SOMBRAS ENTRE NIEVES

REINO KENION

Sombras entre Nieves

Autores: Tamar María Rodríguez Hernández y Raúl Núñez Ríos.

Editado por: Sociedad Cooperativa Editorial Hastur.

Editor Jefe: Tamar María Rodríguez Hernández.

Editor Línea: Raúl Núñez Ríos.

Maquetación: Elisa Liaño Riera y Raúl Núñez Ríos.

Corrección de Estilo: Elisa Liaño Riera.

Ilustración de Portada: Yone.

Ilustraciones Interiores: Yone Santana, Daniel Bofarull, Bernardo

Cartografía: Raúl Núñez Ríos.

Fotomecánica:

Imprime:

Este libreto esta dedicado a todos aquellos que poco a poco entran a formar parte del mundo de ERT, en particular para Borja, Eduardo, Neuro y los excelentes jugadores y magníficas personas que nos encontramos en Aviles, muchas gracias.

I.S.B.N.: 84-931690-1-3
Depósito Legal: M-38.643-2000
Madrid, 11 de Septiembre de 2000.

EDITORIAL HASTUR. SOCIEDAD COOPERATIVA

ERT es una marca registrada, todos los derechos reservados. Noorgaar, Euragans, Sadiurd, Litner, Kenion, Mirr, Alsano, Samnio, Samnia, Zukan, Numbra, Nuimbra, Nuimbrano, Ywen, Dweloin, Pearoin, Delthinion e Hiritach son propiedad intelectual de sus autorres, todos los derechos reservados.

SOMBRAS

MAGOS, MAGOS, MAGOS.

Este escenario se sitúa en el Reino Kenion, cerca de los lagos que se extienden por los valles que hacen frontera con los ribereños. El veinte por ciento de dichos lagos y valles pertenecen a dicho reino, pero siguen sin contar con la conformidad de los habitantes de La Ribera. En las orillas de uno de estos lagos, el llamado Thaneal (Lago de la lágrima) se halla Illvaesther, una pequeña villa kenion que arropa a las gruesas torres que se alzan sobre un uniforme islote de roca y que configuran la Academia Imperial más importante de la zona. El campus situado en el islote, tapizado de hierba y rodeado de jardines, atrae a muchos estudiantes de la magia de los aspectos, pues todos ellos están representados en las cátedras académicas. Muy cerca se sitúan las Sierras Ricas, un macizo de montañas de las que se sabe los ribereños extraen todo tipo de metales y gemas mágicos. En lo más alto del monte Yanel, que toma su nombre de la luna azul, se esparce Kachak, una ciudadela dweloin de altas y poderosas murallas que vigilan el Paso Lascas. El paso hace frontera con las tierras de los ribereños y es el único camino conocido hacia el Reino de la Ribera. Los dweloin, a pesar de los esporádicos ataques de estos antiguos habitantes del Reino Kenion, siguen levantando sus edificios con la piedra y las gemas que proporcionan las Minas Rojas que son disputadas por los ribereños, que controlan la cara este de las Sierras Ricas y de las cuales sacan todo lo que pueden para su propia supervivencia.

En Kachak se halla la única presencia fuerte de las caballerías en la zona; en este caso, una logia de la caballería de la Lasca Ensangrentada formada en su totalidad por dweloins. Toda esta zona forma parte de un inmenso valle, llamado "del Renegado", al que se accede por una única vía imperial que atraviesa las fronteras de los ducados de Kerlear y Ñuerto y que llega a tierras ribereñas por el propio valle.

En el escenario que te presentamos intentaremos describir con la mayor amplitud posible todo el Valle del Renegado, el Lago de la Lágrima con su Academia Imperial, el monte Yanel con su ciudadela dweloin y la pequeña población de Illvaesther con su famoso mercadillo de materiales en bruto y artículos mágicos totalmente artesanales. Te contaremos también un poco de historia kenion y descubrirás que los magos no sólo entienden de política, sino que también juegan con mucha destreza y en primera división. Así mismo, conocerás algo de los ribereños, los habitantes kenion que se rebelaron contra el poderoso Imperio Melion, y de la caballería de la Lasca Ensangrentada, una orden imperial compuesta, mayoritariamente, por dweloins. Al final de estas descripciones, se retratan detalladamente los personajes no jugadores más interesantes, las tramas recomendadas para jugar sin parar, los apéndices con nuevos kits, objetos, conjuros, bestiario y todo lo que te va a hacer falta para arbitrar este escenario.

Y ahora, la advertencia habitual antes de continuar leyendo, si no eres director de juego te recomendamos encarecidamente que no sigas. Pásale este escenario cuanto antes, él sabrá cómo hacer que lo disfrutes al máximo.

GEOGRAFÍA.

Nos hallamos en las fronteras del Reino Kenion con las cordilleras de la Dorsal del Mundo, al este de los ducados de Sasderir, Kerlear y Ñuerto, poderosos territorios del Reino.

Situado en la frontera con la nación ribereña, entre los ducados de Kerlear y Ñuerto, el Valle del Renegado da paso a la pequeña población de Illvaesther. Ésta se halla junto al lago Thaneal y se colonizó y desarrolló como villa en apoyo a la Academia de la Magia que se alza sobre la isla Vaen, isla de unos cuatro kilómetros cuadrados que fue bautizada con el nombre de Vaen por los primeros colonos, ya

que éste era el nombre del primer mago que llegó a instalarse en la Academia tras su conquista a los nuimbranos. Este poderoso mago, enviado por la emperatriz Kamerthan en el año 5.716 EM, atrajo a muchos estudiantes y maestros debido a la envidiable situación de apacible alejamiento que tenía la nueva Academia, ya que, de esta forma, se podía estudiar con tranquilidad en un ambiente cultural al que accedían todos los que habitaban las torres y, sobre todo, los que procedían de los ducados fronterizos del este del Reino Kenion, ya que ésta era la academia más cercana. La pequeña población de Illvaesther floreció alrededor de una pradera, que hoy en día reposa bajo los edificios, y un mercado mensual de productos mágicos que montaban, al aire libre, en un pequeño islote del lago cercano a la orilla, aruj, artesanos y mercaderes de ciudades de los cercanos ducados de Kerlear, Ñuerto y Sasderir. Hoy, dicho mercado posee más de trescientas marcas fijas y otras tantas de libre acceso, todas relacionadas con productos mágicos, que se llenan en su totalidad una vez al año, en la Feria mágica de La Ribera; feria que se remonta a casi seiscientos años de antigüedad, momento en que los primeros colonos kenion llegaron a la zona, allá por el 5.763 EM. (recordemos que nos encontramos en el año 6.327 EM.). Es una fiesta a la que acuden magos de toda condición y escuela, pues son muy reconocidos sus libres intercambios de conjuros, los simposios y conferencias y sus animadas competiciones mágicas.

La Sierra Rica se halla al nordeste del lago Thaneal, encumbrada sobre el cielo con sus amplias montañas de piedra rojiza firmes sobre la tierra, inmóviles, dando un aspecto de altos y fornidos dweloins formando en las filas de un poderoso ejército. En su monte más elevado, el monte Yanel, se halla la ciudadela dweloin de Kachak. Aquí, protegiendo las Minas Rojas, viven los caballeros de una de las logias de la Orden de la Lasca Ensangrentada. Las Minas Rojas, que toman su nombre de la piedra rojiza que caracteriza a las montañas que forman la sierra, están situadas en el corazón del propio monte y son abundantes y prósperas en sármika y otros metales. Hace unos trescientos años se localizaron vetas auríferas y de brillantes gemas que aún hoy siguen explotándose.

Para acceder al otro lado de la Sierra Rica se ha de atravesar el Paso Lascas que llega hasta las tierras de La Ribera. Éstas son el hogar de los antiguos colonos kenion de la zona, llamados ahora "ribereños". Los habitantes de esta zona explotan minas menos abundantes en material mágico pero más ricas en metal, lo cual resulta ser mucho más útil para su supervivencia diaria. Los ribereños controlan el lado este de la Sierra Rica y las tierras y montañas que se extienden hacia la frontera de las Tierras Salvajes pero sin llegar a ellas, lo que también incluye la Zona de los Lagos, exceptuando, naturalmente, el Thaneal.

HISTORIA.

Dicen los libros de historia antigua del Reino Kenion, que hubo una vez una familia poderosa llamada Kerlear. Los Kerlear eran sabios y participaban de manera muy activa en la política del Reino y, así, su representante en la corte de Ensenada de las Mil Velas, Huer Kerlear, aconsejaba al monarca, que le consideraba uno de sus mejores colaboradores. Seguidores estrictos del

camino del Dhum-Saí, eran reconocidos forjadores de poderosas armas.

El heredero de Huer, Shachiom Tommiel, era un joven noble de magníficas cualidades guerreras y políticas que realizaba servicios a la corona como Agente del Rey y, al cabo de unos años de inquebrantable lealtad a su rey, éste le concedió las tierras colindantes al ducado de su familia, situadas entre las sierras que eran antesala a las altas montañas de la Dorsal del Mundo. Eran tierras ricas en minerales mágicos y, por tanto, valiosas para aquel que supiese explotarlas. En ellas, únicamente una villa, una academia imperial y un lago quedaban fuera de su jurisdicción. Orgulloso, Shachiom Tommiel tomó posesión de su pequeño dominio y lo llamó condado Ribereño o condado de Tommiel. En realidad, Shachiom era un magnífico guerrero seguidor del camino de la fortaleza, del Dhum-Naí. Años antes de su llegada, las tierras fronterizas entre el ducado de su familia y las montañas de la Dorsal del Mundo habían sido colonizadas por numerosos kenion dispuestos a explotar las minas encontradas por los magos de la Academia Vaen. En ellas, había oro, sármika y muchas probabilidades de enriquecerse. Sin embargo, poco tiempo después de comenzar la colonización tras la que hoy es llamada Sierra Rica, poderosas y multitudinarias bandas de sylaen atacaron las colonias con ánimo de conquista; la masacre todavía es recordada con estremecimiento por las crónicas del Reino. No quedó ni un solo colono vivo.

Los sylaen empezaron a instalarse al pie de las minas, pero la venganza ya estaba en camino. Nada más conocer la dolorosa noticia, Shachiom Tommiel convocó un ejército de valerosos voluntarios y lo encaminó hacia el Paso de la Lasca. Los sylaen cayeron bajo su espada y Shachiom consiguió reconquistar las minas y la pequeña, y por entonces desierta, población minera. A su regreso la victoria fue celebrada en Kerlear, las tierras de su familia. Hasta el Rey Kenion se había trasladado al conocer la noticia de su triunfo sobre los sylaen. Shachiom Tommiel fue tratado como un héroe y, en contra de lo que su familia pensaba, el rey le concedió de inmediato el condado que había sido de los colonos asesinados para que lo protegiera de futuros ataques sylaen y explotara las minas en nombre del Reino. Hoy en día todavía se estudia esta maniobra en las clases de estrategia política de las Escuelas Reales de Diplomacia, ya que el rey consiguió que los beneficios fueran a la corona y no a la familia Kerlear, que pensaba hacerse con las sierras para enriquecer su ya abultado patrimonio. Por otro lado, el rey consiguió un conde leal, fuerte y gran guerrero y que no sólo había vencido a los sylaen, sino que había ampliado las fronteras de su reino y que con su sola presencia iba a evitar que los grandes ducados fronterizos ampliasen demasiado sus territorios.

Dos siglos después, el conde Tommiel murió. En su testamento dejaba La Ribera a su legítima y única heredera. Era ésta una joven semi-dweloin de la piedra nacida del matrimonio del conde con una bella dweloin, hija de un maestro forjador de la ciudadela Kachak. La dweloin había muerto hacía unos años y sólo quedaba Keathel, su hija, para continuar la labor a la que Sachiom había dedicado gran parte de su vida. Era ella una joven seguidora del Dhum-Naí que había aprendido desde muy pequeña el camino de la fortaleza de su padre. Tras la muerte de Shachiom Tommiel, los Kerlear, todavía resentidos por la maniobra del rey de hacía doscientos años, aprovecharon la repentina desaparición de Keathel para poner en manos de su primo Goar el condado. Esto no gustó demasiado a los habitantes de La Ribera, pero el temor a represalias de la poderosa milicia Kerlear les contuvo. Tras seis años de dominio Kerlear, Keathel reapareció para reclamar sus derechos, pero el rey kenion que había cubierto de honores a su padre había muerto y el nuevo rey no quiso entrometerse enviando tropas o caballeros a ayudarla. Confiado ante esta actitud, Goar intentó dar muerte a Keathel contratando a un asesino la misma noche de su llegada al castillo, pero Keathel, que sin saberlo su primo era una poderosa hechicera de la vida, consiguió deshacerse del asesino y escapar del castillo; reunió a su gente, los habitantes del condado, y juntos se rebelaron contra Goar y los Kerlear. De esta forma consiguieron recuperar el castillo, las tierras y gran parte de las minas. Esta hazaña hoy se conoce como la Noche de los ribereños. Así, por lo que ellos consideraron una traición del rey kenion, decidieron independizarse y formar su propia nación llamada nación Ribereña o Estado Ribereño. Actualmente, los ribereños son estrictos a la hora de guardar sus fronteras y no permiten que nadie las atraviese y menos aún los kenion.

Hoy en día, los Kerlear han perdido poder y la familia se halla en una posición más que precaria dentro del nuevo gobierno de la Reina. Este declive lleva forjándose unos quinientos años, desde la pérdida de las tierras concedidas a Shachiom Tommiel y su formación como Estado

Ribereño. Otra familia, los Ñuerto, poseedores del ducado vecino, está ahora en posición de aprovechar la patente debilidad de los otrora poderosos Kerlear. Al contrario que éstos, los Ñuerto son gobernados por un duque joven que impulsa continuamente la producción de las tierras de su dominio y que participa de manera muy activa en el Consejo de Nobles partidarios de la Reina Kenion. Los Ñuerto defienden a ésta con fiereza pues creen que ella a pesar de su juventud, o precisamente por ello, puede llevar al Reino a lo más alto gracias a sus innovadoras leyes y fresco gobierno. Pero la rivalidad de ambas familias llegó a su punto más álgido hace unos dieciséis años, cuando la joven Yeinal Kerlear, heredera del ducado, se enamoró perdidamente del heredero Ñuerto. El duque Kerlear, el anciano Josehem, prohibió tajantemente a su hija cualquier contacto con el joven Ñuerto hasta tal punto que ordenó que se la vigilara continuamente. Kaenan Ñuerto, perdidamente enamorado de Yeinal, urdió un plan que, contando con la aprobación de su padre, el duque, consistía en rescatar a la joven Kerlear de las garras de su familia. El plan se llevó a cabo con total éxito y, actualmente, ambos jóvenes preparan su enlace en el castillo ancestral de los Ñuerto. Ante esto, los Kerlear llevan ya dos fallidos intentos de atentado contra el joven Ñuerto. Aun así, el padrino de Yeinal, un caballero dweloin maestre de la Llama Eterna, trata de mediar en el conflicto. La familia Kerlear tiene miedo, pues un hijo nacido del matrimonio entre los dos jóvenes sería un día el legítimo heredero de ambos ducados y los ancianos no quieren que eso ocurra. Es más una rivalidad ancestral, recordada sobre todo por estos ancianos, la que impide todo entendimiento con los Ñuerto. Éstos, muy al contrario, estarían encantados con que un Ñuerto-Kerlear dirigiese ambos ducados en el futuro.

LA RELIGIÓN.

LA ROSA BLANCA.

Las creencias de los habitantes de Illvaesther son similares a las de la mayoría de kenion: creen en Heenan, diosa de la vida. Por ello, una basílica consagrada al culto de la vida se encumbra en el centro de la ciudad, cerca de la segunda muralla que lleva al barrio antiguo. La encargada del culto, maga del aspecto de la Vida, vive en la basílica con unos cinco clérigos de la Rosa y varios acólitos en período de aprendizaje. Su nombre es Llail y tanto ella como sus clérigos dispensan su magia de manera desinteresada a todo aquel que se acerque a solicitarla. Por otro lado, en la basílica prestan cobijo gratuito durante la noche a quien no posea suficientes monedas para pasarla en una hospedería

de pago. Su servicio a la comunidad también lo ofrecen cuando es necesaria una labor facultativa (médica) a enfermos. En realidad, Llail es la comadrona más apreciada de la villa y de las casas de campo cercanas. Tiene un vigoroso caballo moellan que la transporta allí donde más se la necesita. Una vez a la semana "pasa consulta" para todo aquel ciudadano que lo requiera y una tarde al mes se traslada a la academia para visitar a los alumnos y profesores del centro mágico. Su nombre significa "clareada", tiene unos noventa años kenion y su afición es el cultivo de todo tipo de plantas, entre las que se incluyen las rosas blancas, naturalmente.

El clero de la Rosa blanca no tiene una división demasiado jerarquizada. Se organizan según un código de sabiduría y experiencia en realizar magia de la vida. Los más experimentados y poderosos son los encargados de enseñar a los nuevos acólitos que se presentan voluntariamente en cualquier lugar donde haya un seguidor de Heenan. Todos los clérigos visten de blanco, con ropas estilo kenion; es decir, pantalones, camisa y chaleco o casaca los hombres; vestidos y túnicas las mujeres. Siempre llevan multitud de rosas que regalan a todo el que se les acerca por la calle o los caminos. A su vez, ellos portan una en el ojal, o en cualquier otra parte de su vestimenta. En todos sus edificios de culto se cultivan rosales que se mantienen en flor durante todo el año.

Dos rosales siempre en flor, colocados a las puertas de las casas de culto o basílicas de la orden, vigilan que ningún seguidor de la muerte viole con su esencia el santuario de Heenan. Estos rosales ennegrecen y se ajan cuando un mago o hechicero del aspecto de la muerte se acerca a la puerta del santuario. Son rechazadas no sólo razas hetnon, sino también los caballeros de la orden de Litner, o cualquier otro melion o Selthanion que conozca y venere la muerte.

En realidad, esta religión es mayormente un culto mágico al aspecto de la vida. Es decir, los clérigos, sobre todo a bajos niveles de poder, son, como tales, magos, pero especializados al máximo en magia de la vida y poseyendo sus propios conjuros que nadie más utiliza. Sin embargo, a altos niveles, los devotos seguidores de Heenan reciben dones de la vida propios del Khel; dones realmente poderosos que son lo más parecido a obtener poderes.

La veneración a la vida se dice que surgió de Reenan, segunda Princesa de la magia, cuando la Ciudad Imperial sufrió el gran asedio del caos. Galbert, Señor y poder de la muerte, asedió la ciudad junto con Hiritach, Poder de poderes y Señor de la energía de Caos durante mucho tiempo. Durante este asedio se produjeron cruentas batallas y muchos defensores fueron masacrados o heridos. Estos últimos pidieron a Reenan que se apiadara de ellos, que les curara antes de que la muerte venciera y los reclamase y ella, con el corazón contraído por la pena al ver que el gran número de víctimas, utilizó su poder para curar a todos los que pudo. A medida que pasaba el tiempo y ella se agotaba, ciudadanos que habían estado observándola durante horas se le acercaron rogándole que les enseñara a curar. Reenan, agradecida, les enseñó pequeños trucos mágicos para el aspecto de la vida que permitían sanar con rapidez a los

heridos más graves. Tras la guerra, todos los ciudadanos que la habían ayudado pidieron a la princesa que les enseñara todo lo que pudiera del arte de curar y del aspecto de la vida. Ella así lo hizo, y el recién fundado clero de Heenan se extendió por todo el Imperio...

LOS RIBEREÑOS.

En general, los ribereños no poseen creencia divina alguna. Los dioses están donde deben de estar y piensan que no afecta en absoluto la vida cotidiana de La Ribera. Sin embargo, existen dos únicos cultos, no mayoritarios, que siguen algunos de entre estos antiguos kenion.

Humackal

Se cree que Humackal es un dios-demonio, pero, a pesar de ello, no es seguido sólo por unos pocos ribereños, sino que se sabe que tiene un enorme poder en sociedades sylaen o vloen. Es un semidiós situado por debajo de los propios Khoel, pero no se sabe de cuál de ellos desciende. Se le representa como un humanoide de aspecto bestial y maléfico, con aire sangriento y feroz. Se dice que es Señor de Monstruos y sus seguidores caminan por la furia y la brutalidad. Prodiga que todos los Nacidos sienten alguna vez una llamada a ese combate surgido del principio de los tiempos en el Caldero del Caos, cuando seguidores de uno y otro lado se enzarzaron en una terrible Era de la Guerra. De esta forma no hay duda de que se trata de un semidiós proviniente de algún Khoel, quizás de los monstruos o la muerte. Los que predican su fe dicen: "lucha, pues para sobrevivir has de matar". En realidad lo que hacen es tergiversar la historia del Caldero del Caos para que la gente saque su ferocidad y la vuelva contra otros.

Entre su clero se encuentran ribereños, sylaen y vloen. No están demasiado organizados pues es una fe que opera en clandestinidad, sobre todo entre los ribereños, aunque, en el Estado, no hay prohibición de culto. Éstos les intuyen, pero aún no han visto su verdadero rostro, demoníaco y vil. En realidad, el actual gobierno ribereño está a favor de estas creencias y alientan las actividades del clero dentro de los sectores más influyentes del Reino. Así mismo, los verdaderos seguidores han desarrollado poderes propios. Visten con armaduras de cuero negro, revestidas con placas superpuestas de matok, monstruo con aspecto de insecto, del tamaño de un mishol grande que habita en lo más profundo de las montañas de la Dorsal del Mundo. Los cazan y aprovechan su armadura natural para forjar las que portarán en nombre de Humackal. Ellos piensan que este matok es otra de las representaciones de su dios en el mundo, así que lo cazan también para alimentarse con su sangre en sus depravados rituales nocturnos.

Ning

Otro culto, más visible y extendido, es la secta que derivó de lo que antes eran las Academias Imperiales, cuando los ribereños formaban parte del Reino Kenion. Al crearse, del que había sido Condado de Shachiom, el Estado ribereño, los que quedaban y que habían formado parte de las Academias Imperiales fueron visitados por una mujer kenion de plateados cabellos que les habló de Ning. Éste resultaba ser una potencia menor, hijo del Khel de la Tierra. Se le llama "el Ingenioso" o "el Maestro" y predica que el Nacido puede progresar por sí mismo, sin utilizar la magia. Esto resultó muy inspirador, ya que existía un sentimiento anti-mágico entre los ribereños, pues lo asociaban con el Imperio y sus academias; además, los magos habían estado en todo momento de parte del Imperio en la guerra por la independencia, de manera que no eran personas demasiado gratas para los ribereños.

Esta fe se extendió por todo el Estado ribereño. Su clero es Pacífico y siempre mantiene un aire bonachón y afable. No son nada beligerantes y estudian las ciencias de la tierra, los metales, etc. Se diría que son físicos, químicos e inventores artesanos. Son estudiosos y sabios y puede decirse que el pueblo ribereño ha avanzado sin magia gracias a sus ingenios e inventos. Entre éstos cabe destacar los dedicados a la minería. Los clérigos de Ning, por otro lado, no son rivales para los magos imperiales. Visten con telas bastas, pantalones y botas recias con un chaleco especial de cuero duro repujado de manga corta que les protege de las chispas de la forja o de los experimentos químicos, a los que son muy dados y que se asegura con un broche a la altura del esternón con el símbolo de Ning: la rueda de molino de agua con aspas.

Según el repujado del chaleco, prenda que les identifica perfectamente entre los ribereños, serán forjadores o picapedreros o alquimistas, o de cualquier otra profesión artesana.

LA POLÍTICA.

El Valle del renegado

El Valle del renegado está al cargo de un gobernador que actúa como representante de la corona. Al ser independiente de los ducados kenion, rinde cuentas directamente a la reina sin tener que informar a nadie más de los asuntos de la zona. Dicho gobernador es un kenion de unos ciento noventa años, llamado Ithus Lorather, de prominente calva y ojos oscuros que lleva los asuntos de la ciudad con su carácter estricto y lógico. Es ayudado por un alcalde, otro kenion de edad madura, con el que se entiende a la perfección. Ambos son asesorados por un Consejo ciudadano que engloba a los miembros más destacados de la zona formado por cinco miembros que deben ser un conocido comerciante, una aruj, un capitán del Ejército Real, un mago Imperial y un terrateniente menor. Éstos son elegidos por el alcalde y ratificados por el gobernador. Su función es la de aconsejar a éste último en los temas que domina cada; así, el capitán del Ejército Real lo asesora en todo lo referente al tema militar, el comerciante en cuestiones comerciales, la aruj en temas de los gremios, organización de ferias, etc., el mago en los aspectos mágicos y el terrateniente menor en asuntos de producción de las tierras y ganadería.

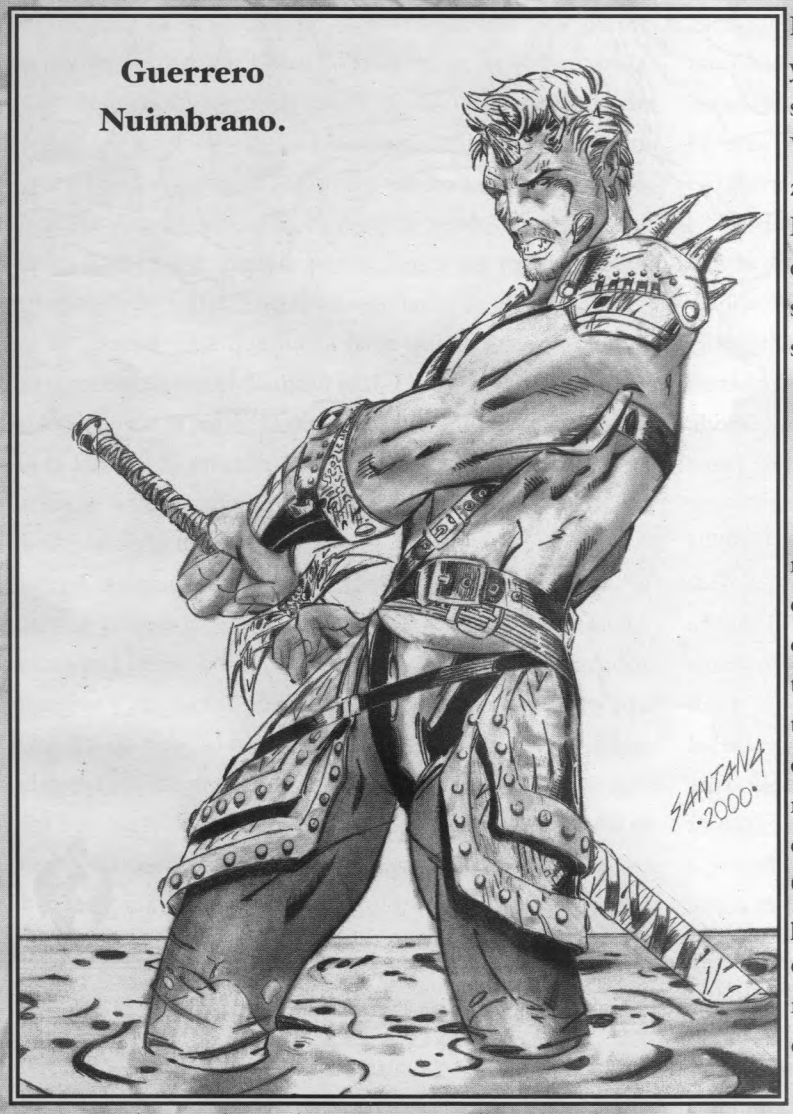
El comerciante, Vangy Etrinus, es un kenion que posee una importante compañía dedicada al transporte de mercancías fluvial a través del río Athos y es considerado el mayor transportista de minerales del Reino Kenion. Todo el material es recogido en la ciudadela Kachak y enviado mediante finos y ahusados barcos ywen de velas latinas que remontan el Athos hasta la propia Ensenada de las Mil Velas. Allí, Vangy tiene un socio que recoge los minerales y les da salida. Uno de los mejores clientes de éstos es el aruj real, que trabaja en piezas únicas para la corona. Es un hombre de unos sesenta años kenion, delgado y enjuto que no medirá más de un metro setenta centímetros. Sus ojos son realmente característicos, pues son de un azul tan desvaído que parece que los tuviera nublados. De voz serena y tono bajo, es un genio de los negocios. Viste ropas de buen corte, lujosas y caras. No le gusta llevar joyas, excepto un fino anillo de oro blanco con un enorme diamante engastado. Se dice que fue la primera pieza que Vangy encontró en las minas, recién llegado de la capital. Posee parte del muelle del río, grandes almacenes e incluso un astillero donde se construyen los finos barcos. Artesanos ywen, especialmente llegados del Reino del Amanecer, trabajan para Vangy en esta empresa. Su socio de Ensenada de las Mil Velas está intentando abrir mercado para este tipo de barcos, con muy buenas perspectivas. Su mujer es una rolliza alsana con muy buen olfato para los negocios que lleva con férreo control las cuentas de su marido.

La aruj, Shara Ferr'a wen, es una ywen de las estrellas que habita desde hace muchos años en Illvaesther. Está casada con un moreno kenion, también artesano, del que tiene una preciosa niña semi-ywen. Su marido es el secretario general de la Casa gremial. Sus diseños para cartas de Miathlar son muy apreciados en la zona, e incluso más allá. Vende a un conocido comerciante de Pasguillom casi toda su producción, por la que obtiene bastantes beneficios.

El matrimonio posee una pequeña tienda en la plaza principal de la ciudad, denominada Plaza de la Emperatriz Kamerthan, y un puesto libre en el recinto ferial para las múltiples ferias que se celebran. Viven encima de su tienda y, aunque su morada es pequeña, todo vecino es bien recibido en ella.

