protectores. En cuanto a Gaul y la Alianza, puede que su territorio no disponga de tantas Logias, pero el antiguo Señor de la Guerra lleva mucho tiempo investigándolas. Gracias a ello, ha conseguido reparar y modificar varias marionetas de combate y otras armas similares que comparten los mismos principios. Para probar su efectividad y pulir cualquier error de diseño, las está poniendo secretamente a prueba en la guerra que se ha iniciado en Nanwe.

Destacando por encima de Abel y Azur, Wissenschaft es probablemente la organización que en la actualidad tiene mayores conocimientos y adelantos de las Logias Perdidas. Teniendo en cuenta que fue creada por Lucanor y Schwarzwald, los dos mayores expertos en la materia, es lógico que sus miembros posean conocimientos muy superiores a los de cualquier otra sociedad. Sin embargo, no conformes únicamente con reutilizar las Logias existentes, la organización ha desarrollado grandes adelantos propios, tomándolas simplemente como fuente de inspiración. Algunos de sus ingenios son exoarmaduras de combate, implantes de piedras psíquicas en el cerebro humano o miembros artificiales. Destacando sobre todos ellos, se encuentra el Proceso, un avanzado proyecto que sustituye la sangre por una extraña sustancia oscura. Dependiendo del grado de pureza, las capacidades que otorga son superiores, pero también mayores son los riesgos de volverse loco, sufrir alteraciones físicas o incluso de morir. Hasta el momento Wissenschaft ha desarrollado sólo una veintena de procesados de pureza superior a un veinticinco por cien, aunque los resultados nunca han sido exactamente los deseados. Los agentes de elite de Lucanor, los cuervos, que ni siquiera reciben el nombre de procesados, tienen un nivel inferior al tres por cien.

Se sabe con seguridad que, en estos momentos, varios jefes científicos de Wissenschaft están desarrollando otros proyectos similares de gran envergadura.

De manera parecida Tol Rauko posee considerables conocimientos de las Logias, ya que en su cometido diario suelen encontrarse con ellas frecuentemente. Eso les ha permitido desarrollar algunos elementos tecnomágicos, especialmente aquellos relacionados con sistemas de seguridad y de contención, aunque los usan en muy pocas ocasiones: únicamente para cerciorarse de que nadie entre o salga de los lugares considerados más peligrosos. A veces, adentrarse en unas ruinas selladas por Tol Rauko puede significar hacer frente a mucho más que las protecciones que sus habitantes dejaron tras de si.

Otras fuerzas interesadas en el poder de las Logias son Sol Negro, que ha comerciado en alguna que otra ocasión con ellas, o la Iglesia, que no quiere quedarse atrás en la escalada bélica entre Abel y la Alianza. De momento, ninguna de ellas ha logrado grandes avances, pero ya llevan tiempo analizando de manera limitada la ciencia perdida.

Además de las grandes organizaciones, muchos individuos han hecho contacto de un modo u otro con las Logias perdidas en alguno de sus aspectos. Entre muchas otras cosas, se sabe que se han hallado al menos un prototipo de Cabalgavientos tecnomágico en Galgados, arcaicas marionetas de combate en Remo o un vehículo capaz de surcar las arenas del desierto de Salazar como si fueran agua. Tales obras son encuentros fortuitos de personas aisladas, o pequeños grupos de investigadores sin ligazón.

Las treinta piezas

Según los mitos, toda la tecnología de Sólomon tenía como base treinta piezas de metal negro de misteriosa procedencia. Al parecer, eran contenedores de información con la capacidad de evolucionar por sí mismos e ir revelando paulatinamente mayores conocimientos. El desencadenante de su cambio era el propio avance del mundo; a medida que fuesen construyéndose nuevas obras, las piezas revelarían otras maravillas.

Tras la caída de Sólomon, las treinta piezas se perdieron y su paradero fue un enigma durante muchos siglos, hasta que llegaron a manos del Apóstol Iscariote. En consecuencia, se presupone que el elevado nivel tecnológico mostrado por Rah durante la Guerra de Dios pertenecía a la ciencia de las Logias. Por causas también desconocidas la mayoría de ellas acabaron en manos de Eljared, quien repartió la mitad por los confines de Gaïa entre personas capaces de sacarles provecho, y ocultó las otras en diversos lugares para que fueran encontradas casualmente en su debido momento.

Cada pieza contiene diversas clases de conocimientos, igual que requieren variados métodos de activación e interpretación. Sus formas, originariamente redondas y del tamaño de una moneda, se ha alterado mucho mientras evolucionaban con el paso de los años. Aunque la mayoría mantienen la misma morfología, otras no se parecen en nada, salvo en el color, a su aspecto primitivo.

La Sangre Antigua

Los doscientos ochenta y cuatro senadores de Sólomon y sus familias crearon un vínculo de sangre con los sistemas de control de las Logias. Ese lazo les permitía conectar sus conciencias con las máquinas, dándoles órdenes a través de pensamientos y haciendo que estas respondieran ante ellos como sus siervas. Es difícil precisar la naturaleza de dicha unión, pero atendiendo a los estudios del doctor Schwarzwald, pudiera deberse a diminutas nanomáquinas sobrenaturales en el torrente sanguíneo.

Aún hoy existen descendientes de los senadores por cuyas venas corre esa misma sangre: los "Antiguos". La mayoría de ellos no son conscientes de su legado y viven sin saber que son especiales. Si bien es cierto que ya no hay un sistema al que dar órdenes, las máquinas de Sólomon aún los reconocen como sus señores, respondiendo a su presencia en mayor o menor grado. Los Antiguos desarrollan además un vínculo especial con las Logias, que les otorga un vago conocimiento de cómo hacerlas funcionar. Realmente no son conscientes de cómo lo consiguen; tan sólo saben, instintivamente, lo que deben hacer llegado el momento.

Por supuesto, la Sangre Antigua no tiene ningún poder sobre los derivados de las Logias Pedidas fabricados a partir de ellas, como las obras de Wissenschaft. Aun así, los Antiguos conservan su talento innato para hacerlas funcionar.

Ventaja Especial

Ventaja: Sangre Antigua

Aunque puede que lo ignore, el personaje posee Sangre Antigua de Sólomon, por lo que presenta una afinidad natural con la tecnología de las Logias Perdidas, tal y como se describe en este mismo capítulo.

Efectos: Los efectos de esta ventaja se aplican únicamente en el plano interpretativo.

Coste: 2

Loctus Khan Schwarzwald

El doctor Loctus Khan Schwarzwald es, sin duda, el mayor experto en Logias Perdidas de todo Gaïa; sus conocimientos sobre la tecnología desaparecida de Sólomon no tienen par. Lamentablemente, su genialidad sólo se puede comparar a su absoluta demencia.

Desde niño, Schwarzwald demostró un increíble talento y una desbordante imaginación con los que consiguió una beca de la Orden Ilustrada de Ilmora. No tardó en convertirse en un brillante investigador, pero tras un encuentro casual con restos de Logias Perdidas, su interés pronto se desvió hacia la antigua tecnología de Sólomon. Tras viajar por diversos lugares del mundo y llevar a cabo numerosos descubrimientos sobre la ciencia del pasado, su camino se cruzó con el de un misterioso joven llamado Donoban, un erudito como él que deseaba su ayuda para analizar las extrañas cualidades de su sangre. Entre ambos avanzaron en campos ignotos hasta entonces, aunque el carácter de sus experimentos les obligó a mantenerlos en el más absoluto secreto. Durante la investigación de la corriente sanguínea de su compañero, Schwarzwald desarrolló el anteproyecto del Proceso original, aunque en aquellos momentos fue incapaz de llevarlo a cabo. Tres años después, Donoban desapareció tan misteriosamente como había aparecido y Schwarzwald prosiguió sus experimentos solo. Durante casi una década, sus avances en los campos tecnomágicos fueron increíbles; hasta reparó y reprodujo marionetas artificiales de Sólomon. Sin embargo, todos sus libros fueron catalogados como falacias y estupideces (aunque, hoy en día, son los mejores tratados de Logias Perdidas que pueden encontrarse), e incluso recibió amenazas de la Inquisición, instándole a que abandonase esos campos de estudio.

Para mantener su beca de investigación, empezó a dar clases en las universidades de Ilmora, aunque era tan brillante que pocos podían reconocer su verdadero talento. Sería entonces cuando su destino se uniría al del príncipe Lucanor Giovanni, un estudiante que despertó su atención. Comprendió desde el primer encuentro que el joven Lucanor no era como los demás, pues vio en él un potencial casi ilimitado. Se convirtió en su tutor personal y, entre ambos, iniciaron experimentos como no se habían visto en siglos. Schwarzwald acabó acompañando al príncipe hasta Lucrecio, donde le ayudó a crear Wissenschaft y colaboró en centenares de proyectos.

Fue entonces cuando, después de que Lucanor consiguiera una de las treinta piezas de metal negro, Khan pudo poner en marcha la más ambiciosa de todas sus ideas: el Proceso. El experimento tenía como fin forzar al ser humano a dar un nuevo paso evolutivo, otorgando al hombre poderes y capacidades como nunca hubiera imaginado. Si bien ambos trabajaron duramente en sus etapas iniciales, Lucanor se vio obligado a desviar su atención a otros campos mientras dejaba el resto en manos de su compañero. Pero la moralidad de Schwarzwald le impidió probar la etapa final de su Proceso con otro ser humano y, convencido de que todo iría bien, se sometió personalmente al mismo. Paradójicamente, fue a la vez el mayor de sus éxitos y el más terrible de sus fracasos. El experimento no sólo incrementó sus capacidades físicas hasta niveles que rozaban la divinidad, sino que también alteró su intelecto, otorgándole una genialidad incomparable. Por desgracia, su mente no fue capaz de tolerarlo, quedando sumida en la más oscura y terrible de las locuras.

Tras destruir la mayor parte de sus investigaciones sobre el Proceso, abandonó la organización y desapareció sin dejar rastro de su paradero. Completamente trastornado, empezó a viajar sin rumbo fijo de un lado a otro de Gaïa, dejándose llevar por sus instintos y corazonadas.

En la actualidad, es difícil incluso seguir considerando a Schwarzwald como un ser humano. Habiendo perdido la concepción del bien y del mal, parece estar obsesionado con descubrir las bases del "deseo" como sentimiento primario del hombre. Por ello va de un lado a otro, hasta que encuentra a alguien que le llama la atención y está en una



Ilustrado por Luis NCT

El doctor Loctus Khan Schwarzwald

situación límite. Entonces le pregunta qué es aquello que desea, y usa sus increíbles conocimientos tecnomágicos para ayudarle. Nunca lo concede directamente; sólo proporciona los medios necesarios a la persona para poderlo alcanzar. De ese modo, puede analizar "el verdadero sentido del deseo": aquello que, según él, diferencia al hombre de los dioses. Le importa bien poco si lo que hace produce o nó miles de muertes; para él, su investigación es mucho más importante.

A primera vista, nadie es capaz de darse cuenta de su locura ya que, cuando quiere, puede comportarse de un modo serio y comedido. Irónico, excéntrico y filosófico, le encanta concebir largos monólogos existencialistas. Físicamente, su aspecto puede ser distinto en cada ocasión, ya que modifica su cuerpo de vez en cuando por mera diversión, usando Logias Perdidas. De todos modos, su apariencia más común es la de un hombre alto, de rasgos afilados y aspecto desgarbado. Suele vestir con una bata blanca y le encanta llevar gafas, una manía que tiene desde antes de perder la cordura.

Sus poderes y capacidades son tan variables como su humor; a veces puede escapar aterrado de un simple grupo de guardias de ciudad, y otras aplastar a cualquier entidad con un simple chasquido de dedos. En cualquier caso, siempre prefiere rehuir el combate personal, valiéndose de alguna de sus demenciales creaciones mientras él se escabulle entre las sombras. Simplemente, le divierte más.

LOS MENSAJEROS

Hace varios siglos, la santa Harael Grimoire, una Inquisidora que poseía el don de la profecía, tuvo una inquietante visión en la que veintiuna criaturas aparecían en el mundo como presagio del Apocalipsis. Puesto que Harael no se había equivocado nunca, la Iglesia se tomó muy en serio dicha amenaza, y desde entonces ha tratado de localizar y eliminar a estas entidades, a las que llamó "Mensajeros". Basándose en las predicciones de la santa, elaboraron un listado de veintiún seres que en su consideración representaban la mayor amenaza para el mundo y, en consecuencia, debían ser sus principales objetivos. La Inquisición pone un especial énfasis en su captura y destrucción, pero dados sus considerables poderes e inteligencia, es mucho más difícil de lo que parece.

Los Mensajeros

I	Deymos, El que no muere
II	Desdémona
III	Tiamat, Madre de los demonios
IV	Orgullo
V	Ra-Me-Tek
VI	Ambrosía, la Reina Oscura
VII	Bringreus
VIII	Svalkislavos
IX	Ergo Mundus
X	Glaudio Fenstermacher
XI	El Caballero del Ángel
XII	El Sin Nombre
XIII	Hringham, Rey de la No Vida
XIV	Jonathan Kappel
XV	Malachi, El Demonio
XVI	Yami no Tsubasa
XVII	El Primer caos
XVIII	Malekith, Príncipe de los Cuervos
XIX	Eltheldrea
XX	Void
XXI	Baal, la Puerta del Infierno
0	¿El Ignoto?

Por lo general, las criaturas a la que la Iglesia llama los Mensajeros son seres inmortales de gran poder que, en mayor o menor grado, han estado involucrados en varios acontecimientos importantes de la historia. No guardan ningún vínculo entre sí, pero al haber vivido tanto tiempo, la mayoría al menos se conocen. Al ser veintiuno, se les relaciona a menudo con los Arcanos Mayores del Tarot, aunque no parecen guardar la más mínima relación con las Invocaciones. Su número se mantiene siempre al completo; incluso si en el pasado alguno de ellos ha sido cazado y destruido, como ya ha ocurrido tres veces, la Iglesia simplemente ha rellenado el hueco inscribiendo a otra entidad en la lista.

Los nombres con los que aparecen reflejados no son necesariamente los verdaderos, ya que no es más que la denominación o título que la Iglesia ha decidido otorgarles en cada caso.

I Deymos, El que no muere: Antiguamente hechicero humano, Deymos fue el primero de los brujos que alcanzó la inmortalidad por sus propios medios. Posee un monstruoso cuerpo de pesadilla y un poder desgarrador, aunque parece que no es suficiente para él. Durante más de cinco mil años durmió bajo un sello creado por antiguos dioses, pero fue liberado por Rah para que le sirviera durante la Guerra de Dios. Su principal objetivo es hallar un método de existir eternamente, porque cuanto más poderoso es, más le aterra la idea de la muerte.

II Desdémona: Señora de los muertos, Desdémona es una hechicera inmortal que oculta su rostro tras una máscara de plata. Nadie ha visto su verdadera cara, por lo que no se puede afirmar qué se oculta tras ella. Se considera a sí misma una artista, apareciendo siempre acompañada de música y coros. Le encanta crear cosas, sobre todo nuevas formas de vida (o no vida), a lo que llama "el último arte". Parece que ha viajado a los infiernos y que es consciente de que existen otros mundos.

III Tiamat, Madre de los demonios: Se dice que Tiamat es la última de los demonios de primera jerarquía que siguen existiendo en el mundo. Es llamada "Madre" porque de ella han nacido la mayoría de los diablos más poderosos. Viaja por el mundo como una dama de alta sociedad acompañada por sus hijos, que son a la vez sus guardianes y amantes.

IV Orgullo: El último de los príncipes-demonio originales, Orgullo es una entidad oscura nacida de los sentimientos de vanidad humana. Tiene alas grises manchadas de sangre y porta una inmensa guadaña. Es altivo y vano, en representación de todos los principios que lo encarnan. Está abiertamente enfrentado a Tiamat y a su progenie, los cuales llevan siglos tratando inutilmente de destruirlo.

V Ra-Me-Tek: El Sacerdote del Apocalipsis. Ra-Me-Tek era uno de los guardianes de Zemial hasta que fue bañado por la sangre del Shajad caído. Completamente trastornado, busca maneras de destruir el mundo y sumirlo todo en el silencio. Dispone de seis alas en sus espaldas y la Iglesia lo considera un ángel oscuro. Tiene el poder de aniquilar todo lo que mira con sus ojos, así que normalmente los lleva siempre cerrados.

VI Ambrosía, la Reina Oscura: Hija mestiza entre un Señor de las Tinieblas y una reina Duk´zarist que se convirtió en encarnación de la Beryl Barakiel. La Reina Oscura es una criatura misteriosa, cuyos objetivos son tan desconcertantes como su errático comportamiento. Tiene la capacidad de crear armas con el pensamiento, y puede esgrimir decenas a la vez usando sólo su voluntad. Normalmente, viaja en compañía de Svalkislavos y Glaudio.

VII Bringreus: El más reciente de los veintiuno. La entidad conocida como Bringreus se manifestó en Gaïa hace sólo unos años. En el momento de su aparición destruyó con terrible facilidad a Nascal, el anterior número VII, y tomó su posición como Mensajero. Tiene forma humanoide (quizá imitando vagamente la de su primera víctima), pero carece de rostro y su estructura física le permite alterar su apariencia a voluntad. Su poder en combate directo es inconmensurable, tal vez superior al de todos los Mensajeros.

VIII Svalkislavos: Uno de los dragones más antiguos de la creación. Se sospecha que Svalkislavos está vivo desde la Guerra de los Cielos. En el pasado firmó un pacto con un mortal, pero inexplicablemente lo devoró y, en lugar de morir, mezcló su forma con la de su Elegido. Ahora su apariencia es vagamente humana, aunque sigue conservando sus características de dragón. Junto a Ambrosía y Glaudio, este grupo suele recibir muy a menudo el nombre de El Triunvirato.

IX Ergo Mundus: Un Mensajero inmortal cuyo cuerpo fue destruido en el pasado por la Inquisición y que ahora se ve obligado a existir bajo la forma de un gran grimorio de magia. La Iglesia ha llegado a un acuerdo con él y, a cambio de que le dejen seguir existiendo, les ayuda contra sus compañeros. Sus conocimientos y poderes sobrenaturales son desproporcionados, pero requiere a alguien que lo utilice (al que llama comúnmente "portador"), si quiere hacer uso de ellos.

X Glaudio Fenstermacher: Apodado el Caballero Oscuro, Glaudio es en realidad un espíritu inmortal residente en el interior de una marioneta mecánica de las Logias Perdidas. Su apariencia es la de una enorme armadura negra, lo que le ha granjeado su inusual título. A pesar de su tamaño humano, en el interior contiene armas de un poder devastador, capaces de destrozar con facilidad todo lo que haya a su alrededor en varios kilómetros a la redonda.

XI El Caballero del Ángel: Un enigmático Mensajero de origen y naturaleza desconocidos. Se muestra bajo la forma de un caballero ataviado con una armadura oxidada, decorada con multitud de alas. Monta un caballo viejo y enfermo, el cual parece acompañarle a todas partes. No se conoce la extensión de sus poderes, pero el propio Malekith ha expresado abiertamente que es la última entidad con la que le gustaría enfrentarse.

XII El Sin Nombre: No hay información alguna concerniente a él ni a sus orígenes. Por motivos desconocidos viaja cazando a Mensajeros como él y a otras criaturas de las tinieblas. Siempre viste con la misma gabardina raída y lleva el brazo derecho encadenado a la espalda. Al parecer, su mano diestra es la mano de la muerte; cuando lucha con ella, no puede evitar matar a cualquiera que se cruce en su camino, razón por la que habitualmente la lleva inmovilizada. Se dice que, cuando esgrime un arma con su brazo derecho, puede acabar con cualquier criatura de un solo golpe.

