

XR1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este y
Crónicas de la Marca del Este

XORANDOR

LA CIUDAD



Aventura...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LA CIUDAD DE XORANDOR



CRÉDITOS

Autor: Diego Marqués Vega

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección y revisión: María de los Ángeles Aparicio Peñarrubia

Maquetación: Fran Solier

Ilustración de portada: Jorge Carrero

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission. Some artwork copyright The Forge used with permission. Some artwork copyright Matt Morrow, used with permission. Some artwork copyright The Forge used with permission.

Cartografía y logo: Manolo Casado

Depósito Legal: MU 388-2024

UNAS PALABRAS SOBRE ESTE LIBRO

Antes de dar paso a la obra, queremos aclarar ciertos aspectos éticos que pueden verse envueltos en su contenido.

El mundo que detallamos aquí, es un lugar duro, lleno de monstruos y razas malvadas que no cesan de intentar matarse o esclavizarse unos a otros. Las sociedades en ella desarrolladas son oscuras, violentas, sexistas, odiosas, inclementes y totalmente inmorales. Algunas de las formas de ser de las razas o ciudades que presentamos en este libro, adolecen de vicios, prejuicios y defectos que para nosotros, en nuestra época actual, pueden resultar chocantes y, para los más implicados, incluso ofensivos.

Queremos dejar claro que esta obra es lo que es: un escenario de fantasía en el que jugar a rol en un contexto oscuro y adulto. Ninguna de las retorcidas estructuras de pensamiento de las sociedades que lo forman representa la forma de pensar o los ideales del autor ni de ninguno de los miembros de la casa que edita el presente libro, ni desde luego las justifican ni aceptan en modo alguno.



INTRODUCCIÓN

Si existe un centro en la agitada, violenta y caótica forma de vida de la Suboscuridad de Valion, ese es la ciudad de Xorandor. Fundada hace milenios por el príncipe Xorandar y el clan Arkenai, Xorandor se ha convertido, por méritos propios, en la capital de los elfos oscuros de la Tiniebla Profunda.

La urbe está habitada por unos cuarenta mil elfos oscuros y varios miles más de individuos de otras razas: orcos, ogros, shulhus, duergars, derros, no-muertos, quaggoths, xorns y un largo etcétera formado por, prácticamente, al menos un ejemplar de cada raza conocida por los duzari. Estos no viven en la ciudad como habitantes totalmente libres, sino como esclavos o aliados que poseen capacidades que les resultan útiles a la capital y a sus únicos ciudadanos de pleno derecho: los elfos oscuros.

Su estructura social piramidal divide la población tres grupos fundamentales: los nobles, que pertenecen a las distintas casas que forman la ciudad; los plebeyos, que les sirven, y los esclavos, que obedecen a cualquiera de los dos grupos anteriores. Esta estratificación es extraordinariamente rígida en sentido ascendente, siendo prácticamente imposible que un individuo pueda alcanzar una categoría social superior. Esta rigidez desaparece, sin embargo, en sentido descendente: es fácil que los individuos que servían en una casa noble caída en desgracia pasen a ser plebeyos o incluso esclavos, o que una familia plebea que tenga mala suerte en los negocios deba convertirse en mano de obra esclava para poder subsistir sin ser eliminada. Cabe indicar que cualquier nacido en Xorandor pertenece, por defecto, al estrato social de sus padres.

Debido a la preponderancia de Dregol (nombre que los elfos oscuros dan a Penumbra, la diosa del mal) hacia las mujeres, esta pirámide social se divide, a su vez, por sexo: hay grandes diferencias entre los varones y las hembras de cada estrato. En el caso de los esclavos, las hembras siempre son mejor valoradas y tratadas que los varones, aunque su forma de vida sigue siendo francamente miserable. Entre los plebeyos, los hombres realizan los trabajos más peligrosos, mientras que las hembras suelen atender cuestiones de planificación. Dentro de la nobleza, son las féminas de cada casa noble las que mandan en la misma; la líder de la casa, que recibe el nombre de *madre matrona*, posee un papel especialmente fuerte. Los varones de casas nobles quedan relegados al papel de simples soldados o de peones sacrificables en los complicados juegos de poder de la nobleza xorandyr, cuyos únicos jugadores son mujeres. Artificialmente emanado de dichos juegos de poder, hallamos el principal órgano político de la ciudad: el Consejo de la Araña. Se trata de un cónclave formado por las matronas de las primeras ocho casas nobles de la ciudad y dedicado a gobernar sobre ella. Tener un asiento en el Consejo es un enorme privilegio que las casas que se hallan por debajo de las ocho principales no cesan jamás de codiciar. Por eso, es común que se conspire continuamente para derribar a una de las ocho y ocupar su lugar. Al mismo tiempo, las casas del Consejo buscan continuamente nuevas alianzas para debilitar a las casas que aspiran a liquidarlas.

Sin embargo, si por algo es conocida Xorandor es por sus contradicciones. Una de ellas, la más obvia de todas, es también una de las más importantes, pues tiene que ver con la organización de estos juegos de poder y, en gran medida, de toda la raza de los elfos oscuros: Xorandar.

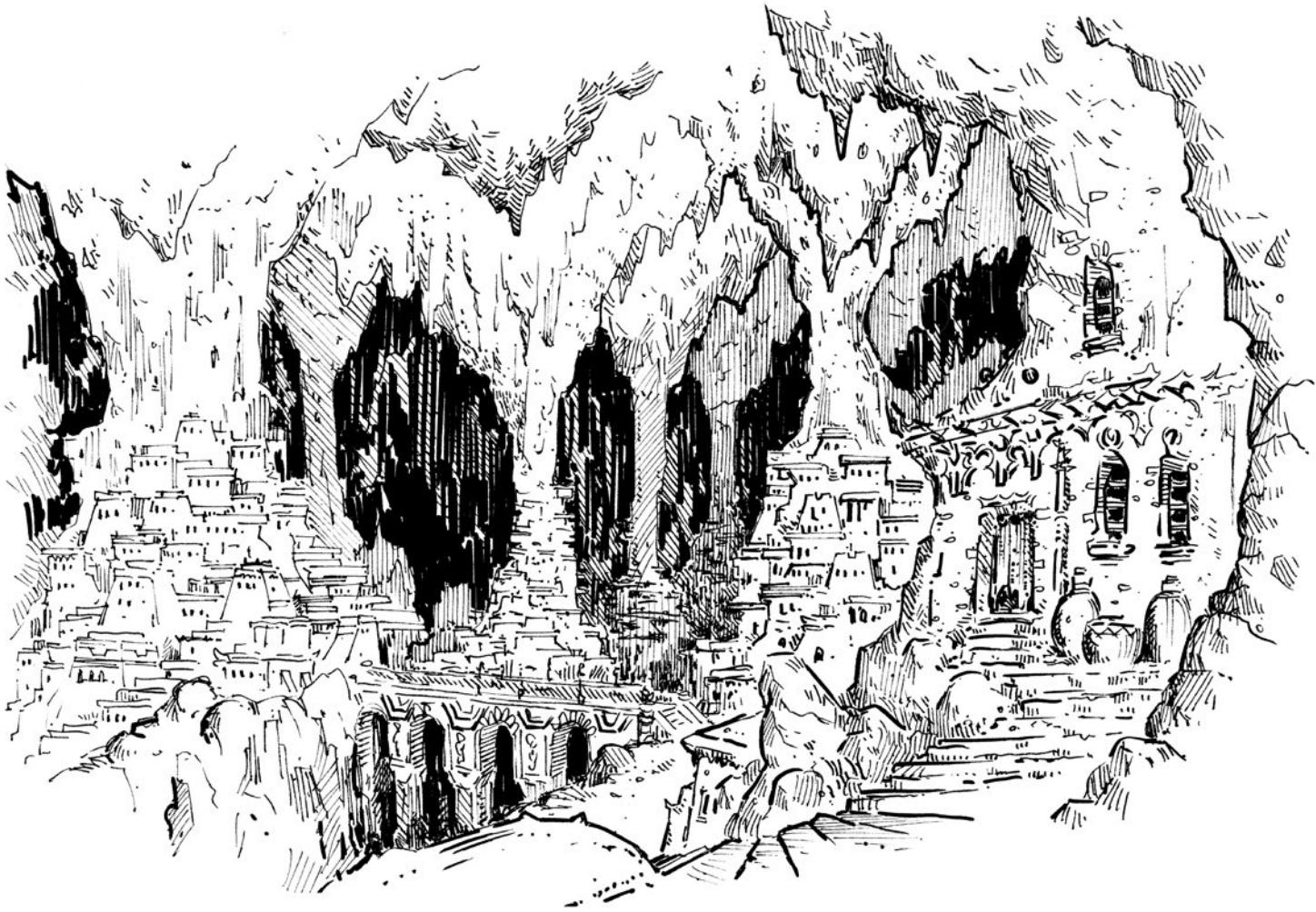
El príncipe Xorandar es el líder natural de la ciudad y, aunque sus pares de otras ciudades duzari se niegan a reconocerlo abiertamente, también lo es de todos los elfos oscuros. Fue él quien, en épocas pretéritas, encontró la vasta caverna en la que luego se erigiría Xorandor; quien, con la reciente ciudad amenazada por el horror Xarzgusul, viajó hasta la gruta de dicho horror y lo aplacó a través de un pacto secreto; quien guio a sus congéneres en la larga marcha de Penumbra a la superficie, y fue el primero que derramó la sangre de sus hermanos elfos cuando renegaron de ella para empezar a adorar a Valion. Dirigió a sus congéneres a través de la Suboscuridad una vez fueron expulsados de la superficie y, sin importar el paso de los siglos, se encarga de mantener viva la llama del odio contra los que les vencieron.

Algunos dicen que el príncipe no puede morir, que es un ser perfecto que, a pesar de ser un simple varón, recibió el don de la inmortalidad a manos de Penumbra tras sus múltiples servicios. Otros dicen que, en realidad, el Xorandar inmortal es un mito, una figura política artificial y que, cuando el príncipe actual está próximo a morir, uno de sus hijos lo sustituye y hereda todos los honores y poder del anterior. Otros, los más retorcidos, piensan que es uno de los avatares de Dregol que, con forma de varón, pone a prueba la fe y la resistencia del Consejo de la Araña.

Independientemente de la verdad que se esconde tras su figura, su poder es innegable. Sentado sobre el Trono Negro en su palacio, Xorandar disfruta de una vida llena de lujos y placeres, de elegante decadencia y degenerada moral, de libidinosa y maravillosa malevolencia, aderezada con el aroma de los actos más crueles y depravados que cabe imaginar. Sin embargo, esta vida disoluta tan solo ocupa una nimia parte de su mente, aquella destinada a hacerle descansar de su verdadera ambición: levantar un ejército, reconquistar la superficie y destruir a las razas traidoras que allí viven. Para lograr este objetivo, necesita convertir Xorandor en el centro de la vida de la Suboscuridad, forzar a las demás ciudades y razas a doblegarse ante su poder y a ser absorbidas por su autoridad. Es esta una idea que ha estado cultivando desde que su pueblo volvió a la Suboscuridad tras perder la Guerra de los Hermanos y que, poco a poco, el príncipe está consiguiendo. Este mando natural, sin embargo, no está exento de problemas, pues choca a menudo con el del Consejo de la Araña. Por esta razón, se producen pulsos de poder que suelen conllevar épocas de conflicto en Xorandor.

Además de su, cuanto menos, curiosa organización social y política, esta ciudad destaca por ser un centro comercial de primer orden. Dotada de amplios contactos comerciales tanto en la superficie (a través de espías) como bajo ella y poseedora de algunos de los más grandes artesanos del Reino Subterráneo, es el punto de referencia comercial más relevante de su tiempo. El talento de sus hechiceros y artesanos da a luz no solo a armas y armaduras excepcionales, sino también a objetos mágicos maravillosos y nuevos sortilegios. Su avanzada ciencia alquímica sitúa la ciudad en la vanguardia de la fabricación de venenos, algunos tan sutiles que, según se dice, matan cuando el asesino lo desea, no cuando el asesinado lo ingiere, y el fervor de las sacerdotisas de Dregol de la ciudad permite crear nuevas oraciones y tejer maldiciones de perdición inimaginable...

Pero, sin duda, a pesar de todas las maravillas anteriormente mencionadas, lo que convierte a esta ciudad en un puntal del comercio en la Suboscuridad es su Pirámide Negra y el prodigo que su interior esconde: el Salón de los Portales. En este se hallan decenas de portales mágicos que conectan



la ciudad con distintos puntos del planeta, tanto de la superficie como de la Tiniebla Profunda. Gracias a ellos, los elfos oscuros pueden atacar por sorpresa asentamientos y zonas remotas de Valion y proveerse de una buena cantidad de botín, pero también de exóticos esclavos que ascienden a precios exorbitados en los mercados de la ciudad. Además de esta función comercial, los portales tienen un fin último de gran valor para el príncipe Xorandar: cuando llegue el momento, los usará para marchar sobre la superficie y cubrir el mundo de sombra.

Xorandor comercia también con otro tipo de producto, tan valioso o más como los ya descritos: la información. Saber el número y la calidad de soldados de una casa rival; obtener pruebas de un sacrilegio cometido contra Dregol por parte de un enemigo político; conocer la ruta de abastecimiento de mercancías de un mercader de la competencia; saber a qué sustancia es adicto un alto mando de la urbe; etc. Todos estos son ejemplos de lo poderosa que puede llegar a ser esta “mercancía”. Existen múltiples organizaciones y bandas dedicadas en exclusiva al intercambio y venta de este tipo de datos. Los precios de este servicio aumentan o disminuyen dependiendo de la naturaleza del mismo, de la dificultad para obtenerlo y, lo más importante, del estrato social al que va a afectar. No es lo mismo obtener la palabra mágica que abre la caja fuerte de un mercader de tercera que saber cuál es la ruta de paso que seguirá una madre matrona para llegar a la próxima reunión del Consejo. Los espías deben sopesar el riesgo que conlleva otorgar según qué información, pues, en función de lo que lleguen a vender, pueden acabar muertos como represalia. Igualmente, el solicitante de la información debe tener, al menos, el mismo cuidado porque, según lo que

pida, los espías pueden decidir romper el acuerdo e informar a la organización o persona afectada por el soplo de que hay alguien buscando información sensible sobre ella. De entre todas las organizaciones de la ciudad, hay una que brilla por encima de todas: los Del-Mith, un conglomerado de criminales y mercenarios que se dedican al trasiego y venta de cualquier clase de información. Su influencia es tan grande que de ellos depende, en gran parte, el mantenimiento del orden (o del desorden, según se mire) de la ciudad.

Por otro lado, la ciudad no posee un ejército regular. Las constantes luchas de poder entre las distintas casas hacen que la creación de uno sea visto como un intento por parte de una casa o facción de controlar a las demás u obtener ventaja sobre ellas. Cuando la urbe necesita defenderse ante alguna amenaza o cuando decide marchar a la guerra, las matronas del Consejo convocan el Vlot (juramento), un mandato de carácter marcial y religioso amparado por Dregol por el que todas las casas, sean grandes o pequeñas, están obligadas a entregar sus fuerzas para el bien de la misma. Cuando la guerra termina, cada soldado vuelve a la casa a la que pertenece y esta es liberada de sus obligaciones para con el Consejo. Las hostilidades entre las casas están prohibidas mientras dure este juramento, so pena de incurrir en la ira de Penumbra. Sin embargo, es bastante habitual que las casas usen los momentos de caos que genera la guerra para liquidar a algún miembro importante de una casa rival o asegurarse de que su fuerza militar se vea menguada. Durante el Vlot, el propio príncipe Xorandar y la Guardia Sombría, su pequeño ejército personal, están igualmente obligados a aportar su fuerza al ejército común, momento que aprovechan para mostrar su superioridad marcial.

Si la comparamos con otras ciudades, Xorandor, heredera de una organización social desigual y marcada por la constante tensión entre estratos y sexos, es más pequeña en población que algunas de las otras de la Suboscuridad. Posee un sistema político duro, pero contradictorio, en el que sus dos principales adalides, el príncipe y el Consejo de la Araña, viven inmersos en una constante disputa. Dicho sistema está dotado de un engranaje comercial basado en una cruel competitividad y en el mercadeo de vidas ajenas, así como de un ejército formado por mandos más preocupados por asegurarse de que sus propios compañeros no los apuñalen que por ganar las guerras.

Por todo esto, podríamos pensar que no tiene ninguna ventaja que realmente la convierta en la capital de una civilización tan inestable como la de los elfos oscuros, pero hay varios elementos que la avalan como tal:

- Empujado por el cruel credo de la Tejedora, el entorno impone a cada individuo la necesidad de ser siempre el mejor, el más despiadado, el más astuto, el más letal: está constantemente a prueba. Esto genera una población extraordinariamente desconfiada y cruel, pero muy eficiente, en la que cada habitante se convierte en un guerrero natural, tan peligroso como un cuchillo en el cuello o una lanza en el pecho.
- Aunque eternamente enfrentados, el Consejo de la Araña y el príncipe Xorandar buscan el mismo objetivo: hacer de los duzari la raza preeminente que siempre debió ser y aumentar la gloria de Dregol. Durante siglos, estas dos poderosas figuras de autoridad han maniobrado para conseguir esto, inoculando constantemente en la mente de los xorandyri (por parte del Consejo) y del resto de los duzari (por parte de Xorandar) la necesidad de cumplir su destino. Debido a que son los principales adalides de los elfos oscuros y los máximos promotores de estas ideas, ha quedado claro en la mente de todos que solo ellos pueden llevarlas a término y que la ciudad en la que residen es su capital natural.
- Si bien las demás son, sin duda, grandes razones de peso, la más importante para demostrar la superioridad de la ciudad es Dregol. La diosa siente un gran apego por la urbe, pues la considera un ejemplo de lealtad a sus retorcidos ideales de virtud. La devoción de sus habitantes la convierte en la representación viva de los valores de la diosa: ferocidad, odio, muerte, dominación y adoración. Es la principal caja de juguetes de Penumbra, su mayor orgullo y divertimento, lo que agradece vertiendo sobre ella el ácido icor de sus atenciones: el número de hembras que reciben poderes sacerdotiales por su parte es más elevado que en otras ciudades duzari (solo superado por Hagreth, debido al favor especial que Dregol entregó a dicha urbe); sus habitantes tienden a tener más “suerte” cuando se hallan defendiendo los intereses de Dregol, sobreviviendo a ataques y pesares que habitualmente hubiesen matado a cualquiera; a la ciudad nunca le faltan magos de gran intelecto, quienes le otorgan nueva magia y logran que sea el centro de las innovaciones en sortilegios y poderes sobrenaturales; etc. Estas y otras características especiales presentes en Xorandor son nada más y nada menos que la mano de la diosa guiando y protegiendo la ciudad, manteniéndola a la vanguardia del Reino Subterráneo.

De este modo, Xorandor es una ciudad en la que la más refinada decadencia se mezcla con la más repulsiva náusea: donde los débiles reciben una muerte cruel y los fuertes el reconocimiento de su fuerza; donde la justicia está ausente y solo

la venganza existe; donde nadie muere en paz y todos viven con odio, y donde sus habitantes son observados por una deidad retorcida mientras el resto de dioses lloran por ellos. Aquellos aventureros que recorran sus calles, traten con sus gentes y se mezclen en sus asuntos sentirán sobre sus espaldas el opresivo peso de la conspiración, la constante mirada de la muerte y la amenaza sin fin de un cuchillo apuntándoles desde la oscuridad.

En las próximas páginas lo aprenderás todo sobre esta ciudad, tan peligrosa, deliciosa y decadente como un vino envenenado.

CRONOLOGÍA DE XORANDOR

—*¿Alguien sabe de verdad dónde y cómo empezó todo, maestra Verena?* —preguntó el joven mago.
 —Claro, Atias. La Tejedora lo sabe —respondió la maestra.
 —Me refiero a alguien que diga la verdad.
La hechicera sonrió.
 —Solo hay una verdad, joven aprendiz. He pasado siglos recopilándola y estudiándola. Sé todo lo que se puede saber acerca de lo sucedido, pero no es eso lo que quieras saber.
 —Deseo saberlo, maestra Verena. Os lo ruego, contádmelo.
 —Está bien, Atias; te lo contaré todo.
La hechicera lanzó un hechizo sobre su aprendiz, que sintió como su corazón se retorcía en su pecho.
 —¡Ma... maestra...! ¿Qué... qué me has hecho?
 —Te he matado, joven Atias... El hechizo detendrá tu corazón, pero no temas, aún no... —susurró la maga. Vivirás hasta que termine de contártelo todo. Luego tendré que buscarme un nuevo aprendiz.
 —¿Qué?! ¿Verena? ¿Por qué...?
La hechicera levantó una mano, exigiendo silencio.
 —Maestra Verena, Atias.
 —Maestra Verena, ¿por qué lo habéis hecho?
 —Porque has dicho una verdad. Has llamado embustera a nuestra diosa.
 —Y tú no lo acabas de hacer?
Verena cruzó la estancia hasta su silla de respaldo alto y se sentó. Cruzó las piernas, mostrando a su moribundo pupilo un atractivo muslo.
 —Sí, joven aprendiz, pero hay una gran diferencia entre nosotros. Una muy importante que la diosa entiende bien.
 —¿Cuál?
 —Que a ti te importa la verdad aunque no la conozcas, mientras que a mí, aun conociéndola, no me importa lo más mínimo. Yo solo necesito a Dregol a y sus mentiras".

Extracto de *La vida de Verena Vedir*, del maestro Jastrel Okor

En esta sección encontrarás una completa cronología de Xorandor.

Año desconocido- En épocas pretéritas e incognoscibles, Penumbra crea en su Palacio de las Sombras a multitud de razas destinadas a servirle. Tras instruirles en los caminos de la maldad, los deja sueltos por la Suboscuridad (llamada también Reino Subterráneo), para que prosperen y pongan en práctica sus lecciones.