El capitán del Ejército Real, Parris DosRosas, es un apuesto keanion de unos dos metros de altura y sobresalientes músculos. Es buen estratega y posee gran destreza con la espada y el arco. Lleva unos siete años destinado al Valle del renegado y sus relaciones con los caballeros son cordiales, tanto con los veinte de la Cruz alada, instalados en la Posada imperial situada a un kilómetro de la ciudad, como con la importante logia de la Lasca Ensangrentada que tiene su base en la ciudadela dweloin del monte Yanel. Es muy apreciado por sus hombres ya que es siempre el primero que les acompaña en la patrulla o en el combate. En la ciudad es muy respetado y cada vez se siente más a gusto en ella. Se rumorea que últimamente ha sido visto con una atractiva kenion clérigo de la Rosa blanca que reside en la basílica de Heenan, situada en el centro de la Ciudad nueva.

El terrateniente menor, Lucas Torbo, posee una pequeña hacienda colindante al Bosque de los amantes con



Guerrero Nuimbrano.

una casa solariega de amplio tamaño. En ella, varias decenas de reses y dos colonos libres le ayudan a labrar los campos a cambio de un pequeño estipendio anual. Los colonos habitan junto a sus familias en pequeñas pero cómodas casas adyacentes a las tierras asignadas por Torbo. Lucas es un keanion aún no llegado a la madurez y ¨está soltero!; huelga decir que, a juicio de las madres de hijas casaderas de la zona, es un perfecto partido. Las jóvenes ven en él a un hombre serio donde los haya y muy poco dado a expresarse en público a pesar del aire de seguridad que emana. De pelo castaño claro, largo y perfectamente alisado; ojos color miel y cuerpo fibroso lo único que afea su apostura es una terrible cicatriz que le sale de la ceja izquierda y baja zigzagueante hasta el mentón. Se dice, aún cuando Lucas no lo ha confirmado, que dicha herida se la hizo un poderoso líder sylaen en un duelo librado hace ya mucho tiempo.

El mago Imperial, al cual todos llaman Maestro Dean, es el actual Rector de la Academia de la isla de Vaen. Es un alsano de edad madura, de incipiente barriga y numerosas canas que resulta ser uno de los más sabios y respetados magos no sólo de la Academia Vaen, sino de todo el Reino kenion. Está especializado en los aspectos de Energía, Luz, Tiempo y Espíritu aún cuando conoce casi a la perfección los demás. Pertenece a la Tercera Academia y sus escasas clases, estilo conferencia, siempre están a rebosar.

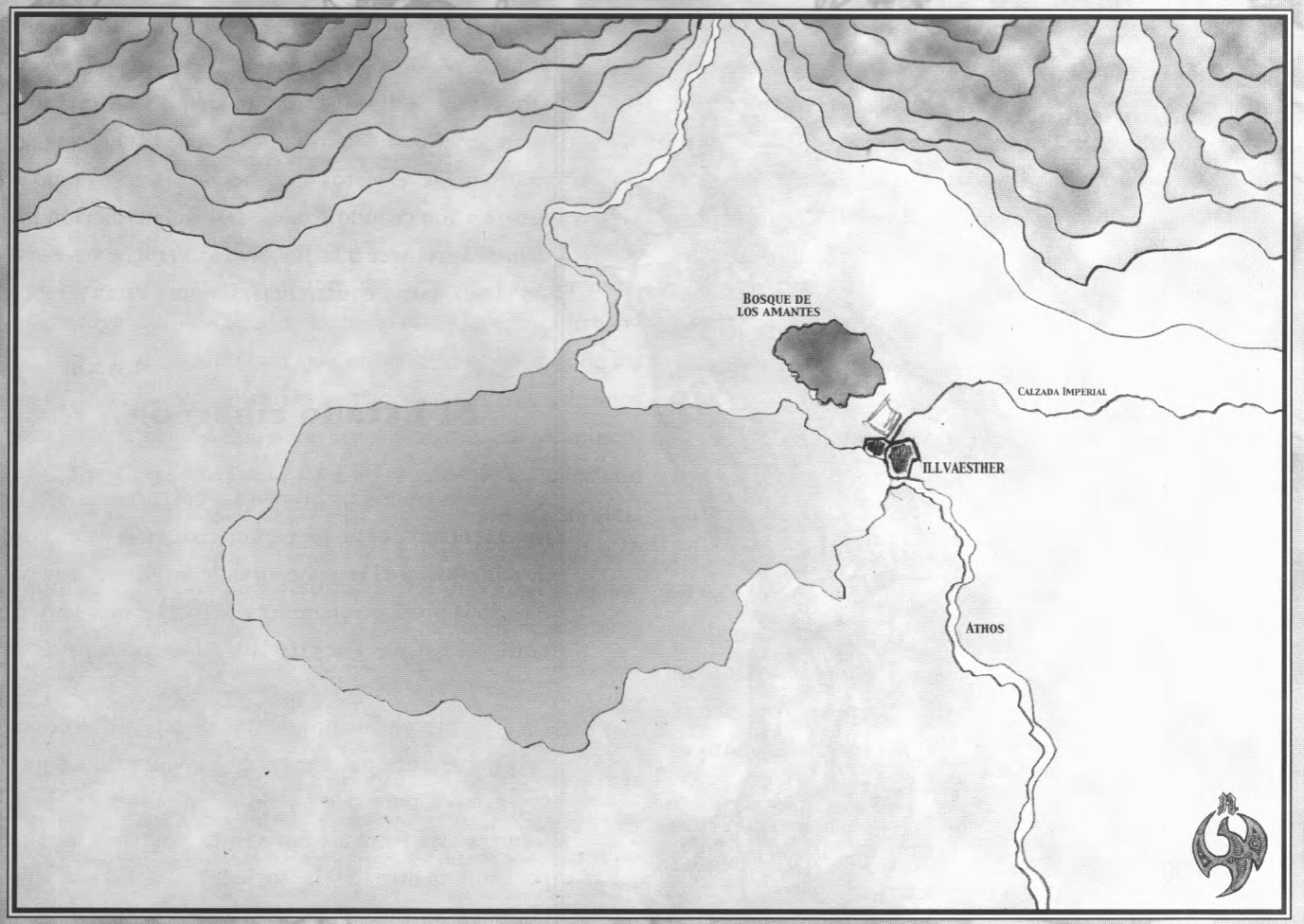
El Estado ribereño

Los ribereños poseen un gobierno autoritario ostentado por un preceptor. Éste tiene la misión de administrar el reino, cobrando impuestos y decidiendo la producción minera, actividad más importante del Estado. Por otro lado, tiene poder legislativo aunque sólo en el caso en que la Cámara de jueces le apoye en sus propuestas de ley; así, necesita más del sesenta por ciento de los votos de los jueces a favor para que sus leyes se aprueben. Esta Cámara está formada por veinte ribereños de alta posición dentro de la sociedad del Estado que obtienen su puesto de dos maneras: hereditariamente, si el heredero formal del juez así lo solicita, o de manera electa.

El cargo de preceptor se mantiene hasta la muerte, y es entonces cuando se preparan las elecciones para el que ocupará su puesto. Los candidatos aparecen en una lista y han de cumplir determinados requisitos. Es la Cámara de los jueces quien realiza la elección e investidura del nuevo preceptor.

Los ribereños no tienen ejército nacional como tal, realizándose la defensa del mismo gracias a todos los ciudadanos que reciben una ligera instrucción cuando llegan a la mayoría de edad. En caso de guerra, se realiza leva de entre todas las ciudades, pueblos y asentamientos aislados con los ciudadanos ribereños de más de dieciocho años. Los adoradores de Humackal forman un cuerpo de elite dentro de dicho ejército. Aún así, sí hay guardias custodiando las ciudades y caminos.

La capital del Estado ribereño se halla a trescientos kilómetros del paso Lascas y a ella llega la producción minera que los ribereños obtienen del lado este de la Sierra Rica. Allí se distribuye. Una parte va para el Estado (para



armar a los guardias, acuñar moneda, etc.) y el resto para artesanía, forja y comercio.

Viven de las montañas pero también habitan valles de lujuriosos y prósperos pastos y cultivos que los alimentan. A lo largo de la Sierra Rica hay cuatro asentamientos, ciudades mineras sobre todo, bastante importantes.

Siete grandes ciudades más se esparcen por el Reino, incluida Shachiom, la capital. Dichas ciudades son dirigidas por un Consejo de Representantes de los Gremios, las mineras, y las demás, excepto la capital, por un coronel que, aún siendo militar, se ocupa de administrar los bienes obtenidos por la ciudad y de enviar mensualmente la recaudación de impuestos de la zona que domine. También se encarga de coordinar el entrenamiento militar tanto de la guardia de la ciudad como de los y las jóvenes quintos que han de pasar su período de adiestramiento al llegar a su mayoría de edad.

Las ciudades son parecidas a las kenion. No en vano los ribereños son antiguos kenion. Se dividen en cuarteles (parecido a la división en barrios) y tienen dos murallas: la interior y la exterior.

ILLVAESTHER

Verás, quizás, que esta ciudad parece estar distribuida de una manera un tanto irracional para ser una ciudad kenion. No te preocupes, es totalmente deliberado ya que nació como población en lo que hoy se llama Ciudad vieja, extendiéndose con el paso del tiempo a la Ciudad nueva a medida que la población crecía e iba tomando importancia. Es por eso que el Camino real llega a la puerta de la muralla que da a la Ciudad vieja, en la actualidad muy poco transitado y utilizado. Sin embargo, la Calzada imperial, cuya construcción se autorizó muchos años después, llega a la muralla exterior de la Ciudad nueva y se adentra en ella por la Puerta nueva hasta la Plaza de la Emperatriz Kamerthan. Ésta consolidó la importancia de Illvaesther dentro del Imperio Melion.

La población kenion de Illvaesther se extiende por las riberas del Lago de la Lágrima, el Thaneal. Su nombre quiere decir "villa de magos" y se lo puso Vaen, primer Rector de la Academia Imperial de la isla Negra. La ciudad

está rodeada en sus tres cuartas partes por una alta muralla kenion, mientras que la parte restante se protege con las orillas del propio lago, que actúa como muro natural ante cualquier intento de conquista. La muralla norte da a una pequeña extensión herbosa que, a medio kilómetro de distancia, se difumina con un bosque de verdes y gigantescos árboles kim-el que llega, a su vez, hasta las rojizas laderas norteñas de la Sierra Rica. Por este lado, se abre una puerta a la Ciudad vieja que hasta hace quinientos años era el único acceso desde el Camino real. Hoy, una Calzada imperial llega desde la frontera ducal hasta la Puerta nueva, construida junto a la muralla que llega hasta el río Athos y que mantiene una posada imperial con una dotación de veinte caballeros de la Cruz Alada.

A ambos lados de la Calzada imperial, campos de cultivo y propiedades se extienden por los casi veinte kilómetros que llevan hacia la frontera con los grandes ducados. Pequeños y medianos terratenientes y granjeros tienen aquí su medio de vida; lo que da, además, a la zona el autoabastecimiento alimentario necesario. Además de cultivos agrícolas hay también rebaños de parkors (animal herbívoro de tamaño medio a grande de seis patas, pequeños cuernos en cabeza, espina dorsal y rabo de colores rosáceas y rojizos y pelaje duro y corto) que proveen de leche, carne y cuyos huesos, sobre todo los cuernos, se utilizan para fabricar mangos de herramientas y otros utensilios de uso diario. Las casas de los terratenientes y de sus colonos se hallan siempre cercanas a la Calzada, extendiéndose los campos hacia el otro lado. Estos campos llegan, por el lado norte de la calzada, hasta el Bosque de los amantes y, por el lado sur, hasta el río Athos. Al otro lado del río se despliegan los latifundios dirigidos por las familias más influyentes del Valle del renegado. Son grandes extensiones que comunican con Sasderir y que llegan hasta el límite de las Llanuras púrpuras (ver escenario "Nieves"). Una de estas familias es la apellidada Constaence. Provenientes de Pasguillom, llegaron con los primeros colonos al Valle, quedándose con una buena porción de las tierras de la zona. Eran mercaderes y artesanos, pero aquí se han convertido en una pequeña nobleza y en una familia influyente. Grandes amigos del Gobernador, gustan de celebrar fiestas en su palacio y de invitar sólo a los más "in" de todo el Valle. Vangy Etrinus es otro de los incondicionales de estos acontecimientos.

El río Athos, navegable en todo su curso, desemboca en el lago Thaneal y posee su propio muelle de carga y descarga de donde los barcos Vangy Etrinus vienen y van con mercancías. Está situado al sur de la ciudad, haciendo las veces de muralla natural. En el puerto del río, almacenes y casetas concentran las mercaderías y las oficinas de comercio fluvial de la ciudad.

Dentro de la propia ciudad existe una vieja muralla que la divide en tres partes. La primera es la Ciudad vieja, donde se encuentran los edificios más antiguos de Illvaesther, incluido el antiguo palacio del gobernador, convertido en biblioteca y museo de la ciudad, con sus jardines, ahora parque público. También es la zona donde están las casas de los artesanos y de los soldados del ejército real con familia. Son calles estrechas y de viejos sistemas de alcantarillado e iluminación. Tabernas y hospederías baratas se incluyen en esta zona, lo que da al ambiente nocturno una animación inesperada. Hace mucho tiempo, donde se colocan hoy los pequeños talleres artesanales, estaban las tiendas y talleres aruj. Hoy, éstos se han situado en la parte de las nuevas y amplias avenidas y calles cerca de la plaza principal de la ciudad. Por la Ciudad vieja se accede a los Puentes tendidos y a la isla del Mercado mágico, por el este y, por el sur, a las dos puertas de la muralla vieja que llevan, una a la Ciudad nueva de la muralla exterior y la otra a la Ciudad nueva situada en la muralla interior. La isla del Mercado mágico es un islote plano, de tierra y sedimentos, que tiene una extensión de un kilómetro cuadrado y que es donde se coloca la feria de materiales mágicos y donde se celebran las fiestas dedicadas a Magia, fechas donde queda totalmente ocupada aunque los aruj y comerciantes mágicos de la ciudad tienen sus puestos durante todo el año. El día de mercado es el jueves y el resto de la semana los que tienen tienda dentro de la ciudad atienden a sus clientes en ellas. Los que no, tienen aquí su puesto fijo. Trescientas marcas fijas y otras tantas de libre acceso conforman el mercado.

La Ciudad nueva se divide en dos partes: la situada desde la muralla exterior y hasta la muralla interior; y la situada desde esta última hasta el lago y los muelles. Ambas zonas terminan a la orilla del Athos. Con mejoras evidentes en obras públicas, alcantarillado, iluminación y otros servicios, estas zonas son habitadas por mercaderes, jefes de los gremios, oficiales del ejército, aruj, prósperos comerciantes...

Las murallas constan de varias entradas (dos la exterior y seis la interior). Las de la interior comunican entre sí

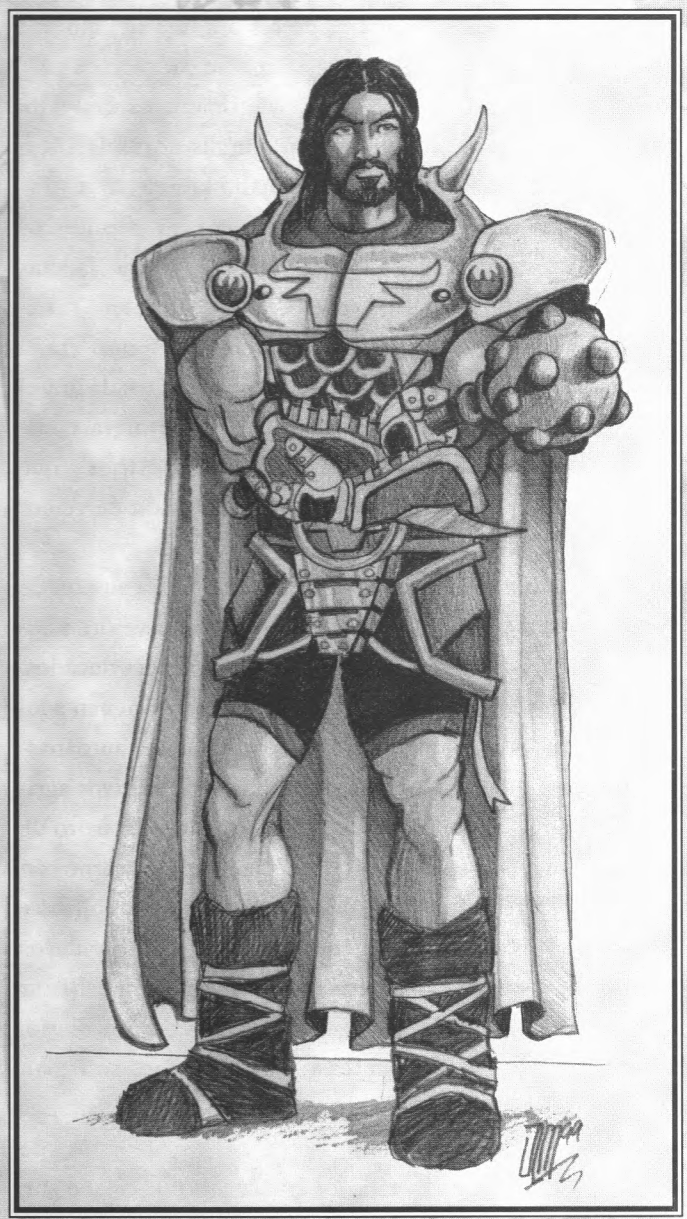
las dos partes de la Ciudad nueva y, a su vez, a estas dos mediante dos accesos a la Ciudad vieja. La muralla exterior es la que tiene las torres de vigilancia y alberga los cuarteles del Ejército Real. Alrededor de éstos se colocan los forjadores, sastres e incluso los floristas y fabricantes de dulces para atender las necesidades de estos leales soldados.

La zona situada junto a la muralla exterior alberga, sobre todo, viviendas de calidad media, tanto casas de tres plantas rodeadas por pequeños jardines o huertos como bloques de pisos de entre tres y cuatro plantas. Ciudadanos de ingresos medios son los que viven aquí.

Por otro lado, la zona de la Ciudad nueva situada junto a la muralla interior cobija la Plaza de la Emperatriz Kamerthan, plaza principal de la ciudad donde se encuentra el Palacio nuevo del Gobernador, la Casa gremial, la Casa de la guardia, cuartel general del Ejército real, y las viviendas de los más influyentes. En las calles adyacentes se encuentran casas de buena construcción rodeadas de jardines, comercios cercanos a la plaza que alberga el mercado de alimentos y útiles no mágicos y multitud de hospederías. También, cerca de la Plaza de la Emperatriz, se halla la basílica de la Rosa blanca. Al este de esta zona están los muelles y el lago y, alrededor de éstos, se localizan todas las tabernas y bares de tapas con la mejor calidad de la ciudad y a precios muy asequibles. También se levantan en esta parte de la ciudad otros tipos de edificios oficiales. De manera que esta zona está muy animada sobre todo por el día.

El Ejército real.

El Ejército real es la milicia de la Reina kenion. Es su ejército personal, el ejército del Reino y está formado por aquellos soldados que acuden allá donde no se necesitan caballeros o, simplemente, donde los ejércitos de los nobles no quieren llegar. En este caso, Illvaesther carece de guardia como tal y es defendida por el Ejército real. El acantonado en la ciudad pertenece a los regimientos de espaderos, excepto el capitán que forma parte del Real cuerpo expedicionario. Si quieres saber más sobre ellos, dirígete al capítulo de geografía, apartado del Reino kenion, del libro ERT: La Era de los Poderes.



EL BOSQUE DE LOS AMANTES.

Este bosque de altos y frondosos árboles kim-el se extiende desde el final de los campos de cultivo, al oeste, hasta casi las lindes de la muralla exterior que da paso a la zona de Illvaesther llamada la Ciudad vieja, al este. Al norte topa con las colinas que llegan hasta las laderas de las Sierras Ricas y al sur, de nuevo con los campos de cultivo. Su tamaño es de varios kilómetros, unos siete u ocho.

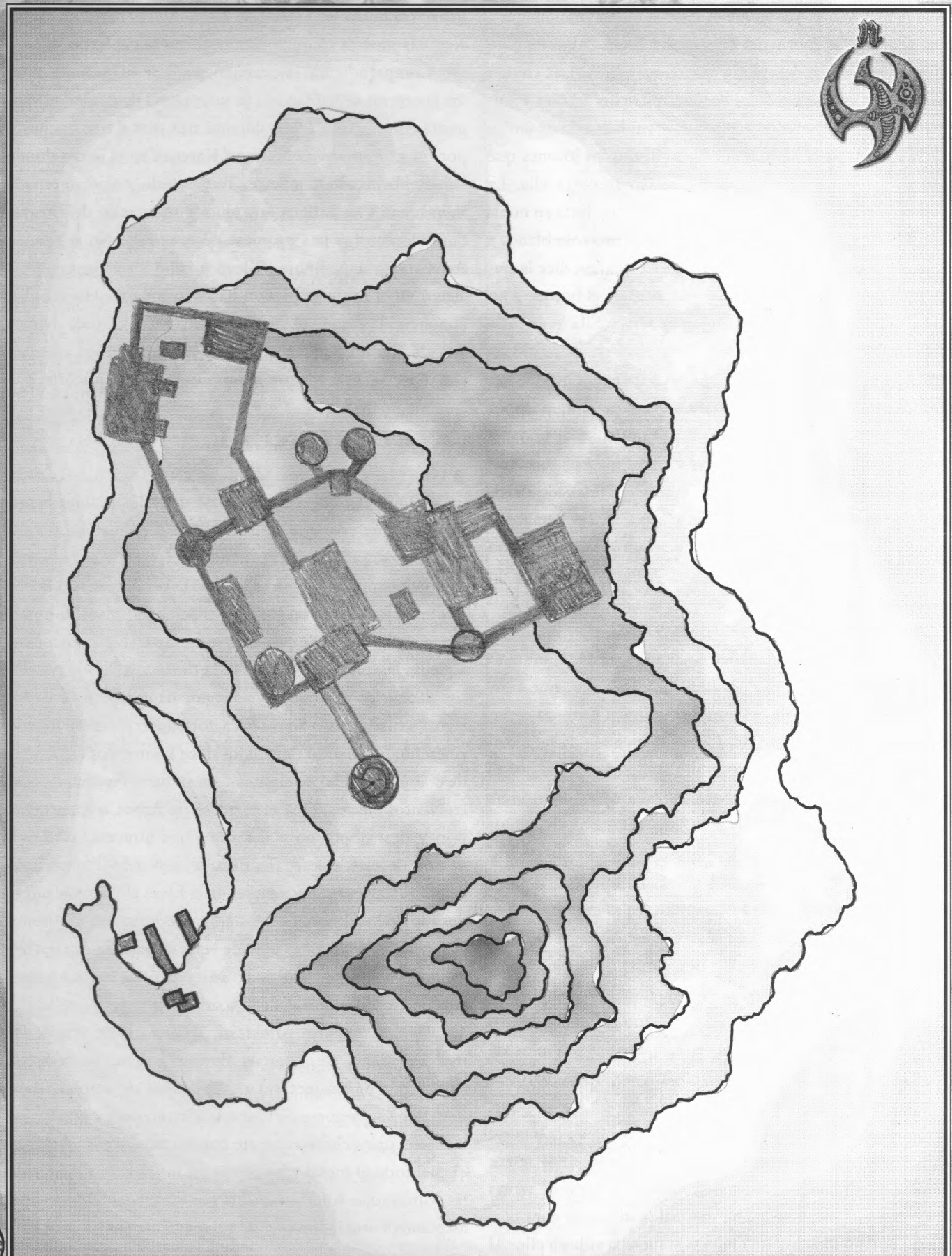
En él se encuentran criaturas del bosque, incluido algún venado o familia de jabalíes de cuando en cuando. Existe un recorrido de caminos en la parte más cercana a la ciudad y de más o menos un kilómetro de extensión con mesas y parrillas campestres por donde los habitantes del Valle del renegado pueden pasear, ir de merienda, etc.

El nombre que recibe este bosque, "de los amantes", proviene de la época del conde Shachiom. Al principio, cuando la basílica del culto a la vida no existía, una clérigo de Heenan vivía dentro del bosque, entre los árboles y animales. Tenía una casa de madera muy cuidada con un jardín de rosas blancas y hierbas curativas. Todos los jóvenes que querían contraer matrimonio lo hacían frente a ella. La ceremonia era oficiada por la clérigo, que bendecía en nombre de Heenan la unión con la entrega de una rosa blanca a cada uno de los contrayentes. Tras muchos años, dice la tradición que una noche la clérigo encontró en el bosque a un joven malherido con ropas de jinete aéreo. Ella le atendió llevándole a su pequeña casa. Cuando el joven, de facciones duras y marcados músculos despertó, lo primero que vio fue a la mujer que le había salvado de la muerte. Aunque ambos lo intentaron, no pudieron evitar enamorarse el uno del otro, ya que el joven tuvo que pasar varios meses a solas con ella recuperándose de las graves heridas. Había sido derribado de su montura, contó a Karenaa, pues así se llamaba la clérigo. Lo que no le dijo era que el que lo había hecho había sido un caballero de la Cruz Alada y que él era un explorador semi-nuimbrano, hijo de una guerrera nuimbrana y un apuesto kenion. Había sido criado por su madre en Nuimbra por lo que su código de batalla era el nuimbrano y sus conocimientos los del caos. Sin embargo, por unos meses, su espíritu kenion se impuso y amó a Karenaa como nunca había amado a nadie. Colmados ambos de felicidad intercambiaron votos de amor ante Heenan. Un día que él había salido a recoger leña, una patrulla aérea nuimbrana aterrizó en el claro donde se hallaba la casa de Karenaa; habían seguido las huellas de su capitán concienzudamente y estaban dispuestos a encontrarle, vivo o muerto. La montura había regresado sin su jinete y los leales nuimbranos se habían propuesto investigar. Karenaa estaba en el jardín y, así, los guerreros la cogieron por sorpresa, impidiéndole emitir ningún sonido o petición de auxilio. Dos de los cinco guerreros, pasaron a la casa. Encontraron guardado dentro de un arcón el uniforme con la armadura y símbolos de capitán que Aros, el joven semi-nuimbrano, había guardado allí con la intención de olvidar su pasado. De manera que, creyendo que Karenaa había sido responsable de la muerte del capitán, no dudaron en atacarla. El grito de la mujer resonó en el bosque y Aros, dejando caer el hato de ramas y llevando su mano al hacha que había utilizado para cortarlas, corrió hacia la casa como si le fuera la vida en ello. Al llegar, encontró las huellas de las monturas nuimbranas y a Karenaa muerta sobre unas rosas blancas cubiertas de sangre. Comprendiendo lo ocurrido, gritó de frustración, pues los guerreros se habían ido ya y no podía descargar su venganza contra ellos. Lloró durante tres días y tres noches y, por fin, consintió en enterrar a Karenaa en el jardín donde había encontrado la muerte. Tras hacerlo, cogió su espada nuimbrana y su antigua armadura y se marchó del bosque llevando consigo una promesa de venganza. No se sabe si Aros volvió a Nuimbra y llevó a cabo su venganza, o si siguió en el Imperio Melion hasta su muerte. Hoy en día, aunque ni la casa ni el jardín existen, en una lápida blanca situada en un pequeño claro del Bosque de los amantes puede leerse, grabada por el propio Aros, esta historia.

EL THANEAL.

Dicen las antiguas historias que el Thaneal fue la primera lágrima de un poderoso dragón del agua que lloraba por haberse perdido en el mundo recién creado. Se sentía solo y desamparado y sin saber qué hacer comenzó a llorar. Era una criatura tan magnífica y enorme que una sola de sus lágrimas fue capaz de convertirse en lago. Una a una, todas aquellas lágrimas que cayeron a la tierra formaron caudalosos riachuelos y la que hoy es conocida como "zona de los lagos" situada tras la Sierra Rica, formando parte del Estado ribereño. El Thaneal tiene unos doce kilómetros cuadrados de diámetro y una profundidad, en su parte central, de cuatrocientos metros. Es regado por el río Athos, que parte del lago y desemboca en el Laermer tras atravesar el Reino kenion de este a oeste. Este río es navegable, sobre todo cuando atraviesa el ducado Ladñear. Llega al Laermer por el ducado de Dhelthun, atravesando anteriormente Ladñear y Ñuerto. Finos barcos kenion de velas latinas lo recorren llevando lo que se obtiene de las Minas rojas a todos los centros de comercio instalados en sus márgenes.

Una compañía comercial, propietaria de una de las mayores flotas de barcos fluviales, tiene su sede en Illvaesther. Su propietario es un kenion de amplia visión que dirige su negocio con astucia y mano dura y que ha firmado un provechoso contrato con la ciudadela Kachak por el cual todo el metal y las gemas en bruto provenientes de las Minas rojas son trasladados por vía fluvial a los centros artesanos y aruj de todo el Reino mediante sus propios barcos.



En el centro del Thaneal se halla la isla Vaen y, en la orilla contraria a Illvaesther, un pequeño malecón se utiliza para el embarque de las mercancías provenientes de las Minas rojas. En el lado de Illvaesther, los muelles ocupan la desembocadura del Athos y una porción de la orilla del Thaneal. En esta última, dos barcos se dedican al transporte de personas y, en algunas ocasiones, de mercancías, sirviendo también de transporte a la isla de Vaen, que posee su propio muelle en su lado sur, junto a la playa. Estos barcos hacen este recorrido varias veces al día y casi siempre hay uno en la orilla de Illvaesther y otro en la orilla que da a las montañas. Además, existe un pequeño negocio de alquiler de barcas de paseo por un león a la hora que salen desde el pequeño embarcadero de la isla del Mercado Mágico.

LA ISLA NEGRA.

La isla Negra o isla de Vaen, como se la conoce actualmente, se emplaza en el islote central del Thaneal. Mide unos cuatro kilómetros cuadrados de diámetro y posee maravillosos y florecientes jardines y pequeños prados de fresca hierba por todo su interior. Incluso una playa de casi un kilómetro cuadrado se extiende en la cara este de la isla. En ella, los alumnos de la actual Academia Imperial disfrutan, entre estudio y estudio, de divertidos baños.