XIII Hringham, Rey de la No Vida: Un ser inmortal que derrotó a la Muerte con sus propias manos. Condenado a existir eternamente, permanece aletargado durante largos periodos de tiempo y cuando despierta viaja por los confines de Gaïa. Reside en un castillo en la Vigilia que se manifiesta durante cortos periodos de tiempo en el mundo real. Tiene a su servicio un inmenso ejército de criaturas no muertas y otros seres de pesadilla.

XIV Jonathan Kappel: Un Mensajero que tiene la forma de un niño. Es caprichoso e impredecible; a veces puede ser extremadamente cruel y otras muy agradable. Tiene la capacidad de viajar entre la Vigilia y el mundo real a voluntad, al igual que transportarse de un lugar a otro del mundo en sólo unos instantes. Ese mismo poder es el que le permite abrir portales a diversos lugares y traer a cualquier clase de criatura para que le sirva. Vive en una fortaleza construida en la espalda del Aeon Xanathos, al que llama su castillo viviente.

XV Malachi, El Demonio: Malachi, llamado el Demonio de la Guerra, es considerado una fuerza primaria de la destrucción. Es el único de todos los príncipes oscuros que no se arrodilló ante los Shajads. En lugar de ser castigado, el propio Gaira se sorprendió por su coraje afrontando lo imposible. Por ello le entregó una astilla de su uña, que Malachi sustituyó por su brazo derecho. Lleva siglos caminando por los campos de batalla con aspecto humano, luchando por igual en un bando y en otro.

Su único objetivo es encontrar adversarios que puedan estar a su altura, pues sólo en el combate encuentra sentido a su existencia. Si alguien es capaz de derrotar su forma mortal, adquiere su descomunal apariencia real, jamás derrotada hasta la fecha. Su brazo tiene un poder destructivo casi ilimitado.

XVI Yami no Tsubasa: El hijo predilecto de las tinieblas, la naturaleza de Yami no Tsubasa es tran extraña que resulta un enigma hasta para sí mismo. No es una entidad maligna y le encanta vivir junto a los hombres, pero tiene la particularidad de llevar la desgracia, el dolor y el caos allí donde se encuentra, así que viaja continuamente de un lugar a otro para evitar causar graves daños. Rehuye cualquier combate, ya que cuando usa su poder destruye todo lo que hay en kilómetros a la redonda. Según se ha profetizado, es quien tiene en sus manos las puertas de Apocalipsis.

XVII El Primer Caos: La naturaleza de El Primer Caos es difícil de explicar, al ser una criatura que únicamente se manifiesta en el mundo a través de los pensamientos de los locos. Cuando un gran número de desequilibrados o dementes se reúne, la fuerza de sus ideas es incluso capaz de materializar su cuerpo: una mujer sin rostro con doce pares de alas negras. Sus poderes son inciertos pero, cada vez que se presenta en el mundo, crea una distorsión en la realidad que arrebata la cordura a la gente. Se desconoce si puede morir.

XVIII Malekith, Príncipe de los Cuervos: No es demasiado lo que se sabe de él, salvo que fue un mortal en el pasado, antes de convertirse en el más poderoso de los Señores de las Pesadillas. Reina sobre la ciudad oscura de Graven y es servido por multitud de pesadillas, a las que llama los Ejecutores Oscuros. Si bien sus poderes son inmensos en cualquier lugar, en su reino devienen casi divinos. El nombre de Príncipe de los Cuervos proviene del hecho de que siempre aparece rodeado de muchos de ellos o adquiere alguna de sus características, ya sean sus alas, garras u ojos.

XIX Eltheldrea: Llamada habitualmente "la Primera Bruja", Eltheldrea es la más antigua practicante de magia que se conoce. Tiene la apariencia de una adolescente con el pelo rojo, aunque sin duda ha vivido varios miles de años. Es considerada una de las creadoras del imperio de Yehudah destruido por Cristo siglos atrás, aunque carece de lazos con la actual Orden de Yehudah. Amiga íntima de Ambrosía, ha mantenido recientemente una relación romántica con El Sin Nombre que no ha acabado demasiado bien.

XX Void: Su historia personal es desconocida. Sólo se sabe que se manifiesta en periodos previos a una gran catástrofe. Su aspecto es el de un hombre muy alto, cuya cabeza se asemeja a la de un tiburón con dientes de metal. Posee la habilidad de crear vórtices de vacío en la existencia, capaces de tragarse cualquier cosa menos a él mismo. Ha muerto incontables veces, para renacer inexplicablemente cuando alguna nueva crisis se avecinaba.

XXI Baal, la Puerta del Infierno: Es sólo uno de tantos nombres que recibe esta atroz entidad. Se trata de una representación del mal en su estado más puro, nacida de la involuntaria unión de miles de demonios. Su apariencia no es humana, ya que suele manifestarse como una puerta de carne, sangre y metal, cuajada de caras desencajadas por el dolor. Supuestamente, como su nombre indica, es un portal viviente hacia el mismo infierno. Puede adquirir forma mortal y hay quienes lo consideran uno de los más poderosos Mensajeros.

0 El Ignoto: No se sabe nada de esta entelequia, ni siquiera si realmente existe o ha llegado a hacerlo en algún momento de la historia. El nombre de Ignoto no es más que un título otorgado por la Iglesia para cubrir el número cero del Tarot.

CAPÍTULO 7
REGLAS OPCIONALES

Ven, deja que te enseñe un fragmento de lo que perdimos.
Deja que te enseñe cómo puedes cambiar el mundo.

Schwarzwald

Pese a que en el libro básico de Ánima se recogen todas las reglas necesarias para utilizar el sistema, existen algunas ampliaciones que pueden usarse para ambientar las partidas dentro de Gaïa. En este capítulo vamos a centrarnos en una serie de reglas que amplían y completan las que se exponen en el libro básico y en la pantalla. Todas ellas no son más que elementos opcionales, que el Director de Juego es libre de aplicar según las considere necesarias o no.

TRASFONDO

Uno de los principios del sistema de Ánima es que los jugadores son libres de desarrollar el trasfondo que consideren apropiado para sus personajes. Lo más importante en una partida es siempre sentirse a gusto con el papel que vas a representar, por lo que lo mejor es no limitarlo en este sentido. Sin embargo, también es cierto que a menudo algunos historiales pueden representar una verdadera ventaja o un inconveniente para los personajes. Para paliar semejantes desequilibrios, el Director de Juego puede aplicar un nuevo grupo de ventajas y desventajas a las que llamaremos "de trasfondo".

Se trata de elementos ligados al historial de un personaje, sus antecedentes previos al principio de una partida. Son cosas que pueden perfectamente obtenerse en un momento posterior, pero conseguirlas inicialmente conlleva grandes beneficios o problemas. Por ejemplo, las acciones de un personaje podrían con el tiempo hacer que la Iglesia reconociera su estatus de Santo sin la necesidad de adquirirlo con Puntos de Creación. Sin embargo, eligiendo esta ventaja puede comenzar directamente con tal consideración, sin que haya de hacer nada más.

Como grupo que son, las desventajas de trasfondo otorgan Puntos de Creación que sólo pueden usarse para elegir a su vez ventajas de trasfondo.

Ventajas de trasfondo

A continuación aparece una lista con las nuevas ventajas de trasfondo a la que los personajes tienen acceso. Además de estas, las ventajas Fondos iniciales, Artefacto y Curtido que aparecen en el libro básico son también consideradas de trasfondo, en el caso de que quieras aplicar esta regla opcional.

Fama

Por una causa u otra, el personaje es un individuo excepcionalmente conocido en todas partes. Puede que sea un actor famoso o que corran leyendas sobre su habilidad marcial (sean o no ciertas), pero en cualquier caso, es una verdadera celebridad.

Efectos: Los efectos de esta ventaja se aplican únicamente al plano interpretativo. El jugador debe determinar la causa de la fama de su personaje en el momento de su creación. En el caso de que se empleen las reglas opcionales de Fama de este mismo capítulo, esta ventaja otorga 40 ó 65 puntos de fama, dependiendo de los PC que invierta.

Coste: 1, 2

Raíces culturales

El personaje se encuentra muy arraigado a la cultura de su país, poseyendo unos amplios conocimientos de las tradiciones y costumbres de su tierra.

Efectos: Esta ventaja otorga un bono especial a varias habilidades secundarias, atendiendo a la posición social y al país de origen del personaje. En cada una de las naciones de Gaïa aparece un listado de los distintos modificadores que otorgan las raíces culturales.

Coste: 1

Santo

El personaje ha recibido la consideración de Santo por parte de la Iglesia, lo cual significa que oficialmente sus poderes son un don divino y no una emanación demoníaca. Por consiguiente, es libre de usar sus capacidades sobrenaturales de manera limitada, sin temor a ser perseguido por la Inquisición o sufrir otras consecuencias. Es importante remarcar que, aunque la Iglesia tiende a ser muy reacia a admitir que se ha equivocado con un nombramiento, eso no confiere al personaje una libertad absoluta de actuación. No sólo está obligado a usar sus capacidades en público lo menos posible, sino que cualquier actuación que la Iglesia pueda entender como negativa, haría que perdiese tal consideración de inmediato.

Efectos: Los efectos de esta ventaja son únicamente a nivel interpretativo.

Limitación: El personaje tiene que estar dotado de alguna clase de habilidad sobrenatural para poder acceder a esta ventaja.

Coste: 2

Posición social

Representa que el personaje pertenece a la clase más alta de la sociedad, un estatus superior de nobleza. Por tanto, comenzará ostentando un título de prestigio y una considerable fortuna personal. Es importante remarcar que no es necesario que sea el cabeza de familia; puede ser uno de los herederos.

Efectos: Además de sus efectos en el plano interpretativo, esta ventaja otorga al personaje acceso a las clases reservadas de cada principado, sin la necesidad de que realice ninguna tirada de dados. Su valor en Puntos de Creación depende, consecuentemente, del nivel de dichas clases.

Coste: 1, 2

Contactos

El personaje tiene conocidos que pueden brindarle información, o incluso ayuda limitada, en los momentos en que lo requiera. Dependiendo del grado de esta ventaja, serán más o menos útiles o poderosos. Si lo desea, el personaje puede también tener lazos con una organización de Gaïa.

Efectos: Siempre que lo requiera, un individuo con esta ventaja puede usar sus contactos para obtener información o ayuda limitada dentro de sus ámbitos de influencia. Por ejemplo, si tiene contactos en la Orden de Magus, estos podrán informarle sobre asuntos sobrenaturales, pero bien poco de política o rumores de la calle. En el **Tabla 33** hay un pequeño listado, indicando los valores recomendados para disponer de contactos con diversas fuerzas de Gaïa. Son cifras mínimas, por lo que un jugador puede invertir mayor cantidad de PC para incrementar aquellos. Por ejemplo, si alguien se gasta 3 Puntos de Creación en la Orden de Magus, significaría que sus conocidos se encuentran en las más altas esferas de la organización, y en consecuencia serán capaces de brindarle mucha más ayuda e información.

Coste: 1, 2, 3

Tabla 33: Contactos

Organización	PC
Inquisición	2
Iglesia	1
Tol Rauko	2
Wissenschaft	2
Selene	2
Orden de Magus	2
Orden de Yehudah	2
Sol Negro	2
Altas esferas de un país	2
Bajos fondos	1
Nobleza local	1
Gran señor del crimen	1

Aliado poderoso

Hay alguien de cierto poder o influencia que está dispuesto a ayudar al personaje en todo momento. Puede ser un importante noble, un gran señor del crimen o un poderoso hechicero, que no reparará en nada con tal de apoyar al personaje cuando este lo requiera.

Efectos: Los efectos de esta ventaja se aplican únicamente al plano interpretativo. Naturalmente, cuanto mayor sea la inversión, mayor será el poder personal de su aliado. Como referencia, puedes usar la **Tabla 33**.

Coste: 1, 2, 3

Desventajas de trasfondo

A continuación, aparece una lista con las desventajas de trasfondo que puede elegir un personaje. Los Puntos de Creación que consigas con ellas sólo podrán utilizarse para comprar otras ventajas de trasfondo. Recuerda que el total de desventajas no puede ser mayor que tres, por lo que si ya ha elegido tres generales, psíquicas o de Don, no podrá escogerse ninguna de aquí.

Paria

Por alguna causa, el personaje es completamente rechazado por la sociedad. La gente lo desprecia allá donde va, y rehuyen siempre su compañía. Puede que pertenezca a una familia conocida por ser culpable de alta traición, que se le haya acusado de multitud de crímenes horrendos o cualquier otra causa que pueda producir el rechazo.

Efectos: El personaje es automáticamente considerado un paria en todos los círculos sociales.

Beneficio: 1

Enemigo poderoso

A lo largo de su vida, el personaje se ha ganado un peligroso enemigo que le persigue incansablemente para destruirle. Puede que un importante señor del crimen vaya tras él, o que la Inquisición lo haya considerado un brujo y le busque con el fin de eliminarlo.

Efectos: Los efectos de esta desventaja se aplican únicamente al plano interpretativo. Naturalmente, cuanto mayor sea el beneficio, más grande será el poder del enemigo u organización que va tras el personaje. Como referencia, puedes usar la **Tabla 33**.

Beneficio: 1, 2



Alba Zimmerman

Deudas

Para su desgracia, el personaje ha contraído una deuda descomunal que se ve incapaz de pagar. Ya le ha costado todo lo que tiene, pero aún está obligado a desembolsar mucho más. Está en manos del jugador y del Director de Juego determinar la naturaleza exacta de la deuda; quizás deba pagarla mensualmente para satisfacer las tarifas del hospital de su madre, o puede que su familia quedase arruinada y haya heredado su débito.

Efectos: Sin importar su estatus social, el personaje no comienza con más pertenencias que las que lleva encima, viéndose obligado a amortizar una deuda valorada en más de 10.000 escudos de oro. Otra posibilidad es que deba pagar obligatoriamente 500 escudos de oro todos los meses.

Beneficio: 1

Código de conducta

En el lugar donde se crió, el personaje vivió atado a un estricto código de conducta que aún pende sobre él. No puede desobedecerlo, así que se verá obligado a seguirlo en cualquier circunstancia. Simplemente, no sabe vivir de otra manera.

Efectos: El personaje debe seguir un estricto código de conducta, relacionado de algún modo con su país de origen.

Beneficio: 1

Secreto inconfesable

El personaje oculta un oscuro y terrorífico secreto, algo que si saliera a la luz podría significar su ruina y la de aquellos que le importan. Es posible que sea culpable de un aterrador crimen, o que de pequeño fuera usado para llevar a cabo un terrible ritual que produjese la muerte de miles de personas, desencadenándose un infierno sobre él si los sectarios descubrieran que está vivo.

Efectos: El jugador y el Director de Juego deben determinar, conjuntamente, la naturaleza del secreto y las consecuencias de que este pudiera salir a la luz.

Beneficio: 1

NUEVAS HABILIDADES SECUNDARIAS

A continuación se listan una serie de nuevas habilidades secundarias, relacionadas con diversas habilidades tratadas en este libro con anterioridad. Cualquiera de ellas es considerada una habilidad especial, agrupada dentro de los campos y características indicadas.

Ley *(Intelectual, Inteligencia)*

Otorga erudición en el conocimiento de la ley y los procesos judiciales. Es la habilidad básica que todo abogado o experto en leyes debe tener. Dado que en la mayor parte de Gaïa existe una base legal muy similar gracias a la influencia del Sacro Santo Imperio, esta habilidad tiene utilidad en la mayor parte del mundo, aunque el Director de Juego es libre de aplicar los penalizadores pertinentes cuando el personaje se encuentre fuera de su principado.

Comerciar *(Social, Inteligencia)*

Esta habilidad mide el conocimiento comercial de un personaje. Permite tratar mejor con clientes y distribuidores, intuir las fluctuaciones del mercado y tomar las decisiones adecuadas para obtener los mayores beneficios mercantiles. Es posible especializarse en una tipología concreta de negocio, en cuyo caso se otorgará un +40 a los controles.

Ilustrado por Salvador Espín

Conocimiento de las calles *(Social, Inteligencia)*

Como su nombre indica, engloba la habilidad para moverse por los bajos fondos, conocer a las personas apropiadas y buscar información en las calles. Un buen valor en esta habilidad permitirá contar con ventajosos contactos a los que recurrir, o enterarse con facilidad de los rumores que circulan por los barrios bajos. Un personaje obtendrá automáticamente un bono de +40 a esta habilidad dentro de su ciudad natal. Por el contrario, en urbes lejanas y con culturas diferentes podrá aplicarse un penalizador entre -10 y -40, dependiendo de lo que el Director de Juego considere apropiado.

Etiqueta *(Social, Inteligencia)*

Representa los conocimientos de un personaje concernientes al protocolo y a la etiqueta social. Cuanto más elevada sea su habilidad, mejor sabrá comportarse en la mesa, atender a reuniones de la alta sociedad y cómo resultar un anfitrión perfecto.

Táctica *(Intelectual, Inteligencia)*

Implica todo el conocimiento concerniente a tácticas o metodologías militares. Es la habilidad que permite a un personaje conocer la mejor manera de atacar una fortaleza, disponer formaciones en una gran batalla o cortar de un modo más eficaz los suministros del enemigo.

FAMA Y RECONOCIMIENTO

La fama es un factor muy importante en la vida de un personaje en Gaïa. Aunque puede que sus acciones pasen completamente desapercibidas para el mundo, también es perfectamente posible que, para bien o para mal, sus actos le otorguen una gran notoriedad. A continuación se exponen una serie de reglas que el Director de Juego puede aplicar si lo desea, para graduar la fama y el reconocimiento de los personajes en su partida.

Puntos de fama y niveles de reconocimiento

La notoriedad de un personaje se mide por un valor comprendido entre uno y cien, al que llamaremos puntos de fama. A mayor cantidad, superior será su renombre en el mundo. Dependiendo de cuántos puntos posea un individuo, se encontrará en un nivel de reconocimiento u otro, tal y como indica la **Tabla 34**. Por ejemplo, alguien con 35 puntos de fama es un individuo Renombrado, mientras que si tiene 50 ya ha alcanzado el grado de Célebre. Los ocho niveles de reconocimiento son los siguientes:

Desconocido: Son personas sin la más mínima relevancia o reconocimiento.

Conocido: El personaje tiene cierta relevancia dentro de su círculo social o profesional, en una población o grupo determinado.

Popular: La fama del personaje se extiende hasta algunas poblaciones cercanas. Hasta puede que sea conocido fuera de sus ámbitos habituales.

Renombrado: El personaje es ya un individuo destacado dentro de su país o su círculo profesional. Casi todo el mundo ha oído hablar, al menos, una o dos veces de él.

Famoso: El reconocimiento del personaje supera incluso fronteras. Probablemente sea conocido en varias esferas de muchos países cercanos.

Célebre: Como su nombre indica, el personaje es una verdadera celebridad. Gentes de todo el mundo lo conocen, y su nombre es mencionado con asiduidad en todos los estratos de la sociedad.

Legendario: El nombre del personaje tiene ya un lugar entre las leyendas. Allá donde vaya, la gente lo conocerá, desde el niño más pequeño al más grande de los nobles. Todo el mundo sabe su historia, y puede que existan decenas de versiones diferentes de su vida.