Año -1314 a. V.: La tribu de elfos oscuros conocida como Arkenai, liderada por Xorandar y su hermana Talice, llega a una enorme caverna en las capas más profundas de la tierra. Esta contiene bosques de setas, agua y animales subterráneos diseminados en sus cercanías, lo que la hace perfecta para el asentamiento. Una parte de la tribu, la más cercana al

por aquel entonces guerrero Xorandar, desea quedarse, pero otra, la más afín a Talice, quiere seguir vagando, pues cree que permanecer quietos hará débiles de espíritu a los elfos oscuros. Tras amargas discusiones a lo largo de los siguientes días, Talice aparece muerta, con signos de gran violencia en su cuerpo. Las protestas se silencian de inmediato y los Arkenai comienzan a colonizar la caverna. Esta recibe el nombre de Shar-drosa ('gran oscuridad'), debido a que su enormidad es tal que, aun con infravisión, sus habitantes no abarcan sus extremos de uno a otro lado.

Año -1313 a. V.: Tras un año de duro esfuerzo, los Arkenai logran limpiar la zona de peligros, hacer cultivables los bosques de setas y acumular varias cabezas de ganado. A partir de este momento, la tribu empieza a vivir en Shar-drosa, dejando atrás su vida de nómadas.

Año -1312 a. V.: Después de una ceremonia de reconocimiento mutuo, los Arkenai dan nombre a su asentamiento: Xorandor, en honor al guerrero que los guio.

Año -1293 a. V.: La tribu ha crecido tanto que comienzan a producirse los primeros disturbios relacionados con la propiedad, el acceso al agua y la diferenciación de la calidad de vida derivada de la especialización del trabajo. Los distintos cabezas de familia consultan a Xorandar y este decide disolver el clan, instaurando un sistema de casas nobles que tienen prohibido atacarse entre sí. De este modo, la estratificación de la sociedad recoloca a la población.

Año -1198 a. V.: Se produce una fuerte incursión aboleth en todo el planeta. Esta no afecta directamente a Xorandor, pero la urbe no se libra del conflicto. A lo largo de los siguientes dos siglos, los xorandyri combaten fieramente contra invasores de distintas razas de la Suboscuridad. Estos ejércitos están compuestos por esclavos mentales aboleth o por simples desplazados por el hambre y el conflicto. La ciudad fortifica cada uno de sus accesos creando las Puertas y funda la Academia de Zhaun, con el fin de entrenar de la mejor manera posible a cuantos puedan combatir las amenazas. También se instauran el sistema de patrullas de túnel, que se ha mantenido vigente hasta la época actual, y el sistema de esclavitud.

Año -987 a. V.: Una vez finalizado el conflicto, los habitantes de la ciudad comienzan la construcción de un enorme templo en honor a la diosa Penumbra, agraciéndole los poderes que les otorgó durante el mismo. El edificio recibe el nombre de Orb'Inthig. Tras su construcción, la sociedad se transforma, dando a las mujeres un papel predominante tanto en lo social como en lo político debido a los dones que Penumbra solo les otorga a ellas. Aquí comienza el largo reinado matrarial imperante en Xorandor.

Año -900 a. V.: Penumbra llama a sus hijos para comenzar el Largo Viaje a la superficie, un lugar idílico que dice, ha preparado para ellos. La ciudad es abandonada casi por completo, dejando atrás a los pocos elfos oscuros que no pueden realizar el viaje por enfermedad o por vejez. Estos son atendidos por los esclavos hasta que la fuerza principal se marcha, momento en que se rebelan y masacran a esta débil población, tal y como Xorandar y otros altos mandos habían previsto.

Años -899 a. V. a 61 a. V.: Tiene lugar el Largo Viaje.

Penumbra guía hacia la superficie a todas las razas que creó en la oscuridad del mundo, entre los que destacan los elfos oscuros. Estas empiezan a asentarse en ella. Horrorizada por la educación cruel y violenta que Penumbra ha dado a sus

criaturas, Aneirin, la diosa luna, intenta enseñarles un nuevo credo, uno de compasión y bondad. Aquellos que empiezan a adorarla son muertos por sus semejantes, cuya inmensa mayoría siguen adorando a Penumbra.

Al poco, el dios del Sol Valion, cubre la superficie con su primer amanecer, desterrando del mismo las sombras tejidas por la diosa del mal. Muchos de los hijos de Penumbra huyen de miedo, pero muchos empiezan a adorar a la Llama y a Aneirin, cambiando su pensamiento malvado por uno bondadoso. Penumbra les condena por su herejía y mientras ella combate a los dioses del bien en el cielo, los hijos que le son leales, encabezados por los elfos oscuros, atacan a los herejes. Es esta la conocida como Guerra de los Hermanos.

Tras siglos de conflicto, los leales a Penumbra pierden la guerra y perseguidos por los elfos y otras razas que ahora se distinguen como "de la superficie", son expulsados a la Suboscuridad junto con Penumbra. Su corazón lleno de rencor les hace celebrar el Pacto de la Sangre, en las cercanías de la ciudad de Morhuine, por el que todas las razas afines a Penumbra juran odio eterno a las de la superficie y su voluntad de reconquistarla en cuanto puedan. Durante el Pacto, los elfos oscuros rebautizan a Penumbra, llamándola "Dregol" (Tejedora) por primera vez y a sí mismos como "Dul'Thar Dregol" (Los Leales a la Tejedora). Este término se acabaría simplificando poco después a "duzar" en singular y "duzari" en plural, siendo con el paso del tiempo, el nombre que se darán a sí mismos como raza.

El Pacto también supuso la fundación de un nuevo calendario, el mismo que estamos usando para darte a conocer esta cronología. Cada año del mismo es denominado año de la Venganza (a. V.), acompañado de un número, teniendo como año 1 aquél en que Penumbra y sus hijos deciden abandonar la superficie para regresar a la Suboscuridad y hacerse lo suficientemente fuertes como para volver a la misma y reclamarla. Es por esto por lo que los elfos oscuros y la mayoría de razas malvadas de la Suboscuridad no celebran la llegada de un nuevo año, sino que lo odian y lamentan, pues cada uno que pasa es el recordatorio de que siguen encerrados en el Reino Subterráneo y aún no han podido llevar a cabo su vindicación. Este año es el mismo en días y estructura que el de la superficie de Valion, pues también ellos estuvieron viviendo en su superficie un tiempo, aún después de la llegada de la Llama. Seguir usándolo en lo profundo del mundo les ayuda a recordar de donde vienen, lo que les arrebataron y la razón de su lucha contra los seres de la superficie. Eso sí, debido a que en la Suboscuridad no hay estaciones claramente visibles, su año carece de esta división.

El año de la Venganza 1 es el año -70 del CV de Valion, pues este comienza cuando los elfos fundan Esmeril, tras haber renunciado a la sombra. Es por esto por lo que si deseas hacer un paralelismo de la cronología de la superficie con la cronología de la Suboscuridad, deberás tener en cuenta estas siete décadas.

Durante el milenio casi completo que dura el Largo Viaje, Xorandor se deteriora. Sus antiguos edificios se convierten lentamente en ruinas y son ocupados por monstruos y criaturas abominables de la Suboscuridad. Algunos incursores svirfneblin logran abrirse paso hasta las ruinas y saquean los tesoros que quedaron abandonados durante el Largo Viaje.

Año 62 a. V.: Los elfos oscuros regresan a Xorandor. Guiados una vez más por Xorandar, ahora investido de gran autoridad por su papel de líder durante la guerra, los xorandyri

reocupan la ciudad, limpiándola de monstruos y abominaciones. El clero de Dregol se instala en Orb'Inthig y maniobra para instaurar un gobierno matriarcal mucho más duro que el existente antes de la guerra. Para ello, crean la figura autoritaria de las madres matronas como centro de la vida de las casas nobles y fundan el Consejo de la Araña, en el que estas toman todas las decisiones de importancia de la ciudad. Esta autoridad es discutida por Xorandar, cuyo prestigio le aupó de manera natural entre los xorandyri.

Poco después, Xarzgusul, la Araña Demonio, molesta por el bullicio generado por la urbe, despierta de su largo letargo y comienza a tejer nuevas telas y a realizar puestas de huevos. A lo largo de los próximos cinco años, atormentará a Xorandar atacando sus patrullas, realizando incursiones a las zonas de cultivo de setas, exhalando todo tipo de efluvios venenosos que destruyen la vida en la ciudad y enviendo plagas de arañas. Convencidas de que la aparición del monstruo es una señal de su diosa, las sacerdotisas exigen a Xorandar que trate con la criatura, pensando que Dregol, a través de su creación, acabará con el varón que está poniendo en duda el poder de su clero.

Año 67 a. V.: El príncipe desciende a lo más profundo de la Suboscuridad y se enfrenta a Xarzgusul. A pesar de la fuerza de ambos contendientes, ninguno logra imponerse al otro, así que el elfo plantea un pacto a la Araña Demonio: puede seguir viviendo en su guarida y la ciudad se compromete a hacerle sacrificios y a criar a sus hijas arañas en sus calles. A cambio, Xarzgusul no podrá atacar ni perjudicar más a la misma. De no hacerlo, Xorandar sacrificará a todas sus hijas y descenderá con un ejército para destruirla a ella y a su progenie.

Viendo la verdad en la amenaza de Xorandar, Xarzgusul acepta su propuesta y ordena a sus hijas que sigan al guerrero. El príncipe entra en la ciudad rodeado de una cohorte de arañas. Como premio por su hazaña, la ciudad otorga a Xorandar el título de príncipe y el permiso para habitar la región de Aldonest. En cuanto a las sacerdotisas de Dregol, estas ven con buenos ojos que Xorandar haya llegado a un acuerdo con la Araña Demonio, pero sienten inquina y odio ante el poder creciente del príncipe.

Años 68 a. V. a 174 a. V.: Xorandar lleva a cabo el acondicionamiento de Aldonest para su uso militar y como residencia, conocida por el nombre de Xor'Adar. Posteriormente, comienza las obras para la construcción de sus principales edificios y estructuras: Us'Vecal, la Pirámide Negra, el palacio del Príncipe y los cuarteles de la Guardia Sombría. Los oficiales que atienden estos últimos comienzan de inmediato su función de encontrar y entrenar duzari que sirvan de ejército personal del príncipe.

Año 123 a. V.: Durante la noche del primer día del tercer mes, la casa Maru es aniquilada por la casa Gress. Su eliminación total no deja testigos que puedan dar fe de lo ocurrido, impiendo así castigar a la casa agresora. Esto enseña al resto de casas el camino para llevar a cabo guerras entre ellas. Los ataques entre familias nobles se convierten en habituales, así como los castigos para aquellas casas que no logran aniquilar a la otra en el proceso.

Año 175 a. V.: Termina la construcción del último edificio de Aldonest, la Pirámide Negra, que cobija en su interior la famosa Sala de los Portales. Como celebración, el príncipe convoca a las casas nobles de la ciudad para llevar a cabo una gran incursión a la superficie a través de los portales. La

superficie sufre un ataque masivo y coordinado por parte de dicha expedición xorandyr, que se hace con un gran botín en esclavos y riquezas. Estas razias se hacen frecuentes debido a la cantidad de ganancias y prestigio que producen, costumbre que se ha mantenido hasta la fecha actual.

Año 192 a. V.: Un terremoto destruye la zona sureste de la ciudad y acaba con cientos de xorandyri. Una vez despejados los restos del derrumbe, hallan una nueva red de galerías. Estas poseen ricos depósitos de metales preciosos dejados al descubierto por las fracturas producidas por el temblor.

Año 214 a. V.: Un espía de la Guardia Sombría de Xorandar comete un error y es asesinado por la sacerdotisa de Dregol a la que estaba vigilando. Sin embargo, su torpeza no consiste tanto en ser asesinado como en el hecho de llevar encima el emblema de la Guardia Sombría en el momento de su muerte. El Consejo de la Araña usa este desliz para atacar políticamente a Xorandar, el cual es acusado de espionar al clero de Dregol y detenido en su palacio por la Ejecutora del momento, Gera Freval. En el instante de su detención, la propia Gera abofetea al príncipe con el guantelete de su armadura, poniendo así nombre a la guerra civil que está a punto de empezar: la Guerra del Guante de Hierro.

Lejos de amedrentarse por la agresividad del Consejo de la Araña, la casa Xor'Adar responde con gran virulencia, presionando a la Guardia Sombría y a sus afines para que se opongan a la maniobra del Consejo. De este modo, deja claro que la combatirá independientemente de que el príncipe sea ejecutado. Sorprendido por la capacidad de la casa de Xorandar para organizar una respuesta sin estar él al mando, el Consejo decide movilizar igualmente sus apoyos y se prepara para una cruel guerra civil.

Durante los siguientes días, la ciudad se enzarza en una contienda abierta contra sí misma, en la que las distintas casas y facciones se alinean a favor de la casa Xor'Adar o del Consejo de la Araña. A través de distintos pactos, cobro de favores, amenazas y extorsiones, ambas fuerzas se aseguran de que todos los habitantes tengan que elegir entre uno u otro bando, provocando una sucia guerra que inunda de sangre las calles. A lo largo del conflicto, resultan muertos decenas de miembros de la Guardia Sombría, varias sacerdotisas dregolitas, decenas de nobles, algunas casas, miles de plebeyos e incontables esclavos. La ciudad queda anegada por el crimen, los disturbios y la locura: una orgía de sangre sin sentido. Inicialmente, esta guerra resulta de gran agrado para Dregol, pero acaba frustrándola al cabo del tiempo, pues sabe del peligro que corre la ciudad de destruirse a sí misma, y hace saber su malestar a las sacerdotisas.

Al tanto de lo cerca que la ciudad está de su final, Xorandar traza desde su celda un plan para devolver todo a la normalidad. Pide audiencia a la Ejecutora Gera y le ofrece un trato: admitirá la culpa del crimen y la sentencia a cambio de elegir qué día se ejecutará. Gera, deduciendo cuál es el as que el príncipe guarda en la manga, se siente inclinada a rehusar; por otra parte, sabe que el juicio de Xorandar puede durar meses y que la ciudad quedará devastada mucho antes. Además, la propia Dregol ha hecho saber que esta época de trastornos debe terminar rápido, con lo que finalmente acepta. Tras admitir la culpa y ser condenado a morir sacrificado a Dregol sobre un altar, Xorandar elige como momento de ejecución el día en que Valion y las razas de superficie gobiernen todo el planeta, incluyendo la Suboscuridad. De esta manera, el príncipe se compromete a luchar por su pueblo y su diosa de manera aún más íntima que antes, pues, si fracasa, acabará

siendo sacrificado (o asesinado por el bando de la luz) y, si vence, se librará de la condena. Con esta argucia, Xorandar y el clero de Dregol logran romper la espiral de autodestrucción que ellos mismos pusieron en funcionamiento. Tras el juicio, Xorandar recibe del Irglath, el tribunal de justicia de la ciudad, el apodo de *el Condenado* y es restituido en sus funciones a la espera de su ejecución.

Año 215 a. V.: Sabiendo de la debilidad interna de Xorandor debido a la Guerra del Guante de Hierro, la ciudad fomori de Sund marcha contra ella con un ejército de 2.000 fomori y varios centenares de esclavos. Por el camino destruyen varios asentamientos y ciudades; entre ellas, la ciudad derro de Mylkat, reforzando su poder con la tecnología y las armas saqueadas. Viéndose en grave peligro, Xorandar y el Consejo de la Araña aún an fuerzas apenas diez meses después de estar enzarzados en una guerra de destrucción mutua y piden ayuda a la matriarca Elcra Fagra, en Morhuine. Esta acude a Xorandor con una guardia de sacerdotisas de élite y entre ella, el príncipe y el Consejo, logran repeler la invasión de los gigantes subterráneos.

Tras la derrota de los fomori, la matriarca reúne a Xorandar y al Consejo y les hace responsables de la debilidad de la ciudad. Como castigo, obliga a cada matrona del Consejo y al guerrero, a la entrega de uno de sus hijos, que, preferiblemente, debe ser hembra. El príncipe entrega a su hija Falka, que llegaría a formar parte del Aqellarre de Morhuine, y las matronas, a una de sus hijas cada una. Estas hembras entregadas como castigo pasarán a ser conocidas en las crónicas de los elfos oscuros como “el diezmo de la vergüenza” o, simplemente, “el diezmo”. Tras el pago, Elcra pronuncia un edicto por el cual ninguna casa de Xorandor puede enfrentarse ni ser enfrentada por otra durante un siglo, ni justificada ni injustificadamente. De esta manera, fuerza a la ciudad a recuperarse de las dos guerras que acaba de sufrir.

Años 216 a 316 a. V.: Tiene lugar el Siglo del Edicto, por el que Xorandor entra en una época de estasis política, con un desarrollo mágico y económico sin precedentes.

Año 337 a. V.: La expansión de la civilización de los devoradores de intelecto llega hasta la ciudad, donde varios altos mandos de la ciudad son controlados por estas bestias. La Hermandad Psíonica lleva a cabo un pacto con los Trepadores y durante la siguiente década purgan la ciudad de la influencia de estos suplantadores. Durante estos años, la ciudad entera vive en un perpetuo estado de caza de brujas que destruye la confianza de sus habitantes en los psíonicos.

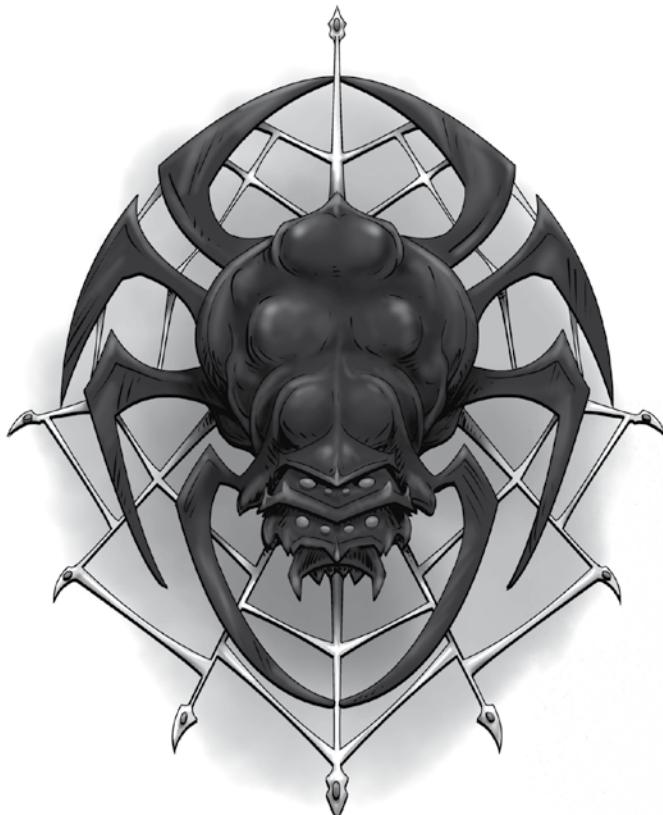
Año 378 a. V.: El conocido como Año del Rencor, en el que, tras años de abusos, las casas mayores Varisel, Klemeth y Fork son destruidas por una confederación de diez casas menores a las que no cesaban de acosar. Aunque el objetivo de la confederación era la destrucción de más casas, las labores de espionaje defensivo de varias de estas evitan los ataques o

los rechazan. Este acuerdo recibió el nombre del Pacto de los Débiles y, tras ser aplicado, desaparece.

Año 412 a. V.: Fuertes sequías en la superficie generan que el río Feyr, el cual abastece la ciudad, se quede prácticamente seco. Esto hace que Xorandor y las ciudades derro y svirfneble de Kromkam y Kathrym entren en guerra por la posesión de manantiales cercanos entre las ciudades. El conflicto genera miles de muertos en ambos bandos, lo que alivia la necesidad de agua y el fin del problema hasta el regreso de esta a través del Feyr al año siguiente.

Año 483 a. V.: El desprendimiento de un grueso talud de rocas a dos kilómetros al este de la ciudad libera a tres gusanos púrpuras de tamaño gigantesco que se abaten sobre la ciudad. La Guardia Sombría, el castellano del príncipe Xorandar y las Iantyri (guardianas de las Puertas) logran matar a dos de las bestias y hacen huir a la tercera. Durante su invasión, los gusanos destruyen la zona noreste de la ciudad, dañando varias estalagmitas y destruyendo la mayor parte de las estructuras de las casas Yande y Gorth'muldar. Debido a la debilidad producida por este hecho, ambas casas serán aniquiladas por otras en el plazo de un mes.

570+ a. V.: Época actual.



VISITANDO XORANDOR

“En mis viajes vi todo tipo de maravillas: los recios muros de Marvalar, el hermoso bosque de Florisel, la eficiencia de los enanos de Morn, la salvaje belleza de Úngoloz, la majestuosidad de la Marca de los Titanes y un largo etcétera de lugares que me acompañarán hasta mi último aliento. Pero, de todo lo que vi, nada puede compararse con Xorandor. Sus estrechas calles, siempre cubiertas por el denso olor de la muerte y el miedo; los templos de ébano dedicados a una diosa cruel e implacable; sus bosques de hongos que ocultan horrores arácnidos; sus stalactitas, usadas como residencia tanto por dentro como por fuera; las tabernas, silenciosas y llenas de susurros; la ausencia de luz en todas partes... Y sus habitantes, exóticos y peligrosos, animados por corazones tan fríos que no albergan dudas y envilecidos por su amor sin rubor hacia la esclavitud y la miseria; por la dominación y el sometimiento, por la violencia y la sangre. Allí comprendí que las maravillas no solo pueden alegrar el alma de quien las contempla, sino también llenarla de horror”.

De la Guía de viajes del maestro Merfo, el Halfling

En este epígrafe, trataremos Xorandor desde el punto de vista físico. Hablaremos sobre la caverna en la que se alza, sus principales accidentes geográficos, la disposición de sus calles y la forma en que estas se entrelazan con plazas y callejones, los principales barrios que la componen y la población que las ocupa.