Aquí es donde se encuentra el embarcadero donde atracan los barcos de transporte hacia ambas orillas del lago.

En su centro está la academia, una antigua fortaleza nuimbrana construida por esta raza al abrigo de la Sierra hace mucho tiempo. El campus ocupa toda la isla, comprendiendo los edificios de los alumnos, colegios mayores donde habitan, bibliotecas menores, salas de estudio, comedores, y lugares donde realizar toda clase de actividades académicas y extra académicas.

La fortaleza es de consistente piedra oscura. Tres torres de planta cuadrada y una pentagonal se elevan de manera irregular a lo largo del alto muro. Una de ellas es el observatorio, que hoy se utiliza de manera parecida a como lo hacían los nuimbranos.

LA ACADEMIA.

La Academia Imperial Vaen ocupa básicamente la antigua fortaleza nuimbrana. Es un castillo de planta irregular y de distintas alturas de piedra negra y altos muros. Varias torres se distribuyen por las cuatro esquinas del romboide que forma. La más importante es la torre del observatorio astronómico, donde una gran lente vigila los cielos en la oscuridad de la noche. Las otras tres torres constituyen los laboratorios, la biblioteca y las habitaciones privadas del Rector de la Academia, respectivamente. Existe un edificio anexo a la torre más pequeña, la que contiene las habitaciones del maestro Dean, que forma las bibliotecas. Ahí se encuentran las aulas donde se imparten las clases diariamente, con los seminarios y los despachos de cátedras y departamentos universitarios mágicos. Las antiguas caballerizas, el edificio de una sola planta frente a las aulas, se adecuaron como única aula, como la más amplia, con un estrado de madera y sillas a todo lo largo. Es la llamada Aula Magna.

Los muros, tan gruesos que hay habitaciones dentro de sus paredes, rodean todo el edificio, a excepción de la torre del observatorio. A ésta se llega por la propia muralla que sale del muro principal de la cara este de la fortaleza y que termina en lo alto de la torre, por debajo de la cúpula. Pasillos ocultos y accesos secretos atraviesan la fortaleza y comunican las estancias más importantes entre sí.

Los alumnos duermen fuera de la fortaleza, en los edificios rectangulares y tres plantas, como máximo, que se extienden por el verde campus. Son como colegios mayores, donde viven y tienen salas de diversión y estudio los aprendices. También fuera de la fortaleza se encuentra un edificio exclusivamente de los profesores donde se hallan sus habitaciones.

El resto de la isla está formada por un pequeño bosque, por los jardines mágicos de donde se sacan todo tipo de hierbas, plantas y flores y por la playa de fina arena. El embarcadero donde atracan los barcos de transporte hacia ambas orillas del lago Thaneal se halla justo al lado de la playa, junto a un espigón de rocas que la separa de dicho embarcadero y hace de contención a las olas más grandes.

La biblioteca nuimbrana.

El acceso a la biblioteca nuimbrana se realiza mediante unas escaleras de piedra ocultas situadas en la torre que conforma el observatorio astronómico. Es este un edificio volado, cuya cúpula de cristal deja ver el cielo por la noche. Durante el día, dicha cúpula asemeja cristal de roca negro, totalmente opaca, impidiendo el paso de los rayos del sol. Un enorme telescopio sale de ella, enganchado al edificio y controlado por un ingenio mecánico lleno de ruedas grasientas y poleas. No es de naturaleza mágica, aunque los diferentes rectores que ha tenido la Academia han modificado algunos de sus componentes para que sí lo sean. Los mandos, varias palancas de metal conectadas con las ruedas y las poleas se manejan únicamente por la fuerza. Éstos mueven en las cuatro direcciones el telescopio para poder mirar el cielo desde todos los ángulos posibles. Los engranajes chirrían aún cuando no hay nadie manejando el telescopio; se mueven continuamente dando, con sus sonidos, a la pentagonal estancia una atmósfera de lo más tétrica. Mesas de diversos materiales y tamaños se extienden por todo el recinto. En las paredes, a modo de nichos de madera o, en algunos casos, metidos en la propia pared, se encuentra una increíble colección de mapas cosmológicos, estelares y astronómicos. Todos los alumnos y profesores están autorizados a consultarlos.

Estrechos pasillos aéreos y escaleras de pequeños escalones metálicos de forja calada con dibujos de estrellas, decoran la torre.

Las bibliotecas como tales están en el primer sótano de la torre. Se accede a ellas por una entrada secreta oculta en la piedra de uno de los muros; en el lado de los engranajes. De esta forma, hay que bordearlos con cuidado para llegar a la zona de la puerta. Este acceso oculto se abre con un mecanismo escondido en la pared, entre los nichos de los mapas. Aún así, también es posible acceder a él mediante medios mágicos (conjuros de piedra, etc...). Algo polvorientas, los estantes y estantes de libros ocupan casi la totalidad del sótano. No hay más luz que unos pequeños candiles y unos hacheros con antorchas apagadas. En realidad parece más un archivo que una biblioteca, pues no hay mesas ni sillas y sí muchos atriles de exposición. En uno de éstos están los cinco libros. Se encuentran en el más limpio y grande de todos ellos y fueron colocados allí por el maestro Dean hace unos pocos días pensando que sería un lugar seguro hasta la presentación.

Los libros se apilan hasta la altura del techo y se encuentran también desperdigados por los suelos. Pergaminos atados con cintas oscuras, algunos ajados por el paso del tiempo, rodean las estanterías. Muchos de estos libros son botín de guerra obtenido por los nuimbranos, textos melion, etc., pero también se encuentran ejemplares de otras razas tanto conocidas como desconocidas en Noorgaar. Otros, los menos, son de conocimiento nuimbrano. Están escritos en este idioma y son muy difíciles de descifrar.

LA CIUDADELA KACHAK.

Los dweloin de la zona habitan la ciudadela Kachak. Se dedican la extracción de los materiales y metales mágicos que se encuentran en el corazón del monte Yanel, en cuya parte más alta se halla la ciudadela. La ciudad, donde vive la mayoría de estos dweloin, se desparrama por toda la cara oeste del monte y, tallada en la propia faz de roca, se divide en terrazas según las entradas a las minas. Conforman de este modo una serie de barrios concentrados en torno a estas entradas y teniendo como referencia la alta ciudadela de los caballeros. Los dweloin, por su especial constitución y doble corazón, no acusan la altitud. Otras razas podrían tener problemas de falta de oxígeno si no utilizasen medios mágicos para acceder a lo alto del monte.

LOS PERSONAJES.

Para conocer los rasgos físicos y de personalidad de los personajes que tengan nombre propio, dirígete al apartado correspondiente explicado más abajo. Por otro lado, para saber más acerca de Llail, encargada del culto a la Rosa blanca, habrás de ir al apartado "religión". Así mismo, si deseas informarte más detalladamente del capitán Dos Rosas y del mercader Vangy Etrinus habrás de ir al apartado "política".

Para los que indiquen una profesión en general (clérigo de la Rosa blanca, caballero de la Lasca Ensangrentada, mago imperial) dirígete, en el caso de los dos primeros, a los apéndices y, en el caso del mago imperial, a la explicación del kit contenido en el capítulo Creación de personajes del libro ERT: La Era de los Poderes.

Personajes de Illvaesther.

Llail:

Encargada del culto a Heenan.

Llail es una kenion de unos noventa años con una gran experiencia curativa y devoción al culto al que sirve. Es muy respetada por los habitantes de la zona, así como por los clérigos que la acompañan en la basílica de la Rosa blanca de la que es encargada. De pelo plateado siempre recogido, ojos grandes y verdes y sonrisa paciente; viste de manera cómoda, con pantalones y botas de montar, camisa y sobreveste corto con el símbolo de la Rosa blanca. Siempre lleva una rosa blanca natural enganchada mediante horquillas a su recogido. Es delgada, aunque últimamente se empieza a notar su madurez.

Llail.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	2	Razonamiento	8	Voluntad	6
Destreza	4	Memoria	7	Sabiduría	4
Agilidad	4	Percepción	4	Intuición	3
Vigor	2	Carisma	5	Fe	8
PV:		40	Puntos Poder:		75
Ley:	4	Magia:	6	Caos:	4

HABILIDADES PRINCIPALES: usar dones; curación; herbalismo; con. en religión; usar poderes (todas a 4D+21).

ASPECTOS: Vida.

Clérigo de la Rosa Blanca.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	2	Razonamiento	4	Voluntad	4
Destreza	3	Memoria	4	Sabiduría	3
Agilidad	3	Percepción	3	Intuición	3
Vigor	2	Carisma	3	Fe	5
PV:		35	Puntos Poder:		20
Ley:	3	Magia:	5	Caos:	2

HABILIDADES PRINCIPALES: usar dones; curación; herbalismo; con. en religión; usar poderes (todas a 3D+6).

ASPECTOS: Vida.

Parris Dos Rosas.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	4	Razonamiento	4	Voluntad	3
Destreza	5	Memoria	3	Sabiduría	2
Agilidad	4	Percepción	4	Intuición	4
Vigor	4	Carisma	5	Fe	2
PV:		80	Puntos Poder:		40
Ley:	2	Magia:	3	Caos:	1

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (4D+20); armas a distancia (3D+18); estrategia (3D+15); oratoria (3D+15); observar (4D+18); forrajeo; etiqueta; esquivar (3D+15), iniciativa (4D+22).

ASPECTOS: Energía.

EQUIPO: Armadura Imperial de Titanio, Espada Mirr de Sármika, Escudo Medio.

Soldado Real.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	3	Razonamiento	2	Voluntad	2
Destreza	3	Memoria	3	Sabiduría	2
Agilidad	2	Percepción	4	Intuición	3
Vigor	2	Carisma	3	Fe	3
PV:		55	Puntos Poder:		12
Ley:	2	Magia:	3	Caos:	1

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo, esquivar, iniciativa.

Vangy Etrinus.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	2	Razonamiento	5	Voluntad	4
Destreza	3	Memoria	6	Sabiduría	3
Agilidad	3	Percepción	5	Intuición	4
Vigor	2	Carisma	6	Fe	2
PV:		30	Puntos Poder:		11
Ley:	4	Magia:	2	Caos:	2

HABILIDADES PRINCIPALES: usar objetos mágicos, política, regateo.

ASPECTOS: Ninguno.

Personajes de la Academia:

En la Academia se podrán encontrar, mayoritariamente, estudiantes en distintos niveles de aprendizaje y magos desde la primera hasta la tercera Academia actuando como maestros en las distintas cátedras.

El maestro Dean.
Rector de Academia Imperial.

Es un alsano de poblado bigote y cabello largo, liso y castaño surcado por canas, de ojos pequeños e inteligentes de color azul pálido y nariz augusta. Todo su rostro, casi translúcido, está surcado por arrugas y tiene cejas erizadas y boca de finos labios que desaparece tras el bigote. Mide un metro noventa, aproximadamente, y pesa unos ochenta kilos. Viste siempre de manera impecable, aseado y con túnica larga de amplia capucha y mangas. Dicha túnica recuerda a la de las ceremonias euragan, sólo que, en lugar de tener bordada en el pecho la runa símbolo del tiempo, aparecen unas delicadas manos de plata sosteniendo una gema de color rojo sangre. La túnica es de color añil, tono que representa a la Tercera Academia a la que pertenece el maestro. Por supuesto lleva su anillo identificador de oro con el mismo símbolo pero con amatista ojo de tigre.

Dean tiene unos ciento cuarenta años, es de carácter serio y se le conoce por sus sabios consejos y sus conocimientos mágicos. Es buen profesor y sus alumnos se disputan las escasas clases que su apretada agenda le permite dar. Su voz se alza serena modulando altos y bajos según la importancia de lo que esté contando. Es un gran investigador y creador de conjuros de luz y tiempo. Se dice que en su juventud visitó Eur, la ciudad dentro del tiempo donde habitan los euragan. Sólo él lo sabe.

Maestro Dean.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	2	Razonamiento	10	Voluntad	6
Destreza	4	Memoria	7	Sabiduría	4
Agilidad	3	Percepción	6	Intuición	5
Vigor	2	Carisma	5	Fe	3
PV:		42	Puntos Poder:		120
Ley:	3	Magia:	7	Caos:	3

HABILIDADES PRINCIPALES: usar dones (5D+25), usar objetos mágicos (4D+20), historia, política.

ASPECTOS: todos. Especializado en energía, tiempo, espíritu y luz.

Mago Imperial					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	3	Razonamiento	4	Voluntad	5
Destreza	4	Memoria	6	Sabiduría	5
Agilidad	3	Percepción	5	Intuición	5
Vigor	3	Carisma	3	Fe	2
PV:		25	Puntos Poder:		25
Ley:	4	Magia:	5	Caos:	3

HABILIDADES PRINCIPALES: usar dones (3D+16), usar objetos mágicos (3D+12), historia, política.

ASPECTOS: todos. Especializado en energía, tiempo, espíritu y luz.

Personajes de la ciudadela Kachak:

En la ciudadela Dweloin, los jugadores podrán encontrar dweloins de la piedra y del mármol de diferentes profesiones (maestros canteros, forjadores, etc.). Sin embargo, los personajes más interesantes son:

Inkorok Rakall:
Maestre de la Lasca Ensangrentada.

Inkorok es un dweloin del mármol, de fuertes brazos y destreza con el martillo, que dirige la Logia de Kachak con buen humor y empuje. Es muy respetado por sus caballeros y por las gentes de la zona. Mide unos tres metros y medio, su piel es blanca con vetas rosadas y con la textura del mármol blanco. Sus ojos son dorados y, por supuesto, su cabeza está totalmente desprovista de pelo. Su estruendosa voz es siempre bienvenida en la batalla, pues es escuchada desde cualquier lugar en donde se celebre la lucha. Es un gran estudioso de los antiguos artefactos que se forjaron en la Era de la Guerra, con lo que todo aquel que quiera información sobre éstos habrá de hablar con él.

Inkorok					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	8	Razonamiento	5	Voluntad	6
Destreza	5	Memoria	5	Sabiduría	5
Agilidad	4	Percepción	7	Intuición	7
Vigor	9	Carisma	4	Fe	3
PV:		114	Puntos Poder:		57
Ley:	2	Magia:	6	Caos:	5

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (5D+15); armas a distancia; usar objetos mágicos; etiqueta; iniciativa; observar (éstas últimas 4D+18)

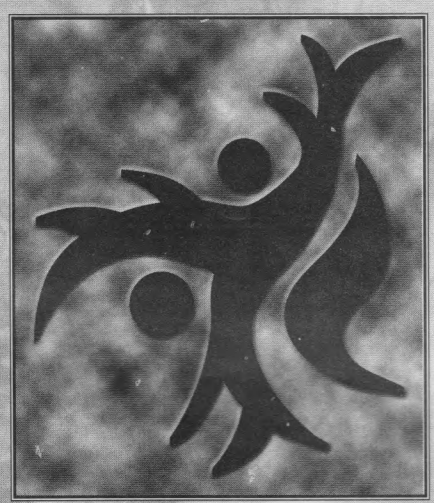
ASPECTOS: tierra y fuego.

Caballero de la Lasca Ensangrentada (dweloin).

Caballero					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	6	Razonamiento	4	Voluntad	5
Destreza	4	Memoria	3	Sabiduría	4
Agilidad	4	Percepción	4	Intuición	6
Vigor	7	Carisma	2	Fe	2
PV:		82	Puntos Poder:		23
Ley:	3	Magia:	4	Caos:	3

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (3D+10); armas a distancia; usar objetos mágicos; etiqueta; iniciativa; observar (éstas últimas 3D+14)

ASPECTOS: tierra y fuego.



Caballero Novicio					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	4	Razonamiento	3	Voluntad	3
Destreza	3	Memoria	3	Sabiduría	3
Agilidad	2	Percepción	2	Intuición	2
Vigor	5	Carisma	2	Fe	2
PV:		80	Puntos Poder:		16
Ley:	2	Magia:	4	Caos:	3

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (3D+7); armas a distancia; usar objetos mágicos; etiqueta; iniciativa; observar (éstas últimas 2D+6)

ASPECTOS: tierra y fuego.

Ribereño.

El aspecto de un ribereño no difiere en absoluto de lo indicado para los kenion, tanto en lo físico como en la mentalidad y forma de ser, aunque los ribereños son algo más retraídos que la media kenion. Su forma de vestir también conserva la tradición de los sastres del Reino Kenion.

Capitán Ribereño.					
Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	5	Razonamiento	3	Voluntad	4
Destreza	4	Memoria	3	Sabiduría	3
Agilidad	5	Percepción	4	Intuición	3
Vigor	3	Carisma	4	Fe	3
PV:		58	Puntos Poder:		15
Ley:	2	Magia:	3	Caos:	2

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (3D+22); armas a distancia (3D+20); usar objetos mágicos; montar; iniciativa (3D+18); observar (éstas últimas 3D+14)

ASPECTOS: Ninguno.

Equipo: Armadura de Cuero Kenion de Ragthar, espada kenion, escudo, cuerdas, empulgueras, comida, vino, pergaminos.

Soldado Ribereño.

Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	3	Razonamiento	4	Voluntad	4
Destreza	4	Memoria	3	Sabiduría	3
Agilidad	3	Percepción	4	Intuición	3
Vigor	2	Carisma	3	Fe	4
PV:		30	Puntos Poder:		9
Ley:	2	Magia:	3	Caos:	2

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (3D+7); armas a distancia (2D+6); usar objetos mágicos; montar; iniciativa (2D+8); observar, montar, (éstas últimas 2D+4)

ASPECTOS: Ninguno.

Equipo: Armadura de Cuero Kenion, espada kenion, escudo, cuerdas, comida, vino.

Guerrero del Culto a Humakal.

Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	3	Razonamiento	4	Voluntad	5
Destreza	5	Memoria	3	Sabiduría	3
Agilidad	4	Percepción	5	Intuición	4
Vigor	2	Carisma	3	Fe	5
PV:		30	Puntos Poder:		16
Ley:	2	Magia:	4	Caos:	2

HABILIDADES PRINCIPALES: armas cuerpo a cuerpo (3D+24); usar dones (3D+12); usar objetos mágicos; montar; iniciativa (2D+14); observar, montar, (éstas últimas 2D+4)

ASPECTOS: Vida.

Equipo: Armadura de Cuero Kenion, armas de humakal (se consideren dos espadas ywen, venenos (dos a elegir de la lista del libro básico).

Talì Pasqal: nuimbrana.

Talì es una nuimbrana de rostro serio y ojos penetrantes cuyo objetivo es encontrar el último volumen de las Crónicas de la Oscuridad para hacerse con el símbolo del

Talì Pasqa

Físicos		Mentales		Espirituales	
Fuerza	6	Razonamiento	7	Voluntad	5
Destreza	4	Memoria	5	Sabiduría	3
Agilidad	6	Percepción	7	Intuición	6
Vigor	6	Carisma	3	Fe	2
PV:		69	Puntos Poder:		47
Ley:	4	Magia:	6	Caos:	7

HABILIDADES PRINCIPALES: usar dones (4D+15); usar objetos mágicos (4D+18); historia; armas cuerpo a cuerpo (3D+15); observar.

ASPECTOS: todos. Especialmente tierra, mente y sombras.

poder de este aspecto. Sus investigaciones, comenzadas en Nuimbra hace seis años, han dado su fruto. Siguiendo la pista de los libros, llegó al Imperio Melion. Buscó rastros de los objetos tanto en Mirr como en Faer, en el Reino Alsano e incluso en Samnia. A todos estos lugares hubo de ir aparentando ser kenion. Como es una de las pocas magas nuimbranas que existen, se colocó una amplia túnica cubriendo su fortalecido cuerpo y se hizo pasar por una kenion de esta profesión. Cuando se hallaba en una de las bibliotecas mágicas de Ciudad Imperial, oyó un debate entre varios magos imperiales en el que se hablaba de los negros volúmenes recién encontrados en una antigua fortaleza nuimbrana que ahora era Academia Imperial. Según sus propios datos, los volúmenes habían sido llevados a una fortaleza construida y ocupada por nuimbranos conquistadores de las fronteras con los territorios adyacentes al Imperio Melion. Aguzando el oído, se acercó al grupo y se integró silenciosamente en él. Se enteró que los volúmenes iban a ser presentados a la comunidad mágica del Imperio en la fiesta de la magia de Illvaesther. Talì, inteligentemente, se unió a un grupo de magos que decidieron viajar hasta las fronteras del Reino Kenion para asistir a la fiesta y así llegar a su objetivo.

Desea hacerse con el último volumen de las citadas crónicas ya que es ahí donde, siguiendo la biografía del cronista que las escribió en época del Señor de la Oscuridad, sabrá cómo encontrar la tumba de este último. Su ambición es ilimitada y no parará ante nadie ni ante nada para hacerse con este secreto y con el poder. Es capaz de invocar poderosos daertacks de la tierra o de las sombras que la ayu-

den a luchar contra todo aquel que quiera arrebatarle los libros. Tiene bajo control a varios de los magos que viajan con ella gracias a su pericia en el aspecto de la mente y no dudará en hacer lo mismo con soldados u otros magos, siempre menos poderosos que ella, si necesita ayuda o información.

LAS TRAMAS.

La primera trama empezaría en la fiesta anual de la magia. La ciudad estará a rebosar y muy activa. Es un buen lugar para que personajes con intereses mágicos encuentren misterios que resolver o aventuras que correr.

Esta primera trama se considera la principal y sería el comienzo de una campaña muy interesante que empezaría en este escenario y continuaría en el siguiente que aparece en este mismo libro. El eje de la trama serían las Crónicas de la Oscuridad. Es lo más comentado desde que el maestro Dean anunció que presentaría dicho hallazgo en la fiesta de la magia de este año. Sin embargo, una poderosa hetnon se halla en Illvaesther haciéndose pasar por maga de raza kenion. Ella ha estudiado durante seis largos años todas las pistas que ha podido encontrar sobre los libros y ahora, por casualidad, ya sabe donde se encuentran. TalÌ, nombre de la nuimbrana, no cejará en su empeño hasta que pueda hacerse con las crónicas, pues su mayor deseo es ostentar un poder. Es una poderosa maga de las sombras y de la mente por lo que no dudará en utilizar todos estos medios para conseguir sus objetivos. Quizás los jugadores se interpongan en su camino haciéndoselo más difícil. Tú, como director de juego, habrás de decidir si los jugadores se lo impiden o si ella se les escapa hacia la tumba del Señor de la Oscuridad, lo que permitiría que los jugadores la siguieran para impedir sus perversos planes. Te aconsejamos esto último para que puedas dar más juego a este libro y para que, así, el final, si decides acabarlo en Nieves, sea una épica lucha contra TalÌ y sus huestes de sombras y daertacks en la montaña de las Calaveras negras para evitar que la nuimbrana se haga con el poder. Otro consejo, si quieres ampliar tu campaña hacia una saga de las que hacen historia, haz que no esté el símbolo en la montaña de las Calaveras negras, sino que haya pistas sobre dónde ha podido ser trasladado y por quién a lo largo de las centurias pasadas desde que enterraron al Señor de la Oscuridad. Podría ser que ya hubiera un nuevo poder del caos, un señor de la oscuridad; alguien que encontró el símbolo en la tumba de su antecesor, luchó por él y se hizo con el dominio del objeto y de los poderes que confiere éste. Recuerda que hablamos de objetos construidos por los propios dioses para nombrar a sus representantes en la tierra, es decir, en el mundo de ERT. ¿Qué planes tendrá el nuevo Señor de la Oscuridad?, ¿podrán tus jugadores encontrarle o deberán buscar la ayuda de alguien más poderoso para dejarlo en sus manos?. En realidad la línea argumental de la lucha entre poderes es una de las principales de ERT. Bien es cierto que es realmente delicada, ya que es en esta lucha donde puede haber una mayor oscilación entre los equilibrios de poder del propio mundo. Los Poderes están un tanto por encima de las demás tramas a las que se puede acceder en ERT. Las novelas que publicaremos en un futuro se ocuparán de teneros al corriente de esta lucha, pero queremos que también vosotros, como directores de juego, podáis disfrutarla en vuestras partidas. Si veis que en un momento dado rebosa a vuestros jugadores, haced que entreguen el Símbolo de la Oscuridad o lo que sepan sobre él y sobre el que lo tiene, a la ywen que ostenta el Poder de la Luz. La encontrarán en la torre del Khel, en la isla Arcoiris de los ywens de este mismo nombre. Si piensas que son perfectamente capaces de derrotar al Señor de la Oscuridad, una idea es que busquen artefactos forjados al principio de los tiempos, como la espada de Hiritach y similares, ya que sólo éstos serían capaces de derrotar a un poder. En la Era de la Guerra se construyeron y forjaron bastantes y muy poderosos. El que sea lo dejamos a tu elección. Adelante con la Saga, y que la disfrutéis.

Pero ahora vamos a centrarnos en la trama que comienza en Sombras.

La ciudad estará a rebosar. Los dos mercados, tanto el mágico como el de alimentos y utensilios, tendrán todas sus marcas cubiertas. Habrán venido desde los ducados cercanos mercaderes y vendedores a ofrecer sus productos. Las hospederías estarán llenas, así que si tus jugadores no tienen mucho dinero pero predominan los magos en el grupo, podrían alojarse en la Academia. Si no tienen más remedio, la Basílica de la Rosa blanca admite gratuitamente a todo aquel que necesite alojamiento. Si por el contrario, están bien de dinero, las hospederías del centro de la Ciudad nueva, cercanas a la Plaza de Kamerthan, tendrán alguna habitación libre por algunos dragones la noche. Aquí podrían entrar en contacto con TalÌ. Notarán algo raro en los

magos que la acompañan (están dominados por ella mediante conjuros del aspecto de la mente). Si participan en la fiesta pueden ir a la Isleta donde se celebra el mercado mágico o directamente a la Academia. Ésta tendrá todas sus puertas abiertas, jardines y bibliotecas (excepto la Biblioteca nuimbrana, que estará cerrada). TalÌ irá a la Academia. Si la ven por allí, estará hablando con los magos, que la atienden solícitos, demasiado atentos a ella y a sus palabras (lo que puede hacer un conjuro de mente bien lanzado...). Si tus jugadores son observadores, comprobarán que todos los magos con los que "habla" son de la primera Academia y que rehuye ostensiblemente a los de segunda y tercera. En el Aula Magna habrá simposios y conferencias continuamente; en el observatorio, por el contrario, no habrá demasiada gente (la Biblioteca nuimbrana está en los sótanos de la torre) y es allí adonde la extraña maga kenion se dirigirá sola. Si la siguen tan tranquilamente habrá muchas posibilidades que ella les descubra pero no hará nada hasta que se encuentren abajo, en las Bibliotecas nuimbranas; entonces, mientras ella busca y se lleva los libros, daertacks de tierra y/o sombras saldrán de la nada invocados por TalÌ y se abalanzarán hacia los jugadores, que tendrán que luchar contra ellos. Esto podría dar a TalÌ la oportunidad de escapar con los libros, dejando un hilo que más tarde podrán seguir los jugadores y que les llevaría a las Tierras vacías. O a lo mejor le ha dado tiempo sólo a leer la última página del quinto volumen sin poder llevárselo, comprendiendo donde tiene que ir al leerlo, porque los jugadores iban a por ella y ha tenido que fundirse con la tierra, desapareciendo ante los atónitos ojos de los personajes. Esto dejaría una pista muy evidente a tus jugadores, que suponemos leerán el último volumen e irán a por TalÌ.

Ten en cuenta que si los jugadores la atrapan y denuncian, bien al capitán Dos Rosas que estará con una joven clérigo de la Rosa blanca paseando por los jardines de la Academia, bien a los soldados del ejército Real que patrullan de dos en dos la isla, bien al maestro Dean, TalÌ será sospechosamente defendida por todos los magos con los que los jugadores la han visto hablar, incluidos los de Ensenada de las Mil Velas que la acompañan.

La segunda trama estaría de nuevo relacionada con los libros, pero esta vez serían los esbirros del culto a Humackal los que tendrían órdenes de hacerse con ellos. ¿Quién de entre los ribereños estaría tan interesado en obtenerlos? ¿el Prefecto?. Un poderoso líder sylaen y un jaissalá - mago - podrían haber convencido a los seguidores de Humackal que son enviados de su dios - demonio. La manera sería que el jaissalá invocara daertacks de piedra (aspecto de la tierra). Recuerda que los devotos de Humackal son furiosos guerreros llenos de fe hacia su dios. Tus jugadores tendrían que enfrentarse a ellos y si les vencen o capturan e interrogan podrían seguir la pista hacia el líder sylaen y el jaissalá (ver estadísticas de ambos en el escenario ya publicado en la Pantalla del director de juego). Trata a los seguidores de Humackal como ribereños, con el kit de soldado añadiéndole una armadura de matok (iguales características a una armadura completa mirr). Los sylaen podrían estar en la ciudad, ocultos.

Otra trama, la tercera sugerida, podría estar relacionada con la lucha de poder que viven las dos grandes familias vecinas al Valle del renegado. Los Kerlear desean boicotear a los Ñuerto, los jugadores podrían estar en medio. Uno de tus jugadores, o un personaje no jugador que vaya con ellos, podría ser la joven Yeinal Kerlear o bien el joven Ñuerto. La primera huiría de su familia que quiere recuperarla por la fuerza, el segundo huiría de los asesinos y esbirros que los Kerlear habrían contratado para deshacerse de él. Ambos seguirían el kit de noble explicado en la Pantalla del director de juego. Aquí podrías explayarte en las intrigas políticas que viven los nobles a diario. Los jugadores también podrían ser contratados por la familia Ñuerto para proteger a la joven Kerlear en un viaje que le llevará junto a su prometido que la espera en los Pilares blancos (ver escenario Nieves).