Más allá de las leyendas: La fama del personaje supera todo lo imaginable. Es más que una leyenda; verdadero mito que perdurará por los siglos de los siglos. Posiblemente no haya ningún lugar del mundo en el que su nombre no sea murmurado, vilipendiado, venerado o temido.

Tabla 34: Fama y reconocimiento

Fama	Nivel de reconocimiento	Dificultad
0	Desconocido	-0
10	Conocido	-1
20	Popular	-3
30	Renombrado	-5
40	Famoso	-10
50	Célebre	-15
70	Legendario	-25
100	Más allá de las leyendas	NA

Ganar fama

El Director de Juego es el encargado de adjudicar los puntos de fama que considere apropiados en cada situación. Lo más habitual es concederlos cuando los personajes realizan acciones destacables, actos capaces de despertar el interés de la gente y generar habladurías. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la fama no se consigue sólo por grandes proezas o terribles infamias, sino por la repercusión y el conocimiento que los demás tengan de ellas. Un individuo que consiguiese evitar el despertar del Filisnogos y salvar con ello la vida de millones de personas, no se llevaría ni un punto si nadie es consciente de su hazaña. Por el contrario, unos cuantos rumores pueden ensalzar o destruir la reputación de alguien.

Por lógica, cuanto más famosa es una persona, más difícil le resulta incrementar su notoriedad. Las acciones que antes le reportaban prestigio se han vuelto rutinarias para él a los ojos de los demás, y la gente no se sentirá impresionada. Por tanto, cada nivel de reconocimiento tiene una dificultad básica que se resta de los puntos de fama que consiga a partir de ese momento. Es decir, si una acción reporta 10 puntos de fama, un Desconocido obtendría directamente esos 10 puntos, alguien Conocido sólo ganaría 9, un individuo Popular 7, alguien Renombrado 5 y, por ultimo, una persona Famosa no se llevaría ningún punto. Cuando un personaje consigue suficientes puntos como para pasar a otro nivel de reconocimiento, los puntos sobrantes aplican el penalizador del nuevo nivel al que acaba de acceder. Por supuesto, el negativo no puede apearle de su nuevo estatus. En el caso de que el incremento sea suficientemente grande como para pasar varios niveles a la vez, deberá aplicar, uno tras otro, todos los penalizadores pertinentes.

Ejemplos de fama

A continuación hay unas cuantas indicaciones como ejemplo para adjudicar puntos de fama.

Actos menores *(Variable)*

Los actos de cierta trascendencia pueden conceder entre 1 y 15 puntos de fama. Son sucesos menores, como destacar especialmente en una batalla, salvar a una pequeña aldea de unos bandidos, ganar una competición regional...

Actos importantes *(Variable)*

Las acciones más importantes pueden conceder entre 15 y 25 puntos. Se trata de acontecimientos o actos de mayor importancia, que destacan especialmente y llaman enseguida la atención de la gente. Evitar públicamente el asesinato de un príncipe, realizar un atentando de gran importancia, robar una obra maestra de un famoso museo...

Actos de máxima trascendencia *(Variable)*

Se trata de acciones de inmensa importancia, actos muy destacables que disparan al instante la atención de todo el mundo. Pueden llegar a conceder entre 25 y 40 puntos. Algunos ejemplos serían quedarse solo en las puertas de una fortaleza durante una gran batalla y detener el avance de las fuerzas enemigas, salvar una ciudad de un gran cataclismo, ganar una competición como el Tao Zan...

Actos de leyenda *(Variable)*

Son acontecimientos de suma trascendencia, con una repercusión que recorre al instante todo el mundo. Conceden una fama de entre 40 y 60 puntos, dependiendo de la posible relevancia de los mismos. Serían eventos como asesinar públicamente a la Emperatriz, o arrasar Albídion montado en un dragón mientras proclamas tu nombre.

Derrotar en combate a un adversario prestigioso *(Habilidad, Honorabilidad o Infamia)*

Derrotar públicamente a un adversario otorga una cantidad de fama diferente, dependiendo del prestigio que este tuviera. Por lo general, un personaje gana la mitad de los puntos de fama de su rival, siempre y cuando este gozase de un nivel de reconocimiento superior o igual al suyo. Por el contrario, si la fama del personaje es inferior, no consigue por ello ningún punto. Por supuesto, su rival debe ser conocido por su habilidad en el combate.

Crear una obra famosa *(Habilidad)*

Crear una obra incomparable produce un gran incremento en el reconocimiento de una persona. Puede ser cualquier cosa imaginable, como cuadros, esculturas, edificios, obras musicales... siempre y cuando sea conocida y admirada por los demás. La cantidad de puntos puede variar entre 10 y 40, dependiendo de la magnificencia de la obra. Concebir una serie de esculturas de gran belleza que adornasen un paseo de una ciudad, podría conceder 10 puntos de fama, mientras que crear una obra maestra que fuese admirada en la mejor sala del Museo Imperial, podría conceder hasta 25 ó 30 puntos. Tareas ensalzadas en todo el mundo, como diseñar y construir el palacio de la Emperatriz, podrían otorgar hasta 40 puntos.

Un personaje con 18 puntos de fama protagoniza un acto tan destacable que el Director de Juego considera que se merece 10 más. Tras aplicar el penalizador de Conocido (que resta uno a su total), consigue subir a Popular usando dos de ellos, por lo que aún le quedan 7 más. A esos puntos tendrá que restarles el penalizador de su nuevo nivel de reconocimiento (que es de tres), por lo que al final se quedaría con una fama total de 24 puntos.

Perder fama

Perder fama es mucho más difícil que ganarla. Por lo general, la única manera de acabar con ella es que la gente olvide tu nombre con el paso del tiempo, aunque eso no es necesariamente una regla fija. A veces, los años ensalzan más el recuerdo de alguien, en lugar de provocar su olvido. Lo más normal es que un personaje pierda un punto de fama por cada dos meses que transcurran sin haber hecho nada llamativo, aunque queda a discreción del Director de Juego incrementar o disminuir esta cantidad, según lo vea pertinente.

Los cinco grupos

No toda la fama se logra necesariamente por actos positivos. Un individuo excepcionalmente cruel puede ser muy conocido, al igual que un perfecto cobarde es capaz de merecer que su nombre se mencione en todas partes. Por tanto, los puntos de fama se reparten en cinco grupos diferentes: Audacia, Cobardía, Honorabilidad, Infamia y Habilidad. La suma de todos ellos es la fama total del personaje. Cada vez que un personaje consigue puntos de fama, el Director de Juego le dice de qué manera debe repartirlos entre los diferentes campos.

La fama de un personaje debe interpretarse dependiendo de la relación que exista entre dichos valores. Por ejemplo, un individuo con fama 55 que tenga 30 puntos en Infamia, 20 en Habilidad y 5 en Audacia, sería conocido como alguien cruel y peligroso con quien es mejor no cruzarse.

Audacia: Representa la fama que se logra por acciones valientes y atrevidas. Es aquella directamente ligada al coraje del personaje, y se consigue por acciones audaces que asombran a quienes las ven.

Cobardía: Mide la aprensión del individuo ante situaciones que requieran valor. Es la fama que se consigue por comportarse de un modo pusilánime, o escapar cobardemente del peligro.

Honorabilidad: Es la fama que se consigue por actos de corrección, honestidad y virtud. Es la más positiva, aquella que gana la sincera admiración de la gente.

Infamia: Es el reconocimiento que se consigue por realizar actos crueles, desalmados y aterradores. Es la fama más oscura, que inspira temor e intimida a los demás.

Habilidad: Es el reconocimiento de la capacidad del personaje. Puede medir cualquier cosa que lo merezca, desde su destreza en combate a su talento forjando armas.

EL PODER DEL DRAGÓN

A medio camino entre el mito y la realidad, las ancestrales criaturas a las que el hombre llama dragones son una de las fuerzas primarias de la creación. Hay quien asegura que nacieron en los albores de la historia y que nos han acompañado desde que la humanidad tiene recuerdos. Son mucho más que meros reptiles descomunales; sus almas pertenecen a Gaïa, un fragmento del mismo espíritu del mundo cuyo poder no se puede contener.

La era de los Señores del Dragón

En el pasado, los dragones fueron una de las razas más poderosas de Gaïa, y no sólo por su incomparable poder físico. Tenían una cultura y una ciencia muy avanzada, aunque su carácter solitario les impidió siempre formar un imperio propio. No obstante, durante la era del Caos algunos de los dragones más antiguos sellaron pactos con individuos de descomunal poder, iniciando la que sería conocida como la Guerra de los Caballeros del Dragón. El conflicto desembocó en una gran catástrofe, en la que la mayoría de los dragones y sus caballeros fueron destruidos.

La activación de la máquina de Rah causó una gigantesca conmoción entre los dragones, cuya esencia estaba enormemente ligada a lo sobrenatural. Todos ellos quedaron sumidos en un profundo sueño, ocultos de algún modo en las profundidades de la tierra. Del mismo modo, los Elegidos también fueron afectados, aletargados como sus compañeros durante siglos y siglos. Ahora, muchos dragones jóvenes acaban de despertar, y tratan de devolver la consciencia a sus progenitores, alimentándoles con la energía de multitud de objetos sobrenaturales.

Los Pactos del Dragón

La inusual naturaleza de los dragones hace que no puedan ser atados como familiares. Sin embargo, existe una manera de crear un lazo con ellos, un método ancestral que los grandes reptiles tienen innatamente a su disposición: los Pactos.

Un Pacto es la unión entre un dragón y un mortal, un compañero que toma de por vida y que se convierte en una parte indispensable de la criatura. La unión es completamente voluntaria y debe ser aceptada de modo consciente por ambos. El ritual es en realidad muy simple y requiere sólo unos instantes; el dragón toma la mitad de su alma y la introduce en el interior del mortal, fundiendo su esencia con este. A partir de ese momento, se convierte en un Elegido del Dragón.

Por desgracia, para sellar el Pacto, el Elegido sacrifica un aspecto fundamental de su vida o de su existencia. Ese elemento puede ser cualquier cosa imaginable y rara vez es la misma en dos ocasiones; alguien puede perder su capacidad de tener hijos, mientras que otro en iguales circunstancias puede quedarse ciego. El sacrificio no es algo voluntario, ni se sabe qué se perderá hasta llegar el momento en que las almas se funden en una. Simplemente, algo en el Elegido queda completamente consumido por el poder del dragón. Normalmente es el Director de Juego quien establecerá la naturaleza del sacrificio, aunque si lo desea puede utilizar la **Tabla 35** para determinar al azar la facultad perdida.

Tabla 35: Sacrificio del Pacto

Tirada	Pérdida
1-4	Su sentido de la vista
5-8	Su felicidad (es incapaz de sentirla)
9-12	Su sentido del gusto
13-16	Su suerte
17-20	Su sentido del tacto
21-24	Su capacidad de hablar
25-28	Su sentido del olfato
29-32	Su capacidad de conservar las cosas
33-36	Su sentido del oído
37-40	Su carisma o encanto
41-44	Su capacidad de soñar
45-48	Su esperanza o ganas de vivir
49-52	Su cordura (sólo si está cuerdo)
53-56	Su capacidad de amar
57-60	Su capacidad de crear o concebir
61-64	Su moralidad (es incapaz de diferenciar el bien y el mal)
65-68	Sus recuerdos (lo olvida todo al finalizar el día)
69-72	Su juventud (sólo si es joven)
73-76	Su existencia (nadie es capaz de recordarle)
77-80	Su capacidad de odiar
81-84	Su inteligencia (queda reducida irremisiblemente a la mitad)
85-00	Su razón de ser (el artista pierde su arte, el músico su sentido musical...)

Una vez sellado, el Pacto no puede ser roto de ninguna manera y únicamente la muerte de los obligados acaba con su unión. Dado que sólo es posible firmar uno y conlleva una alianza eterna, los dragones son siempre muy reacios a hacerlo. Muy pocos son los que acceden a ello, y a lo largo de toda la historia se han dado menos de un centenar de casos.

Pero a pesar de sus desventajas, el Pacto es un instrumento de enorme poder, tanto para el dragón como para su compañero. En el momento en que se realiza la unión ambos incrementan sus capacidades de un modo desproporcionado. Por ello, cuando sella el Pacto un Elegido gana tantos niveles como la mitad de la diferencia que haya entre su nivel actual y el del dragón. Si el resultado es impar, se redondea hacia abajo. Es decir, un personaje de tercer nivel que realice un Pacto con un dragón de noveno, ganaría automáticamente tres niveles. En el raro caso de que el Elegido ostente un nivel superior al del dragón, es el reptil quien obtiene dichos beneficios. Si entre ellos no hay más que un nivel de diferencia, ambos ganan uno.

Además del posible incremento de nivel, un Elegido obtiene diversos poderes especiales, generalmente denominados los Cinco Lazos.

Lazo de llamada: El Elegido puede invocar a su dragón desde cualquier lugar en el que se encuentre, consiguiendo que se manifieste a su lado en pocos segundos. Cada uno aparece de un modo diferente, ya sea a través de un vórtice, una explosión de llamas o quebrando la realidad. La llamada agota al personaje, por lo que cada vez que la use, debe gastar un punto de cansancio.

Lazo de sentidos: El dragón y su compañero pueden comunicarse mediante un vínculo especial. Más que palabras, se transmiten directamente ideas y pensamientos, aunque les separen grandes distancias. De igual manera, cada uno de ellos tiene la capacidad de ceder sus sentidos al otro, viendo y escuchando a través de sus ojos y oídos a voluntad.

Lazo de Resistencias: Tanto el dragón como el Elegido pueden usar las Resistencias del otro cuando ejecutan algún control.

Lazo de tiempo: El Elegido del dragón deja de envejecer en el mismo momento en que se sella el Pacto. Al igual que este, sólo muere por causas no naturales.

Lazo de vida: El Pacto también tiene una consecuencia muy peligrosa para ambos. Dado que comparten una sola alma, si uno de ellos muere, también lo hace irremisiblemente el otro.



Ilustrado por Wen Yu Li

A veces, el coste del poder puede ser muy alto

NEGOCIOS Y COMERCIO

Las aventuras no sólo se basan en peligros, investigación y acción frenética. En muchas ocasiones, puede darse la posibilidad de que un grupo quiera montar algún negocio para sacar provecho a sus ganancias. Las siguientes reglas están pensadas para que los personajes creen negocios por su cuenta, mientras siguen de aventuras. Eso les permite tener un fondo para invertir su dinero mientras estén de viaje, o simplemente no tengan tiempo (o ganas) de ocuparse de ello.

Naturalmente, para montar cualquier negocio, lo primero que debe hacerse es invertir una gran cantidad de dinero en él. Ese valor debe incluir el local (o locales, en caso de que se trate de varios edificios), el material, el salario de los empleados y cualquier otro factor necesario. La mitad del valor total será el caudal de negocio, aquel que se ponga realmente en movimiento. Después de conocer el caudal, hay que decidir quién será el principal encargado, el individuo que tome las mayores decisiones y trate con los clientes y distribuidores más importantes. Como se ha dicho ya, alguno de los personajes puede ocuparse de ello personalmente, o por el contrario contratar a un empleado. En cualquier caso, su salario no va incluido dentro de las ganancias como en el caso anterior.

Una vez que conozcamos ambos factores, ya podremos calcular las ganancias. Los resultados se miden en trimestres, o lo que es lo mismo, cada tres meses se hace un balance de las pérdidas y ganancias del negocio.

Lo primero que hay que hacer para calcular las ganancias o pérdidas es atender a la situación comercial del mismo. Para ello, hay que consultar la **Tabla 36** y aplicar los diferentes modificadores pertinentes. Por ejemplo, un negocio prometedor en una zona con buena afluencia comercial tendría un total de +20. A continuación, hay que tener en consideración la fluctuación del mercado durante ese trimestre. Para calcularlo haremos una tirada según la **Tabla 37** y atenderemos al resultado obtenido, que dará un valor positivo o negativo. Finalmente, el encargado del negocio deberá realizar un control de su habilidad Comerciar en la **Tabla 38**, lo que le otorgará el último modificador.

Sumando o restando estos tres valores, obtendremos un bono o un negativo que aplicaremos a la tirada en la **Tabla 39** para descubrir cuáles son los resultados finales del trimestre. Esta arrojará un porcentaje de ganancias o pérdidas aplicable al caudal de negocio. Los valores ya aparecen reflejando cualquier pago de impuestos y gastos externos. Por ejemplo, si el caudal de negocio es de 150 escudos de oro y el trimestre acaba siendo bueno (es decir, un 30%), se obtendrían unas ganancias limpias de 45 escudos de oro. Naturalmente, el uso de ese dinero es libre; puede gastarse a voluntad o reinvertirse en ampliar el caudal de negocio para futuros trimestres.

TABLA 36: SITUACIÓN COMERCIAL

Situaciones comerciales	Modificador
Afluencia comercial casi nula	-30
Mala afluencia comercial	-10
Buena afluencia comercial	+10
Negocio prometedor	+10
Negocio con escaso futuro	-20
Primer trimestre	-30
Segundo y tercer trimestre	-10
Robo	-10 a -40
Catástrofe menor	-20
Catástrofe mayor	-50
Ataque comercial rival	-10 a -30

TABLA 37: FLUCTUACIÓN DEL MERCADO

Tirada	Resultado	Modificador
1	Quiebra del mercado	-60
2 a 10	Trimestre trágico	-40
11 a 30	Trimestre negativo	-20
31 a 70	Trimestre normal	+0
71 a 90	Trimestre positivo	+10
91 a 99	Trimestre excepcional	+20
100	Trimestre milagroso	+30

TABLA 38: HABILIDAD EN COMERCIAR

Dificultad	Modificador
Rutinario	-20
Fácil	-10
Medio	0
Difícil	+10
Muy Difícil	+20
Absurdo	+30
Casi Imposible	+40
Imposible	+50

TABLA 39: RESULTADO DEL TRIMESTRE

Tirada	Resultado	Ganancias
-30	Quiebra total	-100%
-29 a 1	Pésimo	-50%
2 a 10	Malo	-20%
11 a 20	Negativo	-10%
21 a 40	Neutro	+0%
41 a 80	Positivo	+10%
81 a 99	Bueno	+30%
100 a 129	Excepcional	+50%
130+	Milagroso	+100%

Imaginemos que Celia y Lemures deciden montar un negocio para dar uso a todo el dinero que han estado ganando durante los últimos años. Tras pensarlo largo y tendido, acuerdan montar una gran tienda de armas en Chaville, la capital de Gabriel, uno de los puertos mercantiles más importantes del mundo. Es una decisión inteligente, pero al tratarse de un área metropolitana muy lujosa, la inversión que realizan es también excepcionalmente elevada. Tras todos los desembolsos pertinentes, han gastado en la tienda (a la que llaman D´elafeur) la cantidad de 12.000 escudos de oro, lo que crea a su vez un caudal de 6.000. Puesto que ellos no desean encargarse personalmente del negocio, contratan a un mercader llamado Lecleck para que dirija la tienda mientras ellos siguen viajando. Veamos cómo les va en su primer trimestre.