La ciudad está construida en el interior de una gran caverna conocida como Shar-drosa, de unos cinco kilómetros de diámetro en su lado más ancho, cuatro y medio en el más estrecho y unos trescientos metros en su parte más alta: una caverna semiesférica de perfil irregular. La cueva está atravesada de norte a sur por el río Feyr, cuyo cauce irregular moldea la parte central de la ciudad. Esta recibe el nombre de Kerbe, una meseta de un kilómetro y medio de diámetro en la que suelen vivir los plebeyos y nobles de bajo rango de la urbe.

Más allá de Kerbe y en torno a su perímetro, se halla la región que los xorandyri llaman Val’ Tahta (“anillo interior”), con unas dimensiones de unos dos kilómetros de ancho. Unida a la meseta por diez escalinatas excavadas en su roca, ocupan esta región las casas nobles de gran importancia y los edificios indispensables para el funcionamiento social de la ciudad, como Vauth Yr, la academia de magia; Orb’Inthig, la catedral donde estudian las sacerdotisas, y el Irglath, el tribunal de justicia. Más allá del Val’Tahta se halla Val’Mere (“anillo exterior”), una región de un kilómetro de ancho donde se disponen los mercados; Zhaun, la escuela de guerreros de la urbe, y, en su parte más externa, las puertas de acceso a la ciudad, protegidas por las fieras Iantyri.

De esta manera, podríamos pensar que Xorandor está dividida en tres zonas concéntricas (Kerbe, Val’Tahta y Val’Mere) y que ahí acaba todo, pero nada más lejos de la verdad. Shar-drosa es una caverna rica en stalactitas y stalagmitas de gran tamaño, así como en columnas geológicas formadas por el encuentro de ambas. Estas formaciones naturales dotan a la ciudad de nuevos espacios de construcción y habitabilidad, tanto en su interior (se les vacía por dentro y se les refuerza con hechizos para que no se derrumben) como en su exterior (donde se construyen fuertes plataformas de metal, madera o piedra sobre las cuales se erigen las viviendas). La profusión de estas formaciones habitables otorga tridimensionalidad a la ciudad, no siendo esta un continuo a ras de suelo como al que estamos acostumbrados (y al que están acostumbrados

nuestros aventureros de la superficie), sino una suerte de calles entremezcladas que suben, bajan, serpentean, se enredan entre sí, ascienden o descenden sin parar (a veces, en forma de espiral, construidas en torno a una columna); de escaleras de cuerda que funcionan como atajos que comunican diferentes niveles; de cuestas excavadas en el perfil de una stalagmita para facilitar el acceso a su interior; de puentes de piedra por cuyo cauce no desciende ningún río, sino una calle atestada de mercaderes y sobre cuyo lomo discurre una larga avenida; de viviendas en una stalactita, con habitaciones tanto por dentro como por fuera e incluso saltos de espacio cruzados a través de portales mágicos; etc.

Incapaz de crecer a lo ancho por lo limitado de la superficie, Xorandor ha crecido hacia arriba y, en el caso de las stalactitas, también *desde arriba*. Esto genera su habitual urbanismo caótico, con calles habitualmente construidas en cuesta; callejones que acaban en una suerte de tobogán y que llevan a un abismo o zona derrumbada; plazas diminutas inclinadas en diferentes direcciones, y toda clase de anomalías arquitectónicas que solo tienen sentido en una ciudad como esta.

Una zona que resulta especialmente llamativa para los visitantes de la urbe y que está relacionada con esta peculiar idiosincrasia es la ciudadela conocida como Aldonest. Suspendeda a unos doscientos metros sobre el suelo, Aldonest es una plataforma de piedra de unos cuatrocientos metros de diámetro, cien de altura y veinte de grosor, cuya estructura se halla encajada de manera natural entre cuatro stalactitas especialmente grandes que descienden de la zona noreste de la ciudad. Inicialmente, Aldonest no era más que una roca desprendida del techo que había quedado atrapada en el hueco existente entre las cuatro stalactitas, pero, con la erosión del tiempo, el agua y el polvo, acabó fusionándose con ellas. Cuando los elfos oscuros llegaron a Shar-drosa, la roca ya era lo suficientemente estable como para trabajarla, cosa que decidió llevar a cabo el príncipe Xorandar en el año 68 a. V., cuando este espacio le fue entregado como premio por sus servicios. Con gran esfuerzo, esta zona fue transformada en un espacio más de construcción y actualmente alberga varias de las estructuras vitales de la urbe: el palacio del príncipe, la Pirámide Negra, la plaza de Us’Vecal y los cuarteles de su Guardia Sombria.

A continuación, pasamos a desgranar con mayor atención los distritos anteriormente mencionados, desde las partes más externas a las más internas. Hemos decidido usar este orden debido a que es el que, presumiblemente, seguirán los aventureros que lleguen a Xorandor y, de esa manera, te facilitamos la tarea de darla a conocer a tus jugadores.

LAS PUERTAS

Hay tres entradas a Shar-drosa: una situada al noroeste; otra, al este, y otra, al suroeste. Respectivamente, se llaman la Puerta de la Araña, el Pórtico del Miedo y el Puente del Condenado. Cada una de ellas está protegida por una fuerte puerta de adamantita, hechizos de Telaraña y Bola de fuego grabados en su superficie y una guardia de diez soldados por acceso, dirigidos por una sacerdotisa de Dregol experta en hechizos de combate. Aunque el número de soldados allí destacados es fijo, no lo son los soldados mismos. Cada año se elige al azar un grupo de treinta guerreros de entre todos los soldados que poseen las casas nobles, asignándolos como protección de las puertas durante todo el año. La sacerdotisa que protege cada puerta, sin embargo, no posee un carácter rotativo, sino que

su tarea de defender el acceso es vitalicia. Este puesto otorga gran prestigio y honor a aquella clériga que lo ejerce, pues la hace valedora del carácter y la fuerza suficientes como para encargarse de mantener bajo control las peligrosas situaciones que pueden darse en los accesos a la ciudad. Este puesto especial dentro del clero de Dregol recibe el nombre de Ian-tyri, ‘guardianas’ (*Iantyr* en singular). Estas tienen unos deberes y derechos diferentes a los que poseen el resto de clérigas, formando así una suerte de estamento religioso especial.

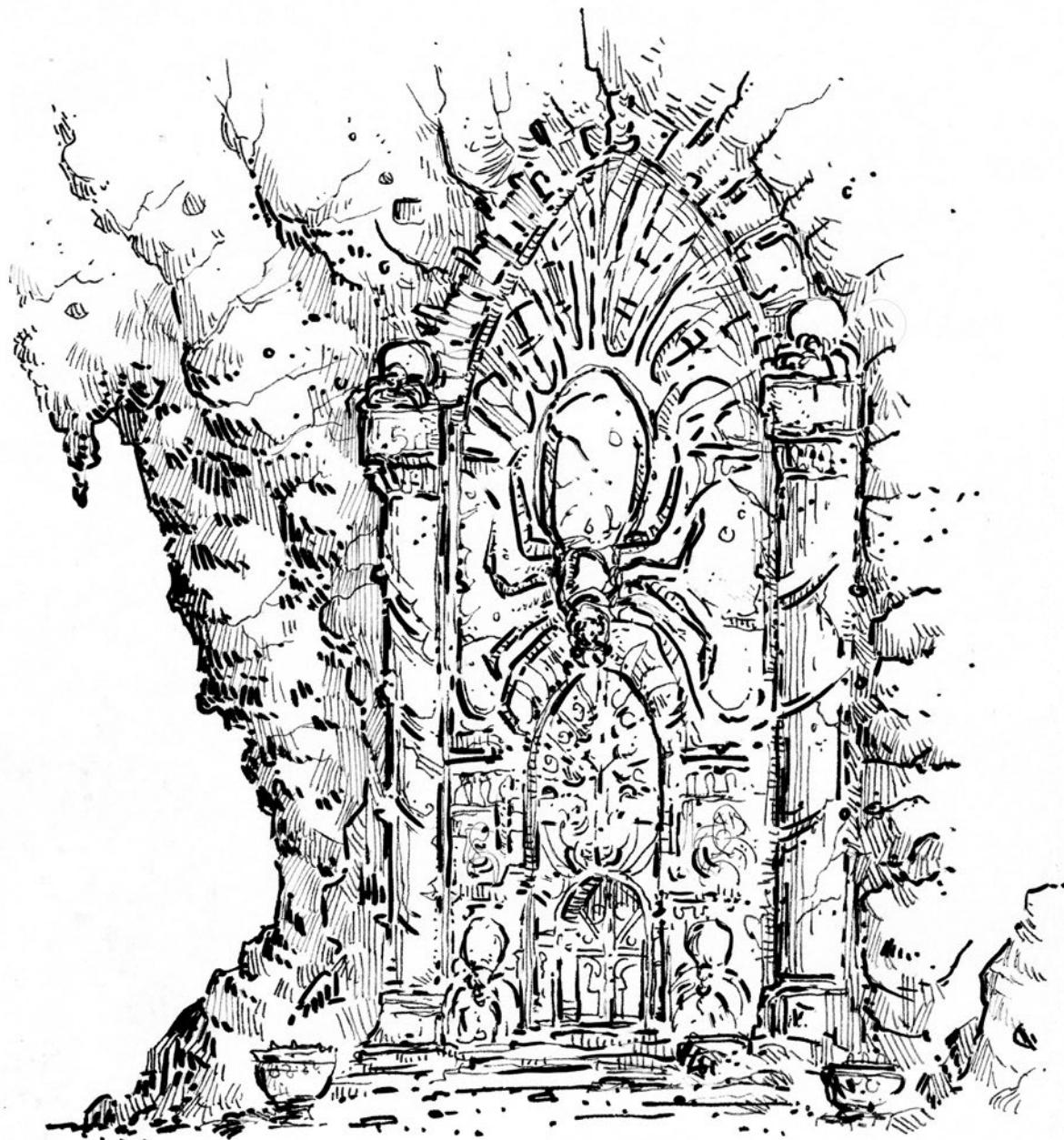
Entre sus deberes están:

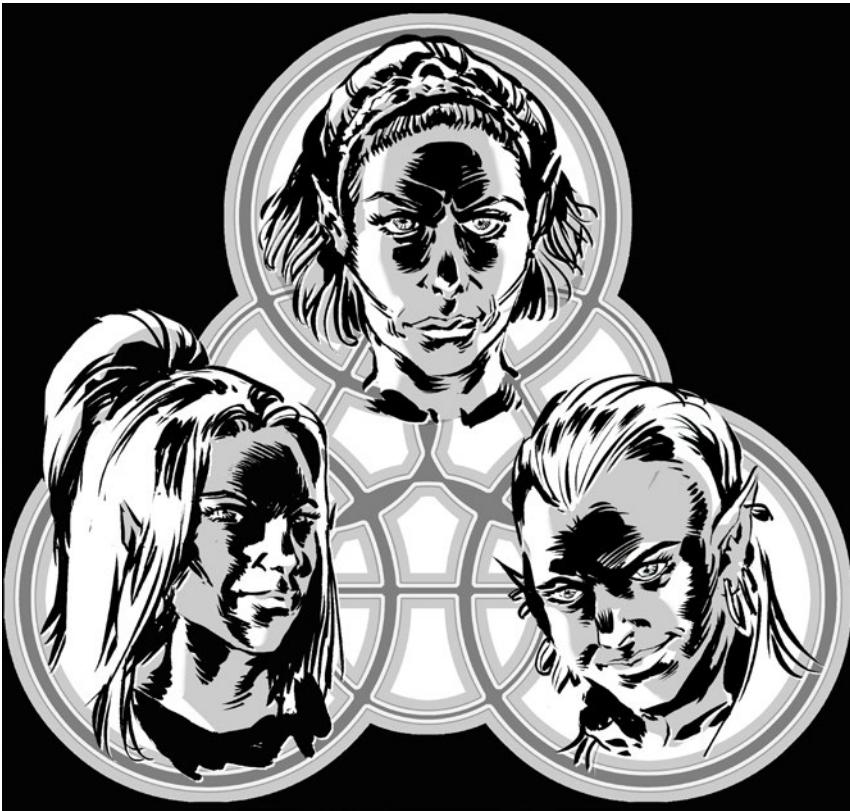
- De tenerlos, despojarse de apellido y afiliación alguna a una casa noble.
- Obligación de proteger la puerta que se le ha asignado de por vida con la suya propia.
- Entrenarse sin descanso para garantizar la seguridad del acceso a la urbe.
- Impartir castigos y otorgar premios a los soldados a su cargo.

- Cobrar los impuestos de portazgo de su acceso y hacerlos llegar a las arcas de la ciudad.
- Obligación de aceptar cualquier castigo impuesto por el clero de Dregol al fallar en el cumplimiento de su oficio. Por su preeminencia en la ciudad, las Ian-tyri solo podrán ser juzgadas por el Irglath.

Entre sus derechos están:

- El uso de por vida de un templo-vivienda que se halla construido al lado de cada puerta, dentro del terreno de la ciudad. La propietaria de estas casas es la ciudad misma y, aunque antiguas, son muy amplias y lujosas, pues reciben mantenimiento y renovaciones constantes a fin de mantenerlas no solo habitables, sino también agradables para las Ian-tyri.
- Obtención gratuita de las armas y armaduras que necesiten para ejercer su oficio de manera efectiva.





- Posibilidad de requisar una pieza de cualquier cargamento comercial que pase a través de su puerta (esto incluye elementos como una gema preciosa, una espada, un pedazo de mineral, un esclavo...). Esta regalía se ejerce aparte de cualquier otro impuesto que el mercader deba pagar.
- Propiedad de, como máximo, diez esclavos. Estos habitarán en su vivienda y le servirán como la Iantyr prefiera. En caso de que ya tenga el número máximo y desee tener alguno más, deberá deshacerse de uno anterior.
- Derecho de asistencia a cualquier oficio religioso, durante el cual una sacerdotisa elegida por la propia Iantyr deberá ejercer como su sustituta en la puerta. Esto es un honor para la elegida, pues la señala como posible candidata a sucederla. La Iantyr puede elegir a cualquier sacerdotisa de la ciudad, a menos que esta ya esté implicada en algún otro mandato público o religioso o sea una madre matrona.
- Posibilidad de circular libremente por Xorandor cuando las Puertas estén cerradas, cosa que sucede durante la "noche" de la ciudad, cuando, en su mayor parte, duerme.
- Derecho a obtener una muerte digna. Cuando la Iantyr no pueda mantener su guardia, bien por vejez, bien por cualquier otra razón, las madres matronas del Consejo irán a buscarla a su templo-vivienda en compañía de su sustituta y, tras entregar a esta su nuevo mandato, escoltarán a la antigua hasta Orb'Inthig. No se sabe exactamente lo que sucede en tal lugar, pues este ritual es secreto, aunque se rumorea que son entregadas a Dregol con todos los honores.

Actualmente, las puertas de la ciudad y sus Iantyri son estas:

LA PUERTA DE LA ARAÑA (NOROESTE). PROTEGIDA POR MELKA.

La anteriormente conocida como Melka Kol'Hoon fue, en otro tiempo, la madre matrona de la casa Kol'Hoon. Cuando la adoración a Valion de dos de sus hijos salió a la luz, la casa cayó en desgracia y fue destruida. Sin embargo, cuando los atacantes irrumpieron en el salón del trono de su casa, se

encontraron con que Melka estaba degollando no solo a los hijos traidores a su fe, sino a todos sus descendientes. Cuando las matronas la interrogaron mágicamente, descubrieron que su fe en Dregol seguía siendo fuerte y que conservaba intactos sus poderes, así que, en vez de ejecutarla sin más, decidieron juzgarla en el Irglath (tribunal superior y religioso de la ciudad). Este la halló culpable igualmente y la condenó a ser transformada en draña. Sin embargo, justo el día en que su sentencia iba a ser aplicada, la antigua Iantyr de la puerta noroeste murió durante el sueño, mordida por una araña extremadamente venenosa. El Irglath tomó dicha muerte como una señal de Dregol y levantaron su sentencia a cambio de que Melka sirviera como Iantyr en la Puerta de la Araña.

Melka es una xorandyr de metro setenta, con el pelo blanco, ojos verdes en el espectro de la luz y rostro hermoso, pero severo y de sonrisa cruel. Su fe en Dregol es absoluta, pues a sus sacrificios personales se une el hecho de haber sido salvada por ella cuando iban a condenarla, lo que le asegura tener su favor. Es muy estricta, tanto en sus obligaciones como en hacer que los soldados a su cargo las cumplan, lo que le ha valido que la ciudad la llame *la Inevitable*, dado que casi siempre se halla en su puesto y se asegura de observar todos los cargamentos por sí misma. Aunque nunca lo reconocerá, la traición de sus hijos sigue doliéndole profundamente y ve en Valion el peor enemigo posible para el pueblo xorandyr. Cualquier aventurero que se revele como creyente de Valion y que desee pasar por la Puerta de la Araña, probablemente morirá bajo el látigo y la furia de Melka.

Cuando está de guardia, que es la mayor parte del tiempo, viste una armadura completa de adamantita, se protege la cabeza con un yelmo cerrado y empuña una maza y un látigo de serpientes de nueve colas.

EL PÓRTICO DEL MIEDO (ESTE). PROTEGIDO POR BASIRA.

Basira era la hermana mayor de la casa Ver' Han cuando Nimthal, la madre matrona de dicha casa, murió. Aunque el trono de su madre le pertenecía por derecho natural, su hermana Valka, más diestra que ella en intrigas palaciegas y luchas de poder, consiguió que la eligieran como madre matrona en vez de a Basira. A pesar de que esta se enfrentó a su hermana por el trono de su madre, acabó siendo expulsada de la casa sin ningún recurso al que acudir. Sin embargo, las demás matronas del Consejo vieron en Basira una potencial aliada en una futura guerra contra la poderosa casa Ver' Han y decidieron ofrecerle el puesto de Iantyr de la puerta este. Agradecida por la oportunidad, aceptó de inmediato y aprovechó su puesto para renunciar al apellido que odia. Actualmente, Basira es una de las Iantyri más estrictas con los xorandyri y otros duzari que cruzan su puerta, y más si pertenecen a la casa Ver' Han.

Basira es la hembra más alta y corpulenta de todo Xorandor. Con algo menos de dos metros de altura y noventa kilos de peso, es enorme para los estándares de los elfos oscuros y resulta grande incluso para otras razas más corpulentas como los orcos. Tiene ojos marrones en el espectro de la luz; un rostro anguloso y firme, casi varonil, y una mirada inquisitiva que pa-

rece desconfiar de todo y de todos. Tanto los soldados a su cargo como los esclavos que la sirven coinciden en que Basira es odiosa, pues usa su fuerza y posición para forzar a los demás a hacer cosas que no quieren hacer. Sin embargo, también coinciden en que nunca han visto a una xorandyr más arrojada en la batalla ni más dispuesta a morir por llevar a cabo su cometido. Debido a su tamaño y a que su mente tiende a perderse en la furia del combate, buscando hacer daño antes que protegerse, viste cota de mallas y empuña armas grandes; normalmente, mazas, martillos o espadas a dos manos.

El Puente del Condenado (Suroeste). Protegido por Irya.

Este acceso es un tanto especial, ya que, aunque sigue constando de un fuerte portón de adamantita y hechizos, no está construido en un túnel que desemboque en dicho portón. En su lugar, lo que hay es un profundo abismo que separa el portón de la desembocadura de una galería que se halla a veinte metros de distancia, justo enfrente de este. Para comunicar la ciudad con dicha galería y los distintos túneles que parten de ella, los xorandyri han construido un puente de piedra que cruza el abismo. Este puente es lo suficientemente ancho como para que un carro de mercancías pueda pasar con comodidad y en tiempos de paz posee barandillas a los lados para un acceso más seguro. Esto resulta especialmente útil para los traficantes de esclavos, porque facilita la marcha de sus carros-celda para entrar y salir de Xorandor. En tiempos de guerra, el puente es despojado de las barandillas y se trazan hechizos de destrucción y ruina en sus cimientos, permitiendo a los hechiceros de la ciudad volarlo en caso de que un ejército enemigo pase por encima.

En cuanto a su epíteto, muchos siglos atrás, cuando se producía una condena de muerte por un crimen cometido, era común que se ejecutase al reo arrojándolo a este abismo. Sin embargo, actualmente ese castigo es poco utilizado, a excepción de los mercaderes esclavistas, que, cuando salen de la ciudad, suelen lanzar al abismo a aquellos esclavos que no han logrado vender. Esto ha hecho del fondo del abismo un osario nauseabundo donde habitan multitud de monstruos carroñeros y cienos de tamaño monstruoso.

La Iantyr que protege el puente es Irya. Hija de esclavos duzari obtenidos durante un ataque de castigo a un asentamiento vecino, Irya estaba destinada a servir toda su existencia como esclava a su casa noble, los Xorgath. Sin embargo, cuando uno de sus amos intentó abusar de ella, Irya reveló un potencial secreto que desconocía: podía manifestar poderes psínicos. Usándolos para rechazar el ataque, pronto aprendió a manejar la mente de sus cercanos a voluntad, hasta que toda la casa estuvo a sus órdenes y los Xorgath dejaron de existir *de facto*. Dándose cuenta de su astucia y maravillosa voluntad, Dregol tuvo a bien bendecirla, otorgándole los poderes de su fe. Irya los aceptó de buen grado, reforzando los que poseía de por sí y uniendo a su autoridad natural la que le otorgaba su cargo como sacerdotisa. Las casas nobles de la ciudad, totalmente indignadas por el descaro de una esclava, exigieron al Orb'Inthig una solución. La escuela de sacerdotes decidió otorgar a Irya la misión de defender el Puente del Condenado tras la muerte de su anterior Iantyr. De esta manera, alejaba a Irya de los nobles y honraba la decisión de la diosa de otorgarle poderes.