Ten en cuenta que estas tres tramas están sugeridas levemente y que están así para que tú, como director de juego, las puedas ampliar o adaptar a tus campañas. Igualmente puedes crear las tuyas propias con la información general que se da con el escenario. Adelante, es mucho más gratificante esto último, pero comprendemos que a veces falta tiempo para prepararse y todos sabemos lo exigentes que pueden llegar a ser los jugadores...

EXPERIENCIA.

En cuanto al escenario Sombras, recomendamos dar hasta veinte puntos de experiencia si se sigue la trama principal. El resto de tramas se dejan a discreción del director de juego. Si se ha combinado con el escenario Nieves, recomendamos no sólo sumar las experiencias que se recomien-

dan para cada uno de ellos sino que, si la aventura ha sido coronada con más o menos éxito, se den diez puntos adicionales. Los personajes subirán sus niveles y los jugadores te lo agradecerán.

TESORO.

Como recompensa a su buen hacer, si sigues las tramas número uno o dos y decides acabarlas en este mismo escenario, el maestro Dean estará encantado de recuperar los libros, por lo que podría regalar algunos objetos mágicos a los jugadores, armas a los guerreros y nuevos conjuros a los magos del grupo. Si decides continuar en Nieves, deja que en la montaña de las Calaveras negras haya un jugoso tesoro con el que fue enterrado el Señor de la Oscuridad. Sería parte de su botín mágico obtenido en su tarea de conquistar tierras de Noorgaar. Objetos tenidos por desaparecidos que los jugadores encuentran en el túmulo.

La número tres sería más monetaria. Dinero contante y sonante para el grupo si son contratados como protectores o recompensas dadas por los Ñuerto, a elección del director de juego, si uno de los dos jóvenes enamorados está en el grupo y le ayudan.

APÉNDICES A SOMBRAS.

NUEVOS CONJUROS:

Orden de la Lasca Ensangrentada.

Los nuevos conjuros que aquí os detallamos son utilizados mayoritariamente por dweloins y, más concretamente, por caballeros de la Lasca Ensangrentada. Como veréis, todos son exclusivamente de tierra, el ámbito de la magia más cómodo de aprender para cualquier dweloin.

ARMARSE (Nivel 1)

Tierra. *PP:* 1 por turno.
Aprender: 8 *Lanzar:* 10

Efecto: este conjuro permite al lanzador crear, a partir de la existencia de una piedra de pequeño tamaño, un arma contundente (maza, martillo, porra, etc.) con una característica de penetración de 2D+FUEx2 y un daño de 3D+FUEx3. Los caballeros de la Lasca Ensangrentada prefieren utilizarlo creando martillos de mano para lanzar. Cada turno que se mantenga el arma en las manos del lanzador éste gastará un punto de poder por cada uno de ellos y otro más por cada arma adicional a la primera creada.

CONOCER TIERRA (Nivel 2)

Tierra. *PP:* 6
Aprender: 18 *Lanzar:* 20

Efecto: este conjuro permite, al lanzador, conocer quién o quienes han estado o pasado por un lugar y sus intenciones básicas. Por ejemplo, un sylaen que pase por un lugar con intención de asesinar. El lanzador podrá seguirle hasta su lugar de destino. El conjuro es eficaz sólo con Nacidos, bestias o monstruos que hayan pasado por la zona en un radio de doscientos metros hace menos de un día. Más allá de ese tiempo el rastro y la esencia dejada por el Nacido, bestia o monstruo se disuelve por completo. Sólo se necesita contacto visual con la zona en la que se vaya a lanzar el conjuro.

CALMAR TIERRA (Nivel 4)

Tierra. *PP:* 18 por turno de combate
Aprender: 28 *Lanzar:* 28

Efecto: este conjuro permite al lanzador evitar durante un turno de combate un conjuro del aspecto de tierra lanzado contra él. El conjuro evitado no es disipado, sino que impactará en cualquier lugar del campo de batalla donde no dañe a nadie. El oponente ha de estar a la vista del lanzador de este conjuro.

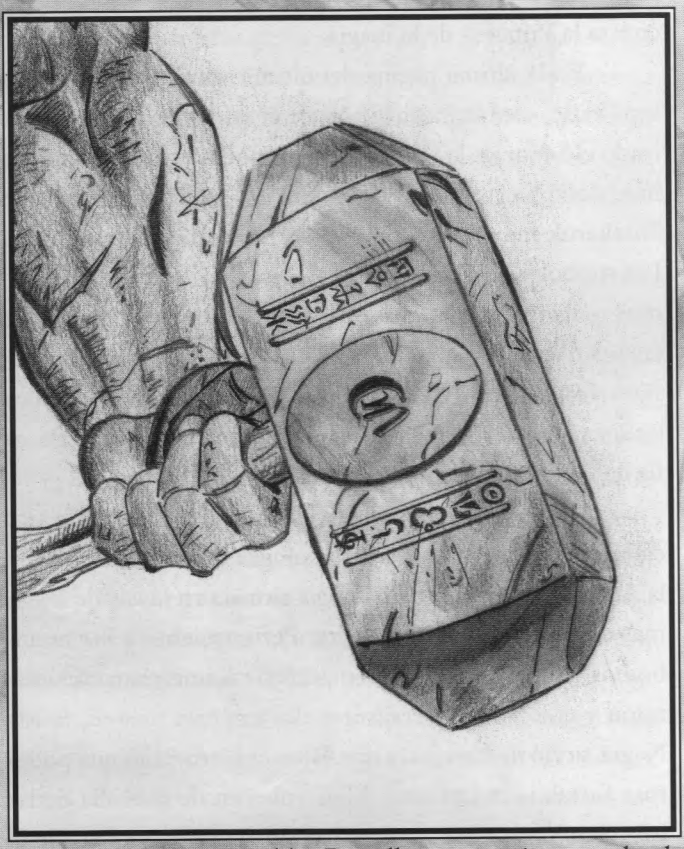
Culto a la Rosa blanca.

Más que poderosos conjuros, éstos que aquí se detallan son los trucos mágicos que Reenan enseñó a aquellos ciudadanos que quisieron ayudarla a curar. Todo futuro clérigo de la Rosa blanca aprende estos tres dones, pues son la base de la vida y, por ende, del culto a la Khel de este aspecto. Son utilizados también por las Academias Imperiales de la magia en su cátedra de la vida de la primera Academia. Todos son de Nivel 1.

CALMAR VIDA.

Vida. *PP:* 1
Aprender: 12 *Lanzar:* 12

Efecto: cuando existe una herida o una enfermedad



el dolor es casi inevitable. Por ello este conjuro ayuda al herido o enfermo a soportar el dolor causado. Se utiliza en caso de que no sea posible realizar una curación inmediata (por falta de conocimientos, tiempo, número excesivo de heridos o de puntos de poder) o bien como analgésico para curar manual y tradicionalmente (habilidad de curación). No hace falta estar en contacto físico con el herido pero sí visualmente.

VER VIDA.

Vida. *PP:* 2 por parte examinada.

Aprender: 10 *Lanzar:* 12

Efecto: a veces la herida o la enfermedad no está tan clara. Quizás es una herida interna o una enfermedad desconocida por el lanzador. Este conjuro le permite observar internamente los hilos de vida enfermos o heridos del Nacido. Se elegirá una zona (un brazo, una pierna, la cabeza, el abdomen,...) y se realizará el conjuro. Cada zona examinada exige nuevo gasto de puntos de poder. Una vez localizada la zona enferma (un cáncer...) o la herida (una conmoción cerebral) ya será posible realizar la curación mediante otros conjuros destinados a ello como "reformar" (Capítulo del Themalina del Libro básico ERT: La Era de los Poderes).

DETECTAR VIDA.

Vida. *PP:* 2

Aprender: 12 *Lanzar:* 14

Efecto: tiene el mismo efecto que el conjuro "senda de vida" pero a mucho menor nivel. Detecta vida en un radio de entre diez y veinte metros del lanzador. Sirve para saber si un Nacido vive aún o para detectar a los supervivientes de alguna batalla, naufragio, etc.

OBJETOS MÁGICOS:

MARTILLO DE PIEDRA DWELOIN.

Es éste un arma especial para todo aquel que pertenezca a la orden de la Lasca Ensangrentada. Al igual que la doble hacha mirrana de mármol que todo caballero de la Llama Eterna porta, se puede decir que este martillo de guerra es la tarjeta de presentación, de todo aquel que lo blanda en batalla, que será principalmente de la raza dweloin. Sus características son:

Daño: 5D+FUEx3 (+6) Penetración: 2D+FUEx2

Habilidades: conmociona, arrolla.

Coste: 125 Drg. Tamaño: G. (65 Kg.)

Poderes: recibir conjuros de tierra o fuego.

Mango resistente.

De cabeza tallada de cuarzo dweloin, este martillo posee una estética propia. El cuarzo dweloin o cuarzo rojo tiene propiedades endurecedoras y mágicas: es capaz de recibir conjuros de fuego y tierra hasta completar los sesenta puntos de poder. Su aspecto es de una piedra semiopaca de color lechoso donde brillan tenues estrellas. Este lecho luminoso es atravesado en todas direcciones por finas vetas asemejando venas del color de la sangre; efecto que hace parecer la cabeza del arma facetada una lasca de piedra recubierta de hilos de roja sangre. Además, sus adornados mangos están realizados artesanalmente en madera tallada y siempre irán recubiertos por tiras de resistente cuero y gemas incrustadas en la parte superior de éstos, en un lugar donde no sea molesto a la hora de agarrarlos con la mano. Normalmente se coloca un granate con el tamaño del puño

cerrado de un niño kenion que puede estar encantado bien con un conjuro de resistencia, para evitar que el mango se separe de la cabeza, bien con un conjuro de resistencia al fuego (aspectos de la tierra y del fuego, respectivamente) que evita que ningún fuego normal o mágico pueda afectar al arma. El tamaño de estos martillos es realmente descomunal. Pesando entre 65 y 70 kilogramos, normalmente sólo pueden ser blandidos por dweloins o, en algunas ocasiones, por mirranos muy fuertes.

Este objeto fue ideado, forjado y tallado por primera vez por una aruj dweloin. Ésta, de nombre Akaíyak, era la esposa de Ekarok Faesthal. Ekarok, mucho antes de fundar la orden de caballería por la que más tarde sería conocido, era un dweloin de carácter noble, defensor del monarca de los dweloins del mármol que firmaría los Pactos y Alianzas Imperiales con el Emperador de los melions. Al llamar éste al rey dweloin a la Ciudad Imperial para la alianza que uniría melions, ywens y dweloins, Ekarok hubo de acompañar a su monarca en el largo viaje desde el Corazón de Ert. Como iba a estar ausente mucho tiempo y el viaje era largo y peligroso, su esposa forjó el martillo de cuarzo rojo para que protegiera a su amado. Cuentan las historias que este primer martillo fue llamado Akaíyak por el protector del rey, pues se decía que los hilos de color rojo que recorrían la cabeza de piedra era la sangre de los enemigos de Ekarok que su esposa había derramado sobre ella al forjarla. Al menos eso dice la historia popular. Este primer martillo se perdió muchos siglos después. No se ha encontrado todavía pero se dice que es un artefacto inigualable, ya que Akaíyak lo forjó realmente poderoso y le fue añadiendo gemas que lo convirtieron en un objeto de gran capacidad guerrera. Cuando a Ekarok le fue encomendada la fundación de la orden de la Lasca Ensangrentada decidió, en honor a Akaíyak, que todos los caballeros que tuviera la orden blandirían tradicionalmente martillos de cuarzo rojo.

LAS CRÓNICAS DE LA OSCURIDAD.

Colección en forma de pentalogÌa. Cinco libros que contienen la narración exhaustiva de la vida y muerte del Señor de la Oscuridad. Éste, poseedor del símbolo del aspecto de la oscuridad, era un Hetnon, un nuimbrano, de nombre Shaskarok que asoló el continente de Noorgaar. Entró por el sur, atravesó el Desierto de las Estrellas y se unió finalmente a las huestes de Hiritach en la batalla final contra la Princesa de la magia.

En la última página del último volumen, para quien sepa verlo, está la localización de la cripta donde fue enterrado el Señor de la Oscuridad. Los pocos estudiosos que lo han descubierto a lo largo de los siglos piensan que Shaskarok fue enterrado junto con el símbolo de su poder. Los símbolos de Caos son diferentes a los de Ley. Estos últimos viajan a través del espacio y el tiempo hasta que encuentran a su portador, el elegido. Por el contrario, los símbolos de los aspectos de Caos, prefieren que los Nacidos les encuentren y luchen por su posesión ya que esta filosofía concuerda con la que prodiga el propio Caos.

De unos 21 centímetros de ancho y unos 27 de alto cada uno de los libros, esta pentalogÌa se halla guardada en la Academia imperial de la magia situada en la isla de Vaen, más conocida como isla Negra. Perteneciente a los nuimbranos que en época de la emperatriz Kamerthan conquistaron y colonizaron territorios del Imperio melion, la isla Negra sirvió de base para que éstos construyeran una poderosa fortaleza nuimbrana. Ellos vinieron de más allá de las islas Serpiente, pero supieron dominar las montañas de la Dorsal del Mundo y aún hoy, tras la costosa reconquista de las tierras que ellos habían ocupado por el Imperio melion en tiempos pasados, sus huellas siguen estando presentes. La presencia de este tipo de fortalezas en Noorgaar es relativamente común, dado el tiempo que estos conquistadores pasaron en el continente antes de su expulsión. Los libros estuvieron perdidos más de trescientos años antes de ser llevados a la fortaleza nuimbrana de la isla Negra, por lo que los Hetnon se habían olvidado de ellos. En realidad, fue el cronista del Señor de la Oscuridad el que, tras su muerte, guardó celosamente los libros que había escrito. Cuando el cronista falleció, los libros fueron pasando de biblioteca en biblioteca nuimbrana sin que nadie se fijara realmente en ellos. Cuando los nuimbranos conquistaron parte de Noorgaar, un capitán de las legiones muy aficionado a temas relacionados con el aspecto de la oscuridad, los trajo consigo. Los había conseguido de una extraña mujer, anciana bastante decrépita que se los había vendido en un atestado mercado de Nuimbra. Este capitán, de nombre Lakatok, fue destinado a la isla Negra cuando el Imperio melion comenzaba su reconquista. Él, aún sabiendo que eran poderosos, no supo o no tuvo tiempo de descubrir su secreto, pero, intuyendo su poder los escondió en la biblioteca que los hechiceros nuimbranos tenían en la fortaleza.

Entre hileras e hileras de negros y oscuros volúmenes, las Crónicas de la Oscuridad permanecieron a salvo durante otros setecientos años. Se puede decir que los melions se los arrebataron a los nuimbranos, aún cuando los han encontrado hace muy poco en la biblioteca de la fortaleza convertida en academia.

Los libros, de tapas duras forradas de cuero endurecido negro labrado, poseen un cierre metálico en su parte derecha en forma de runa nuimbrana (dos aspas contrapuestas unidas por dos círculos concéntricos). El labrado de las tapas es una frase en idioma nuimbrano y reza: " Kaech ' tu eg Ñale". Significa: " Si tienes sombra, mi poder puede matarte " y era el grito de batalla del Señor de la Oscuridad. En realidad los cinco libros están escrito en este idioma, en una variante antigua del mismo.

"Allí donde el vacío impera, el portador de la oscuridad ha sido enterrado. Sigue el blanco sobre el púrpura y en la montaña de negras calaveras lo hallarás". - Es lo que reza la última página del quinto libro. El vacío son las Tierras vacías y el blanco sobre el púrpura son los Pilares blancos sobre la hierba de las llanuras Púrpuras. Para más información sobre estos lugares, ve al Escenario II, Nieves.

El maestro Dean pretende presentarlos a la comunidad mágica en las jornadas sobre magia del caos que se celebrarán dentro de la fiesta anual de la magia de Illvaesther. Muchos magos del Imperio han demostrado un gran interés por la pentalogìa, por lo que se prevé que la isla Vaen se llene como nunca de estudiosos de los aspectos durante los días de fiesta.

BESTIARIO:

Daertack de la Tierra.			
Fuerza	Destreza	Agilidad	Vigor
8	3	3	8

Instintos

2

Ley:	1	Magia:	3	Caos:	1
PV:	120	Puntos Poder:	3		

Estos daertacks son acumulaciones de tierra, rocas y mantillo con forma vagamente humanoide. Son lentos y decididamente torpes, aunque inmensamente fuertes y resistentes. Recuerda que cada vez que se invoca un daertack se le puede dar una forma diferentes, a criterio e imaginación del que la invoca.

Los daertacks de la tierra tienen un blindaje natural de 38 y pueden realizar ataques con una habilidad de 3D+15, para un daño de 6D+30 si impactan y 4D+10 de penetración. Todos los ataques de estos daertacks se consideran contundentes y lentos por lo que atacan con iniciativa 2D+4.

A la hora de la magia debes tener en cuenta que no tienen espíritu, solo ley y caos, y que por lo tanto solamente son afectados por los conjuros que afectan a forma o a materia. Para resistir conjuros tienen una habilidad de usar dones de 3D+8 y para esquivarlos de 1D+6.

Sombras.			
Fuerza	Destreza	Agilidad	Vigor
-	-	-	-

Instintos

6

Ley:	1	Magia:	3	Caos:	1
PV:	45	Puntos Poder:	80		

Las sombras son daertacks invocados directamente desde el plano de sombras, son seres fríos y silenciosos, cuyo cuerpo es pura sombra, sin volumen ni espacio.

Las sombras son increíblemente rápidas y silenciosas, siendo imposibles de detectar mediante el oído y teniendo una habilidad de sigilo de 5D+30 en las sombras de la noche. Si es por el día la habilidad de sigilo desciende hasta 3D+4. Así mismo se le puede detectar con cualquiera de las magias menos con el espíritu, pues no tienen espíritu (para detectarla de esta manera la dificultad es de 22).

Las sombras no tienen cuerpo, por lo que no pueden atacar ni ser atacados cuerpo a cuerpo, sin embargo un vez por turno pueden "disparar" una serie de pequeños dardos (3 en total a un objetivo o a varios) de oscuridad con una habilidad de 2D+18, que ignoran armaduras naturales y normales y que al golpear causan 2D+8 cada uno de ellos. Estos dardos dejan pequeños verdugones en la carne y hacen que el objetivo sienta mucho frío y una gran debilidad. Cada uno de estos dardos le cuestan 4 puntos de poder.

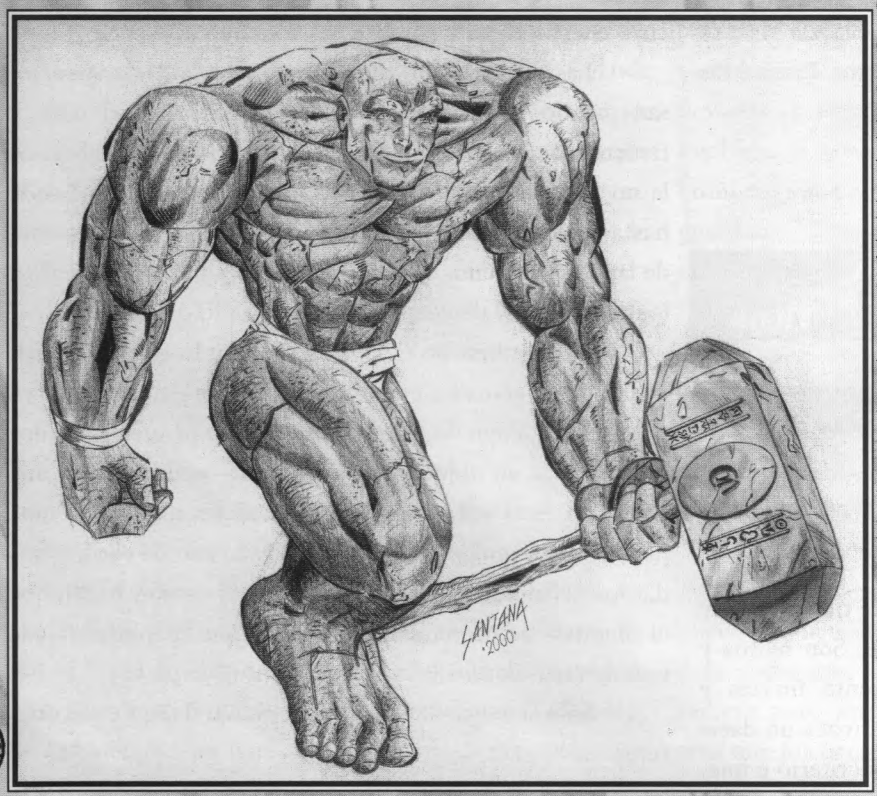
Sólo la magia de la luz puede causar daño a estas criaturas.

NUEVOS KIT:

CLÉRIGO DE LA ROSA BLANCA.

En realidad hay poco que decir de este kit. Trátalo como un mago muy especializado en el aspecto de la vida. El culto a la Rosa blanca está realmente extendido a lo largo del Imperio melion y sobre todo, por el Reino kenion. Se dice que fue Reenan, la Segunda Princesa de la magia, la que involuntariamente creo devoción por la vida. Como ya se ha explicado antes, entre batalla y batalla, la Ciudad Imperial era asediada por los ejércitos de los Señores de poderes de Caos y en cada nuevo asalto eran cientos los que fallecían defendiendo las murallas, los heridos llenaban las calles de la ciudad y fue Reenan la que, apiadándose de ellos, comenzó a utilizar su poder mágico para curar a todo aquel que podía salvarse de la muerte. También se sabe que ciudadanos que la observaban se unieron a ella pidiéndole que les enseñara a curar. Tras la batalla, tras la guerra, estos mismos melions solicitaron de Reenan que fuese su maestra. Ella así lo hizo y sus pupilos, en honor a ella y al aspecto de la vida, crearon el culto a Heenan. Heenan es la representación melion del Khel de la Vida. La veneran aprendiendo la magia del aspecto al que ella representa. Una vez que un clérigo de Heenan llega a dominar a la perfección la vida, ésta le concede poderes innatos. En términos de reglas, cuando esto ocurre, el personaje obtendrá usar poderes como habilidad entrenada (3D). Uno de los poderes concedidos, el más popular al menos, es el llamado "dar vida". Se utiliza para curar (la tirada será usar dones más la experiencia acumulada a una dificultad que vendrá dada según la gravedad de la herida a curar. Si se saca dicha dificultad, se curarán tantos puntos de vida en dados de diez. Se tirará uno si la dificultad ha sido superada por poco, dos si ha sido superada ampliamente y tres si ha sido superada exitosamente). El clérigo al que se le haya concedido cualquier poder de Heenan, no necesitará hacer uso de sus puntos de poder; accederá a la habilidad sólo con su fe y la realizará innatamente (siempre y cuando haya superado la dificultad). El único requisito es que pueda tocar con sus manos al herido objeto de su curación.

Las razas más dadas a escoger esta profesión son las que componen el Imperio melion, aunque se conocen unos pocos dweloins, ywens e incluso un par de nethans adscritos al culto. Todos ellos residentes en



CLÉRIGO DE LA ROSA BLANCA
HABILIDADES EXPERTAS(3D)

Usar dones, curación, herbalismo*.

HABILIDADES ENTRENADAS (2D)

Astrología; con. en religión; con. en venenos; esquivar; historia; oratoria; usar objetos mágicos.

HABILIDADES NO ENTRENADAS (2D)

Artesanía; armas cuerpo a cuerpo; armas a distancia; alerta; atletismo; bestiario; comercio; etiqueta; forja; forrajeo; habilidades artísticas; iniciativa; investigar; lenguas; malabares; montar; nadar; observar; oratoria; pelea; política; rastrear; regateo; robar; sigilo; trampas; usar poderes

EQUILIBRIO DEL SER		
LEY	MAGIA	CAOS
+0	+3	+0

ASPECTOS	VIDA
Vida.	+3D

* (ver definición de esta habilidad en el kit de explorador. Pantalla del director de juego).

el Imperio y más concretamente en el Reino kenion. La edad de acceso a este clero tampoco es controlada rígidamente. Habitualmente se comienza el aprendizaje cuando el pupilo llega a la adolescencia, con trece o catorce años. En realidad tampoco hay una edad concreta en la cual se acabe el aprendizaje, sino que cuando el pupilo conoce lo necesario, su maestro lo envía a los caminos para que recoja experiencia de sus viajes y aprenda practicando. Tampoco hay academia o escuela propiamente dicha, sino que todo aquel interesado en aprender de un clérigo de Heenan, se presentará en cualquier lugar donde haya uno o varios de éstos. Si el futuro aprendiz es capaz de trasplantar una Rosa blanca y hacer que ésta se mantenga lozana, será aceptado y comenzará de inmediato sus clases con el maestro asignado. Las clases son individuales, es decir, no hay aulas; solo un maestro y un aprendiz. A estos maestros se les denomina "aureolas". Tampoco hay discriminación en cuanto a sexo. Tanto hombres como mujeres son bienvenidos a la iglesia de Heenan.

El símbolo de esta fe es, evidentemente, una Rosa blanca. Ésta está presente en todos los aspectos de la vida de los clérigos del culto: en sus ropas, casas, jardines, etc... Su filosofía es sencilla: "La vida es el don más preciado de los Nacidos, preservémosla aún a costa de nuestra propia muerte".

Los clérigos de la Rosa blanca no hacen votos sagrados como tales; únicamente se comprometen únicamente a preservar la vida y a ayudar a todo aquel que esté herido o enfermo sin importar su condición o raza. No juran obediencia, castidad ni cualquier otro voto de este estilo. Son estudiosos y muy voluntariosos. Obtienen un +1 al atributo de voluntad y +1 al atributo de fe

Como ya se comentó antes, visten estilo kenion sin que exista una ropa específica para los adscritos al culto. La única concesión a Heenan es el símbolo de la rosa blanca ya sea bordado, en una joya, o una flor en el ojal que todo aquel que se considere de este clero lleva siempre. Todos los clérigos de la Rosa blanca se tiñen mágicamente el pelo de color plateado, en honor a la segunda Princesa de la magia, Reenan, que lo tenía así de manera natural.

No tienen objetos mágicos especiales, aunque evidentemente prefieren los relacionados con el aspecto al que sirven, la vida. Conocen conjuros especiales de vida, pues los más estudiosos de todos los que forman la Iglesia buscan continuamente nuevas utilidades para conjuros del aspecto ya existentes o crean otros nuevos pensando que serán más útiles que los ya conocidos. Estos nuevos conjuros se consagran a la propia Heenan que da su aprobación haciendo florecer un capullo de rosa colocado cerca cuando se utiliza el conjuro por primera vez.

Utilizan una habilidad especial, herbalismo. Es básicamente el conocimiento en plantas y hierbas, sus propiedades y sus diferentes usos y maneras de preparación. En el caso del clero de Heenan, también significará el conocimiento en jardinería y climatología. Ésta última cuando se relaciona con los ciclos de siembra, etc.

CABALLERO DE LA LASCA ENSANGRENTADA.

El caballero se incluirá dentro de la Muy Pétrea Orden de la Lasca Ensangrentada. Es ésta una de las pocas caballerías imperiales, junto con las Ywen, que menos Melion tiene entre sus filas. Se concedió a los dweloin esta distinción mediante los Pactos y Alianzas Imperiales a los que fueron añadidos dweloin e ywens en los primeros años de reinado de Thanbraen Dheltún, actual emperador Melion. Su fundador, Ekarok Faesthal, era un dweloin del mármol protector del monarca de los dweloins de su raza. Éste, desde su fortaleza real del macizo montañoso al norte del continente conocido como el Corazón de Ert, tenía en muy alta estima al joven defensor. Un día, el monarca fue

CABALLERO DE LA LASCA ENSANGRENTADA	
HABILIDADES EXPERTAS(3D)	
Armas cuerpo a cuerpo, atletismo, forja.	
HABILIDADES ENTRENADAS (2D)	
Alerta; armas a distancia; bestiario; esquivar; etiqueta; iniciativa; montar; pelea; observar; usar objetos mágicos.	
HABILIDADES NO ENTRENADAS (2D)	
Artesanía; astrología; comercio; con. en religión; con. en veneno; curación; forrajeo; habilidades artísticas; historia; investigar; lenguas; malabares; nadar; oratoria, política; regateo; robar; sigilo; trampas; usar dones; usar poderes.	
EQUILIBRIO DEL SER	
LEY	**MAGIA**
+0	+2
ASPECTOS	**VIDA**
Tierra y Fuego.	+6D

invitado por el emperador Melion a su corte en Ciudad Imperial para que participara, junto a otros reyes dweloin, melions e ywens en una importante alianza que más tarde, en su firma, fue denominada como los Pactos y Alianzas Imperiales. Se dispusieron a viajar y, como no, Ekarok debía acompañar a su rey.

La caballería tiene como principal Orgullo la batalla (la primera de las juras) y como estandarte un martillo de guerra de piedra facetada carmesí sobre fondo azul. Cada una de las logias añade a esta simbología general del martillo sus propias enseñas, con lo que la marcha a la batalla de éstas juntas da una gran variedad estética a cualquier ejército.

Este kit admite personajes dweloin de cualquiera de sus razas: pearoin de la piedra, de mármol, de sal... adscritos al Imperio. Tanto hombres como mujeres. Esto no quiere decir que personajes pertenecientes al Imperio Melion (los propios Melion, Ywens, etc...) no puedan entrar, pero es una caballería que resulta mucho menos atractiva para cualquiera que no sea dweloin.