Primero nos dirigimos a la Tabla de Situaciones Comerciales. Al haber invertido en un lugar como Chaville, consideramos que tienen una Buena afluencia comercial (+10), pero como es su primer trimestre (-30), acaba sufriendo un -20. A continuación, hacemos una tirada en la Tabla 37 para ver cómo ha fluctuado el mercado ese mes en Gabriel. Desgraciadamente para la tienda, el resultado es un 27, lo que representa un Trimestre negativo para los negocios (-20). En tercer lugar, comprobamos el talento de

Lecleck para ocuparse de todo. Por suerte, tiene 80 en Comerciar, y logra un superar un resultado de Difícil en la Tabla 38, lo que le confiere un +10. En total, aplicando el negativo del trimestre, la Tabla de Situaciones Comerciales y el bono conseguido por Lecleck, obtenemos un resultado de -30 para comprobar el resultado del trimestre.

Finalmente, hacemos una tirada en la Tabla 39 aplicando el -30, obteniendo un valor final de 60; pese a todo, ha sido un trimestre positivo, que otorga una ganancia de 10% del caudal. Cuando pasen días después por Chaville, Lemures y Celia descubrirán que tienen 600 escudos de oro esperándoles.

JUICIOS Y PROCESOS LEGALES

En muchas ocasiones existe la posibilidad de que los personajes se vean involucrados, de un modo u otro, con la justicia; de hecho, es muy habitual que sean acusados de muy diversos crímenes (que pueden o no haber cometido). Para resolver estas situaciones a continuación hay algunas reglas que permitirán al Director de Juego afrontar cualquier clase de juicio. Tened en cuenta que sólo pueden aplicarse en aquellos principados o países que tengan una verdadera estructura judicial. Lugares como Salazar o Haufman, donde las cosas se solucionan mediante tradiciones o la fuerza bruta, no tienen necesidad de juicio alguno.

También es muy importante recordar que, por mucho que se exponga como regla, en ningún caso debería resolverse todo como un simple intercambio de tiradas. Está en manos de los personajes hacer todo lo posible para dar un vuelco favorable a la situación, como buscar testigos clave o pruebas fundamentales.

Entablar un juicio

En un juicio hay siempre dos partes: el defensor, que puede ser el propio acusado o su representante legal, y la acusación. Para determinar el resultado, los representantes de ambas partes deben hacer un control enfrentado, usando como base la media de sus habilidades secundarias de Persuasión y Ley. Es decir, alguien con Persuasión 80 y Ley 40 tiraría con una habilidad base de 60. Eso se debe a que tanto la ley como la oratoria son dos factores fundamentales para establecer la resolución de un juicio. Por supuesto, dependiendo del delito y la situación en la que se encuentre el acusado, también hay muchos modificadores adicionales que deben aplicarse a dichos valores. En la **Tabla 40** aparece un listado de las situaciones más comunes, pero naturalmente no son las únicas que existen. Es posible que el juez sienta animadversión por el personaje, o que algún otro factor desconocido intervenga en los acontecimientos. De ser así, está en manos del Director de Juego determinar cuál sería el valor a aplicar en cada situación.

Tabla 40: Juicios

Situaciones	Modificador
Opinión pública a favor	+20
Opinión pública en contra	-40
Testigo clave	+60/-60
Multitud de testigos	+30/-30
Chivo expiatorio	-20
Crimen horrible	-20
Posición social inferior	-50
Posición social superior	+50
Indicios dudosos	+20/-20
Pruebas menores	+60/-60
Pruebas aplastantes	+120/-120

Si un juicio es extremadamente largo y complejo, suele ser conveniente hacer más de una tirada; en tal caso, cada control determina un resultado positivo o negativo que va dando a los asistentes una idea de la marcha del proceso. La suma final de dichos valores determina el veredicto.

Opinión publica a favor: La gente de la calle cree que el acusado es inocente o simplemente les cae bien y no quieren verlo condenado. Este modificador se aplica únicamente a favor del defensor. Sólo se aplica en juicios de gran trascendencia social.

Opinión pública en contra: La gente de la calle odia al acusado o está en contra de él. Desean verlo condenado, sea culpable o no. Este negativo se aplica únicamente en contra del defensor. Como la anterior circunstancia, sólo se usa en juicios de especial interés público.

Testigo clave: Este modificador lo aplica cualquiera de las partes que disponga de un testigo clave para ratificar su posición, ya sea a favor o en contra del acusado. Sería el caso de alguien que ha visto con claridad lo sucedido, y que no tenga ningún interés "aparente" de beneficiar a una parte u otra.

Multitud de testigos: Hay una gran cantidad de testigos menores que pueden, en mayor o menor grado, beneficiar a una parte u otra.

Chivo expiatorio: La sociedad está buscando a alguien que pague por el crimen, y a las autoridades les importará poco si el acusado es realmente culpable o no, con tal de sentirse libres de la presión.

Crimen horrible: Aquello de lo que se le acusa es calificado como un crimen horrible, a tenor de los principios del país en el que se encuentra. Podría tratarse de un brutal asesinato ritual o ser acusado de brujería dentro de un principado de fuertes creencias eclesiásticas.

Posición social inferior: El acusado pertenece a la clase baja, mientras que la parte contraria se halla directamente relacionada con la nobleza o la Iglesia.

Posición social superior: El acusado pertenece a la clase alta y la parte contraria es de la baja.

Indicios dudosos: Hay ciertos indicios a favor o en contra del acusado, pero nada realmente determinante.

Pruebas menores: Las pruebas apuntan con claridad hacia la culpabilidad o inocencia del acusado.

Pruebas aplastantes: Hay pruebas aplastantes de la inocencia o culpabilidad del acusado. Son evidencias innegables, como ser encontrado en la escena del crimen con un arma ensangrentada en las manos, gritando "¡*Yo lo hice*!".

El veredicto

Una vez que conocemos el resultado, hay que contrastarlo con las indicaciones de la **Tabla 41** para conocer el veredicto del juez o tribunal. Cuanto mayor sea la diferencia en contra del acusado, peor será para él.

Tabla 41: Veredicto

Resultado	Veredicto
+0	Absuelto
-1 a -20	Pena mínima
-21 a -80	Pena normal
-81 o menos	Pena máxima

Absuelto: El acusado es encontrado inocente de los crímenes.

Pena mínima: El acusado es condenado por los delitos o crímenes, pero ciertas circunstancias atenuantes hacen que la pena aplicada por el juez o tribunal sea la menor posible.

Pena normal: El acusado es condenado. La pena aplicable será la normal por un crimen o delito de dicha naturaleza.

Pena máxima: El acusado es condenado sin la menor sombra de duda, y la pena será la más terrible que se contemple para su delito o crimen.

NATURA

Natura es el término que se emplea para delimitar el Gnosis ordinario de una raza natural. Es el valor estándar que tienen sus integrantes, la valía existencial que poseen todos los miembros de una especie por el mero hecho de pertenecer a ella. En Gaïa, cada raza tiene un valor gnóstico habitual o Natura, que indica cuán afines son a las fuerzas sobrenaturales. A continuación hay una pequeña referencia de sus valores básicos.

Tabla 42: Natura

Raza	Natura
Humano / Nephilim	0
Animales naturales	0
Sylvain	5
Duk´zarist	5
Jayán	0
Daimah	5
Ebudán	10
D´Anjayni	5

Si bien cada etnia posee un Gnosis básico establecido, también es cierto que en ciertas ocasiones surgen personas extraordinarias, individuos cuya misma naturaleza los hace distintos, "especiales" a los ojos de la existencia. Estos sujetos únicos poseen un Gnosis superior al del resto de sus congéneres, una Natura mayor que la base de su raza. En consecuencia, son también poseedores de capacidades o ventajas extraordinarias, propias de la trascendencia que congénitamente manifiestan. Aunque la presencia sobrenatural de aquel que tenga mayor Gnosis seguirá siendo superior, la importancia de quien posea una mayor Natura será mucho más importante para la existencia. Por ejemplo, si un Sylvain y un humano poseen ambos Gnosis 15, el segundo tendrá de lejos una mayor trascendencia en la historia.

Cuando el Director de Juego inicie una campaña debe otorgar el Gnosis que considere apropiado a los personajes, dependiendo de cuáles sean los planes que tenga para ellos. Este valor es único, y no variará a lo largo de toda su existencia; es la importancia en el destino que poseen desde el momento en que nacen. Por supuesto, como Director, tan sólo debes ser fiel a ti mismo. Si al principio de una campaña no tenías ciertas expectativas, pero esta se alarga abriendo nuevas posibilidades de juego, no estás en absoluto obligado a mantener el valor del Gnosis que consideraste oportuno otorgar a los personajes. Simplemente, increméntalo o disminúyelo a tu gusto. Sólo tienes que considerar que, desde el principio, ese ha sido siempre su valor real. Habitualmente, la Natura recomendada para los personajes jugadores es 10.

Recuerda que Gnosis y Natura son conceptos completamente independientes del nivel de un personaje. Es perfectamente posible que un individuo con un Gnosis muy superior a su Natura tenga un nivel muy bajo; son las consecuencias e importancia de sus acciones las que realmente marcarán la diferencia.

Aplicación de la Natura

Las reglas de Natura sólo se aplican para las criaturas naturales. Los seres entre mundos o los espíritus no las emplean, puesto que sus características básicas los hacen anímicamente diferentes. Un ser entre mundos o un espíritu con Gnosis elevado puede tener innatamente un mayor poder existencial, pero no por ello sus decisiones y acciones tendrán necesariamente una mayor repercusión en la historia. Algunos conjuros o habilidades, como Quimera o Superar la Muerte, son capaces de alterar la esencia de las personas y con ello su Gnosis. En tales casos, al trascender a un estado existencial distinto, conservarán la misma importancia que tenían antes, pero no podrán seguir usando las ventajas de su Natura.

Natura 0

Se trata de individuos normales, los miembros más comunes de sus respectivas razas, cuyas acciones nunca tendrán verdadera repercusión; son personas que viven vidas simples y normales, sin la menor trascendencia. Este valor no es aconsejable para personajes jugadores.

Limitación de tiradas: Los personajes con Gnosis 0 no son capaces de realizar grandes obras o ejecutar acciones por encima de lo que le permita su habilidad. En consecuencia, limitan sus tiradas abiertas a un solo grado, sin importar cuál sea su segundo resultado. Es decir, si alguien con Natura 0 obtiene una Tirada Abierta, aunque lograse un 91 en su segunda tirada no podría lanzar nuevamente los dados.

Resistencia: Un resultado de 100, al realizar un Control de Resistencia, no supone superarlo automáticamente.

Natura +5

Son personas cuya existencia destaca de un modo especial entre las demás; sus vidas estarán llenas de sucesos importantes y acontecimientos de relevancia. Este nivel de Natura no otorga ningún beneficio adicional más allá de los interpretativos.

Natura +10

Aquellos con este nivel de Natura son individuos de una importancia trascendental. Allá por donde vayan, ocurrirán sucesos significativos (o mejor dicho, la historia los atraerá a los lugares donde vayan a acontecer), y para ellos será común lo que para personas normales resulta inconcebible.

Puntos de Destino: El personaje tiene 3 Puntos de Destino.

Natura +15

Las personas con esta Natura tienen en sus manos la capacidad de moldear el mismo destino. Son individuos con la facultad de realizar acciones extraordinarias, cuya repercusión afectará en distintos grados al mundo entero. Para bien o para mal, sus actos marcarán la vida de miles de personas.

Tirada abierta adicional: Cuando un personaje con esta Natura obtiene una tirada en la que los dos números son el mismo (11, 22, 33, 44...), puede lanzar un dado más; si obtiene el mismo número por tercera vez, su tirada se considera equivalente a haber obtenido un 100.

Puntos de Destino: El personaje tiene 6 Puntos de Destino.

Natura +20

Es el máximo grado por el que una persona puede exceder su Natura racial. Un individuo cuyo Gnosis sea veinte puntos superior al de su etnia no vive dentro de la historia: es esta la que gira alrededor suyo. Desde el momento en el que nace, sus acciones tendrán una relevancia descomunal para la existencia, y con ellas conformará el destino del mundo. Por insignificantes que parezcan, cada una de sus decisiones desencadenará colosales consecuencias, capaces de dar un vuelco a la historia y la vida de todos los habitantes de Gaïa.

Núcleo trascendental: Al ser tan significativa la trascendencia del personaje, aumenta la repercusión de todas las acciones de los individuos normales que se encuentren a su lado. Para bien o para mal, mientras estén cerca de él, aquellos con Natura 0 pueden ignorar las reglas de Limitación de tiradas y Resistencia propias de su Gnosis, siempre que no realicen controles directamente enfrentados al personaje.

Puntos de Destino: El personaje tiene 9 Puntos de Destino.

Puntos de Destino

Los personajes con una Natura muy elevada tienen a su disposición Puntos de Destino, unos "comodines" que pueden usar para influenciar ciertos acontecimientos de un modo especial. Estos puntos son elementos muy escasos y limitados, por lo que no se deben emplear a la ligera; por lo general, una vez gastados no pueden recuperarse. Sólo si el DJ lo considera apropiado, puede haber momentos en una

campaña en los que permita a un personaje recuperar un Punto de Destino, pero únicamente después de que concurran sucesos de la suficiente relevancia. En cualquier caso, lo más recomendable es que el DJ mantenga siempre en secreto cuántos de estos puntos le quedan a un jugador.

A continuación, aparece un listado con las habilidades que conceden los Puntos de Destino.

Momento destinado: Si, antes de realizar una tirada, el personaje declara que quiere gastar Puntos de Destino en ella, obtiene un bono de +20 su resultado final. Esta habilidad puede usarse con cualquier clase de control, incluyendo los de Ataque, Defensa y Resistencia. Si se usa para un control de características, otorga un bono de -2 al resultado. La máxima cantidad de Puntos de Destino que puede gastar en una sola acción no puede ser superior a 3.

No fallaré: Un personaje puede gastar un Punto de Destino para asegurar que su siguiente tirada no sea una Pifia. Para usar esta capacidad, debe declararla antes de haber tirado los dados. Así, obtener un 1, 2 ó 3 no representará un fracaso automático.

Resistencia del destino: Gastando un Punto de Destino cualquier personaje puede adelantar un control de Resistencia para liberarse de un efecto o estado negativo. Por ejemplo, si alguien ha sido afectado por un conjuro de paralización y no puede volver a tirar hasta dentro de cinco asaltos, podría gastar un punto en el segundo turno para tratar de liberarse. Esta habilidad está limitada a un uso por cada efecto negativo.

ANIMALES

A continuación se exponen una serie de fichas genéricas de los animales naturales más extendidos de Gaïa. Todas ellas muestran a su arquetipo básico: un espécimen adulto y en plenas facultades.

Zorro
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 65; **Pv** 55; **TA** No; **HA** 55; **HE** 35; **Armas** Garras y fauces; **Daño** 25
AGI: 8 DES: 7 CON: 4 FUE: 4 PER: 7 INT: 4 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 20, Saltar 10, Trepar 25, Sigilo 25, Advertir *55*, Buscar *45*, Rastrear *55*.
Especial: Visión nocturna, Sentido agudizado: olfato, Arma natural; Mordisco y garras (PEN) *limitada*.
Resistencias: RF 15, RE 15, RV 15, RM 20, RP 20.

León
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 65; **Pv** 90; **TA** No; **HA** 90; **HE** 70; **Armas** Garras, Mordisco; **Daño** 60
AGI: 7 DES: 6 CON: 7 FUE: 8 PER: 7 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 50, Nadar 10, Saltar 25, Trepar 15, Intimidar 10, Ocultarse 35, Sigilo 45, Advertir *40* (70), Buscar *35* (65), Rastrear *40* (70).
Especial: Arma natural; Mordisco y garras (Daño incrementado +10, PEN), Sentido agudizado: olfato.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 35.

Búho
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 30; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 30; **HE** 5; **Armas** Garras y pico; **Daño** 10
AGI: 5 DES: 5 CON: 4 FUE: 3 PER: 7 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Sigilo 50, Advertir *40* (70), Buscar *20* (50), Rastrear *35 (65)*.
Especial: Arma natural; garras y pico (PEN) *limitada*, Vuelo natural 10, Visión nocturna, Sentido agudizado: vista y oído.
Resistencias: RF 15, RE 15, RV 15, RM 20, RP 20.

Ilona
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 70; **Pv** 875; **TA** 3; **HA** 80; **HD** Acumulación; **Armas** Coz; **Daño** 60
AGI: 12 DES: 4 CON: 9 FUE: 11 PER: 6 INT: 5 VOL: 8 POD: 6
Habilidades: Atletismo 200, Nadar 15, Saltar 140, Estilo 40, Advertir 50, Proezas de fuerza 50.
Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Coz (CON), Lazo espiritual con su jinete.
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 45, RP 50.

Caballo purasangre de Baho
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 65; **Pv** 875; **TA** 3; **HA** 70; **HD** Acumulación; **Armas** Coz; **Daño** 55
AGI: 12 DES: 3 CON: 9 FUE: 10 PER: 4 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Atletismo 200, Nadar 15, Saltar 135, Estilo 20, Advertir 40, Proezas de fuerza 30.
Especial: Acumulación de daño, Características físicas sobrehumanas, Arma natural; Coz (CON).
Resistencias: RF 50, RE 50, RV 50, RM 40, RP 40.

Yoürgoulat
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 55; **Pv** 975; **TA** 4; **HA** 120; **HD** Acumulación; **Armas** Fauces y garras; **Daño** 100
AGI: 6 DES: 6 CON: 12 FUE: 12 PER: 5 INT: 3 VOL: 4 POD: 5
Habilidades: Atletismo 75, Saltar 45, Advertir 40, Nadar 35, Rastrear 50, Trepar 20, Proezas de fuerza 190.
Especial: Acumulación de daño, Arma natural: Fauces y garras (Daño incrementado +20, FIL), Características físicas sobrehumanas.
Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 40, RP 35.

Nya Leusi
Categoría Asesino; **Nivel** 3
Turno 100; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 135; **HE** 110; **Armas** Fauces y garras; **Daño** 50
AGI: 11 DES: 9 CON: 7 FUE: 8 PER: 8 INT: 5 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 40, Atletismo 50, Intimidar 10, Ocultarse 80, Sigilo 155, Advertir *100* (70), Buscar *100* (70), Rastrear *100* (70).
Especial: Características físicas sobrehumanas, Sentido agudizado: olfato, Arma natural; Mordisco y garras (FIL), Ver lo sobrenatural.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Acinonyx
Categoría Asesino; **Nivel** 3
Turno 100; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 125; **HE** 120; **Armas** Garras y fauces / Tentaculo; **Daño** 90 / 25
AGI: 11 DES: 9 CON: 7 FUE: 9 PER: 9 INT: 5 VOL: 5 POD: 7
Habilidades: Acrobacias 50, Atletismo 60, Nadar 25, Saltar 30, Trepar 50, Ocultarse 45, Sigilo 110, Advertir *90* (60), Buscar *90* (50), Rastrear *80* (50).
Especial: Características físicas sobrehumanas, Sentido agudizado: olfato, Arma natural; Garras (Daño incrementado +40, FIL) y tentaculo (Presa 10, CON), Ver lo sobrenatural.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 45, RP 40.

Mamut
Categoría Novel; **Nivel** 4
Turno 25; **Pv** 2.100; **TA** 6; **HA** 80; **HD** Acumulación; **Armas** Embestida y aplastamiento; **Daño** 100
AGI: 5 DES: 5 CON: 14 FUE: 14 PER: 4 INT: 2 VOL: 4 POD: 5
Habilidades: Atletismo 60, Advertir 30, Proezas de fuerza 170, Nadar 20, Rastrear 15.
Especial: Acumulación de daño, Arma natural: Embestida y aplastamiento (CON) *limitada*, Características físicas sobrehumanas.
Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 40, RP 40.