Irya es una elfa oscura de metro sesenta y cinco kilos de peso que destaca por sus ojos azules en el espectro de la luz, su complexión delgada y su apariencia débil. Posee un rostro fino y agradable, una sonrisa astuta y una voz musical

muy atractiva. Viste una sencilla armadura de cuero, porta un látigo de serpientes de nueve colas y ciñe su larga cabellera blanca con una corona de hierro negro terminada en afilados picos. A pesar de que Irya trata especialmente bien a los soldados y sirvientes a su cargo, estos no hablan habitualmente sobre ella y, cuando lo hacen, es con gran temor. Irya tiene el récord de mayor número de esclavos y soldados desaparecidos misteriosamente durante su mandato, aunque nadie sabe por qué ni dónde están.

Casas nobles afincadas en la región de las Puertas: Sarn.

VAL'MERE

Conocida como el “anillo exterior”, esta región de un kilómetro de ancho en su zona más amplia conecta Val'Tahta con las Puertas de la ciudad. Es esta un área formada por estrechas y serpentinas callejuelas que sirven de zona de paso para los soldados que salen de patrulla a los túneles exteriores de la ciudad, por plazas que albergan tres mercados de la urbe y un amplio espacio amurallado que contiene Zhaun, la escuela de guerra.

Las calles de Val'Mere, sinuosas y liosas como son, fueron erigidas así con una doble función: obtener todo el espacio habitable posible y forzar, en caso de que un ataque sobre la ciudad superase las puertas, al ejército atacante a dividirse en pequeñas columnas debido a la estructura confusa y estrecha, lo que facilitaría la defensa calle a calle.

Val'Mere es la región de la ciudad que más posadas, tabernas y bodegas tiene, ya que es la primera con la que se topan los viajeros, siempre necesitados de alojamiento y comida. A esto se une el hecho de que es aquí donde se produce la mayor parte de los intercambios comerciales, algunos de los cuales suelen cerrarse bajo los efluvios del alcohol o tras el buen humor que sobreviene después de una copiosa comida. Además, la presencia de Zhaun en las inmediaciones asegura a los posaderos un constante goteo de estudiantes y soldados que buscan en la bebida un alivio a sus extenuantes y peligrosas vidas.

Asimismo, es en esta región donde los espías de cada casa noble llevan a cabo su oficio. Al ser una zona de paso y la más cercana a las afueras de la ciudad, es fácil recibir noticias frescas que mantengan a sus respectivas casas al tanto de lo que sucede tanto fuera como dentro de Xorandor. Muchos de ellos tienen contactos establecidos en la zona, tales como mercaderes, guardias de las Puertas o miembros de patrullas que vuelven a la ciudad tras pasar varios días en los túneles. Aunque los espías nobles poseen una alta especialización y buen hacer en su oficio, hay algo que no logran conseguir: el control de la información suministrada en los bajos fondos de la ciudad. Por su condición noble, los habitantes plebeyos y esclavos que viven en tal lugar les odian o tienen miedo. Sin embargo, hay una banda que sí goza de ese control: los Del-Mith, debido, en gran parte, a su origen plebeyo. A pesar de que muchos espías de la nobleza se valen de la red de información de estos mercenarios y delincuentes para complementar la suya propia, la mayoría los aborrece, precisamente, por su baja cuna y la falta de miedo que demuestran al tratar con ellos, pues no dudan en demostrarles su autoridad sobre las calles. La competencia por la obtención de la información y el odio mutuo entre ambos grupos ha hecho que estos se enfrenten a menudo de manera soterrada, a través de asesinatos escogidos y crueles, pero también de manera abierta, convirtiendo las calles de Val'Mere en el mayor matadero de espías de la ciudad.

Los mercados de Val'Mere se localizan en torno a las calles y plazoletas adyacentes a cada Puerta. A diferencia de otros situados en el interior de la ciudad, estos están formados en su mayor parte por mercaderes que vienen de fuera. Poco acostumbrados al nivel de violencia de Xorandor y deseando tener cerca las puertas de salida de la misma por lo que pudiera pasar, estos montan sus puestos de mercado ambulante en estas zonas.

El mercado situado al noroeste, justo tras cruzar la Puerta de la Araña, es conocido como el Mercado de las Especias y se especializa en comida no perecedera, ungüentos, material de herboristería, componentes alquímicos y, cómo no, especias. La razón de que estas sean las mercancías asociadas a este mercado se debe a que los túneles exteriores que desembocan en la Puerta de la Araña son más estables de lo que es habitual en la Suboscuridad, permitiendo que estas delicadas mercancías alcancen Xorandor con mayor facilidad por aquí.

El mercado situado al este, tras el Pórtico del Miedo, es conocido como el Mercado de los Artesanos. En él se venden productos manufacturados de todo tipo: armas, herramientas de carpintero, papel, tinta, agujas, ganzúas, esculturas y todo aquello que un artesano de cualquier gremio puede fabricar. Debido a que este material suele tener un elevado precio de venta, es habitual que este mercado bulla de robabolsas, estafadores, cortacuellos y miserables de la peor calaña.

El caso del mercado situado tras el Puente del Condenado, al suroeste, es especial, puesto que está dedicado por entero a la compraventa de esclavos de fuera de la ciudad. Por motivos evidentes, este es conocido bajo el sobrenombre de Mercado de la Carne. A diferencia de los puestos de los otros, hechos de madera de hongo o tela, los de este mercado suelen estar formados por plataformas metálicas verticales y horizontales equipadas con argollas, grilletes, cepos, potros, jaulas, cadalsos y otros elementos de sujeción y apresamiento que ayudan a los mercaderes a mostrar la "mercancía" de la manera más sugerente posible. Aunque el funcionamiento de este mercado es prácticamente igual al de los demás, cuando termina la jornada los mercaderes esclavistas suelen llegar a un acuerdo para poner en común las piezas que no han conseguido vender y realizar una última subasta para intentar colocarlas. Aquellos que no han logrado ser vendidos tienen habitualmente un desgraciado final a manos de los cienos y carroñeros que habitan en el fondo del abismo que se halla bajo el Puente del Condenado.

En cuanto a la distribución de los días de actividad de estos mercados, el de las Especias está abierto el primer y cuarto día de la semana; el de los Artesanos, el segundo y el quinto, y el de la Carne, el tercero.

Zhaun

Zhaun es el nombre que recibe la escuela de guerra de la ciudad, situada en la zona sur de Val'Mere. Se trata del punto donde confluyen todas las vueltas y revueltas de las callejuelas del lugar. Aquí se entrena en las artes de la guerra a todos aquellos xorandyri que puedan pagarse la matrícula y que tengan aptitudes para el combate o el liderazgo.

La academia es una enorme estructura de piedra con la forma de cuadrado abierto en su zona inferior, que cuenta con unos doscientos metros de largo por cada lado. Las paredes del cuadrado están formadas por muros de piedra de unos cuatro metros de alto rematados con púas de adamantita y reforzados con hechizos de resistencia y solidez. La zona sur

está ocupada por dos muros cortos en cada uno de sus extremos y por un enorme portón defensivo en su centro, el cual sirve de entrada a la escuela. Esta es llamada jocosamente por los estudiantes "la risueña", pues sus puertas de doble hoja están adornadas por el grabado del rostro de una medusa enfurecida. Flanqueándola, se alzan dos torres de piedra con aspilleras, preparadas para ser usadas como punto de disparo por los defensores y equipadas con catapultas en su parte más alta. Una vez traspasada "la risueña", se accede a un amplio patio que, en tiempos de paz, alberga estafermos, maniquíes de entrenamiento, panoplias de armas, cadalsos para castigos y otros enseres usados en las clases; en tiempos de guerra, está ocupado por barricadas, trampas de foso, sellos mágicos defensivos, abrojos y otros ingenios destinados a retrasar a los atacantes. En el muro norte de Zhaun, se alza la escuela en sí, una mole de piedra que ocupa todo el lado norte de la fortaleza y cuyas alas este y oeste están integradas en los muros de dichas direcciones. En el centro de la parte inferior de la escuela se disponen tres arcos de piedra profusamente labrados con representaciones de animales subterráneos y alimañas como gusanos, arañas o basiliscos. El arco central enmarca una gruesa puerta que da acceso al edificio, mientras que los otros dos, equipados con pesados rastrillos y fuertes portones, sirven como zona de paso a Val'Tahta.

La escuela está formada por oscuros salones, frías aulas de paredes negras, gimnasios, salas de mapas, un templo con altar de sacrificios, una cámara de torturas, un comedor, una cueva de bestias para los animales de entrenamiento, diversos dormitorios, una herrería y, en general, todo lo necesario para mantenerla en funcionamiento.

Zhaun es, por lo tanto, no solo la escuela donde se forman los guerreros y asesinos xorandyri, sino también un bastión defensivo y una zona de paso entre Val'Mere y Val'Tahta. Debido a que todas las calles de Val'Mere desembocan, bien directamente en Zhaun, bien en otra calle que da a la academia, su estructura fortificada hace las veces de barbacana defensiva, de primer punto de resistencia fuerte que la ciudad opone contra aquellos que han logrado superar a una de las Iantyri e introducirse en Xorandor. Aunque es evidente que un ejército que acceda a la ciudad puede rodearla y acceder a Val'Tahta trepando por los edificios de Val'Mere o por medio de la magia, la escuela seguiría siendo una grave amenaza para aquellos que han decidido ignorarla. Desde ella, las tropas xorandyri pueden atacarles por la espalda, por lo que Zhaun cumple su objetivo de ser el principal problema de cualquier ejército atacante.

Además de su valor estratégico, Zhaun posee un valor social y militar extraordinario para los xorandyri. Sus extenuantes entrenamientos físicos y sus largas clases de estrategia, lógica y táctica dan a luz a los que, probablemente, sean los soldados mejor preparados de todo Valion, tanto de la superficie como de la Suboscuridad. En la escuela se enseña a matar, pero también a hacerlo de la manera más eficiente posible; a desmoralizar de la forma más rápida al adversario; a resistir el dolor, el hambre y la tortura; a romper una formación enemiga; a calcular cuándo luchar y cuándo retirarse, y a atraer al enemigo a una trampa. En definitiva, crea soldados de élite, disciplinados, inteligentes y con criterio propio, haciendo que cada uno de ellos pueda equilibrar la balanza del combate en favor de la ciudad.

Estudiar en esta academia otorga un gran prestigio social a aquel que logra licenciarse, dado que la escuela es física, mental y emocionalmente dura para el alumno. Aquel que logra superar sus pruebas obtiene el respeto de su familia y

de su casa, así como de todos aquellos que ya han pasado por Zhaun. Esto hace de la escuela una importante y codiciada fuente de reconocimiento para la casta de los nobles. De la misma manera, aquellos pocos plebeyos con los recursos suficientes como para enviar a alguno de sus integrantes a la academia lo harán sin dudar, pues la notoriedad obtenida hará crecer su fama y sus ingresos, lo que, a la larga, podría permitirles crear su propia casa noble. En cuanto a la asistencia a la escuela de individuos de fuera de Xorandor, esta no es habitual, pero está permitida siempre que sean elfos oscuros. Las otras razas tienen vedado el acceso a la academia.

Respecto al ciclo vital de un individuo en Zhaun, la formación suele comenzarse una vez alcanzada la mayoría de edad, que en Xorandor se produce a los veinte años. Aunque para los elfos esta edad es, prácticamente, la de un niño, la sociedad violenta y competitiva de los elfos oscuros no les permite desarrollarse tan lentamente como la de los elfos de la superficie y deben crecer y aprender a defenderse antes que el resto. Aún así, no hay límite de edad para acceder a Zhaun, con lo que no es raro encontrar en ella a reclutas de más edad.

El aprendizaje comprende un total de catorce años divididos en tres partes. Los primeros cinco conforman el ciclo inferior de su entrenamiento, conocido con el nombre de Xrah. Durante el mismo, se enseñan los conceptos básicos de la guerra y el combate, con asignaturas dirigidas a dominar la parte práctica de estos, y se aplica el condicionamiento mental del alumnado por parte de los profesores, llenándolos de odio contra las otras razas y la superficie. Los siguientes cinco, la Kreia, ahondan en la parte estratégica, estadística y táctica de los conflictos; en esta época se producen la especialización y separación de los alumnos en clases dependiendo de sus capacidades innatas y dotes de mando. Los últimos cuatro años son conocidos como el Lak, 'la purga', cuando los estudiantes dejan la escuela y son enviados a las grandes instituciones de la ciudad, donde pasan, al menos, un año en cada una. Durante el primero, los estudiantes sirven como guardias de la escuela de magia de la ciudad, Vauth'Yr. En ella aprenden rudimentos sobre el funcionamiento de la magia y cómo enfrentarse a



ella en combate. En el segundo año, sirven como carceleros y alguaciles en el alto tribunal de la ciudad, el Irglath, donde aprenden leyes y métodos de tortura para obtener confesiones e información. El siguiente año lo pasan en Orb'Inthig, la catedral de Dregol, donde se forma a las sacerdotisas. Aquí los estudiantes aprenden a obedecer a las clérigas en combate y a lidiar con sus hechizos, así como a satisfacer al clero de Dregol en todo aquello que precise. El último año lo pasan enteramente fuera de la ciudad, formando parte de las patrullas que revisan de forma constante el perímetro de Xorandor para mantener los túneles cercanos libres de criaturas indeseables y otras molestias. Una vez superado este último y duro año, el estudiante se gradúa con honor, vuelve a su casa o familia con gran prestigio y se prepara para servirla.

En cuanto a los dirigentes de Zhaun, existen dos especialmente relevantes. El primero es la directora Imera Drano, que lleva en su puesto más de doscientos cincuenta años. Es una xorandyr de un metro sesenta y cinco, pesa sesenta kilos y posee un cuerpo fibroso y atlético surcado por decenas de cicatrices. Desde joven destacó por sus habilidades marciales, logrando superar al maestro de armas de su casa a la tierna edad de quince años. Esta habilidad la llevó a buscar nuevos retos, lo que la indujo a ponerse a prueba luchando contra todo tipo de enemigos en las arenas de combate clandestinas que se celebran de vez en cuando en Xorandor. Durante esta etapa, Imera ganó una fama extraordinaria como gladiadora, lo que la hizo famosa en toda la ciudad. Esta notoriedad fue puesta a prueba cuando comenzó su formación en Zhaun, donde sus habilidades, ya de por sí excepcionales, fueron pulidas hasta el extremo, haciendo de Imera una máquina de combate. Tras graduarse, pidió un puesto de profesora en la academia, solicitud que no tardó en ser denegada. Los tutores que debían votar su acceso temían que sus habilidades inigualables los mostrasen como inútiles y los desplazasen, así que se protegieron negándole la entrada. Imera, sabiendo de las verdaderas razones que escondían aquellos maestros de armas, les propuso un trato: combatiría con todos ellos a la vez. Si lograban matarla, su problema terminaría y aquel que la matase ganaría gran prestigio; si ella lograba eliminarlos a todos, entonces no quedaría nadie para decir que no a su intención de quedarse en la academia. Los codiciosos maestros, pensando que Imera había pecado de soberbia, aceptaron el reto y se lanzaron sobre ella. El resultado de dicho combate puede apreciarse aún en las cicatrices y marcas que recorren la piel de la directora, así como en el hecho de que sigue viva, al contrario que sus adversarios.

Imera es una mujer estricta y fiera, que valora en grado sumo la lealtad y la dedicación al estudio marcial. A pesar de que su posición la obliga a mantener una cierta distancia con sus pupilos y el resto de profesores, no deja de ser una soldado en lo más profundo de su corazón. Este impulso la lleva a disfrazarse de vez en cuando para poder frecuentar tabernas a las que suelen acudir los guerreros buscando pelea, vivir pendencias, contar batallitas del pasado y beber hasta el desmayo.

Como directora, Imera es la encargada de organizar las patrullas que protegen el perímetro, las Puertas y el interior de la ciudad. Dado que esta no posee un ejército regular, sino que cada casa noble posee aquel que puede permitírselo, debe existir una autoridad superior que les obligue a ceder sus soldados para llevar a cabo estas patrullas. Dicha autoridad recae sobre el director de Zhaun, al cual se le atribuye cierta imparcialidad. Esta, sin embargo, solo existe sobre el papel. A lo largo de los siglos se han dado casos en los que el director ha emparejado en la misma patrulla a soldados de casas que se odiaban, con el fin de debilitarlas a ambas y que su propia casa sacase ventaja.

Además de ser la directora de Zhaun, Imera es la maestra de armas de su casa, los Drano. Debido a sus capacidades, es considerada una de las mejores duelistas de la Suboscuridad, posiblemente solo superada por el príncipe Xorandar y el "Dormagyn" de la casa Sarn.

Imera siempre lleva puesta su armadura de adamantita, va armada con dos espadas largas que lleva enfundadas a la espalda y siempre lleva yelmo.

Otro regente importante es el decano Beltaor Ver'han. El antiguo estrategos de la casa Ver'han, Beltaor, no nació en

el seno de dicha casa, sino en la Klemeth, familia destruida durante el llamado Año del Rencor por una alianza de casas menores. Dado que no era hijo directo de la matrona de la familia Klemeth durante su caída, no pudo denunciar la destrucción de su casa y hubo de buscar acomodo en otro lugar. Su mente brillante, excelentemente entrenada en el arte de la guerra, le valió el puesto de estrategos dentro de la casa Ver'han, que necesitaba a alguien que enfocase sus esfuerzos en la destrucción de otras.

Tras varios ataques exitosos, Beltaor fue premiado por los Ver'han otorgándole su apellido y convirtiéndolo *de facto* en parte de ella. Sin embargo, el ingenio y la brillantez de Beltaor no solo le consiguieron la aquiescencia de la casa, sino también las lujuriosas atenciones de su matrona, Nimthal. Juntos tuvieron a su primogénita, Basira, que estaba llamada a convertirse en la nueva matrona. Sin embargo, tras la muerte de Nimthal, la hija menor, Valka, tenida por la matrona con otro hombre, logró desplazar a Basira y ser proclamada matrona. La hija de Beltaor fue luego nombrada Iantyr y pasó a custodiar el Pórtico del Miedo, lo que dejó a Beltaor sin apoyos dentro de su casa postiza y, por lo tanto, en una posición delicada.

Teniendo que un cuchillo se hundiese en su espalda, Beltaor maniobró e hizo matar al antiguo profesor de estrategia de Zhaun, obteniendo su puesto poco después y apresurándose a mudarse a la academia. Así pues, aunque es *de facto* un Ver'han, desconfía de su familia y no acude a su territorio a menos que la matrona actual le haga llamar.

Beltaor mide metro setenta de altura, pesa setenta y cinco kilos y su rasgo más llamativo es una larga melena que le llega hasta la mitad de la espalda. Habla suavemente, pero con firmeza, y tiene la costumbre de tratar a sus alumnos como si fueran totalmente estúpidos. A pesar de su soberbia, es un estratega sabio y de gran talento que es consultado muy a menudo no solo por otras casas y academias, sino por el Consejo mismo, sobre todo cuando este planea algún tipo de ataque o represalia contra una casa noble que ha infringido alguna ley o contra una ciudad enemiga que amenace Xorandor.

Nunca lleva armadura ni va armado, pero siempre tiene preparados varios hechizos defensivos que le han salvado la vida más de una vez.

Casas nobles afincadas en Val'Mere: Riss, Syldi, Drano, Ziel'Gar y Karekoss.

VAL'TAHTA

Esta región, cuyo nombre podría traducirse como "anillo interior", rodea la zona exterior de Kerbe y la interior de Val'Mere. Tiene un grosor de unos dos kilómetros y una ligera inclinación ascendente hacia la meseta. En ella se encuentran la mayor parte de las casas nobles de la ciudad, así como las escuelas y academias más especializadas. Además de estas eminentes construcciones, en Val'Tahta tienen su vivienda una gran cantidad de plebeyos; especialmente, los más adinerados y ambiciosos, aquellos que tienen entre sus planes llegar al estatus de casa noble.

VAUTH'YR

Vauth Yr es la academia de magia de la ciudad. Los elfos oscuros que nacen con el suficiente intelecto como para desarrollar capacidades mágicas pasan en ella al menos veinte años de su vida, estudiando y preparándose para convertirse

en hechiceros de pleno derecho. Sin embargo, Vauth 'Yr no solo funciona como escuela, pues, una vez que sus alumnos terminan los estudios, pueden quedarse en ella todo el tiempo que deseen, siempre que inviertan dicho tiempo en el desarrollo de nuevos hechizos y prodigios mágicos. Por lo tanto, también es el principal motor de la innovación mágica en la ciudad y, posiblemente, de la Suboscuridad al completo.

Vauth 'Yr se encuentra en la zona noroeste de Val 'Tahta, construida en una columna estalagmítica a la que se ha transformado con magia para que tenga la apariencia de una torre. Su superficie está enteramente surcada de runas mágicas y todos sus balcones y ventanas están protegidos con hechizos y gárgolas. Aunque por fuera Vauth 'Yr no parezca muy grande, por dentro es inmensa, con un espacio real agrandado mágicamente con el fin de poder albergar todos los espacios que necesita para su funcionamiento: aulas para las clases, comedores, dormitorios, bibliotecas, salas de invocación, talleres de magia, estancias de los archimagos y profesores, establos para los animales mágicos y un largo etcétera de habitaciones.