El dweloin entrará desde su primera adolescencia (entre doce y catorce años kenion) a la caballería. Será entrenado en cualquiera de los baluartes de la Orden por un Kaiat o maestro de caballeros durante ocho largos años en los que el escudero se convertirá en Iniciado durante un año más. Al final de este último año y si el Iniciado está preparado, tendrá que enfrentarse a la prueba que le convertirá en caballero. Antes de ésta, el joven dweloin habrá aprendido todos los conceptos físicos, espirituales y mágicos que dan forma a la caballería. Luchará, sabrá pensar por sí mismo y conocerá principios fundamentales de estrategia, táctica, forja e historia de los Hetnon; conocerá los rituales propios de la Lasca Ensangrentada: mmm y hhh; y conjuros de los aspectos de la Tierra y el Fuego. El Kaiat que enseña magia a los escuderos es un personaje especial. En terminología de las "ordenes melion, es conocido o conocida como Shinalan. Por supuesto, una vez finalizado el entrenamiento, el Iniciado ha de someterse a una ceremonia que le transformará por completo.

Esta ceremonia se realiza en la Sala de la Guerra que todo alcázar de la Orden tiene. Sólo se utiliza para que los aspirantes puedan pasar la prueba. Está vacía de contenido excepto por los enormes tapices que cubren absolutamente las paredes mostrando en hilos de oro y plata las grandes batallas libradas a lo largo de la historia. El aspirante siempre se colocará en el centro de la habitación, rodeado por sus doce padrinos más el caballero o Kaiat que le ha entrenado. Este Kaiat preguntará al aspirante, una por una, todas las juras que el candidato ha de confirmar arrodillado ante sus padrinos. Todos los padrinos han de ser Kaiat de la orden, ningún caballero menor de ese rango puede participar como tal en la ceremonia. Cuando el aspirante ha contestado correctamente a todas sus juras, los Kaiat pronuncian unas palabras, como cánticos y la estancia se difumina a los ojos del futuro caballero. En ese instante, él ya no se hallará en la Sala de la Guerra sino que los tapices habrán cobrado vida y cada una de las batallas representadas envolverá al aspirante que tendrá que luchar por su vida. Todas las pruebas que los aspirantes han de pasar, sea la orden de caballería que sea, son mortales. El no pasarla significa directamente la muerte para el aspirante. Éstos lo saben, y aún así desean con toda su alma presentarse a ellas cuando piensan que están preparados e imbuidos del espíritu de la orden a la que aspiran pertenecer. La duración de la prueba para los candidatos a la Lasca Ensangrentada varía según el aspirante. Algunas únicamente duran unos minutos, otras horas. Si alguno de los que luchan contra él en la prueba le hiere de muerte, el aspirante ha de morir. En realidad, la prueba termina en el momento en el que el futuro caballero comprende qué es y qué significa la batalla en sí. Ocurrido esto, los tapices vuelven a su estado natural, la batalla acaba y el aspirante es vitoreado por sus padrinos y compañeros.

Desde ese momento, el Iniciado pasa a ser Caballero y repetirá en voz alta y ante todos los caballeros del alcázar en el que se encuentre sus juras. Los caballeros de la Lasca Ensangrentada tienen como jura principal la Batalla. Juran por que nunca rehuirán de ella, obedecerán las órdenes de sus superiores en el campo de batalla y lucharán hasta el final, aunque eso signifique morir.

Cada caballero de la Lasca Ensangrentada comienza el juego con una armadura completa de batalla dweloin realizada en sármika grabada con los símbolos de la caballería y de rango. Ésta es igual que la Armadura Metálica Completa Imperial descrita en la Pantalla del director de juego a tamaño dweloin y con un blindaje al que se suma el natural por raza de los dweloin (28). Un enemigo habrá de traspasar primero el blindaje de la armadura del caballero y después el natural antes de herir al dweloin. La armadura se completa con la túnica imperial que muestra el símbolo del

martillo de piedra. La capa, guantes, etcétera son también complemento imprescindible.

En cuanto a armas, el caballero de la Lasca Ensangrentada empieza con su martillo de cuarzo rojo dweloin (ver características en los Apéndices), una ballesta de acero pesado con un estuche de veinticinco dardos y una espada dweloin.

Por supuesto, comenzarán también con ropa y equipo básico gratuitamente y dinero (3D en dragones).

Los caballeros de la Lasca Ensangrentada aprenderán los dones de los aspectos del fuego y la tierra. No pueden aprender ningún otro aspecto. Todos los caballeros conocerán también los rituales de su Orden : Ritual de Llamada a la Tierra, Ritual del Dominio del Fuego y Ritual de Poder Fuego/Tierra.

Rituales:

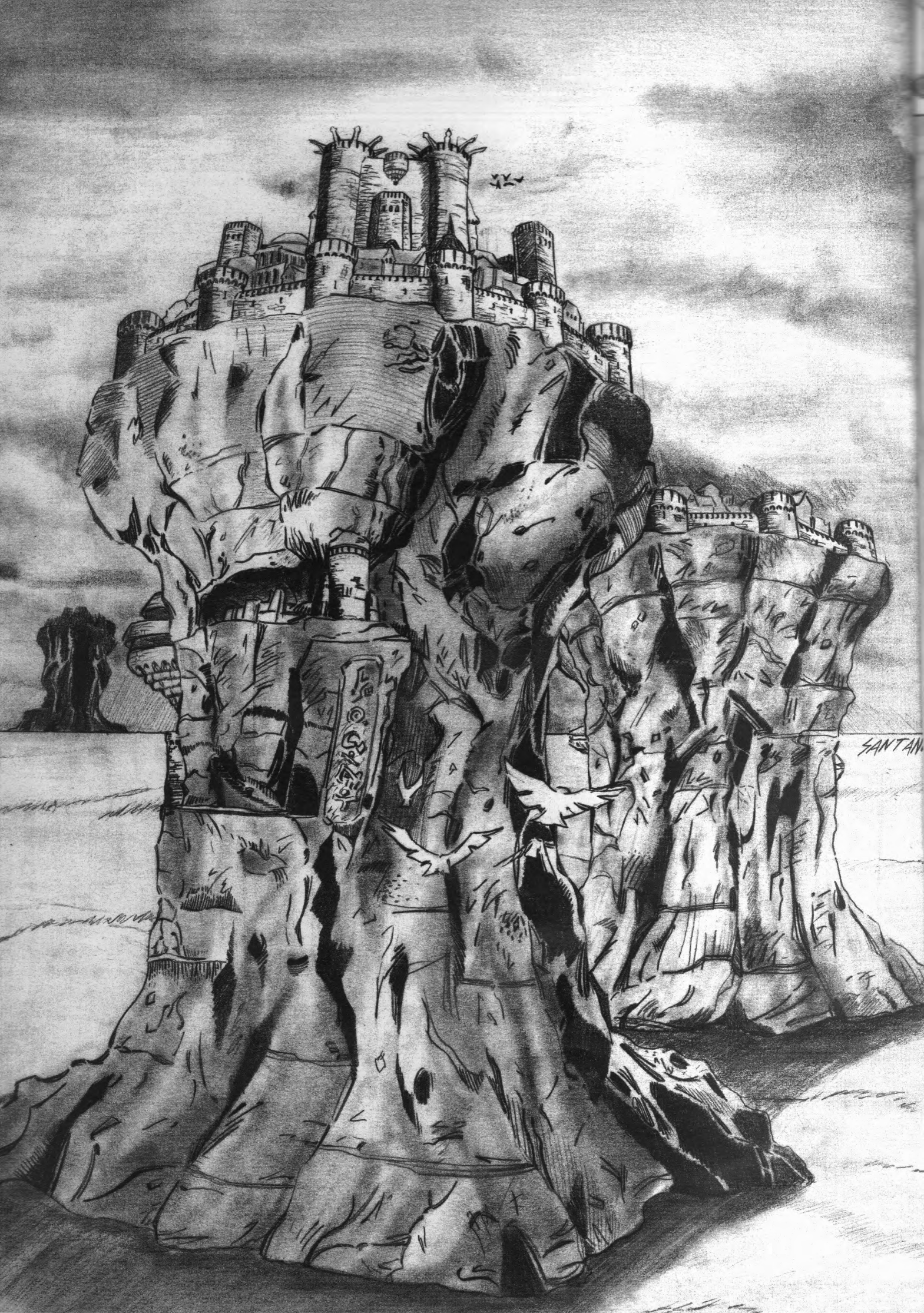
Los rituales tienen características propias. No son, en ningún caso, individuales. Se necesitan varios caballeros de la misma orden para que pueda realizarse. Ya sea antes de la batalla o durante ésta, los caballeros habrán de seguir los pasos para cada ritual específico al mismo tiempo. La estética de cada ritual varía dependiendo sobre todo, del aspecto y del espíritu de la caballería. No es lo mismo un ritual de la caballería de la Cruz Alada que uno de la caballería de la Llama Eterna. La Cruz Alada será con el aire, de estética grácil como este aspecto. La Llama Eterna será furioso y brutal como el fuego. Necesitan, además, de gasto de puntos de poder por cada uno de los participantes.

La Orden de la Lasca Ensangrentada tiene una estética peculiar. Quizás es porque sus caballeros son mayoritariamente de raza dweloin. Lo bien cierto es que sus rituales son total y absolutamente de estética contundente. Invocación inmediata de Daertacks de la piedra, volver el fuego contra el enemigo o el ritual de ayuda mágica para poder aprovechar mejor sus puntos de poder en conjuros para la batalla. El ritual en sí, son cánticos de guerra de tono monocorde que acaban con un grito unánime. Se podría decir, para entenderlo mejor, que los rituales son conjuros de gran poder lanzados por varios magos. Son característicos únicamente de las caballerías.

El primero, Llamada a la Tierra, permite invocar a un daertack de la tierra por caballero participante en el ritual para que le ayude en la batalla. Este ritual sólo funciona si hubiera desventaja numérica o de poderes enfrentados a favor de un enemigo. El daertack ataca con sus garras cuerpo a cuerpo (2D+8) con una penetración de 3D+8 y un daño de 4D+8. El único requisito es que haya tierra o rocas alrededor. Tiene una duración de tantos turnos como número de caballeros participen. Se necesita un mínimo de cinco caballeros. En total, setenta y cinco puntos de poder por turno en el cual los daertacks permanezcan junto a los caballeros han de ser gastados para la consecución del ritual.

El segundo, Dominio del Fuego, permite controlar llamas. Es muy útil por ejemplo si el enemigo te lanza una cortina de flechas en llamas. Los caballeros, en un mínimo de cinco, pueden hacer que el fuego de las flechas salga disparado en dirección contraria con ánimo de impactar en los arqueros oponentes. Igualmente si se trata de un muro de fuego, los caballeros podrán abrir un pasillo apartando las llamas a los lados con su poder, etc. Su duración es de un turno. El único requisito es que haya llamas y que se realice un gasto de puntos de poder en un total de cincuenta entre todos los participantes.

El Tercero, Poder Fuego/ Tierra, permite utilizar conjuros de ambos aspectos a la mitad de sus puntos de poder habituales. El único requisito es que los caballeros conozcan dones de estos aspectos. La duración es hasta que los caballeros agoten sus puntos de poder individualmente. Se necesita un mínimo de diez caballeros, que habrán de gastar hasta cincuenta puntos de poder entre todos.


SANTAN

NIEVES

Este segundo escenario, Nieves, describe una de las zonas más interesantes de todo el espectro de posibilidades del reino Kenion. Te describimos en este la región conocida como las Llanuras Púrpuras, un lugar lleno de posibilidades para poder arbitrar interesantes partidas basadas en las más temibles intrigas entre nobles y caballeros, así como una particularmente interesante participación de los mercaderes.

Como complemento el escenario puede arbitrárse conjuntamente con el anterior, Sombras, para poder crear una pequeña saga que tendrá continuación en posteriores libros de escenarios.

GEOGRAFÍA.

Las Llanuras Púrpura se localizan en el centro y este del reino kenion, ocupando uno de los territorios más amplios de los condados orientales. Se extienden seiscientos kilómetros de norte a sur y mil de este a oeste y son completamente llanas a excepción de unas formaciones rocosas de gran diámetro y parecidas a altas columnas.

Las llanuras siempre han estado plagadas de peligros, así que la única manera de sobrevivir en ellas son las columnas de piedra, llamadas por los lugareños "pilares blancos" en cuyas alturas han crecido poblaciones y ciudades enteras, protegidas de los depredadores que asolan los pastos. Unas pocas carreteras y una única vía imperial se mantienen abiertas para comunicar la región con el resto del reino ya que en los Pilares existen yacimientos de gemas y materiales que no se pueden encontrar en ningún otro lugar.

A continuación se hace una descripción genérica de las llanuras, para que puedas tener una idea de las tierras que vas a visitar.

Los Pilares Blancos.

Los llamados Pilares Blancos son unas estructuras rocosas de color blanco lechoso que sobresalen de las llanuras hasta una altura que puede llegar a rozar los quinientos metros. No se sabe a ciencia cierta cómo surgieron de la tierra estas estructuras, pero muchos magos teorizan sobre la posibilidad de que surgiesen de los movimientos tectónicos que formaron la Dorsal del Mundo. Tienen forma cilíndrica, de paredes rectas y casi lisas, con plataformas o terrazas tapizadas de hierba desperdigadas por toda la superficie. La parte superior siempre es lisa y recta. Existen algunos de estos pilares que tienen formas raras, como el Pilar de la Sylaen Blanca, que es muy estrecho en la base e inmensamente amplio en la parte alta, o el Pilar de los Mil Escalones, con una estructura más parecida a una pirámide.

A excepción de los anteriores, todos los pilares tienen una estructura parecida y, así, el más pequeño de ellos cuenta con un diámetro de treinta metros y una altura de diez metros y el más alto, lugar donde se encuentra la capital del Marquesado de Malasaña, alcanza los quinientos metros y un diámetro de setecientos metros, teniendo más de treinta terrazas a lo largo de sus paredes.

El material con el que están formados los pilares es una piedra blanca y dura, resistente a la erosión y muy difícil de trabajar llamado mármol yeso debido a su color. Este material no es muy utilizado para trabajos de cantería, por lo que los edificios de los pilares están construidos con granito de las cercanas montañas de la Dorsal del Mundo.

En su interior existen multitud de cavernas, pasadizos y pozos que son utilizados por los melion para abastecerse de agua y plantar en las cavernas todo tipo de alimentos que pueden crecer sin luz, como hongos y champiñones.

En muchos de los pilares existen yacimientos de minerales y gemas, todos ellos extraídos por los gremios y la nobleza de la zona gracias a la ayuda de los dweloin. Así mismo, uno de los peligros de los pilares es que de vez en cuando se pueden encontrar bolsas de gas y de aceite blanco, que se hallan tanto en la superficie como en los pilares.

En los pilares se pueden encontrar diversos minerales como el hierro, el carbón y la sármika y la mayoría de las gemas que se describen en la lista dictada en el libro básico (ERT: La Era de los Poderes. Pág. 182-186). Así mismo, se pueden encontrar dos materiales únicos de esta región: el aceite blanco y la amatista estrella.

Aceite blanco (26, 6 Dragones por litro): este tipo de aceite es de color lechoso, con pequeñas impurezas verdes. Se encuentra en bolsas a presión junto a un peligroso gas llamado perec. En las ocasiones en que los mineros

encuentran este aceite, altamente inflamable, tratan rápidamente de compensar la presión conduciendo el fluido por grandes tubos de cobre hasta grandes contenedores de acero remachado que, normalmente, cuelgan de las paredes de los pilares. Al lado de estos depósitos se encuentran las refinerías que refinan el aceite para conseguir productos de calidad destinados a diversos usos.

El aceite blanco en bruto se utiliza como combustible para lámparas y como engrasador para poleas. A su vez, en estado refinado se emplea para limpiar metales y pulir armaduras, como explosivo para proyectiles de catapulta y balista, como curtidor de cuero y como parte de una mezcla para conseguir resistentes encofrados y cementos.

Amatista estrella (40, 250 Dragones por quilate): esta rara amatista de color gris, cuya forma cristalizada recuerda a una estrella de ocho puntas, sólo se puede encontrar en la base de los pilares. Desde su descubrimiento se le han intentado conseguir multitud de habilidades y propiedades, pero todos estos esfuerzos han sido siempre en vano, salvo el descubrimiento de su capacidad como endurecedor de cuero.

Estas amatistas suelen ser engarzadas en cueros de ghaliruf endurecidos con aceite blanco. Tras su engarzamiento, los maestros aruj de las ciudades de los pilares realizan conjuros de la tierra (Resistencia de la montaña) y la naturaleza (Fuerza del león); ambos conjuros deben ser realizados al mismo tiempo y si son lanzados con éxito (dificultad 26, puntos de poder 6 cada uno de ellos) proporcionan al cuero 4 puntos de blindaje adicionales por cada quilate que posea la gema.

El Mar Púrpura.

Se llama así a las llanuras, pues la única planta que crece en estas tierras es una gramínea de tallo púrpura y espigas rojo oscuro. El tallo tiene una altura media de metro y medio y las espigas suelen ser de tres a cinco. Las semillas tienen hasta el invierno un color púrpura intenso y es en esta estación cuando maduran y se colorean de rojo oscuro. Esta planta no es comestible para los melion o dweloin, aunque del tallo se saca una fibra que se utiliza para telas, cordelaje en general y objetos de artesanía. Pasados varios días tras ser cortados los tallos pierden su color púrpura para pasar al violeta oscuro, casi negro.

En las llanuras existen manadas de diversos animales, entre ellos sacran y ghaliruf, mientras que en las alturas anidan raptors y los grandes kujos, de los cuales se conocen varios nidos. Pero uno de los seres más temidos y más perseguidos de esta zona son los leibros, grandes reptiles depredadores de mandíbulas poderosas y hambre excesiva.

El Mar Púrpura no tiene ningún tipo de signo distintivo, salvo las tierras vacías (descritas más abajo), por lo que las únicas formas de orientarse en él son las estrellas o los hitos del camino; es decir, los Pilares Blancos. Así mismo, no existen carreteras, pues, si las hubiese, las plantas que tapizan toda la tierra rápidamente la engullirían.

Se puede decir que la región está dividida en tres grandes zonas, cada una de las cuales convenientemente explorada; por lo tanto, son consideradas por las caballerías como territorios civilizados, que no exentos de peligros.

Las llanuras están completamente cubiertas por la hierba color púrpura exceptuando unas pocas peñas y los Pilares Blancos que sobresalen siendo, así, los únicos hitos de la región.

Al este de las llanuras comienzan las estribaciones de las montañas de la Dorsal del Mundo, frontera entre el Imperio y las Naciones Ribereñas y hogar de los dweloin de Trasqwel. Un único río atraviesa la fértil zona, el llamado río Verde, que surge de unas fuentes en la montaña hogar de los dweloin.

La Rueda de Espinas.-

Los viajes por las llanuras son peligrosos e imprevisibles. Por tierra la amenaza de los ghaliruf y los salvajes sacran hace que los viajeros solitarios encuentren la muerte a cualquier hora del día o de la noche al ser cazados por las depredadoras criaturas que anidan en la base de los pilares. Por ello los alsanos, siempre emprendedores, diseñaron las cazñestas blindadas; impresionantes baluartes rodantes blindados y con una docena de torretas repletas de ballesteros que cruzan lentamente las llanuras cada pocos días, comunicando los pilares de forma regular. La compañía alsana llamada La Rueda de Espinas (de bandera púrpura y cuyo símbolo es una rueda con radios de espinas) es la más importante de todas las compañías de transporte terrestre, teniendo más de cincuenta cazñestas (diez de pasajeros, veinte de pasajeros y carga y las restantes sólo de carga) para comunicar los diferentes pilares entre sí y con el exterior.

Cada una de estas cazñestas tiene una dotación de sesenta personas, entre conductores, soldados y magos, que procuran que cada viaje sea cómodo y seguro y cuando llegan a las ciudades se protegen en grandes cavernas excavadas en la base que se sellan con grandes portones de acero reforzados con sármika. Una vez dentro de los almacenes las personas y mercancías suben a la ciudad gracias a ingeniosos ascensores de agua diseñados por los ywen e instalados por la propia empresa.

El actual líder de esta compañía se llama Pacead y es un alsano de endurecidos rasgos, cuerpo fibroso y hábil mente, que ha conseguido disparar los beneficios gracias a una actitud serena y a un ambicioso plan de reestructuración de la empresa.

Alas de plata.-

Este poco original nombre es el de una de las empresas más prósperas de transporte aéreo de mercancías y personas cuya base se encuentra en Villacedro.

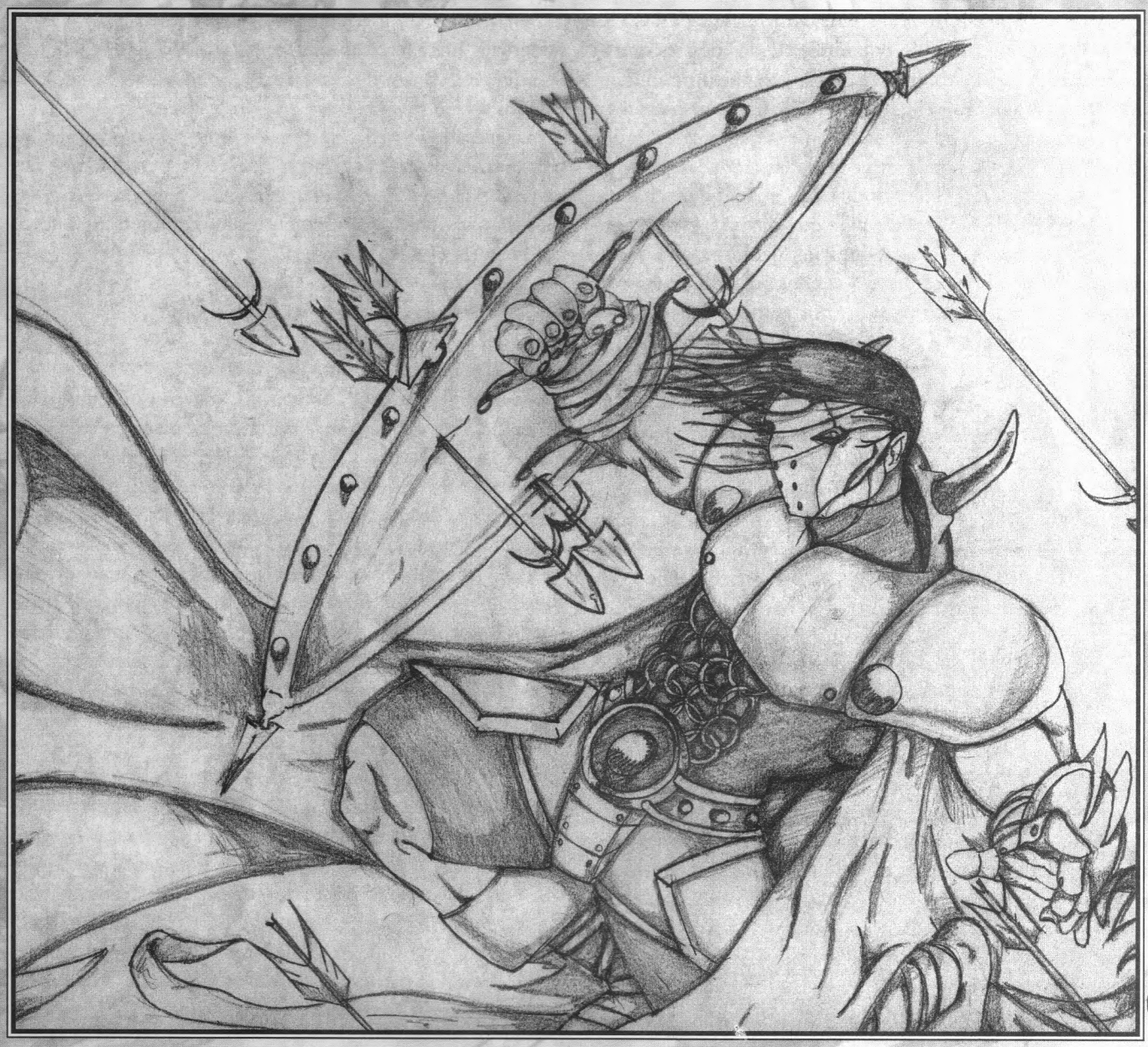
Alas de plata tiene más de setecientas bestias aladas de tres tipos diferentes distribuidas por las llanuras en veinte puestos. Además poseen un grupo mercenario de guerreros alados que montan gatos llamados los Flechas aladas.

En Alas de plata se enorgullecen de ser la empresa de transporte más avanzada de todo el continente de Noorgaar, pudiendo transportar cualquier cosa y a cualquier persona a cualquier parte de las llanuras. Sus precios no son demasiado caros y el transporte es medianamente seguro.

Shalliam.-

Hace unos trescientos años una pequeña comunidad de emprendedores ywens se acercó a las Llanuras Púrpuras para fundar una compañía comercial que pudiese negociar con todos los productos que trabajaban los kenion. Esta compañía, llamada Shalliam, estableció sus cuarteles generales en uno de los pilares blancos vacíos hasta el momento situado en el centro del triángulo formado por Villacedro, Illriug y ValleTrasg. En este pilar los ywens excavaron grandes almacenes y construyeron altas torres para sus bestias aladas, contrataron a muchos dweloin y kenion y se enfrascaron en el mayor programa de entrenamiento de gators de toda la historia de la zona.

Al finalizar las obras más de setecientos gators y medio centenar de kujos anidaban en las dieciséis altas espi-



ras que servían como estables y plataformas de aterrizaje. En ese momento, los ywens decidieron realizar su conjuro más poderoso, haciendo volar en mil pedazos la base del pilar y consiguiendo, mediante bolsas de gases interiores y un conjunto de armazones de madera dispuestos en la base y laterales del pilar, hacer que éste pudiese flotar.

Desde entonces este pilar navega por entre las llanuras, como centro comercial y puesto avanzado de combate. Dentro de sus murallas viven más de mil personas, constantemente vinculadas a los negocios, y en su interior se pueden encontrar las mejores telas, armas y comercios de toda la zona, incluyendo posadas y restaurantes.

Los túneles del sol.

Cuando los primeros colonos llegaron a las llanuras se encontraron con que, pese a que el territorio era propicio para la minería y en él se hallaban muchos de los elementos más raros de todo el continente, las bestias que lo habitaban eran terriblemente voraces e insufriblemente molestas. Una de las primeras soluciones que surgieron en aquella época fue la de construir túneles que uniesen todos los pilares para, así poder viajar entre las ciudades.

Estos túneles, construidos con sólidas planchas de piedra y con poderosa magia para que durasen eternamente, terminaron siendo abandonados debido al amaestramiento de las bestias aladas y a la construcción de las cazñestas blindadas de los alsanos. Sin embargo, los túneles siguen bajo tierra, olvidados por la mayoría, pero recordados por unos pocos.

El marquesado de Malasaña.

El marquesado es una de las subdivisiones políticas del ducado de Ñuerto que se halla en manos de la familia Hurlass desde hace más de setecientos años de gobierno y es famoso en todo el imperio por sus pilares blancos y por las feroces criaturas que cazan en las herbosas llanuras que lo cubren todo. Cuenta con un total de doce millones de personas censadas, en poco más de seis ciudades y una veintena de pueblos, así como con una floreciente minería, unas buenas forjas y unos de los mejores artesanos de pieles de todo el continente.

Respecto a la política, el marquesado tiene importancia como territorio fronterizo del imperio, sobre todo por su valor estratégico respecto a las tierras de los ribereños y por encontrase en el camino natural que recorren los syalen de Hacha Ensangrentada hacia el corazón del reino kenion. A parte de estas particularidades, el marquesado no tiene mayor influencia en la corte y, por ello, no suele estar representado por ningún miembro de la familia. Por decirlo de alguna manera, los habitantes de Malasaña tiene suficiente con lo que deben afrontar cada día de su existencia, como para preocuparse de otros problemas.

La economía del marquesado está fundamentada en la minería y en el trabajo del cuero. Los principales productores de mineral son los dweloin de Trasqwel y las minas kenion de Thassel. Entre ambas producen las tres cuartas partes de todo el mineral en bruto, del cual exportan su mayoría. El cuero se consigue de diferentes criaturas, principalmente del lagarto conocido como ghaliruf y de los gators salvajes que se cazan en los pilares no habitados. Este cuero se trabaja con aceites minerales sacados de bolsas de la base de los pilares y, tras ello, se consigue darle una dureza y durabilidad encomiosas y muy superiores a otros cueros. Otro de los grandes negocios de las Llanuras Púrpuras son los transportes aéreos, ya que, debido a la especial orografía, en muchas ocasiones es preferible el traslado de las mercancías y las personas mediante vía aérea.

Militarmente, el marquesado no es excesivamente poderoso. Los ejércitos suelen durar poco en las llanuras debido a los constantes ataques de las manadas de ghaliruf y de los sylaen y ribereños, pero, por estas mismas razones, el marquesado se halla fuertemente defendido por caballerías que, al estar financiadas por el emperador, pueden tener el equipo y habilidades necesarias para conseguir, no sólo sobrevivir al hostil ambiente, sino también imponerse a la mayoría de sus rivales.

VILLACEDRO.