Mono
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 60; **Pv** 70; **TA** No; **HA** 20; **HE** 40; **Armas** Mordisco; **Daño** 5
AGI: 10 DES: 7 CON: 5 FUE: 4 PER: 6 INT: 4 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 75, Atletismo 25, Nadar 25, Saltar 30, Trepar 45, Advertir 20, Buscar 20, Rastrear 10.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 20, RP 20.

Dientes de sable
Categoría Asesino; **Nivel** 3
Turno 100; **Pv** 110; **TA** No; **HA** 130; **HE** 100; **Armas** Fauces y garras; **Daño** 60
AGI: 11 DES: 8 CON: 7 FUE: 8 PER: 8 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 75, Trepar 50, Intimidar 10, Ocultarse 60, Sigilo 105, Advertir *100* (70), Buscar *100* (70), Rastrear *100* (70).
Especial: Características físicas sobrehumanas, Sentido agudizado: olfato, Arma natural; Fauces y garras (Daño incrementado +10, FIL).
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 40, RP 40.

Tiranosaurio
Categoría Guerrero; **Nivel** 6
Turno 55; **Pv** 2.765; **TA** 6; **HA** 165; **HD** Acumulación; **Armas** Garras y fauces; **Daño** 165
AGI: 6 DES: 5 CON: 13 FUE: 13 PER: 6 INT: 2 VOL: 3 POD: 5
Habilidades: Atletismo 35, Intimidar 60, Advertir 45, Buscar 25, Rastrear 60, Proezas de fuerza 140, Resistir el dolor 50.
Especial: Acumulación de daño, Armas naturales; Garras y fauces (Daño incrementado +40, PEN), Barrera de daño 60, Características físicas sobrehumanas.
Resistencias: RF 80, RE 80, RV 80, RM 55, RP 45.

Cocodrilo
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 35; **Pv** 930; **TA** 3; **HA** 70; **HD** Acumulación; **Armas** Mordisco; **Daño** 70
AGI: 3 DES: 5 CON: 8 FUE: 8 PER: 4 INT: 2 VOL: 3 POD: 5
Habilidades: Ocultarse 50, Sigilo 20, Advertir 30, Buscar 20, Rastrear 20, Proezas de fuerza 55.
Especial: Acumulación de daño, Arma natural; Mordisco (Daño +20, Presa 8, PEN), Movimiento acuático, Barrera de daño 40.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 30, RP 20.

Mesagardón
Categoría Novel; **Nivel** 3
Turno 40; **Pv** 1.675; **TA** 6 Natural; **HA** 100; **HD** Acumulación; **Armas** Mordisco; **Daño** 80
AGI: 4 DES: 5 CON: 12 FUE: 12 PER: 6 INT: 2 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Intimidar 70, Advertir 50, Buscar 50, Proezas de fuerza 110, Resistir el dolor 40.
Especial: Acumulación de daño, Barrera de daño 60, Armadura natural 4 (Abierta; panza), Arma natural; Mordisco y garras (PEN), Características físicas sobrehumanas.
Resistencias: RF 60, RE 60, RV 60, RM 40, RP 40.

Gato
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 60; **Pv** 40; **TA** No; **HA** 20; **HE** 40; **Armas** Garras y fauces; **Daño** 10
AGI: 8 DES: 5 CON: 3 FUE: 2 PER: 8 INT: 3 VOL: 3 POD: 5
Habilidades: Acrobacias 30, Atletismo 25, Saltar 25, Trepar 25, Ocultarse 15, Sigilo 20, Advertir 40, Buscar 20, Rastrear 25.
Especial: Arma natural; Garras y fauces (PEN) *limitada*, Ver lo sobrenatural.
Resistencias: RF 10, RE 10, RV 10, RM 20, RP 10.



¡Miau!

Perro
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 55; **Pv** 55; **TA** No; **HA** 30; **HE** 20; **Armas** Mordisco; **Daño** 30
AGI: 6 DES: 5 CON: 4 FUE: 4 PER: 8 INT: 3 VOL: 3 POD: 5
Habilidades: Atletismo 20, Nadar 10, Saltar 10, Intimidar 10, Advertir *60 (90)*, Buscar *30 (60)*, Rastrear 50 (*80*).
Especial: Arma natural; Garras y fauces (PEN) *limitada*, Sentido agudizado: olfato.
Resistencias: RF 15, RE 15, RV 15, RM 20, RP 10.

Lobo de Wulfgar
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 65; **Pv** 140; **TA** No; **HA** 90; **HE** 70; **Armas** Mordisco y garras; **Daño** 60
AGI: 9 DES: 6 CON: 8 FUE: 9 PER: 10 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Sigilo 75, Advertir *80* (110), Buscar *55* (85), Ocultarse 60, Rastrear *65* (95), Saltar 20, Intimidar 20, Trepar 25, Nadar 25.
Especial: Arma natural; Mordisco y garras (Daño incrementado +10, PEN), Sentido agudizado: olfato.
Resistencias: RF 45, RE 45, RV 45, RM 35, RP 35.

Tigre
Categoría Novel; **Nivel** 2
Turno 65; **Pv** 90; **TA** No; **HA** 80; **HE** 60; **Armas** Mordisco y garras; **Daño** 50
AGI: 9 DES: 5 CON: 6 FUE: 8 PER: 7 INT: 3 VOL: 4 POD: 5
Habilidades: Atletismo 65, Nadar 15, Saltar 25, Trepar 30, Intimidar 5, Ocultarse 45, Sigilo 65, Advertir *45* (75), Buscar *35* (65), Rastrear *40* (70).
Especial: Arma natural; Mordisco y garras (PEN), Sentido agudizado: olfato.
Resistencias: RF 40, RE 40, RV 40, RM 35, RP 30.

Comadreja
Categoría Novel; **Nivel** 0
Turno 60; **Pv** 40; **TA** No; **HA** 30; **HE** 30; **Armas** Mordisco; **Daño** 10
AGI: 7 DES: 6 CON: 3 FUE: 3 PER: 6 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Nadar 15, Saltar 20, Trepar 35, Advertir *55*, Buscar *55*, Rastrear *55*.
Especial: Visión nocturna, Arma natural; Mordisco (PEN) *Limitada*, Sentido agudizado: olfato.
Resistencias: RF 15, RE 15, RV 15, RM 20, RP 20.

Culastis
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 70; **Pv** 260; **TA** 2 Natural; **HA** 50; **HD** Acumulación; **Armas** Mordisco; **Daño** 5
AGI: 8 DES: 6 CON: 4 FUE: 4 PER: 7 INT: 3 VOL: 5 POD: 5
Habilidades: Nadar 30, Trepar 45, Intimidar 15, Ocultarse 35, Sigilo 50, Advertir 35, Buscar 15, Rastrear 35.
Especial: Acumulación de daño, Arma natural; Mordisco (Veneno Nivel 60 [RV 80 o muerte instantanea] PEN) *Limitada*.
Resistencias: RF 25, RE 25, RV 25, RM 30, RP 30.

Lija coralina
Categoría Novel; **Nivel** 1
Turno 65; **Pv** 40; **TA** No; **HA** 50; **HE** 40; **Armas** Fauces; **Daño** 50
AGI: 7 DES: 6 CON: 3 FUE: 4 PER: 8 INT: 2 VOL: 3 POD: 5
Habilidades: Atletismo 35, Advertir 100, Buscar 70, Rastrear 70 (sangre).
Especial: Sentido agudizado: olfato, Arma natural; Mordisco (Daño incrementado +30, PEN), Movimiento acuático.
Resistencias: RF 20, RE 20, RV 20, RM 30, RP 20.

Ilustrado por Wen Yu Li

APENDICE
GLOSARIO

13 205
Abad Nevin Roxis 97
Abbadon Belius Shajad 138, 172
Abdel Majid Al Karjah 28, **173**
Abel **18,** 19
Academia de Armas 171
Academia de Astria, La 151
Academia de Hrolfeir 128
Acinonyx **169**,226
Acistas 213
Adam 244
Adel Rasga 180
Adian **194**,198
Adrián Magdalus 252
Adrien Delacroix **129**,155
Aeon 23,30,197,213,216,235,265,287
Aerevah Nul Beryl 42,76,261
Ágata 172
Agihwan **192**,193
Águila del Cielo 201
Ahovira 215
Ahrinan 265
Aidem Roy 65,**68**,69
Ailish **15**,39,64,65,66
Aimi **228**,229,230
Aishia 110,122,**262**
Aityr 116,118,119,120,121,124,**259**, 260, 261,262
Akalaxis 97
Akari Eiorios 128
Akhematen 184
Akio Takeshi **155,** 159
Akira Tachibana No Mikoto 226,**228**
Al Enneth 8, 10, 14, 15, 18, 26, 168, 170, **173,** 174, 175, 177, 179, 181, 186, 199, 208, 264
Al Kairr 30, 183, 184, **186,** 187, 188
Alanis 243
Alaxa 244
Alba Zimmerman **153,** 289
Alberia 9, 15, 31, 58, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 112, 188, 255, 274
Albert Minster 79
Albert Schulz 97
Albidion 12, 30, 162, 163, **165**
Álbini 122
Albino 98, 99, **100**
Aldina Ul Del Sálias 180
Al-Djinn 177, **177,** 185
Aldon 87
Alessa Delacroix 129
Alexei Magus 226
Alexias 87
Alfaruth 177
Alfjorn 125
Alfrothul 122
Algiz 261
Alianza Azur 18, 29, 34, 39, 43, 44, 55, 57, 73, 77, 80, 83, 86, 87, 88, **89,** 90, 91, 96, 98, 99, 103, 104, 106, 146, 153, 162, 175, 194, 199, 243, 268
Alice 246
Alkaiser 122
Allen Guybrursh 275
Allen Konagar 69
Almacén de Antigüedades de Roxxón 158
Almasi 197
Almir al Nasser 177
Almir Faruk 180
Alosyus 94
Alto Senado 9, 10, 27, **35,** 38, 79, 89, 131, 133, 146, 148, 157, 162, 167, 175, 184, 226
Alystaire Fardelys 112, 116, **153,** 243
Amadeus Bergion 243
Amador 172
Amaterasu no Mikoto **218,** 219, 220, 226, 233, 235, 257, 258, 265
Ambrose Magus 266
Ambrosia **286,** 287
Americh 87, 106, 108, 200
Andrei Bercello de Albino 102
Andromalius 95, **253**
Andvaranut 119
Ángel de Hierro 62
Ángel Fantasma 129
Ángeles Caídos 94, 142, 163, **166,** 200, 274
Ángeles Guardianes de Abel 43, 44, 62
Anna Never **45,** 79, 275
Annar 120
Anne Fátima 270
Antiguo 45, 95, 244, **284**
Antoniette d´Roüan 151
Ántrax 246
Anzus **260,** 261, 262
Apollión 262
Apóstoles 20, 21, 22, 105, 171, 175, **252,** 253
Arabal 82, 98, 201
Aramis Malik 143
Arata Kamyu 230
Araxiel 276, **277,** 278
Árbitro Aizen 90
Árbitro Alastor 104
Árbitro Arkaid 101
Árbitro Balthassar 96
Arbitro Dandalion 207, **208,** 211, 212, 215, 216
Árbitro Eligor 159
Árbitro Kariagne 90
Árbitro Raimi 94
Árbitro Sydonai 281
Árbitros de Azur 89, **90,** 98, 100
Árbol de la Iluminación 177
Árbol Madre **279,** 280, 281
Árbol Sagrado 255
Arboleda de Gwenlynn 82
Arcanos 213, 223, 225. 232, 286
Archanum 283
Archibald del Pietro 44
Archicanciller **146,** 148, 149, 152, 153, 237, 239
Archiduque Aldan William III **155,** 158
Archipiélago de Forneo 246
Archipiélago de Hild **126,** 129
Arconte de Samael 96, 97, 143, 128, 159, 172, 200, 266
Arconte supremo 90, 91, 94, **95**
Arenales de Corinia 190
Argos 30, 31, 103, 104, 162, 163, **167,** 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 177, 180, 184, 212
Aricin Bjorg **112,** 115
Arishu Hasegawa 229
Arium 265
Arkandy Vale **59,** 61
Arkángel 10, 12, 13, 18, 22, 25, 28, 29, 30, 35, 39, 40, 42, 43, **44,** 62, 80, 94, 139, 151, 158, 171, 201, 206, 244, 270, 271, 284
Arkes 15, 110, 111, 116, 117, 148, 124
Arlan 9, 11, 13, 31, 35, 42, 73, **77,** 79, 80, 82, 83, 93, 97, 98, 99, 101
Armand Leconte **151,** 153
Arnleif 122
Arregladores 268
Arthur Roy 66
Arturia 40
Arukanah 99
Asad Ad Arauk 172
Asagiri 70, 82
Ascani 103, 106, **107, 108, 201,**
Ascendidos 141, **265**
Asdis Kyrbreger 122
Ashriel 262
Ashura-gati 221
Ashuras 221
Asim Bomani 186, **189**
Askell Grimsson 119
Asociación de Mercaderes de Eien 31, **155,** 157, 158, 159
Asphasia 30, 31, **51**
Atem 188
Athalux Geilth 96
Aubrey **93,** 94
Augustus Reig 247
Ayakashi **18,** 258
Aylia Sear 107
Azathoth 96, 97, 266, **267**
Azrael Beryl 255, 276
Baal 286, **287**
Baho 9, 10, 15, 17, 30, 31, 54, 89, 208, **212,** 213, 214, 215, 216, 217, 231, 239, 296
Baldemar 28, **166,**
Baldisung 111, **112,** 115, 116, 117,
Baldius Okad 63
Balthasar Ender 64
Balthus Webner 42
Baoling 236
Barakiel 152, 286
Bardo de Alberia 69
Barion Montego 143
Barón Akërman 205
Barón Gerick 88
Barón Lugvid Asaln 136
Barón Paul Hurley 79
Baron Taid 87
Barones de Merello 107
Barones de Scaldaferro 107
Barones de Somer 143
Baronesa Gizella 88
Baronesa Olesia 87
Barrios de Lorne 149
Basil Octavius 52
Basílica de Celes 166
Basílica de los Siervos de Dios 165
Basílica del Corazón 138
Bastel 99
Bastión Hymir, El Halcon 128
Bastión Karlsrude, El Dragón 128
Bastión Olafer, El Gigante 129
Bastionblanco **172,** 173
Batalla de las Memorias 31, **142**
Beauregard Poubel 149
Bekent 274
Belasarius 271
Belfort 64, 67, **68,** 70
Belgenmir **119,** 120
Bellafonte 30, 85, 88, 90, 91, 96, **103,** 104, 105, 106, 107, 108, 109, 200, 201
Bellegarde 152
Beltren Caprid 203
Bendek **87,** 88
Berkana 261
Berkel Rosdale 140
Bernardo 172
Balthasar Dux **143,** 145
Bhrame 80
Bilkanda 115
Billkenfest 115
Bloch Ojos de Demonio 80
Bloodbane **112,** 116
Bohiles 172
Boque Gehena **135,** 139, 140
Bosque Alegre 142
Bosque Barachesi 142
Bosque blanco 67, **86**
Bosque de Almas 67
Bosque de Avalbane **42,** 43
Bosque de Caitleen 67
Bosque de Cozal 86
Bosque de Glenda **67,** 255
Bosque de Karasu 226
Bosque de la Cruz 163
Bosque de la Luna **42,** 44, 47
Bosque de la niebla 67
Bosque de la noche eterna 68
Bosque de Lacán **79,** 82
Bosque de las Sogas 135
Bosque de Lira 99
Bosque de los Pinos 157
Bosque de los susurros **66, 67**
Bosque de Metzger **201,** 205
Bosque de Schaefer 200
Bosque de Tori 226
Bosque de Wulfgar 115
Bosque de Zulan 51
Bosque del Espejo **67,** 70
Bosque del Olvido 68
Bosque Eamon 68
Bosque Forad **113,** 115
Bosque Gris 67
Bosque Hulijing 235
Bosque Inanimado **51,** 52
Bosque l´Ark 148
Bosque Matsu **157,** 160
Bosque Mazgo 99
Bosque Seifenschwein 136
Bosque Sellado 226
Bragil 110
Brahmius 110
Brandon Caitbre 43
Brede Kazaria 87
Bren Lapyridion 243
Bringreus 286
Brudge 83, **88**
Brui Sterki 31, **125,** 129, 130
Bukkoshamori 258
Buscador de Eternidad 143
Cabalgavientos **71,** 76, 77, 166, 284
Caballero del Ángel 286, **287**
Caballeros de Argos 171
Caballeros del Quinto Cielo 208, 211
Caballeros del Viento 71
Cabo de Albino 99
Cabo de Aryen 216
Caimus Legna 52
Calamidad del desierto 191
Calandra Ilmora 31, **51**
Caliardo **100,** 106
Califato de Kushistan 173
Calista 52
Calles de Lys 151
Camino de Qamar 174, **264**
Camino del Demonio 136
Campo del Cielo 138
Campos de Términus 93
Canteras de Oba 186
Cantores 82
Capilla de la Guerra **171,** 172
Capilla de la Resurrección 44
Capilla de los Olvidados 138
Capilla de los Siete Salones 179
Cardenal Maurice di Almao 166
Cardenal Salvador Meruelo 167, **171**
Cardenal Vicente Aparicio 155
Cardenal Yanichel 166
Cardiguer 278, **279**
Carlos de Zalte 169
Casa del Libro 166
Castigo del Mar 80
Castillo de Averus 44
Castillo de Connely 68
Castillo de Kalifax 278
Castillo de la Medianoche 121
Castillo de Larcs 206
Castillo de Mita 106
Castillo de Nix 139
Castillo de Nowe 62
Castillo de Odessa **87,** 88
Castillo de Ragnhildur 120
Castillo del Serafín 44
Castillo Deniesil 31, **63**
Castillo Takeda 159
Catedral de la Liturgia 165
Catedral de los Mártires 166
Catedral de Santa Helena 56
Catedral de San Iain 68
Catedral del Dragón 87
Catedral del Redentor 171
Catherine Absolon 241
Cavalcanti 241
Ceremonia del Nacimiento 165
Cerezomuerto 172
Certamen Gremial 81
Cesarion Atreo 140
Chao Yuan 236
Chateau de Justine 152
Chaville 12, 13, 146, **149,** 151, 153, 201, 293, 294
Cheryl 153
Cicada 108
Ciclo de Gloria 30, **184,** 185
Cinco Tronos 93
Círculo de Rocas 65, **70**
Citadelle de Beaufort 151
Ciudad de la Guerra Santa 171
Ciudad de las Desgracias 138
Ciudad de Libre Comercio 87, 106, 143, 158, 159, 276, 277, 278
Ciudad de los Molinos 203
Ciudad de los Piratas 143
Ciudad del Cisne Blanco 151
Ciudad del Oro 186
Ciudad Olvidada 30, **192**
Ciudad Vieja 81
Ciudadela de Sauda 198
Clan Barakah 271
Clan del Norte 118, **119**
Clan Haggar 190
Clan Harumai **190,** 192, 193
Clan Negro **47,** 48
Clan Saada 190
Clan Skuling 57, 62, 63, 64, 111, **112,** 113, 117
Cloht 262
Clovis 96
Club de Comerciantes 151
Club de Hombres 151
Coeptum 266
Colafuegos 236
Colinas del Honor 59
Colwyn Reilly 240
Combate de los Jefes 31, **113**
Compañía de Epirión 52
Conde de la Fethe 152
Condenados por la Luna 209
Condesa Shaila Fernova 79
Confederación de Phaion 156
Connor Ghalagher 43
Consejo Comercial 9, 31, 77, **79, 80,** 81, 155
Consejo de Arlan 35
Consejo de Cardenales 38, 163, 253
Consejo de doce Reyes Pirata 143
Consejo de los Señores 35
Conservatorio de las Artes 51
Convento de Santa Catalina 151
Corazón del Ángel 35
Corazón del Mar 57
Cordillera de Eraria 169, **170,** 171
Cordillera de Fallon 68
Cordillera de la Cicatriz **93,** 96
Cordillera de las Eras **55,** 57, 241
Cordillera de las Nieves Eternas 73
Cordillera de los Vientos 30, 58, **61,** 63, 71, 72, **73,** 74, 278
Cordillera de Nil ab Burato **177,** 179, 181
Cordillera de Nondo 197
Cordillera de Reiz 163, 169
Cordillera de Sen Monogatari 225, **226,** 233, 235, 237, 238,
Cordillera de Serra **169,** 171, 172
Cordillera de Sharanya 190, **208,** 209, 211, 212
Cordillera de Tol Jaegren **42,** 44, 48, 201
Cordillera de Zhoria 47, **61, 73**
Cordillera Elisalda **169,** 172
Cordillera Miürenheim 112, **113,** 116, 136, 139
Cordillera Yuanyu **235,** 236
Cordilleras de Lucille **148,** 151, 152
Coro de Golondrinas 40
Corte Imperial de Arkángel **39,** 200
Corvinas 241
Costa Brechada 71, 73, 77, 79, 80, 103
Costa de Alamadir 80
Costa de comercio 13, 26, 42, 49, 52, 53, 58, 113, 131, 136, 141, 142, 143, **146,** 148, 151, 155, 157, 174, 186, 201, 253, 277
Costa de la perla 99
Costa de los Anhelos 25, 42, **43**
Costa de los Pesares **43,** 47
Costa de Pelegri 15, 141, **142,** 279
Costa oriental 156, **157,** 214, 226, 229
Cráteres de la estría 99
Cristian Rewick 211