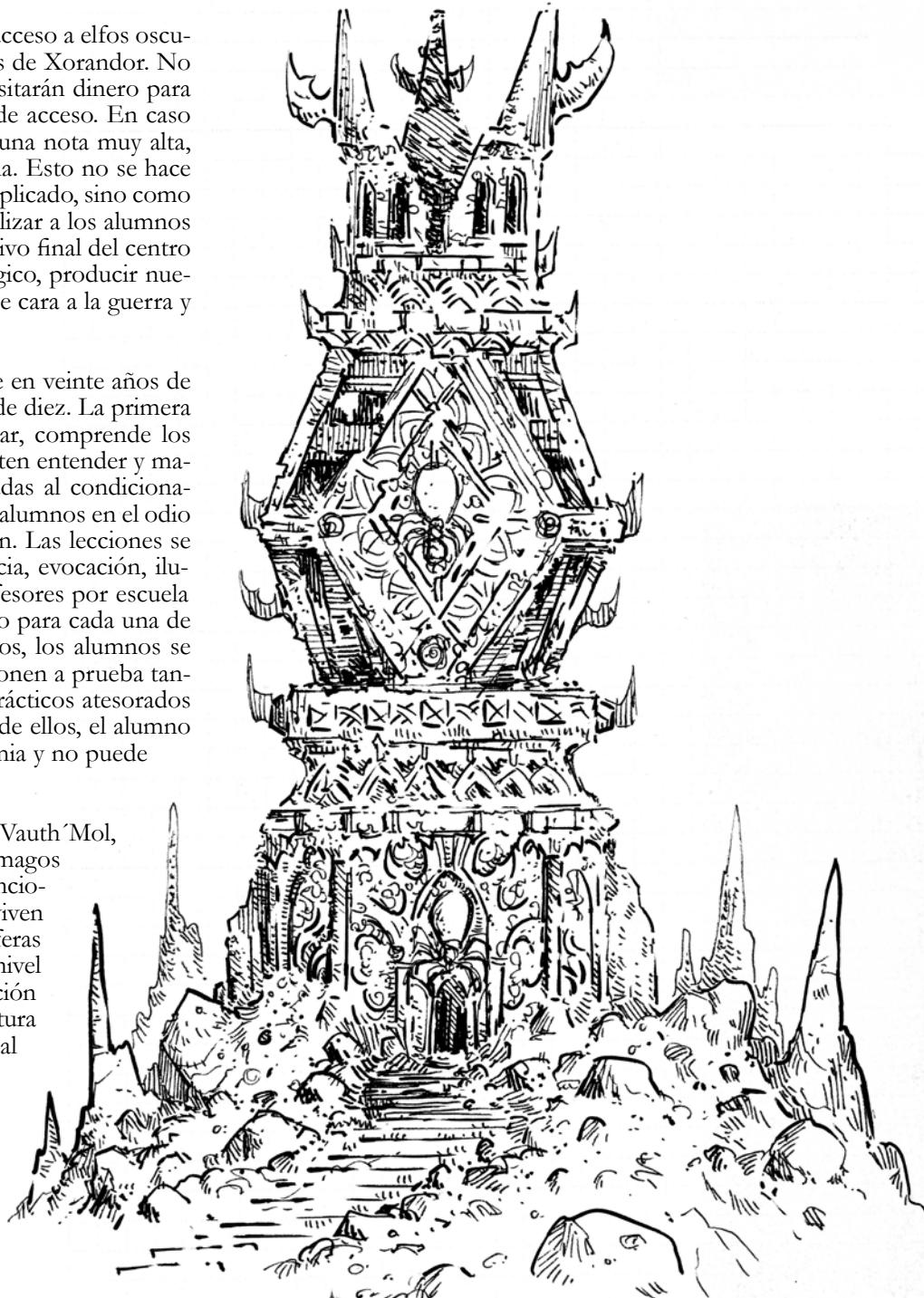
Al igual que en Zhaun, solo se permite el acceso a elfos oscuros y estos no tienen por qué ser oriundos de Xorandor. No obstante, aquellos que deseen entrar necesitarán dinero para la matrícula y superar un examen básico de acceso. En caso de que esta prueba resulte aprobada con una nota muy alta, el alumno no tendrá que pagar la matrícula. Esto no se hace por caridad ni como premio al estudiante aplicado, sino como gancho para que la academia consiga fidelizar a los alumnos de gran potencial. Al fin y al cabo, el objetivo final del centro es ahondar en los misterios del tejido mágico, producir nuevos hechizos y obtener ventajas mágicas de cara a la guerra y la reconquista de la superficie.

La formación básica en Vauth 'Yr consiste en veinte años de estudio reglado divididos en dos bloques de diez. La primera parte, denominada *baja magia* o Vauth 'Gar, comprende los fundamentos del saber mágico, que permiten entender y manipular el mundo, así como clases dedicadas al condicionamiento mental y al adoctrinamiento de los alumnos en el odio a las demás razas, a la superficie y a Valion. Las lecciones se dividen por escuelas de magia (nigromancia, evocación, ilusión, etc.), habiendo entre uno y tres profesores por escuela y un departamento lectivo y administrativo para cada una de ellas. Al término de los primeros diez años, los alumnos se enfrentan a varios exámenes finales que ponen a prueba tanto los conocimientos teóricos como los prácticos atesorados durante esos años. Si se suspende alguno de ellos, el alumno es expulsado inmediatamente de la academia y no puede ser readmitido.

La segunda parte, denominada *alta magia* o Vauth 'Mol, consiste en el aprendizaje de élite de los magos xorandyri, en el que ya no se estudia el funcionamiento del mundo manifiesto en que viven los elfos oscuros, sino el de las demás esferas y planos de existencia. Las clases de este nivel tienden a ser peligrosas, ya que la invocación de demonios, los viajes astrales y la apertura de portales a otros mundos son algo habitual en la rutina de estudios. Al final de estos diez años, son los propios archimagos de Vauth 'Yr los que examinan a los alumnos. Sus exámenes no tienen nada de común, ni en su desarrollo ni en sus consecuencias, pues los archimagos son retorcidos y astutos y no dudan en presionar a los alumnos hasta los límites de su

resistencia física y mental. Estas pruebas, además, son diferentes no solo por año, sino también por alumno, dado que el examen es preparado específicamente para poner a prueba el temple de cada uno de ellos. La severidad de estos exámenes es tal que la muerte o la desaparición son destinos usuales durante su desarrollo. En unas ocasiones, el examen dura unos minutos; en otras, puede durar siglos enteros, al imponer al estudiante una tarea extraordinaria para aprobarlo. Se han dado casos de xorandyri que se han afincado en otro plano de existencia y vivido una existencia completa en tal lugar solo para recopilar la información que los archimagos de Vauth 'Yr exigían para aprobarle.

Sea como fuere, una vez superado el examen, tanto él como su casa obtienen gran prestigio y el alumno tiene dos caminos: volver con su familia y seguir sus estudios allí o pedir un



puesto en la academia. Esta última opción solo se otorga a alumnos realmente dotados, a quienes se dan puestos de profesorado o de investigación mágica que desempeñan tanto tiempo como logren resultar útiles. Además, durante su pertenencia a la academia, el mago debe ayudar a esta a cumplir con los cometidos que la ciudad le exija, tales como servir de refuerzo a las patrullas e incursiones que tienen lugar en zonas alejadas de la ciudad o aplicar castigos mágicos a las casas que contravengan alguna ley. Licenciarse en la academia no exime a estos magos de los deberes para con su casa, pudiendo ser llamados por esta en caso de necesidad. Sin embargo, bien es cierto que, debido al hermetismo de la academia y a lo privado de sus actividades, muchos de sus alumnos acaban perdiendo el contacto con ella.

En cuanto a los tres archimagos que rigen Vauth Yr, son estos:

1. Jalkoz Riss *el Silencioso*. De los tres archimagos de la academia, Jalkoz es el más joven, pero, aun así, cuenta con trescientos años de existencia. Protegido del envejecimiento por hechizos de tiempo, posee un rostro engañosamente joven, con rasgos finos y afilados. De grandes ojos de color verde en el espectro de la luz, una fuerte cabellera blanca y rasgos apuestos, no son pocas las hembras que han mostrado interés por el archimago a lo largo de los siglos.

Este nació en el seno de la familia Riss, conocida por ser la casa noble especializada en la obtención y manipulación de la información. Su capacidad para conseguir, vender y proporcionar información de todo tipo (falsa o no) es tan sobresaliente que le ha granjeado una merecida fama en la ciudad. Tanto es así que en la misma hay un dicho popularmente usado cuando alguien no sabe algo: "pregúntaselo a un Riss".

Durante los primeros años de educación en su casa, Jalkoz demostró una nula competencia para esconderse, manipular la mente de los demás o asesinar silenciosamente, lo que provocó las burlas y el desprecio de toda su familia. Sin embargo, cuando el muchacho manifestó habilidades innatas para la magia, las desarrolló orientándolas a las tareas de espionaje y asesinato, por lo que demostró a su casa ser el mejor de los espías.

Después de siglos de estudio y esfuerzo, Jalkoz obtuvo su plaza de archimago tras denunciar a su predecesor ante el clero de Dregol, con "sólidas acusaciones" y "pruebas" sobre su adoración a Esine. Tras la ejecución, la academia se reunió y llegó a la conclusión de que Jalkoz merecía un puesto preeminentes, nombrándolo archimago.

Jalkoz destaca por ser especialmente hábil con los hechizos que enmascaran su presencia, permiten leer la mente y matan en silencio. Su sobrenombrado se debe a su habitual parquedad en palabras y a que, gracias a sus capacidades mágicas, nunca se sabe si está en la sala escuchando lo que se dice.

2. Verena Vedir *la Eterna*. Esta atractiva elfa oscura lleva tanto en su puesto de archimaga que algunos creen que fundó la academia cuando era joven. Aunque esta aseveración pueda parecer exagerada, lo cierto es que no se aleja tanto de la realidad como sus estudiantes piensan.

Verena Vedir luchó en la Guerra de los Hermanos, que enfrentó en la superficie a los elfos leales a Penumbra y a los que se pasaron al bando de Valion. En aquella época, compartía el liderazgo de su grupo de combate con un prometedor guerrero: Xorandar, un brillante estratega que pronto descollaría por su habilidad y que Verena no tardó en admirar. Tras perder la

guerra y a su familia en ella, Verena siguió a Dregol de vuelta a las profundidades. Con el corazón lleno de amargura, la maga estuvo presente en la celebración del Pacto de Sangre que los elfos oscuros sellaron con Dregol en Morhuine, siendo de las primeras en jurar odio eterno y planejar su venganza.

Ahondando en los misterios de la magia durante siglos y lo grande huir de la muerte gracias a dicho conocimiento, Verena acabó por convertirse en una de las hechiceras más poderosas del mundo, poseedora de un talento solo superable por su odio hacia los dhaer (los elfos de la superficie).

La mayoría de xorandyri piensa en ella como una figura de autoridad antiquísima, como algo inevitable, como una fuerza de la naturaleza que habita en Xorandor... y no están muy equivocados: Verena es una de las pocas criaturas vivas que pueden hablar de primera mano sobre lo sucedido durante la llegada de Valion y sobre cómo era el mundo entonces.

Su antigüedad ha ajado su espíritu, convirtiéndola en una criatura vengativa y muy peligrosa, temida por sus estudiantes y por sus enemigos. De todos los habitantes de la Suboscuridad, solo queda uno que logra calmar su desazón milenario: el propio príncipe Xorandar que, de vez en cuando, la visita bajo un disfraz con el único fin de charlar sobre los días antiguos, solazarse en el recuerdo de lo perdido y dar rienda suelta a la pasión secreta que sienten el uno por el otro desde que se conocen.

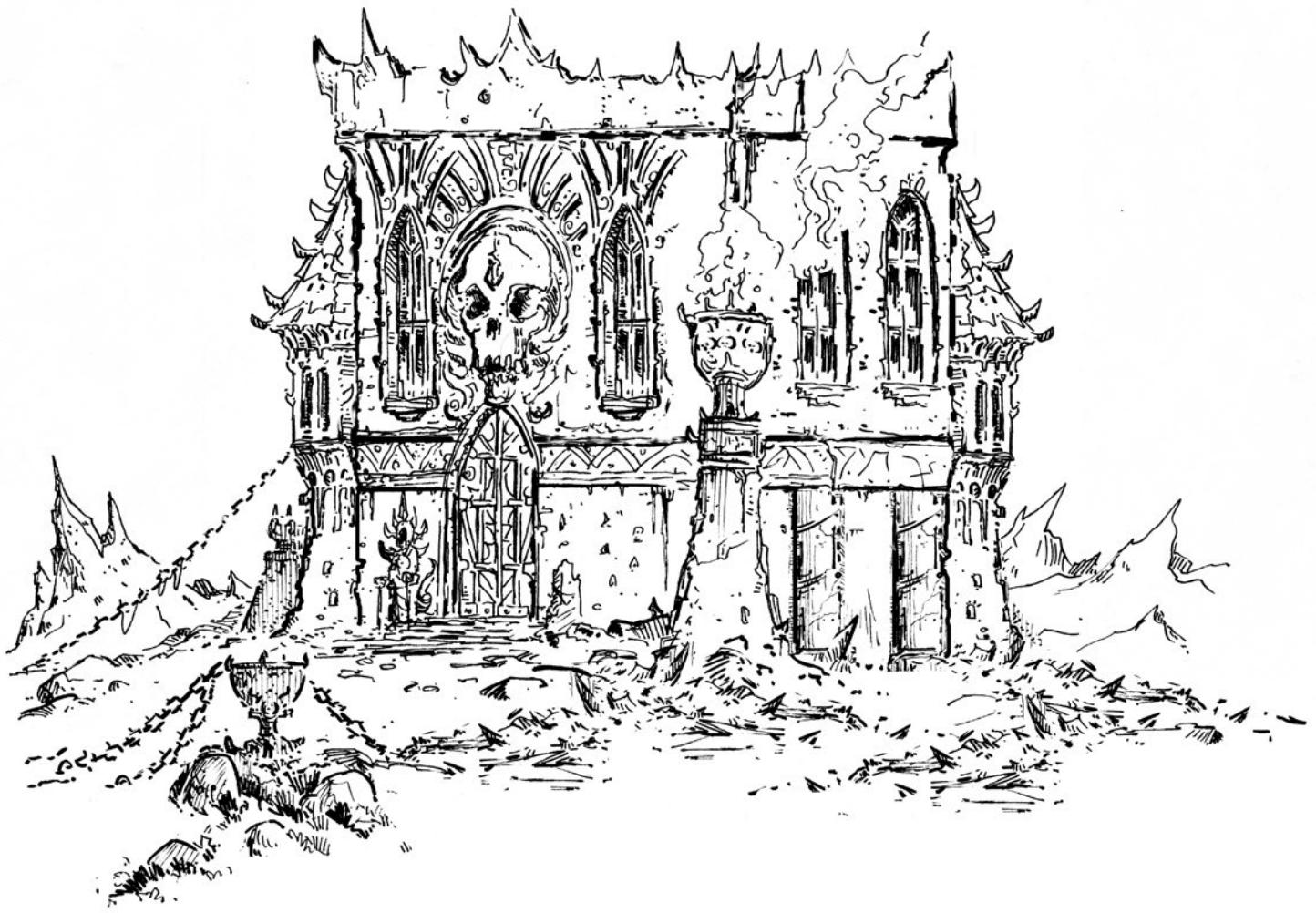
3. Garon, apodado *el Hueso* por sus estudiantes, es una rareza mágica, aun en la habitualmente extraña Xorandor.

Nacido como humano hace al menos quinientos años, el antiguamente conocido como Garon Gerd posee un pasado prácticamente desconocido. De él solo se sabe su actual naturaleza: un liche de gran poder. Sus destrezas mágicas relacionadas con la manipulación de la vida y la muerte lo hacen un inestimable colaborador de la academia, sobre todo si tenemos en cuenta que Garon no recibe un sueldo por sus servicios. En compensación de estos, el no-muerto exige que se le permita hacer los experimentos que crea oportunos en su laboratorio privado sin ser molestado.

Pocos, a excepción de sus víctimas, saben exactamente qué es lo que Garon busca con su trabajo; sin embargo, la respuesta no es tan difícil como pudiera parecer y debemos buscarla en su pasado.

Antaño, Garon fue uno de los aprendices de la semielfa Mekali. Esta era una maga de poder incommensurable que se había afincado en Vaelmor, la cárcel secreta de Nergal, un hijo de Penumbra, con el fin de estudiar a tal insigne criatura y proteger el mundo de su despertar. No obstante, en algún punto de sus estudios para contener a la bestia, Mekali extravió el rumbo de los mismos y comenzó a ahondar en los misterios más profundos de la nigromancia. Tal era su talento que Mekali acabó refinando el proceso para transformarse en liche, inexistente hasta la fecha (puedes encontrar más información sobre Mekali en la página 123 de *El corazón de la oscuridad*, editado por esta misma casa).

Horrorizado por los descubrimientos de su ama, Garon huyó de Vaelmor, pero no sin antes llevarse una copia del proceso de transformación en liche con el fin de denunciarla ante las autoridades. Con todo, estas no acabaron de ver claro el arrestar a una maga de gran poder que se encontraba a decenas de metros bajo tierra en una mazmorra descomunal y que, además, custodiaba uno de los peores



horrores del mundo, con lo que terminaron desestimando las peticiones de Garon. Este, profundamente disgustado, acabó amargándose, recluyéndose en decrepitas torres y dedicándose al ejercicio de la magia que sí consideraba digna... Pero, a medida que los años empezaron a pesarle, comenzó a ver los escritos de su maestra bajo otra luz y, cuando la muerte empezó a amenazar con llevárselo, Garon realizó el ritual de su maestra y se convirtió en liche. Tras ser descubierto por un grupo de aventureros y perseguido por ellos y las autoridades de Valion, acabó por descender a la Suboscuridad para huir de la justicia. Al tiempo recaló en Xorandor, donde su talento fue apreciado como profesor de la academia primero y como archimago después, más sabiendo que había tenido contacto con Nergal, uno de los hijos más poderosos de Dregol, lo que para los elfos oscuros añadía mucho prestigio al mago.

Por desgracia para Garon, los aventureros que descubrieron su guarida también destruyeron la copia del proceso de transformación en liche. Ahora el archimago pretende emularlo y reconstruir la fórmula a través de sus experimentos. De momento no ha tenido suerte, pero sabe que está cerca...

El Irglath

Las leyes de Xorandor adjudican al clero de Dregol la responsabilidad de impartir justicia. Las sacerdotisas de la diosa son la ley en la ciudad y es a ellas a quien un ciudadano acude para denunciar una falta o un delito. Si es cometido por un estrato social de poca importancia (plebeyos o esclavos), tanto el juicio como la pena son aplicados de inmediato por la sacerdotisa a la que se ha informado, siendo habitual que ella misma ejecute la sentencia. Si el delito es

cometido por un estrato social superior (nobles o clérigos), este se juzga en el Irglath.

El Irglath hace las veces de tribunal de justicia para los estratos sociales privilegiados de Xorandor. Se halla en la zona noreste de Val'Tahta, sobre un promontorio protegido por una pequeña muralla de un metro de alto. El edificio en sí tiene forma cuadrada algo irregular y, aunque como conjunto arquitectónico es más funcional que suntuoso, destaca su fachada principal en la que, flanqueando su portón de acceso, se alzan dos enormes lápidas negras con las principales leyes que deben obedecerse en la ciudad, observándose también una enorme calavera monstruosa tallada.

Su interior está formado por hemiciclos para los juicios, salas de estudio para las letradas, bibliotecas de consulta, celdas excavadas en el subsuelo para los reos, cámaras de tortura, una sala de magia preparada para interrogar a los sospechosos más resistentes al tormento físico y salas de descanso para los guardias y ujieres.

La mayoría de los puestos del Irglath, incluso los más importantes, son rotativos, pero es cierto que, de todos ellos, hay uno preeminente que no lo es. Este es el de Ejecutora, un puesto vitalicio que se otorga a una sacerdotisa especialmente versada en las leyes xorandyri y cuyo carácter inflexible la hace perfecta para hacerlas cumplir. Este cargo otorga la potestad para aplicar las sentencias dictadas por las leyes de la ciudad y sus jueces independientemente de sus consecuencias, pudiendo prender a cualquier miembro de la urbe, sin importar su condición social o prestigio personal. Esto, desde luego, incluye personalidades tan importantes como el príncipe Xorandar o las madres matronas de las casas, lo que ha llevado en ocasiones a graves conflictos entre estos y la judicatura de

la ciudad. El ejemplo más importante es el de la guerra del Guante de Hierro, en la que el príncipe estuvo arrestado y bajo control de la Ejecutora Gera Freval durante días.

La severidad de este puesto no tiene nada que ver con el sentido de la equidad de la Ejecutora que lo ejerce. Los elfos oscuros no creen en la justicia ni en el orden que esta conlleva, pero saben que, para mantener cohesionada una ciudad tan caótica como Xorandor, necesitan ciertos visos de organización y, sobre todo, de castigo. Estos últimos están más ideados para castigar la incompetencia de aquel que no logra cubrir correctamente los rastros de su crimen que para punir el crimen en sí mismo.

Actualmente, el puesto de Ejecutora lo ejerce Yaru La'Ron, la segunda hija de la matrona Jada La'Ron. Yaru es una mujer alta, orgullosa e intransigente que ejerce bien su oficio, persiguiendo a los condenados por los jueces del Irglath hasta los confines de la Suboscuridad si es preciso y aplicando la ley con un claro exceso de crueldad. Es responsable de la muerte de decenas de reos, así como de la transformación en draña de al menos cincuenta xorandyr.

Yaru es una hembra de metro setenta y cinco de altura, setenta kilos de peso, fibrosa y musculosa. Posee un cuerpo atlético y atractivo que gusta de enseñar provocativamente, vistiendo cotas de malla ligera y finas capas. Sin embargo, ser el principal verdugo y perseguidor de aquellos que desean huir de la ley xorandyr le ha llevado a sufrir graves heridas que le han dejado marcas, además de haber perdido el ojo derecho y tener varias cicatrices en rostro y manos. Su arma favorita es una enorme maza a dos manos cubierta de muescas que muestra orgullosamente como prueba de todos aquellos a los que ha matado en nombre de las leyes de la urbe.