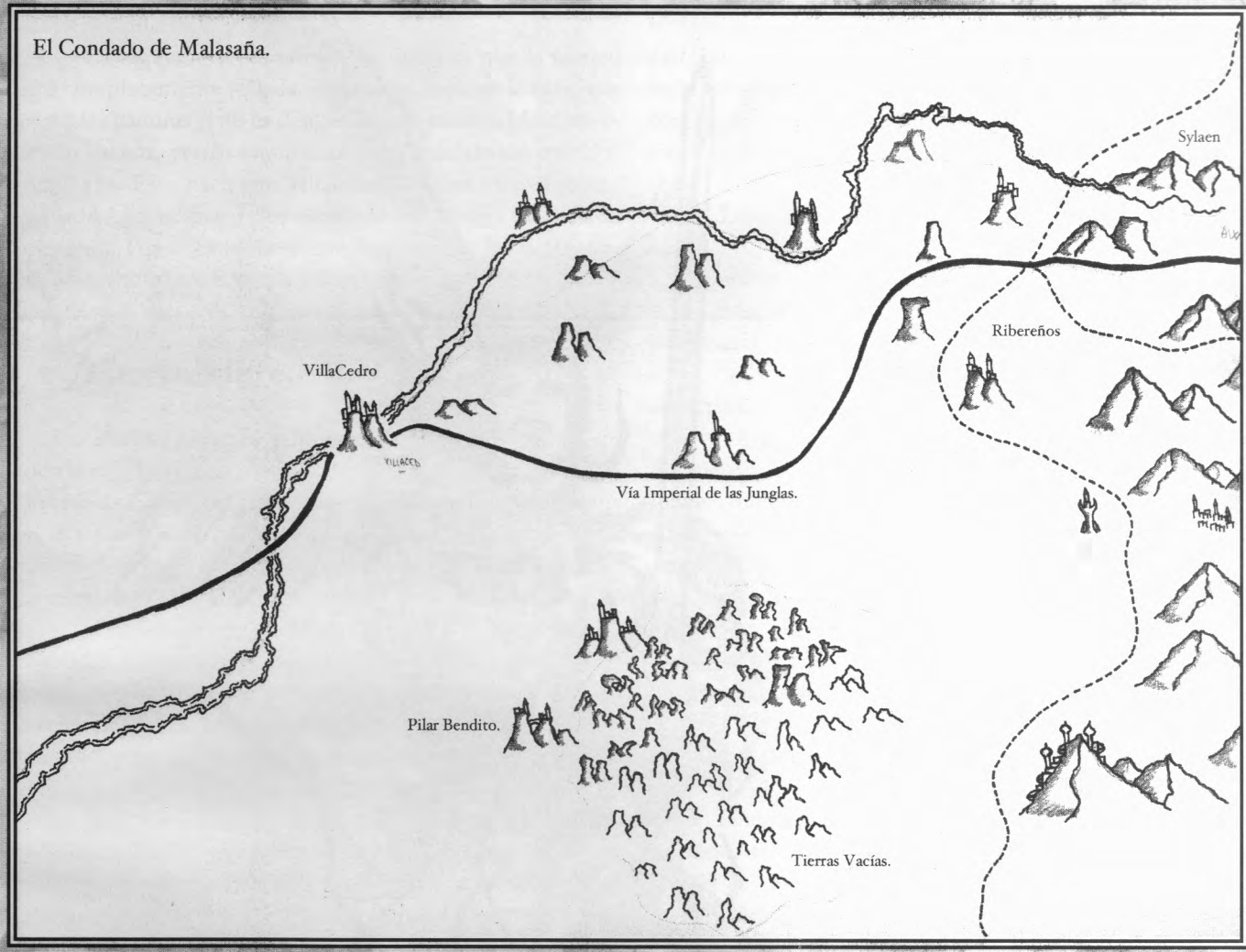
La capital del marquesado es una ciudad amurallada situada en el centro de las llanuras, sobre el pilar más alto de las mismas, a la altura de quinientos metros. En Villacedro habitan un total de seiscientas mil personas dedicadas a las tareas de recolección de alimentos de las cavernas y minas de las profundidades, al curtido del cuero, a la destilación del aceite blanco y a la artesanía de los tallos de las hierbas púrpuras. La típica imagen que suele evocar Villacedro es la de los mineros, cubiertos por polvo de mineral, sucios y con las ropas negras, en un ambiente impregnado del penetrante olor del aceite blanco y con los gruñidos de los gators como "música" de fondo.

Una visión de Villacedro:

Para poder plasmar más fácilmente a tus jugadores la visión de una típica ciudad de los pilares, puedes imaginarte una ciudad completamente suspendida en un inmenso pilar de piedra. Es una ciudad que ha crecido demasiado y que, por ello, mires donde mires encuentras edificios de colores oscuros, con tejados de teja azul, de ventanas estrechas y puertas blindadas.

A un lado tienes las altas torres de carga, donde constantemente están aterrizando kujos y gators gritando y gru-

El Condado de Malasaña.



ñendo mientras los mineros y guardias se confunden en las calles, yendo o viniendo del trabajo. De vez en cuando se pueden escuchar los cuernos de alerta, pues un grupo de mineros ha quedado atrapado por un desprendimiento, o gritos de dolor de algún estibador que ha caído de una de las plataformas.

Todo esto está completamente rodeado de una inmensa muralla; muralla preparada para defender la ciudad del constante acoso y de la omnipresente amenaza de los ribereños y sylaen.

Pero Villacedro no solamente es una ciudad de amables gentes y trabajadores empresarios, dignos nobles y eficaces guardias; debajo de la primera capa de pintura existen otras, no tan bonitas como la primera. Como antigua ciudad tiene secretos que ni siquiera los más viejos recuerdan y como capital de una de las regiones más interesantes de todo el Imperio, las intrigas se mueven a modo de una batidora gigante puesta a la máxima velocidad.

A continuación te explicamos con más detalle las características de eta ciudad con el fin de que puedas introducirla en tus aventuras.

Lugares de interés de la ciudad.

En todas las ciudades existen lugares típicos, otros importantes y otros que sería mejor evitar. La ciudad de Villacedro es una metrópoli llena de calles estrechas con casas de más de cuatro pisos y angostas avenidas donde miles de personas se mueven todos los días.

La primera consideración que se debe tener en la ciudad es que no tiene únicamente dos dimensiones; es decir, no sólo se puede ir hacia delante y atrás, a un lado y a otro, pues existen cientos de túneles y varios puentes que hacen que para ir de un lugar a otro no sea necesario atravesar las calles, sino que se pueda ir por túneles o pasillos aéreos. Además de esta capacidad de movimiento, muchos de los lugares importantes de la ciudad están bajo tierra, excavados en las profundidades de los pilares, por lo que en numerosas ocasiones un ciudadano de Villacedro te dirá algo así como: "tuerza a la derecha, baje tres niveles y luego tome el túnel a la izquierda. Al final de éste tuerza a la derecha y allí encontrará la posada de las Velas Rojas". Así mismo hay muchas casas y lugares suspendidos de las pare-

des de los pilares.

La segunda de las consideraciones es que la ciudad está completamente aislada, es decir, a nadie se le ocurriría salir a las llanuras si no es dentro de una cañezta blindada o, por lo menos, yendo completamente rodeado de curtidos caballeros. Esto hace que Villacedro sea una ciudad superpoblada, con edificios demasiado altos y calles demasiado estrechas. Por último, decir que la minería y las destiladoras de aceite negro le dan a Villacedro un aspecto inequívoco.

Puerto Libre.

Puerto Libre es el puerto de aves más grande de toda la región así como uno de los más importantes de todo el reino kenion. Construido por los kenions y los dweloins en la parte sur de la ciudad hace más de doscientos años sustituyó al viejo puerto, que ahora se sitúa en el extremo opuesto de la ciudad.

Consta de seis largas espiras dispuestas en círculo, parecidas a largas púas afiladas del más brillante y pulido metal, alrededor de las cuales se despliegan, en diferentes niveles de altura, plataformas circulares sujetas por cuñas unidas al pilar que se proyectan siempre hacia afuera, pues el interior de las púas está dedicado a las inmensas grúas de poleas que hacen descender a los pasajeros y mercancías recibidas. Existen plataformas grandes y pequeñas, y en cada púa hay dos destinadas a grandes bestias, dieciséis a bestias medias y veinte a criaturas pequeñas. El espacio que queda entre las púas se dedica a la descarga de las mercancías y está ocupado por las oficinas de las empresas de transporte y la Aduana Imperial.

De las seis espiras una de ellas es propiedad del Imperio, siendo utilizada para los desplazamientos de los caballeros o de todos los agentes imperiales que pasen por ciudad, así como para recibir a las personalidades que lleguen a ella y necesiten de máxima seguridad.

Otra de las espiras es propiedad de la compañía Alas de Plata la cual mantiene constantemente vigilancia sobre todos sus transportes. Las demás son de uso publico y las regenta el Gobernador Imperial Nuthelain "el impasible" (ver más abajo para su descripción). Por supuesto entre ellas se encuentra la más famosa de las espiras, el Tercer Muelle, famoso por su regidor (ver más abajo).

Las aduanas imperiales.

Actualmente dirigidas por el burgomaestre Pathmer Illisinon (antiguo soldado kenion de las tropas reales que fue contratado para el puesto después de sufrir una grave herida en uno de sus combates; es estricto y muy profesional, haciendo todo "según las reglas"). Son las oficinas que revisan todo el cargamento que llega por vía aérea a la ciudad. En sus dependencias se puede encontrar a dos magos de la luz y la mente, de veinte a treinta soldados equipados con armaduras y espadas kenion y ballestas dweloin, y tres investigadores de la ciudad.

Los establos de la pluma.

Reciben este nombre por ser los recintos donde se guardan las bestias aladas que llegan a la ciudad. Están completamente integrados en la estructura de las espiras que sirven de base para el puerto aéreo. Los precios para poder dejar las bestias son considerablemente baratos para lo que podrían llegar a ser y los cuidados son bastante decentes. Así mismo, cada nivel de establos tiene su propio suministro de comida para las bestias, tanto de grano y paja como de carne y agua.

Cada nivel de establo sólo acepta determinados animales para no crear problemas en caso de que, por ejemplo, gators y cualquier otra raza se puedan pelear. Siempre hay presentes, de día y noche, cuidadores y guardias, sobre todo en la espira propiedad del Imperio.

El palacio del Gobernador.

Evidentemente, debido a que Villacedro pertenece al Imperio, tiene un gobernador imperial que actúa como muelle y colchón entre las tensiones existentes entre comerciantes y nobles, caballeros y nobles o magos y mercaderes. Es un edificio estrecho y alto, de más de doce plantas de muros grises, tejados azules y ventanas estrechas y de cristales oscuros. Tiene en total tres torres y seis alas, viviendo en él un total de seiscientas personas.

El ala principal (llamada Oro) es la dedicada a la residencia del Gobernador y de sus más allegados. En ella siempre se puede encontrar una media de diez soldados de elite, perfectamente pertrechados y motivados para defender las habitaciones del Gobernador. En esta ala están el despacho del Gobernador, en la sexta planta, al lado del despacho de su ayudante, y, ocupando las tres últimas plantas, se encuentra la biblioteca, con una colección impresionante de libros sobre nuimbranos, sylaen y magia de la mente y el tiempo.

Tres alas (Añil, Escarlata y Plata) y una torre (la Torre Imperial) están dedicadas al alojo de caballeros de la Cruz Alada y de la Gorgona, además de los calabozos, cocinas, salones de descanso, bibliotecas, salas de estudio, mapas y estrategia, comedores y armerías y gimnasios para aquellos. En una de las alas (Plata) están los despachos de los dos Grandes maestres, además de las salas de reunión de los caballeros, las de mapas de la región y las armerías principales de ambas logias. En la Añil se encuentran la mayoría de las habitaciones, comedores y almacenes, así como coci-

nas y salas de descanso. Además esta ala tiene acceso a las cuadras, así como un acceso a los subterráneos de la ciudad donde se encuentran los sancta santorum de las logias y las armerías mágicas y bibliotecas de Themalina. En el ala Escarlata se encuentran las salas de estrategia, varios dormitorios para escuderos, las salas de entrenamiento (incluyendo una galería de tiro interior de ciento veinte metros de largo), los calabozos y las forjas de las caballerías.

La Torre Imperial es una torre completamente vacía, salvo por las habitaciones preparadas para recibir a la familia imperial, si es que en alguna ocasión dicha familia desea visitar VillaCedro. Las habitaciones son cuidadosamente cuidadas cada semana por un conjunto de caballeros y personal del Gobernador que limpian toda la sala y la revisan para que los sistemas de seguridad, tanto físicos como mágicos, se mantengan en perfecto estado.

La penúltima de las alas (Nívea) está dedicada a los investigadores de la ciudad, así como a la cárcel de la ciudad, a las habitaciones de los jueces y a las salas de juicio. Entre ellas se incluyen salas de magia neutra para mantener los artefactos dañinos o a los presos magos o mágicos, así como los almacenes de pruebas y los laboratorios donde se analizan todas las pruebas que se hayan de analizar mediante la magia.

La última de las alas (Esmeralda) y una de las torres (también llamada Esmeralda) es un ala dedicada a la magia. Aquí es donde se encuentran las habitaciones de los magos imperiales, sus bibliotecas y laboratorios (varios de ellos dedicados a las investigaciones sobre conjuros del viento y el aire), así como las salas de enseñanza, las forjas de objetos mágicos y los almacenes de materiales mágicos.

Por último, está la Torre del Espejo. Ésta, erguida justo en el centro del ala Oro, contiene la fábrica de acuñación del marquesado, el almacén del Tesoro Imperial y Real, así como una única habitación la cual tiene el Espejo de Oro que se utiliza para comunicarse con los restantes palacios de gobernación del Imperio.

Posadas, tascas y bares.

En total en Villacedro existen doce posadas, además de varias decenas de tascas y bares. En ellas la comida suele ser de calidad bastante buena pero de escasa variedad debido a al naturaleza de la ciudad. Solamente se pueden encontrar carnes de vacuno, normalmente traídas en el día por medio de las criaturas aladas, y vegetales y hortalizas de las terrazas que cuelgan de los laterales superiores del pilar.

El alojamiento es sencillo y bastante sucio para lo que es norma, las lavanderías no dan a basto con las prendas para lavar y secar la ropa es una verdadera pesadilla debido a las grandes nubes de hollín y humo de los hornos y las refinerías de la ciudad. La habitación normal es de tres camas, cada una de ellas con sábanas y una ligera manta para el invierno, pues hasta en el más crudo de los inviernos, entre nieves de grosor inmenso, el calor de los hornos y destilerías hace que en la ciudad haga una temperatura bastante agradable.

La posada de la Ventana Roja.

Esta posada, debido a la dificultad del terreno en el que se encuentra, se halla suspendida en la cara sur del pilar a más de ochenta metros de altura. Asimismo, ésta viene a ser la posada de la vía imperial de las Junglas.

Está dividida en siete niveles estrechos y llenos de ventanas, con grandes terrazas de madera y piedra. Los tres niveles inferiores son los salones de comidas y reuniones y cada uno de ellos consta de unas treinta mesas, todas ellas dispuestas alrededor de un gran pozo que une todos los niveles.

En el cuarto nivel están las cocinas, almacenes y sala de registro de los inquilinos, además de dos despachos, uno de los caballeros y otro de Alas de plata. Las comidas y pedidos se hacen a través de unos cestillos y bandejas que descienden y ascienden desde el cuarto piso hasta las mesas de cada uno de los salones, por medio de un ingenioso sistema de poleas. Las tres plantas superiores están ocupadas por un total de setenta habitaciones, algo mejores que las de la ciudad. Estas habitaciones son las más caras y limpias, amplias y sofisticadas e, incluso, al igual que en la mayoría de las posadas imperiales, existen algunas especialmente preparadas para dweloins, ywens y demás razas pertenecientes al Imperio y sus alianzas.

Los barrios.

En Villacedro existen cinco barrios, cada uno de los cuales se halla diferenciado y separado del resto por lo que los habitantes de la ciudad llaman una avenida que, en cualquier otro lugar del Imperio, se llamaría calle. Éstos son los siguientes: barrio de los Artesanos; barrios de los Tejados Azules (barrio residencial); barrio de la Nobleza; la Ciudad Vieja y el barrio de los Estibadores.

El barrio de los Artesanos: en este barrio se encuentran la mayor parte de las tiendas de artesanía y los hogares de los diferentes artesanos, las casa gremiales y, por supuesto, la plaza de las Marcas. Las calles más famosas son la calle del Aceite blanco, la calle de Curtidores, la de Cuchilleros, la de Miathlar, la calle Vinateros y la de Toneleros, cada una de ellas repleta de tiendas y talleres donde se realizan los correspondientes productos. Por último, está la calle de Otlar Nurthilom, un famoso flechero aruj que murió hace ciento cincuenta años, inventor de las

TABLA DE REFERENCIA SYLAEN.

PERSONAJES.

Guerrero Sylaen.	Atributos Físicos.				Atributos Mentales.				Atri. Espirituales.			
Thassalí (Capitán)	Fue	Des	Agi	Vig	Raz	Mem	Per	Car	Vol	Sab	Int	Fe
	5	5	6	4	3	4	3	3	3	2	3	2

Puntos de Poder.	Puntos de Vida.	Ley	Magia	Caos
20	94	2	3	5

Habilidades.		
Armas Cuerpo a Cuerpo 4D+22	Esquivar 4D+16	Armas Distancia 3D+12
Atletismo 3D+16	Iniciativa 3D+14	

Equipo.

Armadura de Hueso (Blindaje: 36; Impactos: 6; RM: 1D); Espada Bastarda de Acero Negro; Flagelo de Acero Negro; Ballesta Sylaen D. Liso; Poción Ardiente (+2D a Daño en combate; 3 dosis); Bayas de Tilde Negro (5D de curación; 5 dosis); ropa, capa de representación; botas de cuero, documentos de claves; mapas de su ciudadela.

Soldado Sylaen	Atributos Físicos.				Atributos Mentales.				Atri. Espirituales.			
Tropa Básica.	Fue	Des	Agi	Vig	Raz	Mem	Per	Car	Vol	Sab	Int	Fe
	4	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	1

Puntos de Poder.	Puntos de Vida.	Ley	Magia	Caos
12	84	1	2	4

Habilidades.		
Armas Cuerpo a Cuerpo 3D+8	Esquivar2D+6	Armas Distancia 2D+6
Atletismo 3D+12	Iniciativa 2D+10	

Equipo.

Armadura de Hueso (Blindaje: 30; Impactos: 4; RM: 1D); Espada Bastarda; Flagelo; Ballesta Sylaen D. Liso; Poción Ardiente (+2D a Daño en combate; 3 dosis)

Mago Sylaen	Atributos Físicos.				Atributos Mentales.				Atri. Espirituales.			
Jaissalá	Fue	Des	Agi	Vig	Raz	Mem	Per	Car	Vol	Sab	Int	Fe
	3	3	3	3	4	4	3	6	5	4	4	3

Puntos de Poder.	Puntos de Vida.	Ley	Magia	Caos
80	72	1	6	4

Habilidades.		
		Armas Distancia
Usar Dones 4D+16	Usar Objetos Mágicos 3D+12	Armas Distancia 2D+6
Armas Cuerpo a Cuerpo 2D+6	Esquivar2D+6	Iniciativa 3D+16

Equipo.

Armadura de Hueso (Blindaje 38; Impactos: 8; RM: 2D); Espada Sylaen; Diversos Objetos Mágicos; Diversas Pociones; Libros de Naxaz; Manuales de Invocación de Daertacks; Llaves de su Laboratorio; Huesos de Protección (les hacen inmunes a los ataques de los daertacks que ellos mismos han invocado).

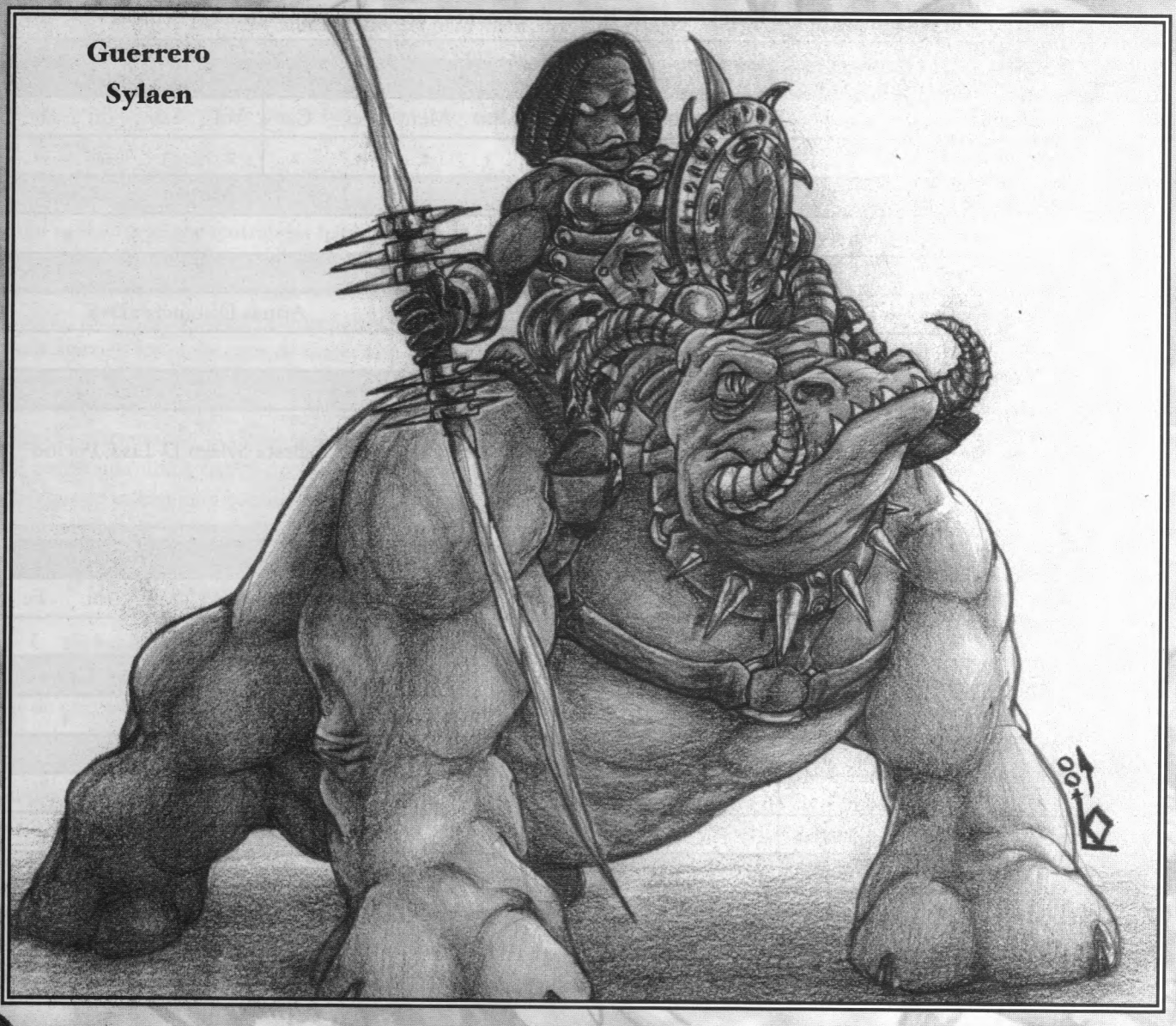
"Flechas del honor", que se fabrican en esta misma calle.

Adicionalmente, están los enclaves de los principales gremios, es decir, el Edificio de las Ruedas, donde se congregan las oficinas centrales y archivos (además de las criptas y cajas fuertes) de las principales compañías de transportes del Gremio de Transportistas. En dicho edificio existen varias oficinas donde contratar los servicios de transporte, desde el alquiler de aves hasta el contrato de pasajes, así como la posibilidad de contactar con agentes libres del gremio, gentes que no tienen una verdadera empresa, pero sí la posibilidad de transportar mercancías y personas.

El barrio de los Tejados Azules: es el más grande de los barrios y está compuesto, casi en exclusiva, por casas y hogares de los trabajadores de las minas y de las refinerías y por trabajadores menores de los gremios. Así mismo, hay varias posadas y multitud de tascas y bares donde se sirven tapas y un delicioso vino blanco de los pilares cercanos a Pilarbendito y a Villazarza. Las calles son enrevesadas y estrechas, con pocas plazas y menos aún parques, ya que sólo se encuentran el de la Divina Themalina y el de Thomiel.

Los otros dos edificios de importancia son el Teatro, con funciones los lunes, viernes, sábados y domingos y el museo de la ciudad, que está abierto al público todos los días y contiene las salas de historia y de historia natural y varias bibliotecas y registros de la ciudad, como el de nacimientos, el de armas y el de artesanos.

El barrio de los Estibadores: en este diminuto distrito sólo se pueden encontrar las enormes espiras que forman el puerto aéreo de la ciudad, así como los almacenes principales de las diferentes compañías. Este barrio está constantemente vigilado, tanto para frenar a los ladrones, que suelen encontrar bastante golosos los almacenes, como



Guerrero Sylaen

para vigilar atentamente las entradas ilegales de personas o de mercancías.

En el barrio de los estibadores, además de la aduana, están el registro de los últimos veinte años de las personas que han entrado y salido de la ciudad y el registro de empadronamiento.

El barrio de los Nobles: igual de sucio que los demás, pero mucho más verde y esplendoroso. En este barrio se encuentran la Ópera de la ciudad, los estanques de Dhilthiar y de la Primavera, los parques de Los Poderes inmortales, del Retiro del Marqués y de los Sauces. Todos estos sitios son de libre acceso. Además también se hallan aquí la avenida del Emperador (que conduce al Palacio del Emperador) la avenida de la Victoria y la calle del Dragón (que conduce al barrio de los Estibadores), principales arterias del tráfico de la ciudad.

Así mismo, se encuentra un total siete palacios y más de veinte edificios de habitaciones, caballerizas y almacenes, cada uno de ellos dedicado a una de las familias nobles que tienen residencia y representación en la ciudad. El más importante de ellos es el Palacio Perlado, hogar y residencia del Marqués de Villacedro.

La ciudad Vieja: se extiende por el peñasco que se yergue a unos metros al norte de la ciudad. En esta ciudad vieja, un viejo alcázar construido al principio de la fundación de la ciudad, contiene el castillo de la misma, con toda la dotación de militares para defenderla, así como su propio puerto aéreo y sus propios suministros. Para saber más de la ciudad Vieja ve a Ideas para partidas.

Personalidades de Villacedro.

Como capital, Villacedro tiene todo un repertorio de personajes y personajillos que tratan de subsistir y prosperar en una ciudad que ha llegado a ser famosa gracias a lo difícil que resultan en ella las relaciones entre los diversos estamentos.

Unmael;
Jefe estibador del tercer muelle.

Unmael es un desproporcionado dweloin de cuatro metros de altura, piel demasiado pálida y músculos terriblemente fuertes que se ocupa de dirigir las maniobras de carga del tercer muelle de embarque aéreo de la ciudad, el más problemático y mortífero.

Encabeza a un total de cuatrocientos treinta estibadores mirr, kenion y alsanos que le consideran a Unmael una especie de semi-dios de recios brazos y risotada colosal.

Siempre se le puede encontrar caminando entre las plataformas de aterrizaje, controlando las idas y venidas de los kujos y, en general, preocupándose de que nadie salga despedido desde las alturas o se encuentre de golpe con un desagradable mordisco de kujo. Como jefe de estibadores conoce todas y cada una de las entradas y salidas de mercancías de la ciudad.

Su puesto se lo debe al gobernador, que le colocó en esta posición por ser honrado hasta los más insospechados límites y por ser generoso y pausado.

Thasquiaz;
Gran maestre de la Orden de la Cruz Alada.

Esta keanion de negros cabellos y ojos de jade es la líder de la logia de Villacedro, conocida como al Logia de las Alas Letales. Thasquiaz es alta, de impresionante figura y piernas esbeltas, sonrisa encantadora y ojos chispeantes, llenos de vida y ganas de triunfar. Y precisamente es esto, salir triunfante, lo que ha hecho desde que llegó de la Ciudad Imperial hace ya veinte años (tiene cincuenta y dos años perfectamente llevados). Thasquiaz se ha metido en más follones y peleas, batallas y complicaciones de las que ella misma puede recordar y sus historiadores pueden registrar, pero siempre ha conseguido salir victoriosa gracias a una combinación de inteligencia, habilidad con la espada, magia y, como dice ella, elegancia, pues de nada sirve hacer las cosas si no lo haces con elegancia.

Como maestre de la Orden de la Cruz Alada, Thasquiaz es uno de los más poderosos elementos políticos de la corte, ya que tiene a su disposición diez mil caballeros de la susodicha orden, capaces de reducir a simples escombros y maderos requemados todo aquello que ella ordene. Sin embargo, Thasquiaz odia la corte ya que donde ella se siente libre y serena es en el campo de batalla, donde puede demostrar lo que es capaz de hacer sin atenerse a complejas reglas de diplomacia y juego de intrigas. Normalmente deja estas consideraciones en manos de Bloech, su lugarteniente y maestre historiador, quien asiste a las aburridas reuniones de la corte.

Lord Dalthael "El sonriente",
hijo de la casa Xhira.

Lord Dalthael es el típico noble que jamás ha oído hablar de la palabra nobleza. Heredero de una incontable suma de dinero que le donó su abuela, ya difunta hace mas de seis años, Dalthael decidió que podía abandonarse a los más lujuriantes placeres y orgías; en resumen, a no hacer nada que cansase más de lo necesario. Es veleidoso y mordaz, intrigante y astuto, es una persona capaz de matar por simple diversión y después tomarse una copa mientras se enfría el cadáver.

Dalthael es una de las figuras de las noches de

Villacedro, habitual de locales de mala fama y poseedor de una reputación de dilapidador de dragones. Dalthael es fácil de encontrar durante toda la noche en los locales Wosdwel y La Cantarina, emborrachándose y disfrutando de las más hermosas doncellas. Es atractivo y de rasgos clásicos, quizás con una nariz exageradamente grande, aunque nadie se atreve a decirlo en voz alta, al menos sin estar a varios cientos de metros de él. Siempre viste de manera impecable y porta un collar de gruesos eslabones de oro con un colgante de protección mágica (añade 3D a su resistencia contra la magia), una esbelta espada kenion encantada (+2D a la penetración y +2D a la velocidad) así como unas brillantes y bruñidas botas de cuero negro que le permiten dar saltos de increíble longitud y altura (Dif: 22; PP: 3; salta hasta sesenta metros en línea recta y/o treinta en altura).

Fuera de los privilegios de su casta, Dalthael es un intrigante que gusta de los misterios y la acción, excelente espadachín y propietario de una de las colecciones de objetos mágicos más asombrosa de la zona. Dalthael disfruta de las conjuras y las traiciones, conociendo varios enigmas de la ciudad, así como los secretos oscuros de Lady Shethaniel, a quien desea ver destruida.