Cruzados de Sierra Santa 171
Crystal Ul Del Shainan 275
Crystek Baltik 56
Cuervo 47, 73, 144, 201, 203, 276, 284
Cueva de los Murmullos 136
Cuevas de Sália 163
Cuevas de Wolfheim 74
Culasti **51,** 297
D´Anjayni 90, 96, 99, 102, 108, 143, 166, 214
Daaku 197, **205,**
Dafne 100, 238, 252,
Dagaz 260, **261**
Daimah 15, 24, 25, 87, 91, 128, 148, 159, 172, 200, 216, 218, 223, 226, 295
Daisuke Kurokami 238
Dalaborn 30, 31, 43, 49, 52, **58,** 59, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 71, 73, 88, 112
Danuwa 211
Darcia Kaliger **132,** 138
Decaer Braum 43
Decimotercer Cardenal 38, 87, 135, 166
Dedo de Hierro 101
Degolladores 69, 129, 130
Deimos **151,** 158, 276, 277, 278
Deiter 96
Délano 70
Desdemona 286
Desierto de Meskhenet 30, 184, **185,** 188
Desierto de Salazar 173, 175, **190,** 191, 192, 193, 207, 208, 284
Desierto de Senna 177
Desierto del Destino 177
Desmont **69,** 70
Despertados 269, **278,** 279
Devah, Creadora de Vida 189, 265
Devas 15, 25, 30, 198, **213,** 214, 215, 216, 243, 265
Deymos, El Que No Muere 286
Día de los Cielos Infinitos **18,** 186
Día del Principio 260
Días del Despertar **273,** 274, 275, 282
Diego García 169
Dimah 61
Dinastía Bram 31, **133,** 138
Dinastía Grey 133
Dinastía Grímsson 117
Dinesh Surajprasad 231, **214,** 215
Dino Macrio 108
Dioses primigenios 30, 72, **73,** 75, 260, 261, 278
Distrito de Haruhi 159
Distrito de la Unión 213
Distrito de Sheng 159
Diva **148,** 151, 154
Djinn 172, 174, **177,** 178, 180, 185, 193
Dominic de Lys 152
Doña Carlota de Bosqueblanco 171
Donato Encino 100
Doncella del escudo 111
Doncellas de la Espada 229
Donoban 45, 62, **269,** 285
Dorian **269,** 270
Dorjan Kartarbak 54, **56,** 103, 112
Du´Lucart 10, 199, 201, 203, 205, **206**
Duk´zarist 15, 21, 22, 23, 25, 47, 53, 66, 72, 85, 91, 93, 95, 96, 97, 101, 116, 125, 128, 129, 133, 141, 142, 163, 169, 175, 179, 180, 200, 213, 239, 241, 265, 275, 279, 280, 286, 295
Dupois **151,** 152
Duque Arlo Hadley 200
Duque Iñigo 169
Duque Varick Mauser 96
Duques de Abalsamo 107
Duques de Caitbre 43
Duques de Harva 197
Dürgabenh 140
Dwänholf 8, 31, 112, 124, 15, 129, 131, 136, 140, **141,** 142, 143, 144, 145, 155, 156, 157, 159, 160, 181, 280, 281
Dyeus 283
Dylaen 82
Ebudan 15, 52, 75, 175, 179, 264, 265, 279, 280, 295
Edamiel Beryl 48, 198
Edgar Vale 61, **62**
Edmond Darokin 144
Ehwaz 261
Eihwaz 128, **261**
Eisaku Takashi 224, **227**
Eisenber 201
El Consorcio **267,** 268
El cráter de cuarzo 93
El Cuco 137
El demonio en el espejo 137
El Dominio 20, 30, 31, 39, 103, 104, **162,** 163, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 205, 252
El Séptimo Durmiente 67
El Eyad 15, 18, 20, 30, 173, 174, 177, **264,** 265
El Final de los Cuentos de Hadas 69, 272, **274**
El Ignoto 286, **287**
El Manto 190
El Nido 180
El Pico del Mundo 8, 21, 113, 115, 117, 118, **119,** 121, 122, 123, 252, 262
El Primer Caos 286, **287**
El Sin Nombre 286, **287**
Elcia 101, 238
Eldiah 160
Eleonore 82
Elhazzared 250
Elia Di La Roca 101
Elías Barbados **28,** 31, 59, 61, 62, 85, 90, 104, 200, 246, 268
Elías de Mazariaga 171
Elisabetta Barbados 39, 42, **45,** 253
Elisio 106, **107**
Eljared 19, 24, 29, 31, 43, 45, 61, 62, 65, 89, 91, 95, 98, 99, 105, 125, 129, 138, 162, 169, 175, 204, 208, 269, 270, 276, 278, 279, **282,** 283, 284
Eloise D´Ferdeine **152,** 153
Eltheldrea 286, **287**
Elura´amman 30, **175,** 179
Emperatriz Eterna 219
Emperador Dorado 213, 222, 225, **231,** 232, 233, 236, 238, 239
Emperador Eterno 20, 30, 156, 157, **218,** 219, 220, 225
Emperador Gen Wu 233, **239**
Emperatriz Lucía Avalbane 42
Emperatriz Lucrecia Frey 200
Enfermedad del Sueño 139
Engelrazzer **201,** 275
Enkido 144
Enneath 6, 10, 22, 30, 171, 173, 174, 175, 177, 180, 183, 184, 185, 189, 246, **262,** 263, 264, 265
Enuma Jannah **187,** 188
Era de las Diez Ciudades 30, **175**
Era del Caos **20,** 46, 61, 72, 85, 141, 174, 184, 188, 192, 217, 265, 276, 291
Erai Lahan 73
Erebus 87, 261
Ergo Mundus 286, **287**
Erick Sterki 112, 124, 125, **128**
Erin Caitbre 43
Erling **111,** 117
Ermita de la Sagrada Liberación 163
Ernest Bruningham 79
Eron 31, 58, 61, **62**
Ervin 57,
Erya de Gillean 44
Espada de Gabriel 152
Espada del Imperio 58
Espectro de la Vigilia 47, 132
Espigas de Cristal 125
Estados episcopales 18, 103, **162,** 199, 205
Estados independientes 194
Estigia 10, 13, 16, 18, 30, 82, 156, 169, 173, 174, **183,** 184, 185, 186, 187, 188, 189, 263, 264, 270
Estirpe de Sólomon 40
Estratos de Gehena 135
Eterna Guerra de la Sombra **219,** 224, 225, 226, 227, 229, 233, 238
Etrien Nosos 48, 198
Eustace 12, 49, 51, **52**
Evely 96
Éxodo Van Horsman 62, **269**
Eyad Natara 178
Eytan 43
Fabian Hess 98, 99, **100,** 102, 105
Fadir Al Dawla 123, 140, 179, 181
Falanda 115
Falsos Idolos 21, 51, 252, 253, **255**
Familia Abendroth 200
Familia Asakura **224,** 225, 257
Familia Delacroix 69, 122, **271**
Familia Karasuma **224,** 226, 257
Familia Konoe **224,** 257
Familia Kurokami **224,** 229, 238, 257
Familia Oda 224
Familia Steiner 79, 122, 144
Familia Stratto 103, **104**
Familia Takashi 223, **224,** 227
Familia Veracruz 169
Faolan 70
Faraón Ahiyoreph **184,** 186, 187
Faraón Shetos 188
Farna 51, 53, 54, **56,**
Faro de Bronwen 80
Faro de las Maravillas 246
Faro del Gavilán 186
Fe Aramense 265
Fehu 261
Felicia Steiner 155
Félix de Magda 252
Feng Shui **233,** 235, 239
Fenrisulf 21, 109, 119, 252, 260, **262**
Ferrant 246
Flammergger 74
Flujo de Almas 115, 177, 220, 221, 269, 274, 280
Fortaleza de Alarice 94
Fortaleza del Rey de Espadas 62
Fortimbras Adelheid 279
Fortune d´Avernne 152
Frederic Daorland **75,** 76
Fritz Baldwin 80
Frostkolier **120,** 123
Fu Wong 236
Fuerte Escarlata 62
Fuerte Garrison 63
Gabriel 9, 11, 17, 30, 35, 45, 49, 53, 54, 55, 56, 77, 79, 89, 91, 98112, 113, 136, **146,** 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 165, 175, 192, 193, 197, 198, 199, 211, 214, 237, 239, 241, 244, 246, 254, 268, 277, 293
Gaika Mzilaki 82
Gaira 45, 87, 254, 265, 270, 276, 287
Galael 241
Galgados 30, 31, 47, 58, 61, 62, 63, 65, **71,** 72, 73, 74, 75, 76, 77, 166, 255, 284
Garganta de Teufel 74
Garganta Iadului 136
Garmeh Farath 179
Gear 203
Gebo 261
Genum 283
Gesthal 85, 279, 280
Gesthal Noah Orbatos 274
Ghaggar 215
Gigantes de Hielo 119, 260
Gili Bradley 275
Ginnungagap **260,** 261
Glaudio Fenstermacher 286, **287**
Gnosis 24, 45, 100, 132, 172, 221, **295**
Go Gen 236
Gold Collins **244,** 245, 247
Goldar 9, 14, 16, 17, 19, 30, 31, 53, 54, 55, 56, 58, 62, 64, 66, **110,** 111, 112, 113, 115, 116, 117, 118, 119, 123, 124, 125, 129, 135
Golead 62
Golfo de Bitterwind 81
Goredema 211
Gorl 140
Goro Walter 160
Grafthon 68, **69**
Gran Capitolio 149
Gran Comendador Akenatten 186
Gran Comendador Thabit Sabon 186
Gran Sabana 208, **209,** 213
Gran Sultán Omar Ben Sharif 174, 175, **178**
Gran Universidad, La 11, 12, 14, 34, 73, 180, 201, **203,** 247
Grandes Bestias 22, 112, 113, 126, 177, 213, 232, 260, 261
Graven 131, 133, 135, 138, **139,** 140, 287
Gravestone **47,** 283
Grendel 157, 241
Grieta de la Espada 80
Grieta de Oba 185
Grietas de Len Peng 219, **235**
Grimaldi 107
Guardia Eclesiástica **162,** 165, 167
Guardia Negra **187,** 189
Guerra de Dios 8, 15, **22,** 23, 24, 25, 30, 31, 34, 40, 42, 43, 44, 49, 55, 61, 66, 72, 91, 93, 104, 107, 109, 113, 119, 125, 129, 141, 143, 146, 147, 156, 157, 159, 163, 165, 169, 172, 175, 184, 190, 195, 208, 211, 213, 225, 226, 233, 267, 272
Guerra de la Cruz 125
Guerra de los Amos de las Sombras 30, **133**
Guerra de Urayamashii 219
Guerras de Pelegrí 30, **141,** 142
Guerras del Desierto 30, **168**
Guillermo Andreas II de La Rocha del Castillo y del Monte 167, **171**
Gulíash 137
Gunnar Skulinbert 112
Gurmah-Gharus 191
Gusanos de la profundidad 191
Gustave Thorgrum **112,** 124, 125
Habitantes de las Charcas **124,** 125, 126
Habrauk 177
Hadural 108
Haff 181
Hagalaz 260, **261**
Hagen Grimsson 120
Haiku Wei 236
Haji **186,** 194
Halion Soulbringer 278
Hanamura 227
Hannelone **75, 76**
Hans Crandelt 160
Harael Grimoire 286
Harekratia 186
Harold Weis 82
Haroum al Nasser 177
Haruma **180**
Harumai **190,** 192, 193
Hasad 197
Haufman 17, 19, 27, 31, 66, 113, **117,** 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 140, 294
Haufmarsormen 30, **109,** 110, 113, 115, 116, 117, 119, 122, 124, 125, 259
Hausser 12, 43, 48, 49, 51, **52,** 53, 201
Heatseeker **278,** 279
Hécate 30, 31, 71, 72, **74,** 75, 76
Hecatondies 205
Heinz Herzerg 72
Helena 31, 53 **55,** 56, 57, 149
Helenia 10, 30, 42, 43, 51, **53,** 54, 55, 56, 57, 58, 103, 112, 241, 246
Helion 110, 259, 260, **262**
Hendell 30, 31, 111, 112, 13, 119, 121, **124,** 124, 125, 126, 128, 129, 130, 141, 142, 281
Herederos del Destino 262
Hermandad de Seth 186, **270**
Hermandad del Crepúsculo 135
Hermanos de la Alianza **104,** 109
Herne 70
Hidegart Ritza 140
Hideyuki 30, **219,** 224, 226, 257
Hijos de Judas 141, 199, 212, 213, **265**
Hijos de la Bestia 129
Hildestheinn 117, **120**
Himmelmeister **275,** 276
Hirsch 90, **205**
Hisao no Mikoto 225
Hitomi Yamaoka 159
Hiumeji Kurokami 229
Hjörtur Trygvi 122
Hoja de Jaaren 136
Holdagen 119
Holst 8, 15, 20, 30, 109, **110,** 111, 112, 113, 118, 119, 124, 125, 259, 261,
Holzburg 205
Hong Kua 158, **159, 160**
Hoste de Ánimas 137
Hrafn El Umbrío 122
Hringham 121, **122,** 260, 286, 287
Huan Zhou **237,** 239
Huellas de Dios 169
Humberto "Sinrostro" Prino 108
Hvergerlmir 113
Iborr 80
Ícarus 76
Ifrit 177
Iglesia de la Iluminación 138
Iglesia de San Bernabé 87
Ignacio de la Roca 171
Ikebana Fu 236
Ikram ab Iblis **180,** 182
Ile du Hirondelle 152
Ilion 20, 167, 169, **171,** 172
Iliya 59
Illylaya Knobel 62
Ilmora 7, 9, 11, 12, 31, 42, **48,** 49, 51, 52, 53, 119, 140, 160, 198, 199, 201, 204, 266, 271, 285
Ilona **54,** 56, 214, 296
Ilumina **276,** 277, 278
Imperio de Oro 183
Imperio de Sólomon 8, **13,** 15, 21, 30, 39, 43, 55, 91, 174, 192, 262, 275, 283
Imperio Estigio **173,** 175
Imperio Eterno **218,** 219
Imperium 46, 115, 268, 269, 273, 274, 276, 282, 283
Indivar Pradesh 213, **215**
Ingimund Sterki 128
Inguz 261
Inkal 191
Ippon Sakura 227
Irula **15,** 212, 213
Isa 259, **261**
Iscariote Sith 21, 22, 108, 252, 252, **253,** 265, 282, 284
Isla de Alessa 31, **129**
Isla de Nárses 30, 162, **163,** 165
Isla de Pálias 246
Isla de Tarvos 163
Isla sin Nombre 246
Iterio 51
Jaarenghäff 136
Jacques Mordaunt 152
Jardín Eterno 188
Jareck Stanislaw 85
Jared 253
Jaroh 184
Jaser Sal Kahlim 174, **179,** 264
Jashú 14, **15,** 174, 183, 189
Javier de Veracruz 169
Jayán 15, 21, 31, 59, 91, 116, 125, 129, 142, 147, 208, 211, 295
Jean Louis Mercroix 152
Jean Pierre Delacroix 129
Jedah 254
Jera 260, **261,** 262
Jeremías Ezekiel **243,** 247
Jestin Thule **90,** 91, 94
Jezabé 57
Jihamath 15, 18, 30, 169, 171, 172, 173, 174, 177, 179, 188, 252, 254, 262, 263, 264
Jinghai **233,** 238
Jinn 177
Joachim Thurston 156
Jonathan Kappel 286, **287**
Jonathan Razzor 243
Joshua de Zed 200, **253**
Joshua Fardelys 146, 148, 149, **153,** 237
Judiel de Dafne 108, **252**
Juegos del Dragón 128
Julián de Zed 104, 168, **253**
Juliano Stratto 103, 104, 105, 107, **108**
Jungla de Nanwe **195,** 197
Jürgand 46, 270, 274, 278, 282, 283
Kaarkathan 180
Kabalaika 185, **186**
Kagami 274
Kagami Jiin 229
Kagami no Miko 258
Kai 238
Kaine 90, 91, **94,** 201, 206
Kainkasutur 116
Kaithel Ul Del Liannes 76
Kajiyama **227,** 229
Kalih 177, 179, 183, 184, 185, 186, 188, 262, **263,** 264, 265
Kami 15, 24, 30, 157, 160, 218, 219, 220, 221, 223, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 236, 238, 239, **256,** 257, 258, 259
Kannawa **15,** 194, 195
Kanon 30, 31, 42, 43, 63, 65, 67, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 93, 103, 106, 155, 255
Kaoni Ulyana 207, 208, **211**
Kaoru Shigeko 229
Kappas 157