LA CATEDRAL DE ORB'INTHIG

La catedral de Orb'Inthig, situada al norte de Val'Tahta, es uno de los edificios más fastuosos de toda la ciudad, en clara rivalidad con el palacio del príncipe Xorandar. Aquí es donde las sacerdotisas de Dregol celebran los rituales más sagrados de su fe y donde se han construido las estancias necesarias para adiestrar a nuevas sacerdotisas. Orb'Inthig está hecha de piedra negra, posee unas dimensiones gigantescas para lo que es habitual en la Suboscuridad y su estructura está dividida en dos partes. El cuerpo principal lo forma una nave de unos ciento cincuenta metros de largo por setenta de ancho, donde se llevan a cabo los ritos religiosos y donde, por su amplitud, cabe casi la totalidad de elfos oscuros de Xorandor. Vista desde el exterior, esta mole tiene aspecto de araña, habiéndoles dado forma de patas a los arbotantes y estribos del templo. Su fachada principal está profusamente tallada con imágenes relacionadas con Dregol, su viaje a través de la Suboscuridad y el tutelaje de esta sobre los elfos oscuros. Abundan las imágenes relacionadas con castigos y maldiciones que la diosa promete a todos aquellos que incumplan su ley o abandonen sus enseñanzas, así como los premios y honores reservados a los que la sirvan.

Dentro espera la cámara principal, con un tétrico y enorme altar situado en su centro y numerosos bancos colocados equidistantes a él, con la intención de que todos los asistentes puedan ver los sacrificios con facilidad. El altar está adornado con tallas que imitan telarañas, calaveras, monstruos de la Suboscuridad y efigies de la propia Dregol en varias de sus formas. A su alrededor, incrustadas en las paredes, se hallan las celdas, donde se expone una gran cantidad de reliquias sagradas para la fe dregolita, así como las momias y cuerpos de las sacerdotisas más apreciadas en el pasado por parte del

clero. El resto de estancias de la catedral propiamente dicha lo forman criptas, salas de oración privadas y habitaciones para los deanes y otros trabajadores del templo, además de salas de invocación y bibliotecas religiosas.

La segunda parte de Orb'Inthig se encuentra detrás de su cuerpo principal y consiste en un edificio más pequeño y menos suntuoso: el seminario para las novicias. Su interior alberga aulas, celdas de habitación, capillas, centros de oración y salas de estudio. A diferencia de lo que ocurre en otros oficios reglados de la ciudad, donde un habitualmente joven aspirante apunta maneras para dicho oficio e intenta formarse para él en escuelas y academias para desarrollarlo a lo largo de su vida, en el clero de Dregol esto no sucede.

La fe no se entrena, sino que es la diosa la que entrega los dones de su devoción a quien le parece oportuno; usualmente, tras un suceso en la vida de la novicia que le otorga una epifanía por la fuerza de su adoración a Dregol o, simplemente, porque a esta le apetece. Tras recibir la bendición de sus poderes, la vida de la favorecida cambia por completo. Da igual lo que fuera o hiciera hasta el momento, la vida que llevará, las responsabilidades que tuviera, las obligaciones que hubiera contraído, los hijos que hubiera tenido, los crímenes que hubiera perpetrado, etc. Ninguno de los aspectos que condicionaran su vida tiene el más mínimo peso desde el momento en que Dregol la acoge como una de sus sacerdotisas.

Cuando esto tiene lugar, suele ser la propia clériga la que deja atrás su antigua vida y acude voluntariamente a Orb'Inthig, con el fin de formarse en su fe y servir a la diosa. Sin embargo, se han dado casos en los que la agraciada por Dregol desconoce lo que le está sucediendo o es de un estrato social tan bajo que los prejuiciosos habitantes de la urbe no le permiten acceder a Orb'Inthig. En estas ocasiones, es la propia diosa la que provoca algún tipo de milagro que despeja las dudas de aquellos que se interponen en el camino de la novicia, o bien ordena a una clériga veterana que vaya a buscar a su nueva servidora.

En cuanto a los casos de aquellas que, recibiendo los poderes de Dregol, los han rechazado, los ejemplos pueden contarse con los dedos de una mano. Debemos tener en cuenta que, excepto las clérigas, la mayoría de los elfos oscuros apenas ha oído hablar de otros dioses y que recibir las bendiciones de la diosa ensalza a quien lo recibe, con su correspondiente premio en estatus y poder. Además, aquellas que han rechazado la elección de la diosa han sido perseguidas por esta hasta su destrucción, habitualmente de manera horrible, con lo que desprenderse de los favores de Dregol no es una opción que suela escogerse.

Independientemente de esto, una vez que una nueva novicia llega a Orb'Inthig, pasará los siguientes treinta años de su existencia en las clases y los pasillos del seminario, aprendiendo todo lo necesario para servir a la diosa. Dado que la fe se manifiesta de manera diferente en cada clériga, el aprendizaje dentro de Orb'Inthig no está tan reglado como en otras academias de la ciudad. Durante los años de estudio, la novicia aprende los mandatos de Dregol; los rituales que se deben llevar a cabo para honrarla; cómo realizar los sacrificios de manera adecuada; cómo castigar a los que no muestran suficiente devoción; a predicar las enseñanzas de la diosa y a transmitirlas de manera que su fe tenga continuidad en la sociedad elfa oscura; cuáles son los enemigos de la fe; cuáles son sus objetivos y cómo frustrarlos, y el largo etcétera de conocimientos que debe tener cualquier sacerdotisa.

Al contrario de lo que sucede en otros centros de aprendizaje de Xorandor, es ley que en Orb'Inthig cada novicia tenga asignada a una clériga veterana que la guíe en los caminos de la fe en Dregol. Esta es conocida como Rada-Lyn ('segunda madre' en su idioma) o, simplemente, Rada, una suerte de tutora a la que se le asigna la tarea de guiar, enseñar (y vigilar) a la novicia (que recibe el nombre de Isivir) durante sus años de aprendizaje. Este lazo se instituyó por mandato de Penumbra hace incontables años, con el fin de asegurarse de que su fe se mantuviera y transmitiese pura. Dicho vínculo se considera tan sagrado que, cuando maestra y alumna comienzan juntas su periplo, celebran una ceremonia por la cual ambas prometen ayudarse mutuamente, no por aprecio o amor, sino para mayor gloria de Dregol.

Durante esos años, ambas realizan juntas la práctica totalidad de las actividades del noviciado. Comen, pasean, descansan, rezan, leen, discuten y combaten juntas, amén de otras actividades relacionadas con la fe. Debido a la intensidad del aprendizaje y a la enorme cantidad de tiempo compartido, es muy posible que entre ambas surjan fuertes lazos que acaben trascendiendo. Es habitual que esta relación de maestra y estudiante se mantenga incluso después de que la Isivir supere las pruebas de fe de Orb'Inthig y se convierta en sacerdotisa de Dregol de pleno derecho. Este lazo suele mostrarse más claramente cuando cualquiera de ellas se refiere a la otra en un entorno social compartido con otros xorandyri, siendo habitual que las Isivir hablen de su maestra a otros o que se dirijan directamente a ella, si está presente, con el título de "mi Rada" o "mi señora Rada-Lyn", o que esta hable de su antigua alumna como "mi Isivir" o incluso como "mi obligación" o "mi promesa a Dregol".

Esta relación mutua suele ser estable. De hecho, a veces se convierte en el único lazo de verdadero respeto (que no amistad) que tiene cada una para con una semejante, pues, tras treinta años relacionándose bajo la protección del lazo que la diosa les fuerza a compartir, raro es que no acaben siendo afines y que su aprecio trascienda, aunque sea secretamente, a los habitualmente tóxicos ambientes de las relaciones xorandyri. Esto, sin embargo, no quiere decir que su relación sea bondadosa desde el punto de vista de nuestra moralidad. Hay Radas que han moldeado de manera tan agresiva a su Isivir que esta ha acabado transformándose en un mero calco de ellas, o que han mantenido una relación de propiedad tan intensa que al final la alumna se convierte en poco más que un juguete en manos de su maestra. Tampoco faltan ejemplos de alumnas que han llegado a matar a su Rada por venganza por los castigos sufridos durante el noviciado o que, tras licenciarse, hacen todo lo posible por destruir a su maestra.

Si obviamos estos extremos y nos detenemos a observar una relación estándar entre Rada e Isivir, esta tampoco será perfecta. Ambas se respetarán y puede que incluso lleguen a ayudarse en momentos concretos de su vida después de terminar el aprendizaje, pero se conocerán muy bien y, por lo tanto, sabrán de sus pecados, puntos débiles y tendrán mucho que echarse en cara. Que su camaradería continúe o se extinga a través de los años depende de lo fuerte de su lazo y de las circunstancias personales a las que les empujen Xorandor y su elegante locura.

En cuanto a qué sucede una vez finalizado el entrenamiento entre maestra y aprendiz, la primera puede solicitar al clero de Dregol que le asigne una nueva Isivir para formarla, pero, debido a que esta actividad desgasta en grado sumo, no suele ser lo habitual. Lo que sí obtiene la Rada es un gran prestigio por haber formado a una nueva sacerdotisa, sobre todo si esta demuestra gran poder y fe en Dregol. Respecto a la Isivir

recién licenciada, lo más frecuente es que el clero de Dregol le ofrezca un puesto dentro de la jerarquía religiosa para que sirva a la diosa. Si con el tiempo demuestra ser fiel y poderosa, se le tendrá en cuenta para servir como Rada o para ascender en la jerarquía.

En relación con los cargos que sustentan Orb'Inthig, hay dos que destacan por su importancia: la Azote Vekari Soro y la Superiora Nelenal.

Vekari Soro, tercera hija de la matrona Nolva Soro, fue elegida por la superiora Nelenal para servir como Azote en la catedral de Orb'Inthig en un momento de gran peligro para su casa.

Hace años, la casa Soro y la Riss se enfrentaron secretamente, buscando la destrucción de la otra por razones de egoísmo y poder. Tras varias escaramuzas secretas en las calles de la ciudad, la casa Riss obtuvo una gran ventaja al matar a la hija mayor de la matrona Nolva y al desprestigiar lo suficiente a su segundo hijo, el erudito Beldo, como para que fuera condenado a muerte por herejía. En ese momento, la casa Soro solo disponía de auténtica fuerza en las personas de su matrona y su tercera hija, Vekari. Sin embargo, las fuerzas de la casa Riss estaban prácticamente intactas, con lo que los Soro empezaron a ver cerca su perdición. Ante esta situación, Nolva sobornó a Nelenal para que nombrase Azote a su hija, un cargo de gran prestigio que, además, hace virtualmente intocable a quien lo ejerce, al convertirse en uno de los puestos más respetados del clero de Dregol en la ciudad. Nelenal accedió al soborno y nombró Azote a Vekari. Inmediatamente, la casa Riss abandonó la idea de eliminar a los Soro, pues, según las leyes de Xorandor, una casa solo desaparece si muere la matrona y sus hijos y actualmente uno de ellos estaba muy lejos de su alcance. Vekari es, por lo tanto, lo único que en la actualidad, separa a su familia del abismo.

Aunque las sacerdotisas dregolitas saben que la fe en la ciudad les pertenece, no les faltan enemigos: herejías que se desvían de la fe canónica de Dregol; falsos adoradores que, en realidad, adoran a otros dioses; alborotadores que intentan matar o desprestigar a sacerdotisas fieles; profetas que anuncian la llegada de otras deidades; etc. La Azote dedica sus esfuerzos a la búsqueda y destrucción de estos individuos, que conspiran para destruir a Dregol y su clero en la ciudad. Para llevar a cabo esta función, dispone de una red de información formada por sacerdotisas leales, espías, informadores Del-Mith, criaturas invocadas desde otros planos de existencia, magos con fuertes capacidades de escrutinio mágico y todo lo que puede servir para mantener bajo vigilancia a la urbe.

La Azote es, por así decirlo, la maestra de espías de la diosa, un ojo vigilante que busca al enemigo de su fe y lo destruye usando informes de inteligencia y violencia. Asimismo, también lleva a cabo los castigos aplicados a dichos adversarios, habitualmente en público, para que todos vean lo que les espera a los que atentan contra la diosa. De esta manera, la Azote no solo es una espía, sino también una inquisidora y un verdugo.

Vekari es una mujer extraordinariamente delgada, de un metro sesenta y cinco de altura y de rostro severo y anguloso. Sus largos dedos, semejantes a las patas de una araña, poseen una fuerza inusitada. La Azote gusta de vestir largos y discretos vestidos negros acompañados de una capa de maquillaje blanco sobre su negra piel que le otorga un aspecto cadavérico. Su fina inteligencia solo encuentra rivalidad en su entrenada y afilada empatía negativa, combinación que le ha

resultado útil durante décadas para buscar y hallar la culpabilidad hasta en los herejes más duros de pelar que ha tenido el placer de acabar ejecutando. Rara vez porta armas, pero, si lo hace, suele vestir una fuerte armadura de adamantita, un látigo de serpientes de nueve colas y una espada.

La Superiora Nelenal representa el orden dentro de Orb'Inthig. Está a cargo tanto del funcionamiento religioso de la catedral como del aprendizaje del noviciado; por tanto, es un puesto de gran importancia dentro del clero de Dregol, ya que mantiene los cimientos de dicha religión. Tiene control sobre todos los aspectos operativos de la fe dregolita en la ciudad, desde la aplicación eficiente de los recursos monetarios de la misma hasta el emparejamiento de las Radas con nuevas Isivir, pasando por ser la sacerdotisa que realiza las celebraciones religiosas más importantes y un largo etcétera de funciones, todas ellas de alto nivel.

En cuanto a la propia Nelenal, su historia es de todo menos típica. Nacida en la ciudad de Morhuine (algo ya extraño de por sí por la baja natalidad de esta ciudad) en el seno de una familia plebeya, Nelenal fue educada para formar parte del cuerpo de embalsamadores que ejercen su oficio en dicha urbe.

Todo en su vida era perfectamente normal hasta que Dregol quiso ponerla a prueba. Tomando forma de araña, la diosa tentó a Nelenal, indicándole que, si lograba embalsamar a uno de sus padres en el plazo de dos días, le otorgaría gran poder. Nelenal no dudó en matar no solo a uno, sino a sus dos padres, para luego embalsamarlos, como es costumbre en dicha ciudad. Sin embargo, ante la falta de sospechosos por la desaparición de sus progenitores, las sacerdotisas de la ciudad enviaron a una interrogadora para que usara sus hechizos de descubrir la verdad sobre Nelenal. Esta no evitó contar a la sacerdotisa lo que había hecho, mencionando a la diosa y su voluntad de servirla. Escéptica, la interrogadora alzó su maza para ejecutar a alguien tan torpe como para admitir un crimen, pero, cuando quiso descargar el golpe, no pudo hacerlo. Su mano, sencillamente, no se movía. Fue cuando supo que Dregol protegía a Nelenal.

La asesina fue llevada a juicio, pero no pudo ser ejecutada debido a la voluntad de la diosa. No obstante, las sacerdotisas no podían permitir que la confesión voluntaria de un crimen quedase sin castigo, así que la expulsaron de la ciudad y la encorendaron a la oscuridad de los túneles.

Tras años de deambular por la Suboscuridad, Nelenal llegó a Xorandor, donde fue recibida como una bendición de la diosa. Fue entonces cuando comenzó a trepar dentro de la estructura de la Iglesia de la ciudad, matando a aquellas que se interponían en sus planes y confesando luego los crímenes si se lo preguntaban. Al no poder ser castigada por la protección de la voluntad de Dregol, sus compañeras acabaron por entender lo que pasaba: por alguna razón, la diosa deseaba que Nelenal la sirviese en la cúspide de su clero y no permitía que nadie se interpusiese en el camino que había trazado para ella. Fue así como se convirtió en Superiora. Por todo ello, se trata de uno de los personajes más peligrosos de todo Xorandor.

Nelenal es una hembra de mediana edad con el pelo negro tiznado de reflejos azulados. Mide un metro ochenta, pesa setenta y cinco kilos y, aunque posee un cuerpo fuerte, lo oculta tras túnicas y vestidos holgados. Dado que no le gusta la suntuosidad, no se aprecian pendientes que adornen sus orejas, ni anillos en sus dedos, ni collares en torno a su cuello. De hecho, podría decirse que, para ser una de las personalidades

más influyentes en la ciudad, es incluso anodina: parece más una sacerdotisa del montón que alguien extraordinariamente poderoso. En el raro caso de que se vea obligada a combatir, Nelenal usará una maza, pero nunca utilizará ni armadura ni escudo, pues hacerlo supondría dudar de la protección que le brinda su diosa, admitiendo así fisuras en su fe.

Alejándose de las instituciones que se hallan en esta zona de la ciudad, cabe indicar que Val'Tahta es considerado el barrio adinerado de Xorandor y es por esto por lo que en él se encuentran las tabernas, comercios y servicios de la ciudad más lujosos.

Además, en ella se afincan aquellas familias plebeyas que han conseguido cierto estatus, tanto económico como social, y que aspiran a crecer lo suficiente como para convertirse en una casa noble. Debido a ello, Val'Tahta está salpicada de mansiones y pequeños palacetes, muchos de ellos protegidos por muros y guardias. Es muy posible que, si decides dirigir una partida urbana en Xorandor que comience con los personajes como miembros de una casa noble recién ascendida, tengan aquí su morada (aunque no es el único lugar posible).

Casas nobles afincadas en Val'Tahta: Freval, Xor'Adar, El'Kendis, Mel'Strom, Ver'Han, Gress, Soro, Xorgath y Cusguen.

KERBE

Kerbe es la región central de la ciudad y también el nombre de la meseta que la forma. Esta se eleva a metro y medio del resto de la urbe en su parte más alta y a unos veinticinco centímetros en la más baja. Su diámetro es de un kilómetro y medio, aunque sus bordes son irregulares, con lo que dicho diámetro es cambiante dependiendo de la zona.

La meseta está partida en sentido norte-sur por el paso del río Feyr, una fuerte corriente subterránea que surge de la pared y del suelo de la parte norte-noreste de Shar-drosa. Su ímpetu le lleva a atravesar la débil piedra que forma la parte central de Kerbe para después introducirse de nuevo en la pared sur y seguir su camino en la oscuridad. Posee una anchura de unos diez metros de ancho en su parte más amplia y de tres en la más estrecha.

La mayor parte de las construcciones de Kerbe se hallan en torno al río, facilitando a los habitantes el acceso al agua. No obstante, debido al carácter erosionador del Feyr sobre el terreno, dichas viviendas se encuentran separadas del río por varias decenas de metros, lo que evita la posibilidad de derrumbe.

A pesar de disponer de la ventaja de tener el agua cerca, Kerbe no es un barrio próspero dentro de la ciudad. La proximidad al Feyr provoca que todas las bandas criminales, los asesinos y los delincuentes lo usen para sus fechorías, ya sea para transportar contrabando entre las orillas o para deshacerse de los cadáveres que su oficio genera. Esta práctica no es exclusiva de los delincuentes "profesionales", sino que también la llevan a cabo xorandyri civiles que cometan un asesinato, buscando en la corriente del río un método gratuito y rápido de eliminación de pruebas. Pese a esta práctica funeraria tan típica de la retorcida sociedad xorandyr, el río posee un agua bastante pura, pues su agresiva corriente no permite el embalsado de cuerpos ni su corrupción, ya que son arrastrados rápidamente. Aun así, durante los momentos más convulsos de la historia de la ciudad, el agua llegó a teñirse de rojo por la enorme cantidad de cadáveres, lo que llevó a la excavación de varios pozos y fuentes de emergencia que se encuentran extendidos por toda la ciudad.

Estas actividades alrededor del río producen otras igualmente molestas y peligrosas, pero que son una fuente de riqueza para los que viven en esta zona deprimida de la ciudad.

Los Carroñeros, por ejemplo, son una banda de plebeyos y algunos esclavos que dedican sus esfuerzos a recorrer la parte baja del río repescando los cadáveres justo antes de que sean tragados por el cauce del río a través de la roca. La intención de este horrendo trabajo es registrar los cuerpos para hacerse con las pocas pertenencias de valor que tuvieron antes de ser lanzados al Feyr. Aunque los Carroñeros no generan por sí mismos los cadáveres que pescan, son una banda muy territorial y agresiva. Si detectan que hay alguien realizando sus mismas actividades a lo largo del cauce, no dudarán en atacarlo o en chantajearlo para que les entreguen sus capturas.

Los Barqueros son otro de estos grupos. Se trata de una banda de malhechores especializados en mover contrabando, esclavos y personalidades que no desean ser descubiertas a lo largo del Feyr. Su precio no es muy alto y tienen fama de fiables, algo que no abunda en Xorandor. Sin embargo, no son combatientes expertos con lo que, en el caso de que las cosas se pongan feas, abandonarán a su suerte al “cargamento” que estén transportando tirándolo por la borda. Sus relaciones con los Carroñeros son tensas, pero aceptablemente buenas, dado que mucho de lo que abandonan los Barqueros acaban en manos de estos.

En cuanto al resto de habitantes de la región, pueden encontrarse plebeyos pobres, normalmente artesanos de todo tipo (herreros, curtidores, cuchilleros, etc.), y casas nobles venidas a menos que sobreviven al hostil ambiente de la sociedad xorandyr a base de aliarse con casas más fuertes. Estas permiten su existencia debido a que las casas de Kerbe suelen dedicarse a actividades que las otras casas toman como aburridas o mundanas, pero que son igualmente necesarias para su supervivencia: la explotación de recursos naturales, la obtención de comida o de información, etc.

Además de contratar los servicios de los Barqueros, existen otras dos formas no mágicas de cruzar el río: una, a nado, cosa realmente arriesgada por la fuerte corriente; y otra, cruzando los dos puentes que atraviesan las orillas.

El Puente de los Gritos se alza al norte de la meseta, un poco más adelante del punto en el que el Feyr irrumpió en Kerbe. Es esta una zona en la que el flujo del río es especialmente violento, haciendo que en las cercanías del puente no se oiga otra cosa que el furioso fragor del agua mientras se dirige al sur. Esto hace del puente un lugar ideal para los atracos y asesinatos, pues el sonido del Feyr amortigua todos los gritos de las víctimas y la corriente facilita deshacerse de los cadáveres con prontitud. La anchura del puente es de dos metros, lo que lo hace sencillo de cruzar a pie, pero inútil para el paso de mercancías y carros.