Gobernador imperial Nuthelain "El impasible".

El gobernador es un keanion curtido y sereno, la clase de persona capaz de encajar un buen puñetazo de un dweloin y, con rostro impasible, dedicarle una sonrisa al enfurecido oponente y criticarle educadamente por tan débil golpe. Muchos consideran que el gobernador es una persona insensible y distante, incapaz de expresar algo más que frialdad en sus rasgos, pero esto no es del todo cierto ya que, en realidad, el señor Nuthelain no es tan gélido como cuentan, ni como parece; esta frialdad es, sencillamente, la manera que tiene Nuthelain de aceptar los problemas de su posición.

Normalmente, cuando las cosas se ponen serias y algo se tuerce la gente empieza a ponerse nerviosa, a ir de un lado para otro y en general, a perder la cabeza entre quejas y gritos de histeria. Es justo en esos momentos cuándo Nuthelain se sienta, pone cara impasible y empieza a pensar en soluciones, cuanto más histeria le rodee, más calmado se mostrará el gobernador. Por ahora le ha servido bastante, pues las pequeñas crisis a las que ha debido enfrentarse las ha solucionado con más aciertos que tropiezos.

El gobernador es el que se encarga de la administración superior de justicia, así como de coordinar los esfuerzos de las caballerías y las fuerzas de defensa de las diferentes guardias, si es que fuese necesario. Así mismo, se encarga de investigar todo aquello susceptible de dar al Imperio, cosa que le tiene más entretenido de lo que desearía. Conoce alguno de los trapicheos de Lady Shethaniel y las misteriosas desapariciones de los trabajadores de Hasthal.

Queirthaniel Hurrlas;
heredero del marqués.

Que Queirthaniel es un blando petimetre, diminuto y timorato, incapaz de sostener dignamente la espada y mucho menos de enfrentarse a un enemigo, es una descripción bastante favorable del heredero de la casa Hurrlas. Queirthaniel, o Queir, como es conocido en la corte, es un kenion que reúne en sí mismo todas las cualidades que jamás debería tener un noble, que ya es decir mucho. Es influenciable, pusilánime y tiene un miedo atroz al dolor y las responsabilidades.

Normalmente se le puede encontrar en la Cantarina o en las fiestas de la corte, en donde procura parecer un poco más digno de lo normal. Está completamente hechizado por la belleza de Lady Shethaniel, a la que seguiría hasta la muerte, si es que tiene valor, claro. Pero, después de todo es el heredero, así que es normal verle completamente rodeado de todo tipo de guardias y consejeros que intentan alejarlo de problemas innecesarios.

Dhailez;
Capitán de la guardia.

Kenion serio y distinguido, antaño soldado del marquesado e incansable luchador contra los sylaen, que ahora se encarga de defender la ciudad y preocuparse de los ataques de los gators salvajes así como de prepararse ante la posibilidad de que la ciudad pueda ser sitiada por los syalen o los ribereños.

Comprende más que nadie las posibilidades del combate aéreo, por lo que no desestima ataques a la capital, pese a estar tan lejos de las fronteras. Por ello, siempre que puede consigue dinero para sus jinetes alados y se prepara con defensas especiales para luchar contra bestias aladas.

Lady Shethaniel;
Maga de la Tercera Academia.

Lady Shethaniel es una de las kenions más hermosas que se pueda encontrar uno por la ciudad, de impresionantes ojos castaños y de una sonrisa que sería capaz de hacer que todo un regimiento se rebelase contra el mismísimo emperador por la promesa de un solo beso. Su figura es la envidia de toda la corte, así como el sueño de varones, jóvenes y ancianos.

Al mismo tiempo, es la hija bastarda del Marqués. Shethaniel se enteró de su sangre noble cuando tenía treinta años, momento en el que murió su madre y ella estaba ya en la Segunda Academia. El conocimiento de su condición y de la desastrosa vida que había tenido que llevar su madre,

la llevó a una ira incontenible hacia su padre; de esta forma, Shethaniel estudió los últimos años en Ensenada de las Mil velas deseando poder volver a la corte de su padre y así poder vengarse de todas las calamidades sufridas.

Ahora Lady Shethaniel complota desde dentro para poder derrocar a su padre y para ello ha realizado tratos secretos con sylaen y está experimentado con daertacks muy poderosos. Todo ello podrás encontrarlo en las Tramas, al final de este escenario.

Además, es importante apuntar que, en la actualidad, Lady Shethaniel es una de las magas más respetadas de todo el marquesado.

Hasthal;
Maestro del Gremio de Transportes.

En apariencia Hasthal es una persona inofensiva y bonachona, un ser regordete y con pocas luces, perdido en la difícil situación de decidir entre pato a la naranja o ternera al champiñón. Dirige personalmente el Gremio de Transportes, el segundo en importancia dentro de la ciudad de Villacedro, lo cual significa que es el representante e interlocutor de varias empresas de transporte, como La Rueda de Espinas y la Palria.

En realidad, Hasthal es uno de los personajes más siniestros de la urbe. Debajo de sus aposentos, situados en uno de los palacios más antiguos de la capital, una serie de cavernas y pasadizos contiene laboratorios y habitaciones en los que experimenta con su afición secreta: las drogas. Hasthal es un verdadero experto en ellas, las importa, las exporta, ensaya con ellas y hasta crea algunas nuevas. Le gustan todo tipo de drogas y estimulantes y con algunos de ellos experimenta constantemente.

Hasthal tiene a varios estibadores comprados, así como a tres guardias de la ciudad, a los que paga con drogas, para poder distribuirlas entre unos cuantos compradores selectos. Así mismo, tiene a dos matones, un mirr imponente y cruel que maneja una inmensa maza repleta de pinchos, llamado Sasperi y un kenion de corta mente, desmesurados músculos y una tendencia desmedida hacia la crueldad que se llama Nocktar, para capturar a incautos viajeros solitarios y pordioseros perdidos y utilizarlos para sus experimentos.

Hasthal ha estado negociando con Lady Shethaniel para poder conseguir drogas y manuscritos de los syalen y así poder expandir sus conocimientos. A cambio suministra a la Lady drogas kheyt (ver apéndices para su descripción completa) para los soldados que está reuniendo.

Humael;
Maestro de los Aruj.

Humael, alsano, en apariencia, es una de las personas que más desapercibidas pasan de la ciudad, pero al mismo tiempo es uno de los que más intrigas promueve, pues desea con toda su alma poder desterrar a los magos de la ciudad. Así mismo, intenta por todos los medios que la red de traficantes Red Escarlata se mantenga activa, siendo uno de los principales dirigentes e instigadores de estos traficantes.

Humael es una persona baja y ligeramente rechoncha, que siempre viste según los patrones alsanos: pantalones bombachos, botas de cuero blando, blusa blanca y chaleco de colores vivos. Siempre está acompañado por una inmenso perro de caza y por tres guardias fuertemente armados y de descomunales músculos.

OTROS PILARES.

A lo largo de las llanuras existen varios pilares edificados y empleados por los Nacidos que pueblan la región para diversos fines Algunos de ellos, llamados "pilares verdes" están totalmente tapizados de plantaciones, huertas y corrales para ovejas y vacas y hacen las veces de suministro de alimentos para los pilares completamente edificados. Los pilares verdes suelen estar poco poblados, normalmente por diez o doce familias de colonos que habitan en grandes casas de dos o tres plantas, con amplios patios y unas cuantas personas contratadas para poder recolectar las cosechas en los momentos adecuados. Algunos de estos pilares son Pilarbendito, Villadaer y Saeelum.

Otros de ellos son pequeñas poblaciones parecidas a Villacedro, pero sin tantos habitantes y recursos. Dichas poblaciones suelen subsistir gracias a las minas de los pilares, a las refinerías de aceite blanco o debido a que son enlaces comerciales de viaje por aire y tierra. Suelen estar defendidas por unos pocos guardias equipados excelentemente por el Marqués, pero con pocos medios aéreos. Habitualmente estas villas tienen un pequeño edificio imperial, unas pocas posadas y tascas y bastante vida por las tardes y por las noches, sobre todo en los momentos en los que hay mercado en ellas. Evidentemente, todos ellos tienen pequeños puertos aéreos que, en determinados casos, no son más que simples explanadas. Algunas de estas poblaciones son:

Pilarrojo
(1000 habitantes melions, 100 no kenions).

Es un alto y espigado pilar cerca de la frontera ribereña, completamente fortificado y con una presencia de caballeros realmente extraordinaria.

Villaparda
(2500 habitantes melions, 600 no kenions).

Situada cerca de las lindes con las Tierras Vacías. Un lugar lleno de aventureros deseosos de entrar en las Tierras Vacías o bien destrozados y envejecidos por haber entrado demasiadas veces.

Villasacci

(900 habitantes melion, más o menos ninguno fijo no kenion).

Pilar rechoncho y bajo, de paredes brutalmente curvas e inaccesibles, con uno de los puertos aéreos de enlace más importantes de todo la región, grandes almacenes de las compañías aéreas y muchas reuniones de los gremios para poder hacer con tranquilidad negocios entre ellos.

Pilarbendito.

Es uno de los pilares más famosos de toda la región, constituido por otros seis más delgados unidos entre sí por extrañas formaciones que los sabios han determinado como "coral". Los pilares no tiene más que cuarenta metros de diámetro. El más alto tiene quinientos sesenta metros y el más bajo trescientos diez y todos ellos están unidos por una extraña sustancia muy resistente que forma puentes de extrañas formas onduladas que los unen por un centenar de sitios.

El lugar es de una hermosura indescriptible, pero completamente inhabitable. Sin embargo, existen dos edificaciones que vigilan y administran el único bien del pilar: un agua que borbotea de lo alto del más alto de los pilares, un agua pura y cristalina con propiedades curativas.

Los dos edificios que protegen este bien tan preciado son una torre de la magia, propiedad de la Rosa blanca, y un alcázar de la Cruz Alada. Todos los viajeros que se acerquen a la torre son recibidos por los monjes de la túnica blanca, que les ayudan curándoles cualquier dolencia que tengan. A todos los viajeros se les entrega un pequeño vial con una rosa esmerilada que contiene un dosis de este agua curativa suficiente como para poder curar (si se bebe) 50+3D puntos de daño, sea cual sea la naturaleza del daño.

Los caballeros están dirigidos por Ausguran y están ahí precisamente para que nadie se apropie de este hermoso recurso natural. Son más de cien y están perfectamente pertrechados y motivados. Los monjes son más de trescientos y están completamente consagrados a los estudios en medicina, la meditación y el estudio de la magia de la vida, además de cultivar unos huertos que abastecen a Villacedro de la mayoría de frutas que necesitan.

Villazarza.

Esta villa, situada a menos de cincuenta kilómetros de Villacedro, es una de las más importantes de todo el área de influencia de la capital y suministra la mayoría del cereal y carne para los mercados de ésta. Es una villa de más o menos quinientos habitantes, que ascienden a casi dos mil cuando llegan las épocas de recogida.

Es un pilar de amplia plataforma y paredes verticales que le proporcionan una gran cantidad de terreno cultivable. Sin embargo, Villazarza no sólo es famosa por ser el granero de la región, sino por tener un pilar encima de otro. El pilar básico de esta villa tiene unos ciento veinte metros de alto y más de doce kilómetros de diámetro (algunos lo llaman meseta más que pilar). En el centro exacto de la superficie de este pilar brota otro, de unos escasos quinientos metros de diámetro y de una altura de cuatrocientos metros. En lo alto de éste se encuentran las casas veraniegas de los principales nobles de la capital, haciéndola famosa por ser el centro de la vida aristocrática.

Las Colinas Yedras.

Estas colinas están formadas por la misma sustancia blanquecina que los pilares y se extiendes al oriente. En ellas los kenion mantienen varias torres de defensa así como puestos avanzados de exploración. Entre las colinas pasa la vía imperial de las Junglas y se encuentra uno de los puestos avanzados de la caballería de la Gorgona, que mantiene el tráfico de mercancías con Trasqwel.

Las Colinas Yedras son uno de los territorios constantemente disputados por los ribereños, syalen y kenion, por lo que no es raro encontrarse pequeñas patrullas de cualquiera de estas razas.

La única ruta que atraviesa las colinas es la vía de Trasqwel, en cuyo centro se encuentra un puesto avanzado de la caballería de la Gorgona. Thatrick Bluen es el maestre que dirige a poco más de mil doscientos caballeros en la defensa de esta ruta y las colinas adyacentes. Al menos en siete ocasiones en los últimos diez años se han tenido que enfrentar a asaltos por parte de sus vecinos, tres por parte sylaen y cuatro por parte ribereña.

El alcázar Nartalas.

Éste es el único punto de la caballería de la Gorgona de toda la región. Desde su fundación está asignado a una logia de la caballería de la Gorgona, la cual se encarga de proteger la Vía Imperial del Oriente, así como de vigilar a los ribereños y mantener a raya los posibles peligros que puedan descender desde las montañas. El alcázar está ubicado en uno de los más altos pilares de la frontera con los ribereños y consta de seis altas espiras que se entrelazan mediante esbeltos puentes colgantes. Todas sus habitaciones, salones y comedores están excavados en la propia roca, mientras que las salas de estudio, las bibliotecas y despachos se encuentran en las espiras.

Actualmente el Gran Maestre de la Logia es

Mithanas, un kenion de porte orgulloso y anchas espaldas que se mesa constantemente su corta barba y cuyos grises ojos no cesan de mirarlo todo con curiosidad. Mithanas dirige a seiscientos caballeros de la Gorgona cumpliendo la misión de vigilar la frontera en conjunción con la Fortaleza Lóbrega, de la caballería de la Cruz Alada.

Los caballeros de la Gorgona no poseen bestias aladas dentro de su orden, aunque los caballeros de Mithanas han tenido que adoptar unos pocos gators para poder viajar rápidamente entre los pilares. Sin embargo, su principal método de viaje son los túneles que se expanden por debajo de las llanuras y que construyeron los kenion hace miles de años.

Minas Thassel.

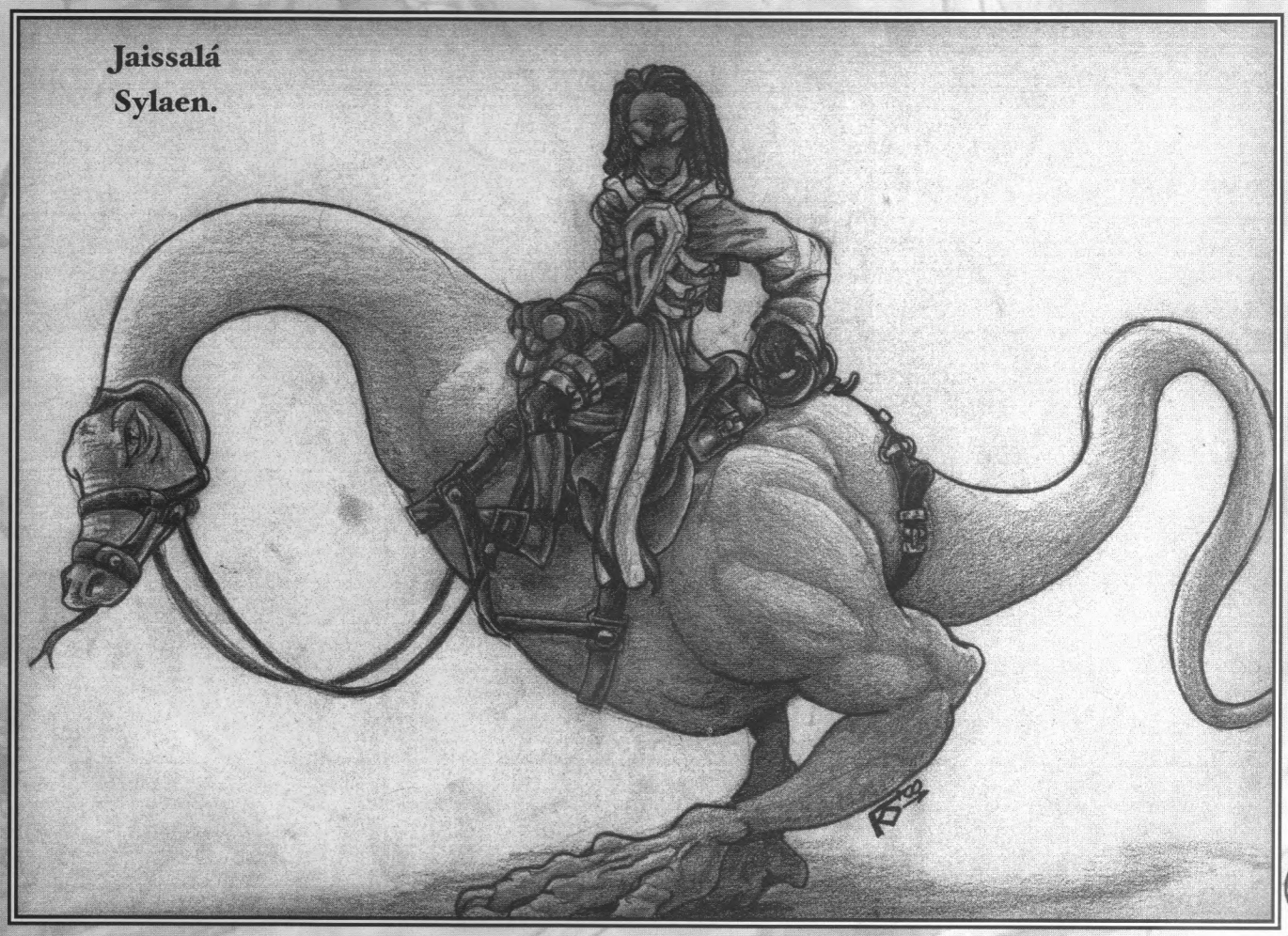
Esta población es exclusivamente minera, principalmente kenion y una de las presas más codiciadas por los sylaen y ribereños, que constantemente la atacan buscando sus tesoros y su dominio. Las minas son famosas por las grandes factorías destiladoras de aceite blanco y por las minas de amatistas, ópalos y granates que alcanzan tamaños realmente inmensos en las minas más profundas.

Estas minas, propiedad de seis compañías comerciales (tres kenion, una alsana, otra ywen y una última dweloin), son las más productivas. Así mismo, también son las más deseadas de la región debido a todas las facciones implicadas en la lucha por el poder.

Su defensa está encomendada un grupo mercenario llamado los Alabardas Negras, grupo formado por más de setecientos soldados de infantería, quinientos de caballería y trescientos de caballería aérea. El grupo está dirigido por Astherina Haslller, una keanion mercenaria que lleva al mando de los Alabardas Negras más de sesenta años, desde que su padre murió en un ataque sylaen.

Las Tierras Vacías.

Ya de por sí, las llanuras púrpuras son temibles y devastadoras, pero las Tierras Vacías son uno de los mayores retos a los que se puede enfrentar un viajero, aunque sea el más arrojado y experto. Estas tierras se extienden al sur de la capital y ocupan alrededor de seiscientos kilómetros cuadrados de llanuras completamente tapizadas por formaciones pétreas de no más de treinta metros que sobresalen de la tierra en extrañas formas y enloquecidas esculturas. Suelen estar formadas por granitos y tierra compactada, pero de vez en cuando se pueden encontrar hermosas y



Jaissalá
Sylaen.

gruesas vetas de oro, plata o diversos metales mágicos que les han dado la fama de ser una de las posibilidades de hacer dinero más fáciles de todo Noorgaar.

Pero a la facilidad de coger el mineral se añaden dificultades que no muchos pueden superar. Una de ellas, y quizás la principal, es que en el interior de estas formaciones rocosas los nidos de ghaliruf son más abundantes que en ningún otro lugar y, así, sin la seguridad de las alturas de los pilares, a los ghaliruf les resulta bastante fácil acceder a las bajas formaciones de rocas de estas tierras. Sobra decir que el enfrentarse a medio centenar de estos lagartos puede resultar mortal.

Así mismo, las tierras poseen cierta concentración de materiales "anti magia", que hacen que en determinadas zonas ésta no tenga ningún efecto, impidiendo la posibilidad de lanzar dones de cualquier tipo. Esto, simplemente esto, hace que muchos magos y hechiceros se lo piensen dos veces antes de entrar en las Tierras Vacías.

Por último, existe la leyenda de que en el centro de estas tierras vive un poderoso jaissalá sylaen, loco hace cientos de años, que creó un daertack con su propia forma, dando parte de su espíritu y mente a una estatua de marfil creada por uno de los hubanitas de mayor prestigio de su tiempo. Según las leyendas, este daertack se refugió entre las Tierras Vacías, construyendo sus laboratorios y creando los más poderosos daertacks que se conocen.

La vía imperial de las Junglas.

Esta vía imperial recorre todo el reino kenion desde Ensenada de las Mil Velas hasta las junglas de Moattenne, atravesando las montañas de la dorsal del mundo. Cumple todas las normas ya establecidas para las vías imperiales y, así, cuenta con un grupo de trabajadores que atienden constantemente los desperfectos provocados por las diversas bestias que habitan las llanuras.

La posada del Trueno.

Esta es una de las posadas más importantes de toda la región. Se encuentra situada en las Colinas Yedras y está regida por Aleandra, una de las dweloins más voluminosas y extraordinariamente fuertes que se conocen. La del Trueno es la última posada imperial antes de llegar a las tierras dweloin y, por ello, se ha transformado en una de las paradas imprescindibles de las caravanas que se dirigen hacia las tierras de las Junglas del oriente.

Tiene una excelente comida, un buen alojamiento a un precio asequible a todos los bolsillos y una presencia constante de caballeros de la Lasca Ensangrentada.

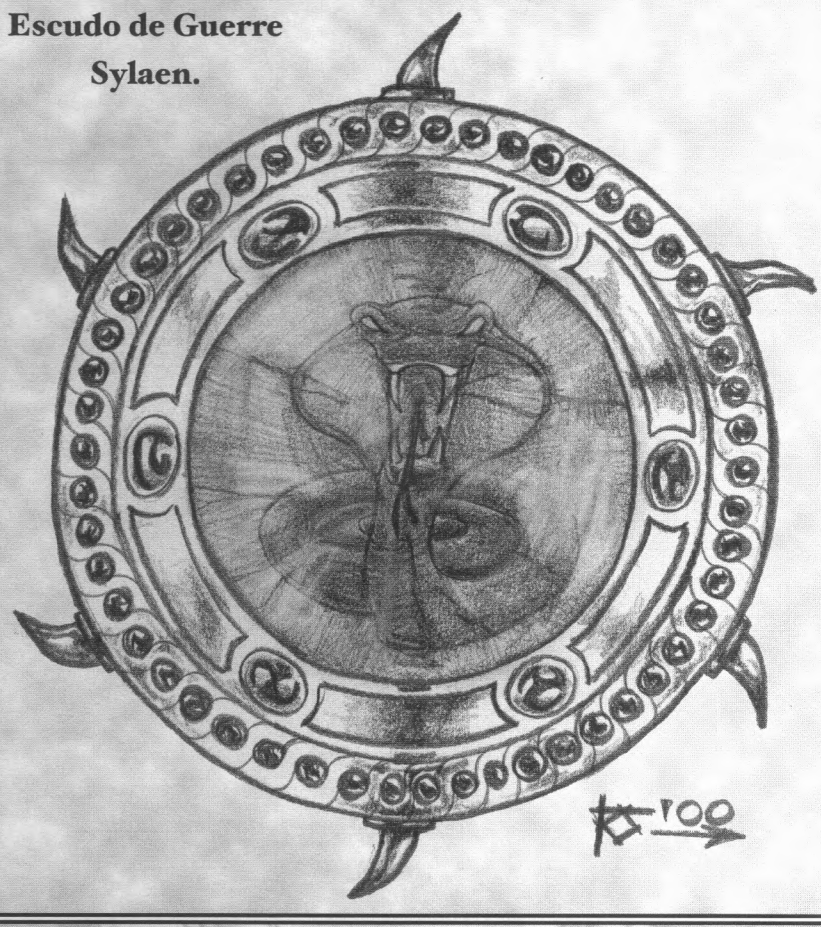
En sus plantas subterráneas Aleandra mantiene un constante y preciso registro de todas y cada una de las caravanas y viajeros que pasan por allí. Igualmente, trata de registrar todas las mercancías y secretos que descubre. También posee todo tipo de curiosidades de las Junglas, mapas de las mismas (originales o copias) y gran cantidad de relatos de estas regiones.

LAS RAZAS.

En la región de los Pilares blancos conviven diversas razas. Esta convivencia en algunos casos es pacífica mientras que en otros es violenta, dependiendo de las relaciones que hayan tenido a lo largo de su historia.

Esta es una guía somera de las razas encontradas en estas regiones, tan exóticas y centrales como cualquier otra región imperial.

Escudo de Guerre Sylaen.



Los kenion.

Los kenion, junto con los sylaen, son la raza más numerosa. Los kenion, ya explicados en anteriores libros (ERT: La Era de los Poderes. Pág. 59), son en estas tierras idénticos a los ya descritos, salvo por pequeñas variaciones.

Una de las características de los kenion de esta región es que jamás tendrán pánico a las alturas; los niños juegan entre las vertiginosas pendientes de las paredes de los pilares y los soldados se sitúan en almenas perchadas a cientos de metros de altura. Además, el medio aéreo es el transporte de uso personal más común.. Con estas condiciones es difícil que Nacidos con vértigo sean nativos de algún pilar. Esto no significa que no haya existido alguno, pero son las excepciones, excepciones que lo pasan verdaderamente mal.

Su mentalidad.

Los kenion de esta región no rompen la mentalidad tradicional de su raza, aunque sí es cierto que está más marcada y enraizada en su alma. Además, los habitantes de los Pilares sufren constantes amenazas ya que viven en un territorio agreste y de hermosura letal por el que ni siquiera pueden caminar tranquilamente debido a los grandes peligros que les acechan y que no podría superar un kenion normal; así mismo, la amenaza sylaen está presente casi todos los días de su vida y los ribereños están demasiado cerca.

Los kenion de los Pilares saben que la creación de la nación ribereña fue culpa suya y que nadie más que ellos es responsable de los hechos que llevaron a hermanos a luchar contra hermanos, de manera que, aún encontrándose familias separadas por la frontera, ningún kenion osará quejarse ni pedir cuentas a la autoridad del momento; nadie querrá que se cambie la historia, pues saben que si se repitiesen los hechos todos harían lo mismo. Por ello los kenion de los Pilares son más tristes de lo normal y más orgullosos, si cabe.

Su aspecto.

El aspecto de los kenion es el normal para la raza y, al no estar demasiado separados de del reino, la moda es la misma que en el resto del continente, salvo por la adición de unas buenas cuerdas atadas en la cintura a manera de faja, ya que es habitual que en pequeños accidente haya que usarlas para ayudar a los compañeros. Así mismo las ropas de los habitantes de Malasaña son más prácticas de lo normal, imponiéndose, por circunstancias orográficas, los pantalones, tanto en varones como en mujeres, siendo usuales las ropas ajustadas para poder moverse con entera libertad entre las escarpadas cuestas y los mortales abismos de sus ciudades.

Su sociedad.

La región de los Pilares Blancos, las Llanuras Púrpuras, está dominada por la familia noble Hassthal que controla el Marquesado de las Llanuras Púrpuras, nombre que se le da en la corte Kenion. Esta familia, aliada de los Kerlear desde hace siglos, es conocida en todas las cortes por ser una de las mejores investigadoras de los poderes dhum de la guerra, la disciplina marcial y el arrojo en combate, hecho que les hace ser admirados por todos los habitantes de Malasaña. Siempre ha sido una de las familias más importantes, pero actualmente cuenta con un importante problema: la falta de descendencia del actual marqués, un kenion de doscientos treinta años que ya ve como las manos de Litner se acercan a su alma.

Los habitantes de Malasaña tienen una sociedad fuertemente estructurada en torno a la guerra ya que durante los últimos veinte años han sufrido más de sesenta ataques desde diferentes frentes, estando siempre comprometida su seguridad por los salvajes gators, los asesinos kuhrg y las presiones ribereñas y sylaen; por ello los kenion de los Pilares están acostumbrados a los caballeros, a poderosas ejércitos y a los cuernos de alarma que resuenan en las llanuras cada poco tiempo. Esto hace que sean más cerrados que de costumbre y al mismo tiempo más serios; pocos de ellos no se ofrecerían voluntarios para ayudar a pilares cercanos que se viesen asaltados por sylaen o por gators, y todos ellos saben que sólo de una común ayuda puede surgir la supervivencia de su modo de vida.

Así mismo los kenion de los Pilares son gentes acostumbradas al peligro y a las criaturas aladas ya que pasan la mayor parte de su vida en las alturas y, debido a ello, todos saben montar en criaturas aladas, por lo que tienen la habilidad de Montar bestia alada (ver apéndices).

Los dweloin.

Los dweloin de esta región son pearoin, la raza de piel de granito. Sólo existe un asentamiento dweloin en toda la zona, el de la ciudad de Torre Altiva, considerada ciudad imperial libre. Esta ciudad está fundada hace más de mil años, antes de la división de las tierras imperiales y alejada de las minas que los colonos kenion intentaron poblar. La montaña en la que se asienta es conocida por los dweloin como Assestak, que en su lengua se traduce como "la eterna".

En esta montaña, descrita en la sección de geografía, los dweloin cultivan sus plantas y sacan los metales y gemas necesarios para su trabajo y alimentación, además de formar uno de los núcleos más importantes del comercio con las regiones más orientales. En esta ciudad existe un gran complejo de torres y plataformas para el aterrizaje y cuidado de las bestias aéreas de tránsito, por lo que todo el

comercio aéreo y todos los mensajes que viajan en gators amaestrados pasa por ella.

Su mentalidad.