Karasu no Yoru 257
Karh 77, 80, **81,** 82, 83
Kari 57
Karjah 174, **178,** 179
Karlen "un ojo" Braxtus 143
Karlson Daorland 73
Karridor 188
Kashmir 89, 90, 183, **207,** 208, 209, 211, 212, 215
Kassia 88
Katsumi Asakura 224
Kaz Vanderveer Janssen 86
Keenan Dogmus 180
Kellan el Lobo 70
Kelpies **57,** 157
Keltia 203
Kelton Smilhaussen 75
Kenaz 122, 260, **261**
Khaiel Sith 20, 23, **24,** 93
Khitna Misariel Beryl 42, 55, 261
Khon Thami 31, 207, 2208, 209, **211**
Kianlung 236
Kikyo Takahime 228, **229**
Killrayne 246
Kirdan 247
Kirie 158
Kiryl Stefan 61
Kishi Sarewa Niwa 228
Kisidan 29, 39, 40, 45, **46,** 56, 246
Kitab 173
Kitsune 157, 200, 235, 238, 270
Koga 227, **229**
Kola **15,** 212, 213
Komerfest 110, 112, 113, 115, **116**
Kotoamatsukami 218, 219, 220, **257,** 258
Krause 203
Kristrem Ygnling 110, **112,** 116
Kuazkelmonde 82
Kumoyama **226,** 227
Kuon Teikoku 30, 156, 217, **218,** 219, 222, 224, 225, 226, 227, 228, 231, 233, 257
Kurai Hanko 229
Kuroku miko 258
Kuromitsu-jo 229
Kushistán 8, 10, 22, 30, 31, 79, 104, 123, 155, 156, 163, 168, 169, 170, 171, 172, 173, **174,** 175, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 190, 193, 200, 212, 246, 253, 263, 264
Kwai Wu 236
Kyomu Seikuu Beryl 48
La Barrera 24, 120, 272, 280
La Ciudadela 75
La Cofradía 4, 23, **24,** 25, 91, 93, 163, 168, 171, 225, 233, 269
La Dama 14, 201, **241**
La Fe 165
La Llegada de la Noche Blanca 31, **119,** 122
La Madre 247
La Muralla de los Hielos Imperecederos 119
La Necrópolis **185,** 187, 193
La Nueva Cofradía 24, **269,** 270, 282, 283
La Roche **151,** 152, 153
La Sala de los Muertos 258
La Sayona 137
La Vigilia 7, 29, 42, 43, 47, 53, 63, 67, 82, 86, 93, 99, 100, 103, 106, 115, 119, 132, 133, 135, 138, 139, 140, 143, 145, 149, 152, 160, 179, 184, 190, 197, 205, 221, 223, 225, 232, 241, 258, 274, 287
La Voz
Lady Andrea Rotermaiyer 79
Lady Mukamutara 186
Lady Shirius Trevigne 51
Lago Akasta 157
Lago de Cristal 106
Lago de la Corona 43
Lago de Mesi 209
Lago Lokprakash 214
Lago Profundo **56,** 57
Lago verde 86
Lagor 67
Lágrima de la Deflagración 179
Lagrimas de la Montaña 73
Laguna del Canto del Gallo 169
Laguz 261
Lakhdar 180
Lakshmi 214
Lampyridae **12,** 13, 214, 215,
Lannet 13, 18, 26, 27, 30, 31, 59, 155, 156, 157, 159, 217, 219, 220, **222,** 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 237, 238, 257, 258
Lapis Lázuli 188
Laria Bounds 211
Las Charcas 124, **125,** 126, 128, 130
Las Diez Espadas 110, **111,** 261
Las tierras oscuras 131
Lascar Giovanni **28,** 31, 44, 62, 104, 173
Latín 14, **15,** 21, 39, 48, 53, 58, 64, 65, 71, 77, 82, 83, 90, 103, 11, 124, 131, 141, 146, 154, 155, 157, 162, 167, 174, 184, 194, 198, 199, 207, 212, 213, 240
Laura Saye 244
Lázaro Giovanni 14, **27,** 28, 31, 119
Lazarus 269, 270, **276**
Le Pair du Justine 152
Legado Senatorial 35
Legislador 28, 171, 204
Lemunia 24, 233
Lenci **56,** 57
Leopold 140
Les Jaeger 83, **91,** 94, 96, 284
Les Zigeuner 8, **132,** 133, 136
Lía 140
Liberio 51
Liberus 253
Libro de los Muertos 31, 69, 122, 129, 144, **271**
Libro del Destino 15, **262,** 263, 264
Lidia Piryk 88
Lija Coralina **80,** 297
Lilith 46
Lilith **269,** 270
Lillium 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, **255,** 256
Lim Sidhe **255,** 256
Línea Blanca 201
Línea de la Alianza 201
Línea del Ángel 201
Línea del Oro 201
Ling Qi 233
Linterna Oscura **100,** 102
Lionel Leconte 153
Liu Pang 238
Liv Frifdottir 128
Lizza "La Gran Dama" 243
Llaga del Mártir **142,** 143, 281
Llanos de Daoji **235,** 238
Llanos de Eibron 61
Llanos de Gharb 177
Llanos de Kusa 226
Llanos Santos **105,** 106, 108
Llanoverde **169,** 173
Llanura de los Mil Truenos **61,** 63
Llanuras de Fuchs **200,** 203, 205
Llanuras de Roh 157
Llanuras de Zhu 235
Llanuras escarlatas 93
Lluvia de plumas 151
Lo Pai 236
Lo Pao **237,** 239
Lobos Unicornio 63
Locerot Greim 144
Lochgjest **124,** 125, 126, 130
Loctus Khan Schwarzwald 17, 180, 204, 205, 244, 245, 283, 284, **285,** 288
Logias perdidas 15, 25, 43, 44, 47, 61, 62, 94, 95, 129, 192, 203, 208, 211, 243, 244, 246, 273, 282, **283,** 284, 285, 286, 287
Londure **80,** 82
Lorant Dikun **56**
Lorelei **56,** 57
Los Accesos 74, **75**
Los Alcaldes 133
Los caminantes **268,** 269
Los Cuatro Señores **143,** 145
Los Diez Jinetes 63
Los Grandes Lagos 149
Los Grandes Llanos 80
Los Mensajeros **286,** 287
Los Perdidos 274, **275**
Louis de Calabrielle 152
Louis Mercroix 152
Louis de Calabrielle 152
Lucanor Giovanni Frey 12, 28, 45, 52, 73, 94, 197, 199, 200, 201, 203, **204,** 205, 206, 271, 284, 285
Lucer Grey **131,** 138, 140
Luces de las hadas 69
Lucrecio 8, 11, 12, 14, 19, 28, 30, 31, 34, 39, 73, 86, 88, 89, 95, 103, 104, 163, 168, 169, 177, 180, 185, 194, **199,** 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 246, 247, 275, 276, 285
Lughnasadh 267
Luminus Lacrimae 265
Lyal Rottermaier 116
Mabanu 194, 195, **197,** 198
Madame du Le Sardon 153
Maestro Margulis 97
Magatama 18, 30, 218, 219, 220, 221, **222,** 223, 224, 225, 226, 227, 232, 233, 235, 238, 239, 257
Magburaka 31, 194, 195, **197,** 198
Magíster 266
Magius Locci 266
Magnocracia **91,** 253
Magus Rex 266
Maisen **237,** 238, 277
Malachi 286, **287**
Malakai 205
Maldición de la Polilla 133, 138
Malebolgia 211
Malekith, Príncipe de los Cuervos **132,** 133, 139, 145, 221, 241, 286, 287
Malfleur Bourne 31, **166**
Manah 87
Mannaz 260, **261**
Mano de Lenas 152
Mano del Emperador **270,** 284
Manos de Gaul 90
Mansión de Nusa 56
Manusya-gati 221
Maquina de Rah 51, 55, 85, 133, 139, 142, 148, 195, 220, 221, 227, 241, 246, 267, 272, 276, 280, 283, 291
Mar Blanco **8,** 98, 99, 103, 201
Mar Cerrado 197
Mar de Arena **190,** 191, 192
Mar de Sal **136,** 140
Mar del Norte **8,** 61, 68, 69, 120
Mar Interior 7, 8, 22, 25, 42, 44, 85, 86, 88, 146, 147, 148, 149, 152, 153, 154, 155, 156, 161, 181, 184, 194, 200, 201, 207, 211, 225, **240,** 241, 243, 244, 246, 247, 250, 271, 275
Marca Gris 168, **169,** 172
Mar Oriental **8,** 142, 146, 157
Marid 177
Mariko 230
Marina Daorland **73,** 74, 75
Marionneh Ul Del Liannes 76
Mariscal Malakias Graf / Mariscal de Tol Rauko 28, 35, 96, 281
Markushias 154, 156, 157, **158,** 159, 160, 201, 265
Marqués de Radfest 143
Marqués du Malache 153
Marqueses Du Ferdeine 153
Massio Stratto 108
Mateo di Mezzo 107
Matthew Gaul 29, 73, 89, 90, 91, 94, **95,** 99, 102, 105, 201, 207, 208
Maximillian Hess 29, **99**
Medina del Monte **171,** 172
Mei Lin Fu 238
Melissa Langrey 53
Melkiren **110,** 113
Meridian Kappel 203
Meriel Roy **69,** 70
Meseguis Nyx Sajad 261
Meseta Blanca **99,** 102
Meseta de Argadas **61,** 63
Meseta de Fusang 235
Meseta de Seldo 171
Meseta de Somer 135, **136,** 138, 140, 142, 157, 160
Meseta Oeste **93,** 94
Mesías 6, 18, **20,** 21, 22, 40, 44, 49, 59, 72, 85, 91, 109, 119, 125, 141, 146, 147, 156, 162, 163, 165, 168, 169, 171, 172, 175, 184, 200, 252, 253, 262, 267
Michael Haig 79
Michinokami 257
Mifune 158
Mikael Beryl 42, 55, 165, 165
Miko **257,** 258
Milek Vanderveer Janssen 85, **88**
Milton Droth 76
Mineth **279,** 280
Ministerio para la Conservación de la Fe 171
Mirielle Ledoyen 152
Mnemósite 30, 141, 142, **143,** 145, 279, 280, 281
Monasterio de Caedus 165
Monasterio de Kirion 143
Monasterio de la Sagrada Iluminación 96
Monasterio de Stelea **138,** 139
Mónica Miró 169, **180**
Montaña de los Señores 192
Montañas de Al-Quayan 185
Montañas de Balthus **42,** 47
Montañas de Creix 201
Montañas de Dahabu 197
Montañas de Nasser **177,** 184
Montañas de Oro 197
Montañas de Samutai 169, **177,** 178, 264
Montañas de Vishvakarman **214,** 215, 216
Montañas del Esclarecimiento 165
Monte Ástrega 151
Monte Haramu 194
Monte Tymon 51
Montes de Glockner **200,** 203
Montes de Jwahir 209
Montes de la Luz **68,** 69, 274
Montes del Mariscal 80
Montes Galénicos 51
Mordedura de Hielo 110
Morgan 271
Morín 243
Moth 18, 19, 30, 31, 113, 129, **131,** 132, 133, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 145, 148, 156, 157
Mournehäven 110
Mular 173, 175, 183, 184, 189, **263,** 264
Mullenheinn 120, **121,** 122
Muninborg 126, **129**
Muralla de los Hielos Imperecederos **119,** 120
Murohan 59
Museo de la Historia y el Arte 44
Muspellheim 113
Mwanatabu 211
Nadeshiko **219,** 220
Naga 57
Nahime 179
Nai Shoten 258
Nanwe 15, 17, 31, 177, 179, 181, 193, **194,** 195, 197, 198, 199, 205, 284
Naraku-gati 221
Naresh Kerala **216,** 217
Nascal 286
Nathaniel 105, **252**
Nauthiz 261
Nazhael **26,** 147, 148
Némesis 45, 116, 276, 278, **283**
Nérelas Ul Del Sylvanus 274
Netzah 164
Neustadt 206
Nevio de la Vita 106
Nexus Depranon **272,** 274
Nikkos Spyridion 52
Nikolae Gray 133
Nikoleva **61,** 62
Niña de la nada 198
Ning Shi 238
Njordt 260, **261**
Njozi Iliyopotea 197
Noah Shajad 215
Noche de Walpurgis 136
Noctune 100
Nogos Roxxas 30, **175,** 179
Norris Ulther 197
Nouh ab Zaiah 179
Nozomi Kurayami 100
Nuala Ferris 70
Nueve Picos 185
Nules 267
Nuro Harazdi 101
Nya Leusi **197,** 296
Oasis de las Aves 192
Observatorio de los Cielos 186
Océano Calisis 8
Octavo Gremio **158,** 160
Ofelia 197
Ogara 43, 47, **62**
Ogashima **15,** 154, 155
Ogthala 260, **261**
Ohoyamatsumi 219
Ojo de Dios 274
Ojo de Gaira 270
Ojo de la Medianoche 43
Ojo del Huracán 143, 145, 241, **243,** 246
Olaferson 110
Olgard Grímsson 119
Olin Alacuervo **112,** 116
Ondinas 56
Onmyoji **223,** 224, 230
Ophiel **163,** 166
Oposium 265
Orden de cruzados de la Cruz Blanca 172
Orden de Justine **152,** 154
Orden de la Cruz **104,** 105, 106, 109
Orden de la Moral 247
Orden de Magus 19, 43, 62, 63, 86, 94, 138, 144, 148, 141, 143, 153, 160, 161, 180, 197, 216, 246, **266,** 288, 289
Orden de Miguel 271
Orden de Yehudah 6, 20, 30, 91, 93, 94, 96, 97, 102, 104, 106, 116, 128, 153, 168, 169, 171, 172, 179, 200, 201, 244, 253, 265, 266, **267,** 287, 289
Orden del Cielo 28, 29, 34, 39, 40, 44, 45, 46, 51, 51, 55, 63, 85, 86, 89, 104, 107, 246, **270**
Orden del Conocimiento 163
Orden del Crisol 68
Orden Ilustrada 9, 35, **49,** 51, 52, 285
Orden Sagrada **104,** 108
Orgullo del Mar 240
Origal 246
Origami Qianfan 236
Orland Kalahand 239
Ormuz 265
Orn Balterson 112
Osric Himura **155,** 159
Ozz 166
Padre Holgen 139
País de los Valles **71,** 74
Palacio de Azzaraia 178
Palacio de la Música **52,** 53
Palacio de Mizu 227
Palacio de Sukey 158
Palacio del Dragón del Cielo 236
Palacio Dorado 238, **239**
Palai Du Blanc 151
Palma de Jihamath **177,** 179
Pantano Akquo 157
Pantano de Agamemmon 51
Pantano de Lhenas 79
Pantano Vercelis 99
Pantanos de Qing 230, **235,** 236
Paradis Paradis 17, 31, 241, **244,** 245, 247
Páramo de las Memorias 143
Páramos de la Sombra **135,** 136
Parvati **30,** 213
Pasaje de la Gloria 186
Pascal Reinhauer 166
Paso de la Eternidad 158
Paso de las Eras 44
Paso de los Sabios 52
Paso de Minkah **209,** 213
Paso de Veracruz **169,** 172
Paso del Fin 93
Peng Fei 236
Peng Wang 238
Península del Cántaro 157
Pernov 62
Pertho 261
Peste gris 100
Phaetor Tummler 53
Phaion Eien Seimon 8, 19, 30, 31, **154,** 156, 157, 161, 223, 224, 226
Phavell Penbroke **55,** 56
Philippe Le Samount 152
Phineas Zoid 246
Phyre Klemesh 211
Picos de Liang 235
Piedra del Destino 186
Piedra del Sol 122
Piedra Índigo 105
Piedras de Sello 73
Pietro Giovanni 20, 40, 163, **252**
Pistis Sophia **279,** 280, 281
Planos de Emment 93
Plataformas de piedra 107