Por otro lado, el Puente de los Antiguos se halla prácticamente en el centro de la meseta y, a diferencia del primero, que posee el elegante perfil de las construcciones duzari, es un puente sencillo y funcional que, sin duda, fue creado por mentes más prácticas. A pesar de que algunos eruditos xorandyri se han molestado en averiguar su origen, este no ha podido ser descubierto, de ahí que se le haya dado un nombre tan críptico. Su anchura de cinco metros lo hace perfecto para transportar mercancías y materiales pesados. Del mismo modo, la fuerza de su corriente, mucho más mansa que al norte, lo hace más seguro para su tránsito.

Casas nobles afincadas en Kerbe: Casa La'Ron.

OTRAS ZONAS DE LA CIUDAD

Aunque igualmente importantes para el desarrollo de la vida en Xorandor, existen ciertas áreas de esta que no se hallan estrictamente dentro de las principales que hemos detallado anteriormente, por lo que consignamos este epígrafe a su explicación.

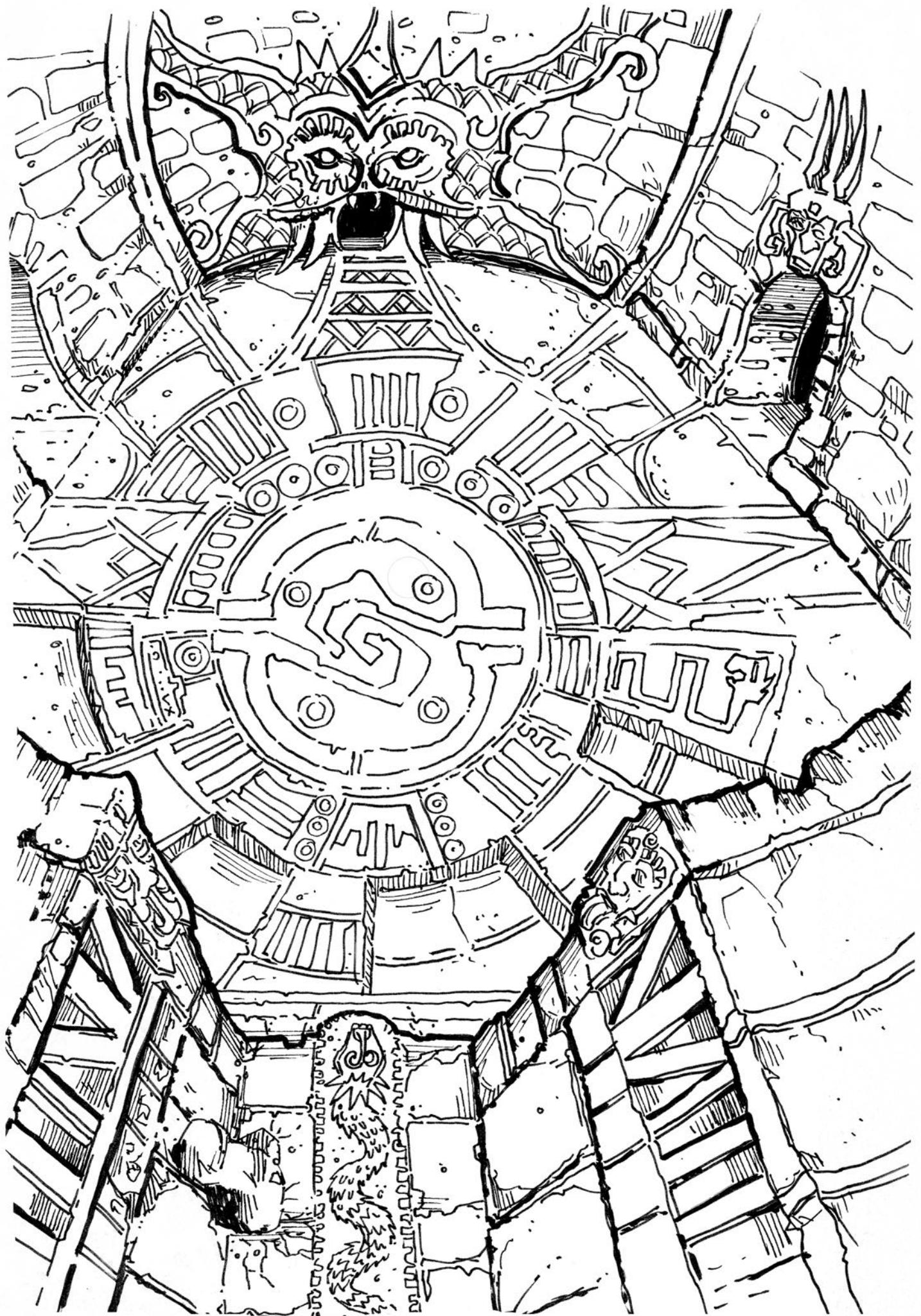
ALDONEST

Conocida como *la Joya de Dregol* o, simplemente, *la Joya*, Aldonest es una plataforma encajada entre cuatro gruesas stalactitas que alberga el palacio del príncipe Xorandar, la Pirámide Negra y los cuarteles de la Guardia Sombría. Suspendida a unos doscientos metros del suelo, *la joya* consiste en una plataforma de piedra de unos cuatrocientos metros de diámetro y veinte metros de grosor que se halla en la zona noreste de la ciudad, a la altura de Val'Tahta, lo que hace que se encuentre prácticamente encima del Irglath.

Para acceder a tal lugar se debe atravesar la Puerta de la Madre. Esta, localizada en el lado suroeste del Irglath, a ras de suelo, es un fuerte portón protegido por dos torres, una barbacana defensiva y un pelotón de soldados de la Guardia Sombría que lleva a los primeros peldaños de una escalera de caracol. Esta está excavada en una de las stalactitas que sostiene Aldonest, la que se alza más al suroeste de las cuatro, y que recibe el nombre de Uthul. La escalera guía al transeúnte hacia un viaje de cientos de peldaños por el interior de la stalactita, adornado con pinturas, esculturas y otras obras de arte que amenizan el ascenso. Cuando la escalera finaliza, se llega a Aldonest por una nueva puerta, la del Príncipe, fuertemente protegida por la Guardia Sombría. Cuando se franquea, el visitante accede a una enorme plaza que recibe el nombre de Us'Vecal. Esta contiene el palacio de Xorandar al oeste, edificios cuartelarios al norte, la Pirámide Negra al este y una enorme estatua del príncipe en su centro.

Aunque este es el método habitual de acceso a Us'Vecal, el príncipe ha habilitado otro para que aquellos visitantes más ilustres puedan acceder sin necesidad de superar Uthul. Este es de carácter mágico y consiste en dos portales que se encuentran uno en el interior de la barbacana que protege la Puerta de la Madre y otro al lado de la Puerta del Príncipe, por su lado interior. Normalmente, estos portales están en reposo, exentos de magia, pero, en ocasiones, el príncipe da la orden de habilitarlos como muestra de buena voluntad hacia aquel que viene a verlo desde la superficie de Shar-drosa.

Los portales no solo se usan para halagar a visitantes distinguidos, sino también como ventaja militar. En el interior de la Pirámide Negra, sita en Us'Vecal, se halla la famosa Sala de los Portales, que permite a los xorandyri lanzar incursiones de saqueo y conquista sobre distintos puntos en los que hay portales conectados a estos. Para un acceso más veloz a la pirámide y, por lo tanto, a dicha sala, estos portales de acceso a Us'Vecal también se activan cuando los xorandyri van a lanzar una fuerza expedicionaria contra la superficie. Esto facilita que los ejércitos, que habitualmente forman sobre el suelo de Shar-drosa, lleguen rápido a Aldonest. De igual manera, cuando los incursores vuelven de sus labores de conquista cargados de riquezas y esclavos, lo primero que ven estos es el imponente palacio del príncipe y la enorme caverna que alberga la más cruel ciudad de todo Valion, haciéndoles ver que toda esperanza de recuperar su vida es fútil.



Pero, sabiendo que los portales son un punto débil en la estructura defensiva de Aldonest, estos están siempre inactivos hasta el momento en que el príncipe da la orden de activarlos. Además, los magos de la Guardia Sombría mantienen una constante vigilancia sobre ellos con hechizos de escudriñamiento mágico y otras artes adivinatorias que les permiten saber si al otro lado del portal hay enemigos que puedan usarlo en su contra. Igualmente, Aldonest es una trampa en sí misma preparada por los xorandyri ante lo impensable: que un ejército lograse acceder a la ciudad a través de los portales. Si esto sucediera, los magos de la ciudad activarían los glifos de destrucción que se hallan en la base de cada stalactita, derrumbando Aldonest y, con ella, al ejército atacante.

En cuanto a la viabilidad de mantener el funcionamiento doméstico de los edificios de la meseta, es tarea de la Guardia Sombría y sus esclavos llevarlo a cabo, bien a través de la magia, bien a través del esfuerzo físico. El agua, la comida y demás enseres llegan a diario a esta zona.

Los edificios e instituciones relacionadas con Aldonest se desarrollarán ampliamente en los epígrafes destinados a tal fin.

MOR'JAKUTH

La muerte es una constante en la ciudad. No es extraño para ningún xorandyr pensar que acabará desintegrado por algún hechizo, devorado por alguna criatura odiosa o tragado por la furiosa corriente del Feyr tras ser apuñalado por un semejante. Sin embargo, para aquellos elfos oscuros que han logrado vivir lo suficiente como para morir dignamente o para aquellos que, aun muriendo miserablemente, lograron algo importante en vida, existe Mor'Kathal.

Esta palabra significa "muerte plácida" en su idioma y para ellos es un vocablo extraño, raro, pero usado con respeto. Cuando se le otorga Mor'Kathal a alguien, su muerte adquiere una importancia reconocida incluso para los retorcidos duzari. Al fin y al cabo, tiene su mérito morir de viejo en su civilización.

Dependiendo del estrato social al que se pertenezca, se puede o no otorgar Mor'Kathal a alguien y este es diferente según aquél del que formes parte. Un esclavo, por muy sobresaliente que fuese su vida o su entrega a los xorandyri, nunca puede recibir Mor'Kathal. Los esclavos lo son tanto en la vida como en la muerte y, por ello, se les arrebatan los honores que se deben a esta última. Cuando un esclavo muere de viejo (algo realmente insólito), se entrega su cuerpo a las arañas de la ciudad y se le olvida. Un plebeyo que alcanza el Mor'Kathal es quemado en una ceremonia llevada a cabo por una sacerdotisa de Dregol, habitualmente fuera de la ciudad para no contaminar a esta con el humo. Tras la quema, si algún familiar lo desea, la dregolita puede marcar su frente con las cenizas en gesto de reconocimiento. Las cenizas que quedan se las lleva la sacerdotisa y son almacenadas en Orb'Inthig como tributo de muerte a Dregol. Un noble digno de Mor'Kathal recibe la regalía de que su cuerpo no resulte destruido. El espacio dentro de los estrechos túneles y cavernas de la Suboscuridad es muypreciado, tanto como el oxígeno, y dedicar parte de él a mantener un cuerpo es un acto de reconocimiento. Tras una ceremonia llevada a cabo por una sacerdotisa, el cuerpo puede recibir dos tipos de sepultura. La primera es ser enterrado dentro de su propia casa, normalmente bajo los cimientos de esta o en criptas excavadas por la misma a tal fin; la segunda, ser embalsamado y llevado a Mor'Jakuth.

Mor'Jakuth es la "casa de los muertos", una suerte de cementerio subterráneo cuya entrada está en una caverna al

sureste de la ciudad. Esta necrópolis está formada por laberínticas y decrepitas galerías llenas de sarcófagos, cámaras funerarias, nichos, mausoleos y monumentos funerarios que se extienden a lo largo de kilómetros y kilómetros de túneles malditos. Este lugar, lejos de ser tranquilo, sirve de nido a multitud de bestias carroñeras que se alimentan de las momias aquí enterradas, así como de laboratorio para magos de moralidad inexistente que usan los muertos para sus experimentos y cuitas, sin olvidar tampoco a aquellos muertos que, maldecidos con nigromancia por antiguos rivales, hallan una nueva "vida" en forma de esqueletos, vampiros y otros engendros no muertos. Estas amenazas hacen de Mor'Jakuth un peligroso complejo de cavernas artificiales que son patrulladas de la misma manera que los túneles cercanos a la ciudad, pues las abominaciones que aquí se arrastran pueden transformarse en una amenaza para Xorandor si se juntan en suficiente número.

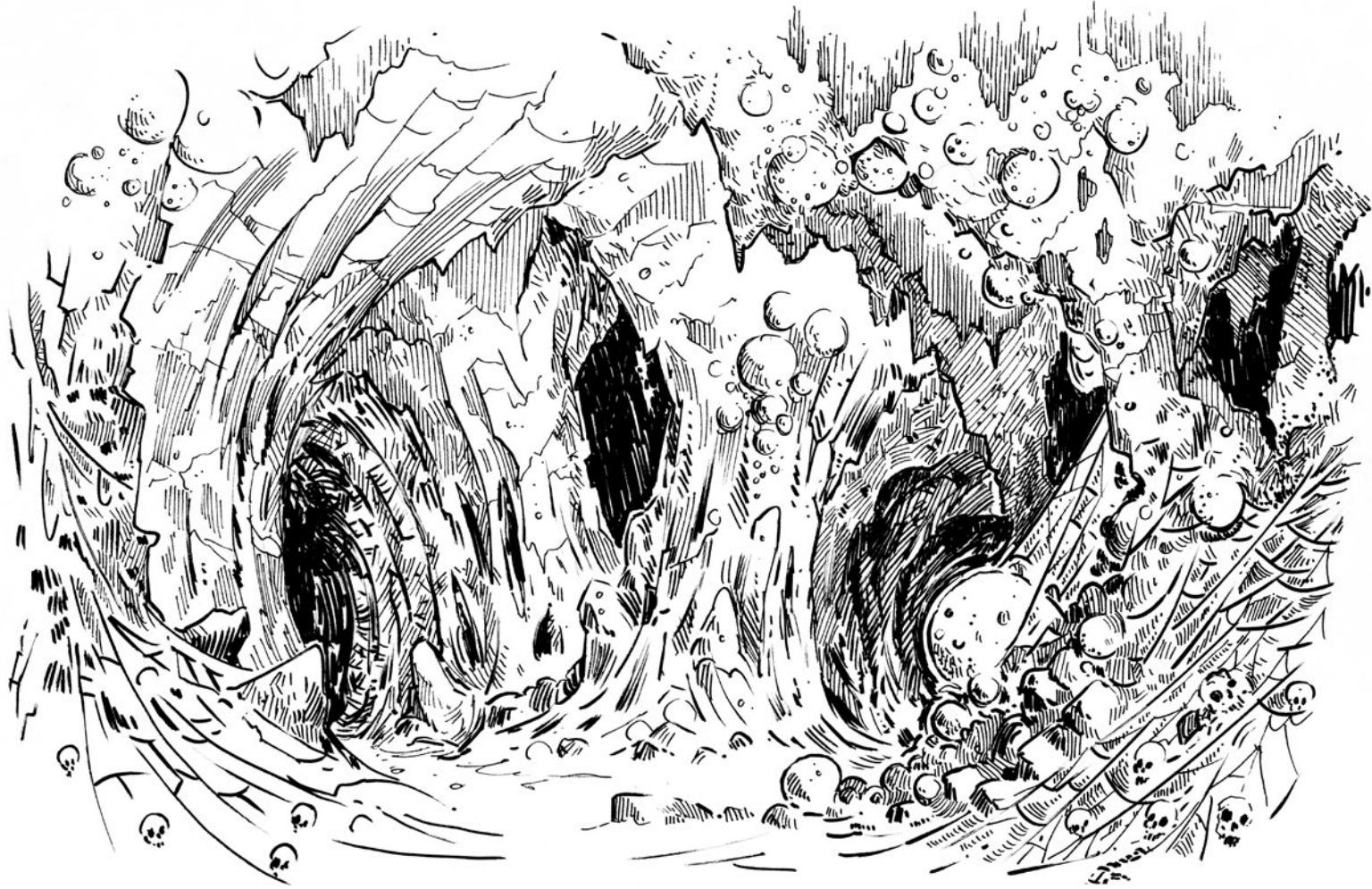
Fuera de estas dificultades, Mor'Jakuth es una hermosa región dentro de la esfera de influencia de los duzari, una herencia ancestral de elegante arquitectura adornada con motivos funerarios y laberínticos pasillos plagados de esculturas, pinturas y retratos. Especialmente hermosas dentro de este cementerio son las famosas "escaleras de lápidas", usualmente construidas por las casas más poderosas de la ciudad. Son unas escaleras de caracol talladas en la roca en las que enfrente de cada peldaño se encuentra enterrado en vertical un miembro de la casa noble que talla la escalera. Cada vez que muere un miembro más de la familia en cuestión se talla un nuevo peldaño, acercando a la familia cada vez más a las profundidades, a Espectra y, por lo tanto, a Dregol. En cada lápida se talla el nombre del caído, así como sus principales servicios a la causa elfa oscura y sus pruebas de devoción a Penumbra.

En cuanto a las sacerdotisas que alcanzan el Mor'Kathal, estas tienen dos destinos especiales. O bien su cuerpo es entregado a la diosa en un ritual secreto solo conocido por ellas, o bien es embalsamado y entregado a la Superiora de Orb'Inthig para que le busque una celda en la que ser expuesta a los fieles que visiten el templo. Este último caso se reserva a aquellas dregolitas que han alcanzado un verdadero hito dentro de su religión y que merecen el honor de ser tomadas como ejemplo. Además, estas momias tienen otra función: servir de soldados no muertos en caso de que Orb'Inthig sea atacado, siendo resucitadas por los poderes nigrománticos de sus hermanas vivas.

LOS TÚNELES

Aunque no forman estrictamente parte de la ciudad, los xorandyri piensan en los túneles que rodean la ciudad como si fuesen de su propiedad. Si bien es imposible mantenerlos constantemente bajo control, se destinan regularmente grupos armados desde la ciudad para mantener vigiladas las cercanías de su territorio.

Debido a la dificultad para mantener limpios de intrusos y peligros los túneles, los siguientes datos son relativos. Con todo, podemos decir que los xorandyri controlan los túneles que están a dos kilómetros a la redonda de la ciudad, siendo más probable encontrarse con una patrulla cuanto más se acercan los túneles a la misma. En términos de juego, por cada cien metros en línea recta a que se encuentre la ciudad, las posibilidades de que un grupo de aventureros se encuentre con una patrulla aumentan en un 4%, partiendo desde un 5% básico en su punto más alejado.



En cuanto a la composición habitual de una patrulla xorandyr, esta suele constar de 2d4 +2 guerreros, liderados por un mago o una sacerdotisa de Dregol.

UN BREVE PASEO POR LA VIDA DE UN XORANDYR

*“Duerme, hijo mío, que todo duerme;
teme a la luz que tu sueño despierte.
Vive, hijo mío, que todo vive;
odia al sol que la vida extingue.
Crecé, hijo mío, que todo crece;
sueña con aquella que todo teje”.*

Canción de cuna xorandyr

En este epígrafe, vamos a desgranar cómo es el desarrollo natural de un habitante de Xorandor que haya nacido en tal ciudad. Hablaremos, claro está, sobre cómo sería una vida “media”, sin atender a particularidad alguna. Sin embargo, hay que tener presente que, en esta urbe, los avatares que rodean cada vida pueden ponerlo todo patas arriba y, por lo tanto, lo aquí indicado es meramente orientativo.

- Un individuo nacido de padres esclavos será, a su vez, esclavo. Como un objeto más de su propiedad, el bebé pertenece al amo y hará lo que quiera con él y de él. Los detalles dependerán de las circunstancias de su nacimiento y son tan variables como lo puede ser cualquier concepción. Por ejemplo, si el bebé fue engendrado sin permiso del amo, es posible que este decida entregárselo a Dregol nada más nacer o quedarse con él, pero castigar a los padres por su desobediencia. De igual forma, un bebé tenido entre el amo y el esclavo puede

ser educado como no esclavo si su progenitor esclavista lo decide así o ser condenado a serlo si lo ve oportuno.

No obstante, lo habitual es que sea entregado al progenitor o progenitores esclavos para su educación y mantenimiento durante sus primeros años de vida. Una vez que este ha crecido, el amo suele decidir si se queda con él y lo educa para una determinada tarea, lo vende al mejor postor para amortizar el esfuerzo de haberlo alimentado o, simplemente, se deshace de él.

Independientemente de esto, un nacido de padres esclavos, a menos que tenga en parte sangre de hombre libre y su amo lo reconozca como su hijo, nunca dejará de ser esclavo.

- Un plebeyo nacido en Xorandor recibirá una educación básica por parte de su familia, que variará mucho dependiendo de sus recursos y estará orientada a la enseñanza del oficio familiar. Una vez alcanzada la mayoría de edad (20 años), la vida del nacido se bifurca.

Si los padres puede permitírselo, matricularán a su hijo en una de las academias de la ciudad con el fin de que obtenga conocimientos y prestigio superiores. Lo habitual es que ingrese en Zhaun, pero, si ha demostrado capacidades mágicas y suficiente talento, quizás pueda acceder a Vauth’Yr. Si logra entrar en una de las academias, pasará en ella los siguientes años de su existencia. Debido al elevado coste de acceso a estas academias, lo normal es que las clases de estas estén formadas en su mayoría por alumnos pertenecientes a las casas nobles, en una proporción de 90/10% con respecto a los plebeyos. Esto conlleva que los últimos suelen ser objetivo de todo tipo de mofas, insultos e intentos de asesinato por parte de los demás alumnos, que ven en la presencia de los plebeyos un

insulto a su persona y a la academia. Es por esto por lo que aquellos plebeyos que logran superar las academias reciben gran prestigio, incluso más que sus compañeros nobles, pues, además de lidiar con las dificultades de la academia, han tenido que sobrevivir a años de abusos y, posiblemente, atentados mortales por parte de sus compañeros.