La mentalidad de los dweloin es como la permanente enseñanza de las montañas, son recios, firmes y cambiantes, inquebrantables en sus creencias y explosivos en sus acciones. Los dweloin de Assestak, o "altivos", como les llaman sus vecinos, son ejemplo y perfección de esta teoría. El típico "altivo" es un Nacido de potente voz, gestos grandilocuentes y grata carcajada que siempre mira todo con grandes ojos y mentalidad abierta. Según los dweloin todo en este mundo tiene derecho a vivir, siempre y cuando no altere la convivencia con los restantes Nacidos del mundo.

Por ello los dweloin son una de las razas mas abiertas y tolerantes que existen; jamás se ha conocido que un dweloin haya comenzado una pelea o batalla, pero eso sí, siempre la terminan ya que su potencia muscular y su gran voluntad hacen que sean temibles enemigos, capaces de provocar terribles daños con sus puños. Además, su característica habilidad de trasformar su piel en púas y cuchillas les hace ser los más devastadores combatientes cuerpo a cuerpo. Los dweloin de Torre Altiva son conscientes de su situación entre los demás hermanos, que se odian a muerte, y por lo tanto procuran por todos los medios intervenir para que las rencillas entre ribereños e imperiales no degeneren en batalla, aunque saben perfectamente que si los ribereños atacasen de nuevo las tierras kenion ellos serían los primeros en marchar al lado de las caballerías imperiales.

Nasllas

Su aspecto.

Los dweloin de Torre Altiva no se diferencian en mucho del resto de pearoin de otras tierras. Sin embargo, su manera de vestir y su calzado varían un poco ya que las ropas altivas son más recias que lo habitual en los dweloin siendo, así, más parecidas a las kenion. Suelen vestir pantalones de corte kenion y camisas amplias que suelen llevar abiertas. Así mismo las mujeres dweloin llevan el torso cubierto la mayoría del tiempo, ya que la presencia kenion en la ciudad es muy abundante y a éstos les perturba bastante ver tanta mujer de torso desnudo.

Por último, los dweloin de Assestak que trabajan en las plataformas de bestias aladas calzan imponentes botas de cuero endurecido, con suelas metálicas, que les permiten aferrarse firmemente al terreno cuando tienen que sujetar las riendas de estas increíbles bestias. Estas botas tiene un pequeño conjuro de la tierra, activado por el usuario con extrema facilidad, que les permiten estabilizarse en el terreno con el doble o el triple de su fuerza por cortos períodos de tiempo, lo que ha salvado a más de un estibador.

Estas botas se han ido extendiendo a lo largo de los siglos por la población, siendo utilizadas por cazadores y tramperos. Además existen diversas versiones para militares y caballeros.

Su sociedad.

La sociedad dweloin está siempre basada en sus queridas ciudades, el dolor y el sacrificio. Todos los dweloin que pertenecen a una ciudad consideran a ésta su familia, su protectorado y su más querida posesión. Los dweloin están enamorados de sus ciudades y por ellas serían capaces de sacrificarlo todo.

Esta manera de ser, tan parecida a la de los sylaen y

vloen, no suele ser un grave problema para sus relaciones con sus vecinos y aliados kenion. El sentimiento de familia, que todo dweloin tiene con su ciudad, se extiende a las ciudades que la rodean, ya sean dweloin o kenion, ywen o selion. Esto hace que las ciudades cercanas sean consideradas ciudades hermanas, y por lo tanto, parte de la familia. Y los dweloin tienen mucho aprecio por la familia.

En Assestak los dweloin son abiertos y tolerantes, simpáticos y colaboradores, aunque siempre flota sobre la ciudad la casi intangible sensación de la presencia de la minería y los estibadores; en la ciudad existen muchas minas y están las torres de los estibadores aéreos, lo que hace que muchos dweloin y kenion que trabajan en estos dos lugares estén en constante peligro.

Los Nasllas.

Los nasllas son una de las razas más enigmáticas y misteriosas de cuantas habitan en los reinos melion. Según ellos mismos los nasllas son unos nacidos llegados de más allá de los mares, en una peligrosa peregrinación que afectó a toda la raza. Los mitos y leyendas que los nasllas se trasmiten de padres a hijos (pues no parecen tener escritura) hablan de una gran calamidad, de hambre y miseria, de guerra y devastación si par. Los relatos varían de un nasllas a otro, de una familia a otra, pero invariablemente todos ellos se refieren a unos extraños seres de piel azulada y largos cabellos plateados (muchos sabios teorizan sobre la posibilidad de que estos misteriosos seres fuesen ywens) que llegaron desde los cielos para conducirles hasta la seguridad de Noorgaar.

Todo esto ocurrió ya hace más de seiscientos años y más de ocho generaciones de nasllas han vivido entre los melion. Ahora es bastante común encontrar a familias enteras de estos buhoneros por los pueblos kenion, alsanos y mirr, siempre caminando y buscando la paz que ellos desean y que se les prometió cuando salieron de su hogar. Ante los nasllas los melion han reaccionado con la típica hospitalidad que les caracteriza. Éstos, apodados por los kenion como los "metometodo", se han incorporado a la sociedad kenion más que en ningún otro lugar, sobre todo en zonas periféricas y fronteras exteriores (es casi imposible encontrar nasllas en las grandes capitales y en las costas del Laermer) haciendo para sus anfitriones lo que mejor saben hacer: cacharros.

Y es que existe una particular característica de los nasllas que ningún mago es capaz de descifrar, algo inaudito: los nasllas tienen completamente vedada la magia. Nunca, jamás, un nasllas podrá lanzar un conjuro, un thalnan o un naxaz, por mucho que estudie, aprenda los aspectos y asista a miles de clases nunca podrá lanzar un misero efecto mágico. En más de una ocasión los magos de la vida (particularmente los Rosas Blancas) se han encontrado que no pueden encontrar la razón por la cual no pueden realizar magia, ni se sabe por que jamás pueden utilizar objetos mágicos. Por decirlo de alguna manera es como si a los nasllas les fuese imposible utilizar su energía mágica.

Todo esto importa bien poco a los nasllas, según ellos de donde vienen la magia no existe y ellas han sobrevivido hasta ahora sin ella, así que no se preocupan en demasía. Sin embargo, los nasllas han desarrollado una gran capacidad artesanal, siendo expertos en las forjas y en el desarrollo de nuevos materiales y tejidos, siendo famosos en todo el reino kenion por ser excelentes reparadores de todo.

Su Aspecto.

El aspecto de un nasllas no es precisamente normal. Tienen cuatro brazos, de manos de tres dedos rechonchos y ágiles, tres articulaciones principales y un curioso bamboleo al andar que les hace ser distinguidos a kilómetros de distancia. Sus pieles suelen ser oscuras, siendo los tonos más cotidianos los rojos oscuros y los azules medianoche.

No tienen cabello, si no que, como los sylaen, de la cabeza nacen gruesos zarcillos mediante los cuales pueden detectar ligeras variaciones de la presión del aire que les rodea, por lo que pueden "ver" perfectamente en cualquier condición atmosférica. Por lo demás visten tal y como pueden, apañándose como pueden con las telas y pendas que van encontrando.

Su Mentalidad.

La mentalidad nasllas se basa en el concepto de la familia, ellos no tienen tierras, ni poder político ni militar (ni lo quieren). Sin patria ni leyes los nasllas disfrutan de la vida mientras buscan por todas partes la tierra prometida que los seres que llegaron del cielo les aseguraron. Mientras tanto los nasllas viven despreocupadamente, sin hacer demasiado caso de las leyes de los que les acogen y procurando en todo momento pasarlo bien. Por decirlo de alguna manera y en palabras de un poderoso maestre que pasó cierto tiempo con los nasllas, pareciese que durante cientos de años lo hubiesen pasado tan terriblemente mal que ahora intentasen disfrutar de la vida durante generaciones

LA TABLA DE RAZAS

Raza	Físicos	Mentales	Espirituales	Ley	Magia	Caos	P.G.
Sylaen	12	8	10	1	1	2	x10
Raza	13	12	9	1	1	1	x8

para compensar.

Los Rivereños.

Para saber cosas de los ribereños por favor, ve al escenario Sombras, más arrriba.

Los sylaen.

Los sylaen, la "amenaza constante", "la maldita venganza de los Khoel", "la guadaña oscura", "las espadas negras"; todos éstos son los apelativos con que la raza hetnon nombra a los sylaen.

Forman naciones dispersas por todo el continente que están representadas por las ciudadelas, única organización que los sylaen comprenden. Estas ciudadelas son ciudades-estado fortificadas que se extienden durante kilómetros y kilómetros, completamente saturadas por murallas, minaretes, raros templos y hermosos palacios.

Cada una de estas ciudadelas es independiente de las restantes, creando entre todas ellas un tejido de pequeñas naciones que en ocasiones se alían por motivos de defensa externa o de ataque a naciones fronterizas. Esto puede hacer que parezca una raza sin muchas posibilidades de supervivencia pero, debido a que cada una de sus ciudadelas tiene millones de habitantes, extendiéndose por laberínticos barrios, tétricos laberintos de mazmorras y centenares de torres amuralladas, constituyen una de las ciudades más poderosas.

Así mismo, estas ciudadelas sylaen se extienden durante muchos kilómetros y son capaces de albergar una gran población, controlando miles de kilómetros cuadrados y teniendo pequeñas células coloniales a su alrededor, ciudadelas diminutas que forman satélites alrededor de la más grande.

En este caso la ciudadela de la que hablamos es la ciudadela de Hacha Sangrienta que en la actualidad cuenta con más de siete millones de habitantes de raza syalen, además de unos dos millones de khailenitas y tres millones de hubanos, lo que hace que su población alcance la mitad de la población total del condado de Kerlear.

Su mentalidad.

Su mentalidad resulta, para los melion y los dweloin, muy curiosa y difícil de entender ya que la fuerza y poder de la sociedad sylaen brota a partes iguales de la historia familiar y de la capacidad de lograr proezas e hitos individuales.

Los sylaen no son muy capaces de organizarse en grandes formaciones políticas, gremios o academias, pero seguirán hasta la muerte a un único individuo que sea capaz de demostrar que es el más grande sylaen jamás nacido. Este individualismo es una de sus características más fuertes, siendo, en algunos casos, extremado. Así mismo, dicho individualismo les lleva, además de a ser extremadamente racistas, a una esclavitud desmesurada. Para un sylaen su propia raza y por ende los vlonn, tronco racial al cual pertenecen, es el supremo y dominador del universo. No es que deseen exterminar a las demás razas existentes, es que, simplemente, consideran que ellos deberían regir los destinos de los demás. Evidentemente esto crea en su raza unas ganas inconmesurables de conquista y dominación, que a otras razas no suele gustar en demasía. Sin embargo, y creo que esto debe ser remarcado, todo ello no significa que vayan matando a todos los que se encuentren en su camino que no tengan ojos metálicos. Un sylaen en un grupo de aventureros no deseará la muerte de todos los que le rodean, simplemente decidirá por sí mismo que es el líder, más que nada por que los demás no están facultados. Al mismo tiempo, si alguien le demuestra fehacientemente que es superior a él, el sylaen no tendrá ningún problema en seguirle hasta el mismísimo infierno.

Su aspecto.

Físicamente son una raza alta e imponente, de piel rugosa de diversos colores, como el rojo oscuro, el azul hielo y el magenta; no tiene pelo, aunque en la cabeza brotan gruesos zarcillos de materia ósea en los que está su sentido del olfato. Sus rostros son alargados y de rasgos redondeados, de ojos metálicos y bocas pequeñas.

Muchos de ellos, los más inclinados a Caos, son fuertes y altos, de poderosa musculatura y resistentes huesos; los demás, los inclinados a Magia, son más bien delgados y fibrosos, con cabezas demasiado grandes para sus cuerpos. Se conocen pocos sylaen con equilibrio de Ley y los pocos que se han registrado son pálidos y de ojos dorados.

Su sociedad.

La sociedad syalen es tan compleja como diversa, tan primitiva como avanzada. Dentro de cada ciudadela sylaen existen a su vez varias civilizaciones y culturas que se alimentan unas de otras, apoyándose en los defectos de las demás y aprovechando sus virtudes. De todas las razas llamadas comúnmente sylaen destacan dos atributos sociales; el primero de ellos es la forma de agrupación, en mega ciudades llamadas ciudadelas, la segunda es el curioso sentimiento de unidad familiar que poseen.

Las ciudadelas sylaen son únicas en todo el continente. Al parecer, los syalen, al igual que muchas de las razas de hetnon, no tienen una capacidad excesiva para las alianzas a largo plazo, así como para el compromiso estable, por lo que a lo largo de la historia no han encontrado bases suficientes como para crear unidades políticas más grandes que las ciudadelas. Esto, que puede parecer que dejaría en franca desventaja a los syalen frente a razas más proclives a

la unidad, no es un problema para ellos ya que las ciudadelas están formadas por millones de Nacidos, unidos bajo el estandarte. La realidad ha demostrado que la lealtad de un sylaen para con su ciudadela es casi inquebrantable, siendo firmes defensores de sus murallas y puertas.

La segunda de las características sociales es que la familia de un sylaen es uno de los principales pilares sobre los que se sostiene su existencia.

Como tales, los sylaen son una parte de esta civilización y, en realidad, es la raza dominante dentro de la estructura de la sociedad. Así, son los guerreros, filósofos y sabios, los magos y los aruj; son, en definitiva, una elite aristocrática dictatorial y poderosa. Dentro de esta alta sociedad se pueden delimitar varios grupos de poder que se enfrentan constantemente: los Jaissalá, magos de laboratorios siniestros, los poderosos guerreros Al'hass y, por último, los Habai, comerciantes de astutos y arteros planes. Estos tres grupos pelean entre sí y complotan constantemente para conseguir la supremacía de los diferentes barrios de la ciudadela a la que pertenecen.

Debajo de los sylaen se encuentran diversas razas que los sirven. Algunas de ellas son inteligente; otras, no tanto.

Hubanitas.

Los hubanitas son una de las razas esclavizadas por los syalen desde casi el principio de los tiempos. No se conocen exactamente las razones de esta esclavitud, ni el momento de la misma, ni siquiera la sociedad que formaban los hubanitas antes de ser sometidos por los sylaen. Lo que sí es cierto es que hoy en día no existe ninguna duda de que los hubanitas no sobrevivirían sin los sylaen, ya que sin ellos no tendrían posibilidad de supervivencia.

Se cree que son hetnon, una de las razas del caos, pero su estructura y sociedad excesivamente animista hacen pensar la posibilidad de que sean descendientes de alguna raza selion. Aún así, algunos sabios imperiales postulan la posibilidad de que sean realmente sylaen trasformados por las artes mágicas de éstos para especializarlos en las tareas que ocupan en su sociedad. Sea como fuere, los hubanitas cumplen las funciones de peones y trabajadores de nivel bajo en la sociedad sylaen, que los utilizan para trabajos de agricultura y ganadería, como braceros, trabajadores de telares y artesanos básicos. En estos trabajos los hubanitas, debido a sus finas y delicadas manos y propensión a la paciencia y dedicación extremas, son excelentes.

Que se sepa, jamás ha existido un hubanita que haya deseado rebelarse contra los sylaen o calculado las posibilidades de huir.

Los hubanitas no conocen la magia y nunca podrán ejecutar conjuros, pues desde su nacimiento son incapaces de ver la magia a su alrededor; simplemente trabajan y realizan las tareas encomendadas sin quejarse u oponerse a su destino y por su parte los sylaen no los maltratan ni injurian, proporcionándoles alimento y alojamiento y permitiendo que descansen y jueguen entre ellos, sin más preocupaciones.

Por último, no se conoce ningún caso de hubanita combatiendo ni caminando a la guerra junto a los sylaen, ni siquiera como ayudantes.

Su aspecto.

Los hubanitas tienen cierto parecido a los propios sylaen aunque son más pequeños y de constitución más ligera, muy parecidos en estatura y proporciones a los kenion. Sin embargo, los hubanitas difieren de los sylaen por ser más delgados, de huesos más delicados y rostros alargados, con ojos pequeños y manos de largos dedos delicados. Así, están preparados para poder realizar tareas artesanales y de precisión, creando verdaderas obras de arte en la artesanía de la madera y la forja de metales, tanto duros como preciosos.

La visión habitual de un hubanita es de un ser humanoide, de aspecto patético que camina encorvado, con una gran chepa y con los brazos largos, arrastrando por el suelo. Su piel es color ceniza y sus uñas son negras y pequeñas. La cabeza es ovalada, de perilla puntiaguda y ambos sexos tiene una especie de pelusilla en el mentón. No tienen pelo.

Su sociedad.

La sociedad hubanita, como es de imaginar, está completamente fundida en la propia sociedad sylaen. Los hubanitas son la mano de obra barata de los sylaen, trabajan en los campos, huertos y como artesanos de primer orden en todas las artesanías que existen en la sociedad sylaen. Esto no significa que sean esclavos o que se los maltraten, y, así, siempre se les ve paseando libremente por las calles.

Pese a lo que piensan la mayoría de melion, los hubanitas tienen su propia habla, que es muy refinada y evolucionada, tienen tiempo libre y pueden hacer lo que deseen en sus ratos de ocio. Se visten con sus propias ropas y tienen moda, filosofía y ciencia propia, en muchos aspectos más evolucionada que la sylaen. Por decirlo de alguna manera, en la sociedad sylaen lo hubanitas se corresponderían al pueblo llano de la Escalera Imperial Kenion, aunque aquellos tienen un nivel de ambición nulo, pues prefieren dedicarse a sus asuntos.

Nunca, que se sepa, un hubanita ha prosperado en el escalafón sylaen, siendo siempre los sometidos. Sin embargo, entre ellos existen líderes que procuran que la comunidad hubanita esté cómoda y que jamás sufran por mano de un syalen. A estos efectos, los syalen procuran mantener a

los hubanitas en una posición cómoda en su sociedad, considerándolos siempre inferiores, pero al mismo tiempo conociendo y valorando la aportación que hacen a su cultura y civilización.

APENDICES A NIEVES.

El aire y las reglas.

Es posible que durante el trascurso de las partidas en este escenario te encuentres que has de desarrollar alguna escena en el aire. Esto no debe por que asustarte, pues las reglas para resolver todo este tipo de acciones son muy simples.

Básicamente cualquier acción que el personaje desee realizar en el aire debe realizarse tal y como se hacen el resto de acciones descritas en las reglas. Nadie impide al personaje pelear sobre bestias aladas, o leer tranquilamente un grueso libro mientras se viaja en kujo. Sin embargo muchos personajes no tendrán , en principio, ningún tipo de entrenamiento previo en montar bestias aladas, ni, por supuesto, en combatir sobre ellas. Por ello el Director de Juego es libre de aplicar modificadores negativos en las situaciones en que crea necesario. (Ni que decir tiene que los personajes de la Cruz Alada no tienen penalizadas estas acciones).

Para el combate se aplicaría una regla diferente a la habitual, el combate aéreo difiere del terrestre en muchos pequeños detalles, uno de los cuales es que en tierra el movimientos está bastante restringido en comparación con el aéreo.

Cada vez que se dan combates aéreos se presupone que los personajes están montados en sus respectivas bestias aladas o bien que el propio personaje es el que vuela. En estos enfrentamientos es básico el movimiento, pues depende de este quien atacará y por donde lo puede hacer. Por ello el turno normal se trasforma, eliminándose por completo la tirada de iniciativa para ser sustituida por una tirada de movimiento.

Antes de determinar quien es el Atacante y quien es el Defensor cada uno de los personajes implicados realizará una tirada de Motar Bestia Alada o Atletismo, y esta es la tirada que determinará:

.- el personaje con mayor tirada ganará la iniciativa automáticamente (se supone que ha realizado un movimientos aéreo perfecto y raudo se ha colocado en posición ventajosa).

.- si uno de los personajes gana la tirada de oposición por, al menos, el doble, entonces ese personaje pasa a ser el atacante y el defensor no podrá responder ese turno (en este caso la maniobra del atacante ha sido tan eficaz que no deja respuesta para el defensor).

.- si la diferencia es del triple, entonces el ganador será el atacante y el defensor no podrá utilizar su habilidad de defensa, por lo que se debe tirar directamente penetración de armadura (el movimiento ha sido magistral y hace que el personaje atacante gane la posición y se sitúe en el punto vulnerable del oponente).

Nuevas Habilidades.

Estas habilidades pueden tratarse de dos maneras diferentes, bien alguna de ellas pueden ser consideradas habilidades secundarias para personajes que deseen tenerlas en la creación de personajes nuevos o bien pueden disponer esta habilidad personajes ya creados y que deseen tenerla. Estas nuevas habilidades son simples expansiones de las habilidades ya creadas, que pueden ser incluidas en las fichas de los personajes siempre y cuando el director de juego desee incluirlas.

Conseguir nuevas habilidades.

Existen dos maneras de conseguir nuevas habilidades. La primera de ellas consiste en que un personaje que se este creando la consiga gastándose puntos libres. En este caso el jugador debe dar una razón coherente para que su personaje pueda tener acceso a la enseñanza necesaria para poder conseguir esta habilidad desde un principio.

Si es así el coste es de tres puntos por la habilidad en estado no entrenada (1D), seis puntos por la habilidad en estado entrenado (2D) y de nueve para una habilidad completamente experta (3D)

La otra manera es que la de conseguirla por medio del entrenamiento, es decir, por medio de la experiencia, para ello simplemente el jugador debe decir, al finalizar cualquier escena que su personaje se dedica a entrenar para conseguir la habilidad en cuestión, si lo hace solamente tras una única escena entonces la tendría como no entrenada, si es tras dos escenas sería como entrenada y tras tres escenas sería experta. Si es así entonces el jugador debe gastar justo el doble de puntos que anteriormente se daban para los recién creados para conseguir la nueva habilidad al nivel que desea.

Equilibrio
(Agilidad + Percepción).

Con esta habilidad un personaje puede haber tenido entrenamiento y haber practicado en os movimientos y técnicas par no desequilibrarse en condiciones adversas. Eta habilidad es típica en marineros y piratas, así como en equilibristas de circo y todo tipo de farándula. Así mismo los

personajes normales pueden haber desarrollado un equilibrio natural, que se puede marcar en esta habilidad.

Las acciones normales en las que sea necesario esta habilidad cubre el paso por estrechas cuerdas por encima de abismos, poder caminar por altas cornisas y toda aquella operación en la cual el personaje pueda caer desde las alturas o quedar confuso porque el terreno sobre el que este de pie sea irregular y se mueva (un barco, terremotos, etc...)

Montar Bestia Alada
(Destreza + Intuición).

Esta nueva habilidad corresponde a la habilidad de montar bestias aladas, a su manejo y dirección, así como al conocimiento de los arreos y aparejos necesarios para instalar la silla de estas bestias. Esta habilidad la poseen todos los personajes que procedan de tierras altas así como puede ser elegida por personajes que deseen coger habilidades secundarias al comienzo de la creación de su personaje.

La dificultad de la tirada para montar bestias aladas estará dada por la propia bestia a montar y se dará en la descripción de esta, así como las dificultades para posibles maniobras aéreas.

Nuevos Objetos Mágicos.

Botas Dweloin de Agarre Perfecto
(botas de agarre)
Dificultad de Utilización: 12.
P.P.: 2 por cada media hora de utilización.

Con estas botas, que pueden estar realizadas de cualquier material y que tienen que tener las suelas de metal, el usuario puede multiplicar la fuerza con la que se aferra al suelo por dos. Esto favorece todas aquellas maniobras que tengan que ver con el combate en tierra contra bestias aladas o para manejar a estas. Así mismo hace que el personaje sea virtualmente inexpugnable de posiciones defensivas.

El efecto en reglas hace que un personaje con estas botas activas multiplique por dos su fuerza a la hora de causar daño a las criaturas aladas o que multiplique por tres su experiencia en las habilidades de atletismo o equilibrio a la hora de hacer tiradas relacionadas con las alturas.

TRAMAS.

En este escenario es muy facil montar tramas de tres tipos; que se desarrollen casi por completo en los aires, tramas determinadas por las incursiones (casi constantes) de los sylaen y por último tramas centradas en los conflictos politicos con los ribereños.

.- Contrabando que determinadas compañías intentan colar en las tiendas de VillaCedro. Evidenetemente este contrabando debe ser traido por vía aérea, por lo que los personajes se pueden ver involucrados en aventuras que les lleven a vigilancia aérea, incluso en pequeñas batallas aéreas intentando capturar a los contrabandistas. Para esta trama el director de juego debería buscar alo que realmente fuese una verdadera golosina para determinados habitantes de la ciudad, ya bien sean drogas, venenos o artefactos mágicos.

En esta trama se verían involucrados nobles y mercaderes que, evidentemente, no desearían que los personajes averigüasen demasiado de sus intenciones.

.- Tambien es posible que en determinado momento los personajes observen como varios extraños seres se acercan de noche a la ciudad, revoloteando por entre los tejados. Si los personajes investigan terminaran descubriendo que los seres son en realidad daertacks invocados por un poderoso jaissalá que espeía constantemente la ciudad para intentar robar documentos secretos de los magos de ésta.

Estos documentos pueden ser datos esenciales sobre los magos de la ciudad y del marquesado para así poder asesinarlos con total impunidad, es más el director puede introducir un asesinato concreto, que se vaya a realizar en medio de un viaje que haga el mago o maga en cuestión, así los personajes protegerían al mago mientras se declara una verdadera batalla en los aires.

.- Más tramas que se pueden sacar de los aires podrían estar relacionadas con la exploración de los diferentes pilares que se reparten por toda la geografía del marquesado. Los personajes estarían contratados para explorar determinados pilares en los que se sospecha que existen grandes yacimientos de aceite blanco o de gemas, descubrimeinto que puede degenerar en un enfentamiento abierto entre la nobleza y los mercaderes, ansiosos ambos grupos de acerse con la nueva fuete de riqueza.

.- La más facil de ellas es desarrollar una trama mediante la cual los sylaen esten preparando una serie de asaltos a las fronteras del imperio que culminarían en un asalto a las plazas fuertes de los caballeros. Este es el escenario más jugoso y se puede aderezar con un buen comandante sylaen, acompañado con su jaissalá personal.

Estos dos prepararían grandes invasiones de daertacks que reblandeciesen a las tropas imperiales para luego lanzar el asalto principal, castigando con fuerza las defensas imperiales.

ÍNDICE

Sombras

un espectacular escenario que ocupa desde la página 2 hasta la 32 y en el que

la **Geografía** está en la página 2

la **Historia** en la página 3

la **Religión** en la página 5

el **Estado Ribereño** en la 9

ILLVAESTHER en la 10

los **Personajes** en la 16

las **Tramas** en la página 21

y los **Apendices** en la 24.

Nieves.

otro escenario, lleno de espadas y caballeros, en el que:

la **Geográfía** está en la página 33

VILLACEDRO se encuentra en la 36

las **Personalidaddes** en la 43

las **Razas** en la 48

los **Apéndices** en la 55

ERT: La Era de los Poderes.

3.950 pesetas; 192 páginas.

En este libro podrás encontrar lo necesario para poder jugar emocionantes partidas de rol en ERT, un mundo de fantasía medieval epica donde los límites solo los marca tu imaginación.
Todas las reglas, las descripciones de las razas principales, así como kits profesionales, reglas de combate, de magia y básicas, la creación de personajes y todo el trasforndo.

La Pantalla del Director de Juego.

2.450 pesetas; 64 páginas.

Además de una pantalla de tres cuerpos a todo color para poder ser utilizada en las partidas de ERT, tambien se incluye un libeto con un nuevo escenario, tablas de armas y monstruos, reglas para la creación de objetos mágicos según la tradición mirr y dos nuevos kit de profesiones para poder jugar en ERT, los Nobles y los Exploradores.

Sombras entre Nieves.

1.995 pesetas; 58 páginas.

El primero de los libros de escenarios que se publican para ERT, un libro con dos escenarios dobles, uno llamado Sombra, donde visitarás las tenebrosas profundidades de una biblioteca nuimbrana situada debajo de una academia imperial, y Nieves, donde podrás participar en grandes batallas y surcar el cielo a lomos de inmensas bestias aladas.

Proximamemte:

THEMALINA.

El libro donde podr´s encontrar todos los conjuros, thalnan o naxaz que quieras (además de oras muchas sorpresas más).

Para más información, por favor, escribenos a:
ert@editorialhastur.net
o
al apartado de correos 13.298 28080 de Madrid
o
Visita nuestra web;
www.editorialhastur.net.

EDITORIAL
HASTUR
SOCIEDAD COOPERATIV

Sombras entre Nieves

Este que tienes entre tus manos es un libro de escenario para poder jugar trepidantes aventuras en el reino kenion. Dentro encontrarás la suficiente información para dirigir todo tipo de partidas, desde intrigas políticas hasta grandes batallas.

En Sombras:

.- La descripción completa de las secretas Bibliotecas Nuimbranas, así como una academia de magia imperial, con todos sus personajes, intrigas e investigaciones.

.- Dos nuevos kits de personajes, los Caballeros de la Lasca Ensangrentada y los Rosas Blancas, magos especialistas en el aspecto de la Vida.

.- Nuevos conjuros, objetos mágicos y la descripción de las Sombras uno de los más peligrosos daertacks que existen.

En Nieves:

.- Las Llanuras Púrpuras y el Condado de Malasaña están completamente descritos en este escenario en el cual podrás viajar en enormes bestias aladas y descubrir los misterios de las Tierras Vacías.

.- Además incluimos la descripción completa de los sylaen, así como las reglas para poder crear personajes de esta raza Hetnon.

.- Nuevas habilidades, reglas para combates aéreos y nuevos daertacks.

Y, por supuesto, los dos escenarios pueden ser cruzados para poder empezar espectaculares sagas que proseguirán en los siguientes libros de escernarios que publicaremos proximamente.

Libro de Escenarios

P.V.P.: 1995 Ptas.
11,95 Euros.

ISBN 84-931690-1-3

EDITORIAL
HASTUR.
SOCIEDAD COOPERATIVA