Plaza de las gárgolas 120
Plaza de Las Lágrimas 171
Plumas de Cisne 151
Maestro Po 238
Portador de la Condena 112
Portadora de la Nada 198
Pozo de los Rechazados 96
Pradera Eterna **42,** 43, 157
Prado de Ree 56
Pragna 143
Presta y Adlia **243,** 247
Preta-gati 221
Primera Casta **124,** 130
Príncipe Alkhurer 190
Príncipe Bruno Frey 200
Proceso 204, 205, 206, **284,** 285
Protodeus 278
Providence 18, **271**
Prueba de Holst 118
Pueblo del Gran Mono 194
Puente de Balgmund 121
Puerta al Reino de los Cielos 171
Puerta de Occidente 157, **227**
Puerta de Oriente 154, **157**
Puerta de Surthein 116
Puerta del Dragón 128
Puerta del Infierno 223, **258**
Puerta del Saber 214
Puertas de Zafir 43
Puertas del Ogro 215
Puerto Ánfora 143
Puerto de Eburah 42, **44**
Puerto de Eien 47
Puerto de Tibas 143
Puerto Leena 63
Puerto Meidel 159
Puerto Misrech 205
Puerto Rue **143,** 145
Puerto Tahar 181
Puertonegro 243
Pulgar de Dios 88
Qianfeng 236
Qualdem 86
Quebrada de Verdammung 74
Rabdinath 216
Radú Grey 133
Rafael 67, 82, 86, 128, 165
Raghnall 70
Ragnarok 144
Rah Sith 4, 19, **22,** 23, 24, 25, 26, 29, 30, 34, 47, 51, 52, 55, 61, 62, 85, 87, 91, 93, 104, 105, 119, 129, 133, 139, 142, 147, 148, 156, 163, 168, 175, 184, 195, 213, 220, 221, 225, 227, 233, 241, 244, 246, 248, 249, 250, 252, 253, 265, 267, 269, 270, 272, 274, 276, 280, 283, 284, 286, 291
Raidivah **125,** 129
Raido 261
Raine Adelheid 279
Rakshas 157
Ra-Me-Tek 286
Ramila 186
Rasgrizt Fostell 140
Raverna 106
Raziel 129, 144
Reina de las Hormigas **180,** 181
Reina Ghoul 88
Reindhold **94,** 96, 97
Reino de las lluvias eternas **64,** 66, 69, 70, 255
Reino de los Cielos **21,** 156, 163, 168
Reino Santo de Dómine 163
Reinos Santos 7, 8, **22,** 23, 25, 30, 34, 49, 59, 72, 85, 91, 98, 104, 107, 109, 112, 113, 119, 125, 133, 141, 162, 175, 184, 208, 252, 253, 264
Reist Ebersbacher **203,** 275
Remien 99
Remo 29, 30, 45, 77, 79, 80, 90, 96, **98,** 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 284
Remy Miyuki 172
Renard Osborn 90
René Noir 152
Réquiem **200,** 206, 207, 270
Rey de la No Vida 121, **122,** 260, 286, 287
Rey Pirata Kristoff 247
Richad Von Burman 79
Richard Gibson 79
Río Anluin **61,** 62, 63
Río Bellio 106, **107,** 108
Río Cárpia 166
Río Eloir 93
Río Grevar 157
Río Gwena 211
Río Herabrim 178
Río Iometh 30, 183, **184,** 185, 186
Río Shea 68
Río Tebren 136
Río Turín **201,** 203
Río Tylon 169
Río Zafir **42,** 43, 44
Roca de Azur 105
Roin Piepenschnurz 136
Rosamund Turner 96
Roza Telki 88
Rudraksha 216
Ruptura de los Cielos 6, 19, **29,** 31, 45, 46, 62, 95, 246, 269, 270, 276, 278, 282, 283
Sacro Santa Corona **26,** 34, 45, 146
Sacro Santo Emperador 10, 28, 29, 35, **38,** 59, 104, 162, 204, 246, 281
Sacro Santo Imperio de Abel 9, 16, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 30, 31, **34,** 35, 39, 40, 42, 44, 46, 47, 51, 52, 53, 54, 58, 59, 65, 71, 74, 77, 83, 85, 86, 89, 94, 103, 105, 109, 113, 125, 142, 163, 175, 183, 184, 194, 199, 201, 212, 213, 226, 231, 233, 238, 240, 241, 267, 270, 281, 284, 289
Saerinmir **118,** 119, 122, 123,
Salaeth Darh, la estrella del cambio 88
Salazar 8, 15, 18, 31, 169, 173, 174, 175, 177, 184, **189,** 190, 191, 192, 193, 194, 198, 207, 208, 209, 213, 216, 263, 264, 265, 284, 294
Salones de los Reyes **186,** 188, 193
Salones Sin Luz **170,** 172
Samael 44, 47, 51, 56, 62, 76, 86, 87, 94, 96, 97, 101, 102, 107, 116, 128, 142, 143, 144, 151, 153, 159, 163, 166, 170, 172, 179, 180, 187, 200, 203, 205, 206, 214, 223, 239, 244, 266, 268, 274, 277
Samsara 220, 221, 222, 223, 225, 232, 233, 235, 238, 239, 258
Sandalphon 279, **280**
Sangre de Paloma 197
Saniwa **221,** 258
Santa Clara 166
Santa Sede 44
Santos Shupronia 198
Santuario Wuxíng 222
Sauda 198
Saulo 21, 109, 112, 119, **252**
Schlotterstein 136
Scionis 51
Sede Sagrada 162
Segunda Guerra de los Amos de las Sombras 133
Seien 239
Seifer 90, **96**
Seiran 239
Seis Legiones 98, 100, 101
Seis Llanuras 207
Seis Pueblos 207
Selene 7, 143, 151, 153, 186, **244,** 265, 271, 289
Seline Luna **133,** 241
Semana de Dones **18,** 190
Senda de Inara 177
Serenade 278, **279**
Señor de la Guerra 28, 29, **34,** 38, 42, 44, 45, 49, 54, 55, 57, 58, 59, 61, 62, 77, 80, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 95, 96, 99, 104, 105, 111, 112, 113, 116, 119, 124, 125, 141, 144, 159, 179, 204, 207, 211, 233, 268, 269, 281, 284
Señor de las Llanuras **207,** 208, 211
Señor de las Pesadillas 47, 138, 139
Señor de los Cielos 275
Señor del Poder 215
Señora del Conocimiento **213,** 214
Señores de Raveola 143
Señores del Vacío 159
Sensou-jo 228
Sepher **44,** 96
Seren Lockley 160
Sergei Vale **59,** 62
Sergio de Garragris 172
Serguei Colbert 144
Serrano 31, **168,** 171
Setsu **227,** 237
Sexto Templo 116
Shan Lu 231, **238,** 239
Shang 238
Sheeham **15,** 207, 211
Sheol 262
Sherena 30, 212, 213, **214,** 215, 216
Sherley 275
Shiki Karasuma 224
Shin Kagutsuchi 228
Shinsou **257,** 258
Shirael Ul Del Travius 51
Shivat 18, 19, 27, 30, 31, 59, 155, 159, 213, 216, 217, 219, 220, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 229, 230, **231,** 232, 233, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 257, 258
Shizukana Sozosha 257
Sho Ravengale **229,** 238
Shogaku Jinhai 236
Shoten 258
Shukyokami 154, 22, 231, **256,** 257
Sidhe **255,** 256
Siebenvolken 75
Sierpe de la Arena 191
Sirius Derenme 97
Siyu **235,** 236
Skerlinton 247
Sklamo **111,** 117
Skule 57, 254, 260, **262**
Skuling 62, 63, 64, 111, **112,** 113, 117
Slatior 135
Slyganar 110
Sol Negro 19, 31, 43, 51, 52, 63, 69, 70, 75, 79, 80, 88, 94, 97, 101, 102, 108, 115, 122, 129, 130, 138, 143, 144, 151, 153, 155, 158, 170, 172, 187, 188, 205, 237, 239, 244, 266, 268, **271,** 277, 284, 289
Sombra del Emperador 111, 142, 144, 159, **281**
Sombras del Meskhenet 185
Sorah Baxter 82
Souma 246
Sowilo 261
Stephan Xenos 53
Suburbios de Neustadt 206
Subutai 236
Sue´Aman 52
Sueño Perdido 197
Sultán Hakim al Farath 179
Sultán Maatalla Al Alexandria 175
Sultán Oscuro **180,** 182
Sumi-e Lan 236
Sumo Arzobispo Jud 163
Sumo Arzobispo Magnus 34, 35, 89, 162, **165,** 166, 253
Suoh William II **155,** 157
Surcos de Ibb **178,** 179
Surt **119,** 120
Svaldifari 119
Svalkislavos 286, **287**
Svat 62
Sven Braggison 111
Sy´luen, los Señores del Agua 67, **85,** 86, 240
Syl´ariath Elderein C´iel 265
Syljanas Ul Del Sylvanus 272
Sylvain 15, 22, 23, 25, 40, 42, 48, 51, 66, 67, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 85, 86, 91, 93, 96, 101, 107, 128, 133, 141, 142, 148, 180, 200, 203, 206, 239, 265, 272, 274, 275, 279, 295
Sylvania Nuruel Cartagos 68, 69, **272,** 273, 274, 275, 282
Sylvia Ul Del Sylvanus 45, **275**
T´arazza **180,** 181
Tadeus Van Horsman 29, 39, 44, 45, 54, 55, 58, 61, **62,** 63, 77, 79, 80, 89, 96, 208, 268, 269
Taiyonohikari 257
Talia Ul Del Valiel 206
Tamotsu 230
Tao Zan **40,** 56, 240, 277, 291
Tarvos 31, 162, 163, 165, 166
Tasogare no Shinsou 258
Tatsuya Asakura 224
Taumiel Ul Del Sylvanus **22,** 23, 25, 93, 272, 273, 274
Tayahar **8,** 39, 141, 167, 172, 174, 175, 189, 199, 212, 240
Tecnocracia 274
Tecnomagia 24, 62, 268
Teikoku Ryu 223
Tel´Haroth 138
Templarios de la Fuente **104,** 106, 107
Templarios del Corazón de Cristo 104
Templo de la Eternidad 279, **281**
Templo de las Tormentas 216
Templo de Ning Shi 238
Templo de Qing-long 226
Templo de Tjórvi 121
Templo de Yaqaayes Al-Aroth 177
Templo de Zhu-que 227
Templo del Olvido 48
Tenebrae Carmen 265
Ten-gati 220, **221,** 233, 257
Tenshin no Ryu 219
Terrasanta **144,** 145
Thanathos 87
Thanos Shetep 22, 30, 175, 252, 253
Thirghú 30, 212, 213, 214, **215,** 216
Thuriz 122, **260,** 261
Thurizung 27, 31, 111, **112,** 113, 117, 119, 124
Tiamat 286
Tían 212, **216**
Tiberias 42, **44**
Tierra de Cenizas 86, 87
Tierra de las Brumas 256
Tierras de la calma 56
Tierras de la Tormenta 43
Ti-n-negel 189
Tiryagyoni-gati **221,** 235
Titanes de Judas 141
Tiwaz 259, **261**
Tiz 30, 213, **216**
Togarini 8, 9, 13, 16, 19, 30, 34, 39, 43, 44, 58, 80, 83, 85, 86, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 97, 98, 100, 104, 156, 200, 267
Tol Rauko 4, 8, 15, 20, 22, 23, 25, 26, 28, 31, 35, 42, 43, 51, 57, 58, 59, 62, 63, 66, 68, 72, 73, 75, 76, 80, 82, 87, 89, 93, 96, 99, 102, 116, 121, 122, 125, 142, 151, 170, 178, 179, 186, 200, 201, 205, 214, 225, 229, 240, 241, **244,** 245, 250, 266, 271, 275, 281, 284, 289
Torda 131, 133, **138**
Tori 226, **257**
Torneo del Viento 76
Torre de los Vientos 76
Torre de Babel 47
Torre de Tarth Lömen 74
Torre del Pulgar 88
Torre del Reloj 149
Toya 258
Tres Grandes Pasos 68
Tribu Kimburu 194
Tribu Kubwa Gku 194
Tribu Mafumbo 194
Tribu Ngedere 194
Tribu Rakushian **194,** 195, 198
Tribu Sauda 197
Triunvirato **89,** 90, 95, 103
Trivium 14, **51**
Tsukikage 158, 222, 226, **228,** 238
Tsukiyomi 221, 232, 238, **258**
Tuan Dalyr **66,** 69, 70, 112, 188
Tuwileh 211
Ulrioka Yama 189, 192, 193, **265**
Umbra 53
Umetsuki 24, 218, 227, **257**
Único 283
Upnapistim 24, 241, 243, 244, 246
Urian Zemo 47
Uriel 42, 76, 165, 261
Uruz 110, 112, **261,** 262
Uzuring **112,** 117
Urzug 112
Utpala 238
Utresck 112
Uzure 101
Val du Genevrier 149
Valdyr **260,** 261
Valeriah 201
Valhein 260, **261**
Valis Ul Del Vilfain 203
Valle Amarillo 62, **73**
Valle de Adalia 31, 72, **76**
Valle de Bremah 74
Valle de Luzt 74
Valle de Montemolino 169
Valle de Ospren 74, **75**
Valle del Lago 74
Valles de Ashvins **214,** 215
Valles Gemelos 214
Valles Interiores 71, **136**
Valls 172
Vandercraün 270
Varja 8, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 31, 156, 217, **218,** 219, 220, 221, 222, 225, 226, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 237, 238, 256, 257, 258, 259, 270
Vasago 241
Vasska Faivorich 138
Verdal 110, 260, 262
Vereda del Agua 201
Vértice de Palabras 270
Víctor Daorland 71
Víctor Kirby 129
Vigías de las estrellas 179
Villa de Tres Cruces 139
Villa de Zabil 159
Vincent Remilton 80
Vittorio Cesi 108
Void 286, **287**
Von Ghalagher 43
Von Malakai 143
Voyager 270
Waldemar 96
Wassemah 265
Wilkend 94
Wissenschaft 45, 47, 52, 53, 73, 144, 199, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 246, **271,** 275, 284, 285, 289
Wong Ransfield 239
Wunjo 261
Wyman Cross 108
Wyrns 96
Xanathos 287
Xaohuan 236
Xing Zang Chi´Lung 236
Yagarema no Mikoto 24, 31, **218,** 219, 222, 224, 225, 226, 227, 229, 231, 233, 238, 257, 258, 259
Yaldabaoth Veda 198
Yamato no Shura 257
Yami 238
Yami no Tsubasa 286, **287**
Yang Feng Shui 233
Yaqaayes Al-Aroth 177
Yermo de Natara **178,** 180
Yermos Calidos 30, 124, **125,** 126, 128, 130
Yermos Gelidos 63, **109,** 110, 112, 115, 117, 118, 124, 131, 259, 260, 261
Ygnling 110, 111, **112,** 113, 116, 117
Ygoronath **51,** 52
Ying Feng Shui 233
Yinnun 30, 175, **177**
Yirath 12, 42, **43,** 44
Ylliandriana/ Driny 54
Yogarasugakure 226
Yogoreta 229, 258
Yokai 237, **238**
Youko Kyubi 269, **270**
Yoürgoulat **200,** 201, 296
Yuichi Haneda 227
Yukari Nozuel **24,** 225
Yuri Olson 62
Yuu Kurokami 224, **229**
Zafir 173, 174, 175, 184, 263, 264
Zanibar 243
Zarachzafir 52
Zeamon 166
Zébulos **268,** 269
Zelotes de la Sombra 281
Zemial 68, 254, 276, 286
Zeppelín **12,** 14, 207
Zhirbat 216
Zhorne Giovanni 4, 18, **22,** 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 40, 42, 51, 55, 56, 57, 59, 62, 66, 79, 86, 91, 93, 109, 112, 113, 119, 125, 133, 142, 148, 156, 157, 163, 168, 175, 199, 200, 204, 213, 226, 272, 281
Zhoul Orgus 270

Rah descendió por las largas escaleras oscuras que se introducían en lo más profundo de la tierra. Su vista se encontraba nublada por el dolor y el cansancio, pero conocía a la perfección cada rincón de aquellos escalones, cada piedra de aquel lóbrego pasaje. Podría bajarlas incluso con los ojos cerrados.

Cuando llegó hasta la base, se detuvo mirando las enormes puertas de metal. A pesar de las protecciones que las revestían, sentía el descomunal poder que crepitaba en el interior. Muy despacio se quitó un guantelete y puso su mano llena de sangre sobre el panel circular.

-Apertura de los seis primeros sellos.

Con un sonido seco, toda la superficie metálica empezó a llenarse de símbolos brillantes, formando un reluciente árbol cabalístico con siete sephirots. Cuando terminó de manifestarse, una tras otra las capas de metal místico de la puerta empezaron a separarse y Rah se introdujo en el corazón mismo de Tol Rauko.

Utnapishtim.

Delante de él la inmensa maquinaria se extendía kilómetros y kilómetros bajo tierra, hasta clavarse en las propias raíces de la existencia. A su alrededor flotaban centenares de paneles, repletos de fórmulas cuánticas y sobrenaturales. El Señor de Judas lo observó todo con minuciosidad mientras avanzaba por la colosal estancia. Millones de almas, tanto de mortales como de dioses, se habían acumulado en aquellas ramificaciones de metal, un poder como jamás había estado al alcance del hombre. Cuando pasó cerca del núcleo no pudo evitar esbozar una sardónica sonrisa al fijarse en las treinta piezas de metal negro ubicadas en el panel central pero, sin detenerse, siguió adelante hasta llegar a su destino.

En el centro de aquel lugar había un enorme cilindro de cristal lleno de tubos, en cuyo interior se encontraba levitando una mujer sumida en un profundo letargo. Era hermosa de un modo difícilmente explicable, tanto que haría que los poetas dejasen de soñar. Al mirarla, la expresión de Rah cambió levemente y sus ojos se llenaron de cierta melancolía.

-Lo lamento. Aún no estás preparada, pero ya no me queda nada más.

Con dulzura, pasó su mano ensangrentada por el cristal, dejando cuatro largos surcos rojos. Por primera vez desde hacía mucho tiempo, una profunda tristeza le invadió.

-Puede que esto sea un error. Alguien me dijo una vez que nunca hay que perder la esperanza, pero es extraño... ahora esas palabras me resultan demasiado huecas.

"¿Sabes? Me hubiera gustado enseñarte muchas cosas, tanto buenas como malas. Una puesta de sol, el llanto de un niño, el dolor de una madre al dar a luz. Ahora ya no podremos hacerlo juntos.

A veces me pregunto... ¿Cuándo perdimos nuestra historia? ¿Cómo dejamos de ser dueños de nuestro propio destino? Acaso... ¿nos perteneció alguna vez? Puede que el mundo que iba a crear fuese un lugar mucho peor.

Pero hubiera sido nuestro."

Poco a poco, la mano de Rah descendió sobre el panel de control central de Utnapishtim. Decenas de cables se introdujeron en su carne, ascendiendo por tendones y venas hasta clavarse en el sistema nervioso de su columna vertebral. El dolor fue desgarrador.

-Apertura del séptimo sello. Hágase el silencio en los cielos.

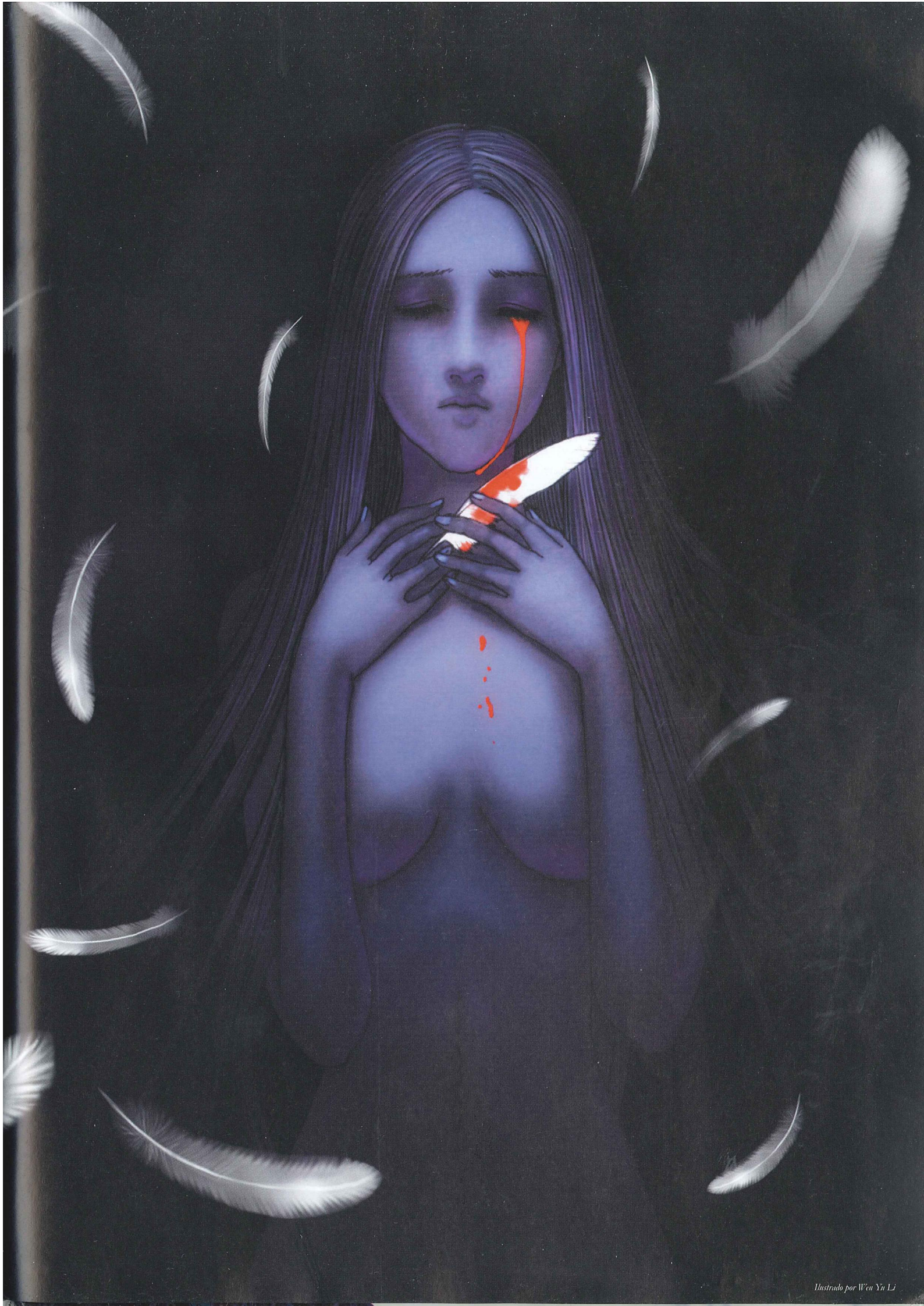
De repente, uno tras otro, todos los paneles de la sala se apagaron a la vez que un colosal árbol sephirótico empezó a manifestarse; primero por todo Tol Rauko, luego por el Mar Interior y, posteriormente, en todo el mundo. La estructura cabalística era tan vasta que podía verse desde la propia estratosfera.

Y mientras su cuerpo y su alma eran despedazados por el demencial poder había desencadenado, la voz de Rah resonó por última vez en toda la Creación. Aquellas palabras estaban impregnadas de un matiz solemne y triste, como las de aquel que anuncia una desgracia.

-Y tu nombre será Elhazzared, que significa "El Paraíso Perdido".

Entonces el mundo se quebró.

Y de sus pedazos sólo quedó silencio.



Ilustrado por Wen Yu Li

¿Quién... soy?

Fin