Una vez graduado de la academia, esta o la ciudad ofrecerán al plebeyo un trabajo de por vida acorde a sus aptitudes; a Xorandor nunca le sobran soldados capaces que patrullen los túneles de las afueras o que guarden las calles de la ciudad y a Vauth Yr siempre le viene bien otro mago que investigue nuevos hechizos. Independientemente de su puesto, el hijo recién graduado vuelve al hogar de su familia, la cual recibe parte del prestigio ganado por este. Se han dado ocasiones en los que una familia plebeya ha logrado conseguir que varios de sus miembros sirvan a la ciudad tras graduarse, obteniendo así la suficiente fama como para superar a las casas nobles más débiles e, incluso, convertirse en una.

La otra opción de vida del plebeyo, en caso de que su familia no pueda pagarle el acceso a una academia o no quiera hacerlo, es ejercer el oficio de sus padres hasta su muerte, buscando acrecentar el poder económico de esta y engendrando más hijos que quizás sí puedan acceder a dichas instituciones.

- En el caso de un nacido noble, este también recibirá una primera educación básica en su casa. Tras alcanzar la mayoría de edad, será enviado a una de las academias, aquella para la que haya mostrado mejores capacidades naturales. Después de su licencia, el noble vuelve a su casa, donde habitualmente pasa el resto de sus días llevando a cabo las tareas encomendadas por su familia o academia.

Evidentemente, hay más tipos de “vidas” en la ciudad. Formar parte de una banda de criminales, como son los Carroñeros o los Del-Mith, es una de ellas. Sin embargo, esta, a pesar de la emoción que representa hallarse fuera de la “ley” en una ciudad como Xorandor, no contiene mayor sustancia que el sobrevivir un día más y gastarse lo obtenido criminalmente antes de que llegue la muerte. Pertenecer a un grupo religioso diferente del rebaño de Dregol es otra de ellas; sin duda, una vida llena de secretos y sacrificios, pues los espías de Penumbra están por todas partes y no dudarán en entregar a los disidentes a las autoridades de la Azote. Los abban son otro grupo definitivamente diferente del resto de la ciudad, ya que viven bajo la sombra de los elfos oscuros, procurando constantemente servirles y, a la vez, servirse de ellos sin ser una molestia.

Respecto a aquellas que reciben el don del sacerdocio de Dregol, no importa en qué punto de su vida ni en qué estrato social se encuentren. En cuanto reciben la llamada de la diosa, adquieren una autoridad indiscutida en la sociedad y deben ser respetadas en grado sumo. Al comienzo de su andadura, deberán acudir a Orb'Inthig para que les sea encomendada una Rada-Lyn y llevar a cabo su instrucción como sacerdotisas. Una vez terminada, pueden volver a su vida anterior si lo desean (como las madres matronas, por ejemplo, que vuelven a sus casas para dirigirlas), pero a partir de ese momento siempre tendrán obligaciones y derechos en relación con su estatus de sacerdotisa.

Otra anomalía dentro de esta estructura vital es la de aquellos que obtienen el regalo de la psiónica. Los que logran manifestar poderes psíquicos, independientemente de la clase social a la que pertenezcan, se convierten en potenciales enemigos o amigos para todos los que se hallen a

su alrededor. Por ejemplo, la capacidad de un esclavo para manipular mentalmente a su amo o la posibilidad de que un noble pueda controlar a una casa rival añade un nuevo ingrediente de caos a una ciudad ya caótica de por sí, pues la psiónica es un elemento distorsionador de la estructura social de la ciudad. Dado que esta disciplina no ha sido otorgada por Dregol, sino por los Durmientes, no está bien vista. Su existencia, sin embargo, proporciona una ventaja bélica más para que la sociedad xorandyr. Esto, unido a que el número de psíónicos es muy bajo, hace que no sean perseguidos por ninguna autoridad de la ciudad.

Debido a la incomprendión y al miedo que suscitan los psíquicos, estos se han organizado en forma de sociedad secreta con el fin de compartir sus capacidades, mostrarse abiertamente a otros semejantes y aprender a convivir con sus poderes en una sociedad hostil hacia ellos. Este grupo secreto recibe el nombre de Hermandad Psíonica o, más comúnmente, “la Hermandad”. Esta se encarga de encontrar a los psíquicos que van surgiendo de manera natural entre la población, adiestrarlos en sus dones y, si pueden, hacer que sirvan de espías y soldados secretos para su organización.

Es muy habitual que, cuando un psíquico manifiesta sus poderes por primera vez y su uso es notorio y rastreable, otro psíquico de la ciudad localice a su nuevo compañero, le explique qué es lo que le está pasando y le diga cómo desarrollar su potencial. Una vez establecido el primer contacto, lo normal es que haya más por parte del nuevo “tutor” hasta que este dirima si el neófito puede ser presentado a la Hermandad sin que esta vea comprometida su existencia secreta. Si la respuesta es no, se deja al nuevo psíquico a su suerte de por vida, pero, si es un sí, este es presentado a la Hermandad, donde se le plantea si desea pertenecer a ella. Si es así, tendrá un grupo que le apoyará incondicionalmente; si resulta lo contrario, será ejecutado para salvaguardar el secreto de la Hermandad.

En cuanto a la posición en la que la sociedad de Xorandor coloca a los psíquicos, esta es la misma que por nacimiento; es decir, que un esclavo, por muchos poderes psíquicos que posea, sigue siendo un esclavo y tiene las mismas consideraciones que los esclavos “normales”. Esto en la práctica puede ser algo positivo para su amo, ya que tiene en su poder un valioso sirviente que usar como soldado fuera de lo común, o algo negativo, ya que dicho esclavo siempre podrá usar sus poderes en su contra. Por otro lado, un plebeyo o un noble que desarrolle psiónica tendrá ventajas evidentes que puede usar para medrar en la sociedad xorandyr; no obstante, a efectos prácticos se le trata como a un plebeyo o noble más.

LA VIDA EN LA CIUDAD

“¿Vivir en Xorandor? No se me ocurre nada más peligroso. Aquí, hasta el agua te mata si no tienes cuidado. La existencia es dura, corta y llena de miedo, pero, eh, una cosa te digo: te hace sentir vivo como nada en el mundo. ¿Otra ronda?”

Conversación casual en la Araña Borracha

Si preguntaran por Xorandor a cualquier habitante de la Suboscuridad, seguramente respondería hablando sobre sus elaboradas intrigas de poder, el mercado de esclavos, la extraña y sombría figura del príncipe Xorandar, la crueldad de sus madres matronas, las guerras que ganaron sus habitantes y una larga lista de pareceres conocidos por su fama o interés general.

Sin embargo, Xorandor no deja de ser una ciudad viva en la que sus habitantes, como en cualquier otra urbe, desarrollan sus vidas diarias, intentando mantenerse a flote y crecer en lo posible. Los xorandyri son criaturas despiadadas, pero eso no quiere decir que pasen cada minuto del día recorriendo callejones oscuros apuñalando a alguien (al menos, no todos los días). Necesitan trabajar, divertirse, comprar comida, obtener ayuda clérical o medicinal para tratar una enfermedad, acudir a la justicia de vez en cuando, desarrollar conocimientos nuevos en academias o escuelas, enterrar a sus muertos y, en definitiva, llevar a cabo las tareas que implica la vida misma.

En este capítulo trataremos sobre el latir de la ciudad, el día a día de sus habitantes, los servicios de los que dispone y cómo su intrínseca maldad afecta a sus habitantes.

DEAMBULAR POR LA CIUDAD

Xorandor es una ciudad envuelta en oscuridad.

La inmensa mayoría de sus habitantes posee infravisión, lo que hace que sus calles no tengan apenas iluminación y, en caso de haberla, esta será de carácter ambiental; por ejemplo, la presencia de un hongo bioluminiscente o fuego producido por accidente. Esta regla puede romperse en algunas ocasiones, como en el caso de los esclavos que no poseen visión en la oscuridad, que suelen empuñar antorchas o medallones encantados por sus amos con hechizos de luz. Ni que decir tiene que esto les expone a las burlas, quejas e insultos constantes de todos aquellos xorandyri con los que se cruzan, pues, desde su punto de vista, son seres inferiores que están alterando la vía pública y molestando a “ciudadanos decentes” por culpa de sus taras raciales.

Otra razón por la que la oscuridad de la ciudad puede ser perturbada es la guerra. Cuando dos casas o más se enfrentan, la ciudad entera puede verlo, pues los estallidos de luz de los hechizos de combate, el fuego y las explosiones, ya de por sí visibles a plena luz del día en la superficie, son como faros en lo profundo del mundo. Mientras duran estos enfrentamientos, la ciudad contiene el aliento, cesando todas las actividades hasta que terminan. Al fin y al cabo, el entretenimiento que da una guerra entre casas es como un deporte, un espectáculo digno de contemplarse que no se produce a menudo. Durante estos choques, aquellos xorandyri que posean balcones o zonas elevadas cercanas a las zonas de conflicto se apresuran a cobrar entrada a aquellos de sus conciudadanos que, por morbo, desean ver la pelea desde una posición privilegiada. Esto hace honor al dicho xorandyr: “la muerte es dinero”.

Una ocasión más en que las tinieblas de la urbe son perturbadas se produce durante las Zin’Or, festividades religiosas que tienen lugar justo en el centro del año. Estas se extienden durante cinco días y comienzan cuando las madres matronas que forman el Consejo realizan un conjuro que crea un sol artificial en la caverna que va apagándose lentamente durante los primeros dos días. Para proteger a los xorandyri de la presencia del “sol” que les ciega, el resto de sacerdotisas de la ciudad recorren las calles lanzando globos de oscuridad sobre cada vivienda, renovándolos cuando es necesario y recordando a los habitantes que esa oscuridad salvadora se la deben por entero a Dregol. Al día siguiente, cuando el sol se apaga, las sacerdotisas llaman a todos los xorandyri a los templos, donde, como agradoamiento a la diosa, se llevan a cabo sacrificios, libaciones orgiásticas, entrega de diezmos dinarios, ritos de catarsis, rituales de dominación y demás formas de exaltación religiosa. Como colofón, llegan los dos últimos días, conocidos como “los días negros”, durante los cuales se

suspenden las leyes: los xorandyri pueden llevar a cabo todo tipo de atrocidades y perversiones sin que exista repercusión alguna. Las calles de la ciudad se inundan con sangre esclava, se producen los robos más ingeniosos y se engendran hijos ilegítimos, además de cualquier acto ilegal que pueda ser imaginado por mente alguna.

Las Zin’Or se celebran con el objeto de mostrar a los habitantes de la ciudad lo afortunados que son al encontrarse bajo la tutela de Penumbra, que les protege de la luz y del caos que esta trae.

Xorandor es una ciudad de magia.

Desde sus comienzos, la ciudad ha invertido mucho esfuerzo en el desarrollo de la magia, pues esta se entiende como un pilar fundamental de su supervivencia. Vauth’Yr, la academia de magia, es uno de los edificios más antiguos de Xorandor y uno de los motores de progreso mágico del Reino Subterráneo. Entre sus muros se investigan nuevos hechizos todos los días, por lo que hay una constante disputa entre los magos por encontrar un hechizo lo suficientemente impactante como para impresionar a los tres archimagos que rigen Vauth’Yr. Aunque la mayoría de estos hechizos pertenecen a escuelas de magia dedicadas al engaño y la destrucción por resultar afines a la mentalidad elfa oscura, a lo largo de los siglos han surgido distintos hechizos dedicados al funcionamiento de la ciudad. Es por esto por lo que, cuando alguien pasea por Xorandor, puede encontrarse con maravillas mágicas que no se ven en ninguna otra urbe: glifos de calor que indican direcciones, runas secretas usadas por las casas nobles para comunicarse en secreto, teleportadores defensivos que llevan a posibles atacantes a lejanos fosos de lava, trampas de alineamiento que marcan a los de corazón bondadoso para que las arañas los devoren, señales secretas dejadas por las cofradías de ladrones, hechizos de reconstrucción automática escritos sobre los muros, farolas de calor que iluminan la ciudad solo para los que poseen infravisión... Estos son solo algunos de los ejemplos que responden a por qué esta ciudad es considerada una maravilla mágica. No obstante, esta magia es costosa de mantener y eso hace que no esté presente en todos y cada uno de los elementos de la ciudad. Cuando describas Xorandor a tu grupo de juego, deberías incluir estos elementos en tus descripciones, pero no deberías cargarlas de ellos, dado que, aunque la ciudad usa magia en su funcionamiento, no es una ciudad automatizada ni recargada de ella.

Xorandor es una ciudad silenciosa.

Al igual que hacer un ruido en los salvajes túneles de la Suboscuridad quizás conlleve ser atacado por alguno de los depredadores que los pueblan, ser ruidoso en Xorandor puede atraer la indeseada mirada de asesinos, cortabolsas, espías... o cosas peores, como esclavos rencorosos o alguna de las arañas gigantes que pueblan la ciudad. Es por eso por lo que el silencio es dogma en la ciudad, roto solamente por los bisbiseos de las conversaciones susurradas en las tinieblas; por el discurrir del agua por el cauce del Feyr; el goteo de la caliza líquida que cae desde las enormes stalactitas de la caverna; por el tintineo de las armas de los guardias de una casa noble cuando marchan rodeando de modo protector a uno de sus miembros; por el martilleo de los artesanos trabajando en los talleres; etc. Solo aquellos que no tienen miedo de que se les localice y escuche, como los nobles y los locos, se permiten el lujo de hablar alto en Xorandor. Este silencio puede ser aprovechado también por aventureros astutos para ganar ventaja durante sus aventuras en la ciudad, usando hechizos que simulen sonidos o una voz. Así, es posible atraer a sus

adversarios a una trampa o despistarlos durante una persecución. Ni que decir tiene que este método también funciona a la inversa.

Xorandor es una ciudad de esclavos.

Dependiendo de la época, de si son tiempos de paz o de guerra, la población de elfos oscuros de Xorandor se encuentra entre los 30.000 y los 40.000 habitantes. Sin embargo, el total de su población suele estar entre 60.000 y 80.000 debido a la enorme cantidad de esclavos que posee la ciudad, siendo en su mayoría goblinoides de distintos tipos: orcos, trasgos, ogros, etc. Con todo, no es difícil encontrar razas más exóticas entre los esclavos, como derro, duergar, fomori o chuul y, según aumentamos la escala de importancia de los dueños, podemos llegar a encontrarnos con seres de orígenes tan remotos como humanos, elfos de la superficie, shulhus o enanos en el caso de los nobles de las casas más poderosas.

La posesión de esclavos es un rasgo definitorio en Xorandor. El prestigio y la posición lo son todo en esta ciudad y parte de ello depende de los esclavos que cada habitante puede permitirse y de su naturaleza. Cuantos más esclavos se poseen y mayor es su rareza o utilidad, mayor es el prestigio que se ostenta ante el resto de la urbe. En un paseo por la ciudad, es habitual ver a multitud de esclavos realizando todo tipo de tareas y que estos lleven un emblema o marca en la piel que identifique a su dueño como forma de ganar estatus entre sus semejantes.

Mención aparte merece el Je-vasel, un desfile que se produce cada vez que los nobles vuelven de la guerra o de una incursión a la superficie. Durante el mismo, cada casa marcha triunfante por las calles de la ciudad, exhibiendo los esclavos que ha conseguido para su familia. La cantidad y calidad de estos es un indicador del éxito de cada casa noble en la incursión.

Xorandor es una ciudad de odio.

La naturaleza cruel y rencorosa de los elfos oscuros, unida a una educación basada en la supremacía y la posición, hace que sus calles sean escenario de traiciones, asesinatos y secuestros a diario. Estos deleznables actos pueden producirse bien por ajustes de cuentas entre miembros del mismo estrato social, bien por puro odio entre diferentes castas. Más de una vez, el dolor y la angustia sin fin de un esclavo lo han llevado a lanzarse contra un capataz despistado o un noble confiado y matarlo, aunque esto conlleve su propia muerte; en otras ocasiones, ha sido el noble quien, por diversión, ha matado a alguno de sus esclavos, o incluso un grupo de plebeyos que ha tenido la suerte de cruzarse con un noble desarmado a quien secuestran para pedir un rescate y hacerse con las riquezas de la casa a la que pertenece. La ciudad es una olla a presión en la que cada estrato social odia a todos los demás y entre sí y en la que cada uno busca activamente la ruina y el desmoronamiento del otro. En Xorandor, el menor traspío lleva a la muerte, como una mosca que, sin querer, roza una tela de araña.

Xorandor es una ciudad de arañas.

Después de que el príncipe llegase a un acuerdo con Xargusul, la araña demonio, una de las primeras leyes que se promulgaron fue la imposibilidad de destruir los nidos de las arañas y la prohibición de matar a dichos animales, a menos que fuera en defensa propia. Actualmente, estas criaturas ocupan casi la totalidad del techo envuelto en penumbras de

Xorandor, completamente cubierto de filamentos y telarañas. Entre ellas, las hay finas como un cabello, pero también gruesas como un brazo. Estas últimas están formadas por capas y capas de tela que han ido acumulándose por las principales zonas de paso y caza de los arácnidos a lo largo de los años y que sirven como "vigas" de la enorme superestructura que estos insectos han desarrollado durante siglos en el techo del lugar. Otros lugares habitados por estos animales son los distintos bosques de setas que crecen por todo Xorandor y que son apreciados por los locales por ser una fuente fiable de combustible y alimento, así como una defensa natural. Sin embargo, también son peligrosos, no solo por las esporas tóxicas que exhalan algunos de estos hongos, sino por ser el hogar de las especies de arañas más grandes y pesadas de la caverna. Debido a su envergadura, es aquí donde viven criaturas tan peligrosas como las arañas espada o las astrales, que no dudan en usar los atractivos del bosque como reclamo para la caza. Por los siglos de convivencia entre los xorandyri y estos animales, es muy habitual ver a estos caminando por las calles de la ciudad o cazando en ella. Más de un duzlar ha sido atacado por sorpresa por una araña gigante hábilmente camuflada en el muro exterior de una vivienda o al pasar bajo una estalactita especialmente grande.

Las más inteligentes de estas criaturas suelen ser domesticadas por aquellos lo suficientemente sensibles a la condición animal como para entenderse con ellas. No es extraño ver arañas gigantes custodiando el patio de una casa noble o sirviendo como compañero animal de los exploradores del Reino Subterráneo. Además de su función práctica y defensiva, el tener control sobre una araña especialmente peligrosa es un signo de prestigio entre los xorandyri, una prueba de la maestría del dueño, de la astucia de su mente y de su devoción hacia Dregol. Debido a esto, son muchos los elfos oscuros, sobre todo hembras nobles, que gustan de rodearse de estos insectos, invirtiendo grandes sumas de dinero y horas de tiempo en adiestrarlas.

Estas características anteriormente descritas, si bien no pueden definir todos los decadentes matices de la vida en Xorandor, muestran las principales razones en las que se basa su existencia. A continuación, mostramos una escena que bien podría darse un día cualquiera en la ciudad. Si lo deseas, puedes usarla en las aventuras que dirijas en ella, bien parafraseándola, bien leyéndola.

"Las retorcidas calles comerciales de Xorandor, estrechas como la sombra de una serpiente y eternamente envueltas en oscuridad, se hallan rebosantes de vida durante las primeras horas. Una majestuosa calesa, fabricada en dura corteza de hongo petrificado y cubierta con un fantasmagórico velo de tela de araña, es tirada por dos poderosas Fauces de escamas negras. Montado sobre el pescante, se distingue la figura de un retorcido esclavo derro que lleva, bien visible, el emblema de la casa a la que pertenece. Este no cesa de chasquear el látigo sobre las Fauces y los transeúntes que se aproximan demasiado, al tiempo que exige a voces espacio suficiente para que la madre matrona de su casa pueda pasar. Aunque sabe que gritar atrae la atención sobre él, el derro no duda en hacerlo, pues nadie en su sano juicio asaltaría a una madre matrona. Bien escondidos en un callejón, se agazapan dos duzari encapuchados que, envueltos en sus capas, miran atentamente la calesa mientras sostienen afiladas dagas en sus manos. Al otro lado de la calle, una sacerdotisa de Dregol observa, entre divertida y ansiosa, la actitud de los encapuchados, que, sin duda, son informantes Del-Mith. Si estos se atrevan a atacar el carruaje, estará encantada de lanzar sobre ellos la araña invisible que siempre la sigue de cerca y atacarlos con todo el furor de la diosa. Al fin y al cabo, no solo son delincuentes, sino simples varones que deben recordar cuál es su lugar... Mientras tanto, varios esclavos gobelin corren a refugiarse a ambos lados de la calle, intentando escapar"

de la calesa y de los mordiscos que las Fauces lanzan sin compasión alguna hacia los transeúntes, intentando hacerse con un suculento bocado. Para su desgracia, una hechicera de Vauth Yr que se halla en la calle acaba de suspender un examen y desea saciar su frustración con sangre. Apelando a la magia, hace dar un traspie a uno de los goblins. Antes de tocar el suelo, este ya ha sido alcanzado por las mandíbulas de las dos criaturas, que empiezan a tironear de él con violencia, destrozándolo en medio de una nube de vísceras. La sangre caliente vuela por todos lados, manchando la infravisión de los presentes con una violenta salpicadura de color rojo que empieza a enfriarse de inmediato, pasando rápidamente a colores fríos. Satisfecha al saborear el aroma metálico de la sangre derramada, la hechicera memoriza el emblema del esclavo goblin. Luego se pasará por su casa para compensar a la madre matrona por la perdida y librarse así de su venganza; la cortesía es importante para seguir vivo en Xorandor. Una vez que la calesa ha pasado, los que antes han debido apartarse a los lados para dejarla pasar vuelven a ocupar el centro de la calle. Sin embargo, uno de ellos, al dar un paso al frente, cae muerto al suelo con una daga clavada entre los omóplatos. Uno de los informantes Del-Mith ha sido asesinado. Nadie sabe por qué ni a nadie le importa. Los transeúntes siguen su camino, esquivando el cuerpo como si fuera una piedra más en el camino. Horas después, sigue tendido sobre la calle, hasta que la sacerdotisa de Dregol vuelve para levantarla como un zombi y llevársela. Esta piensa que fue una pena que se le escapase el otro varón, pero lo cierto es que fue muy astuto al matar a su compañero para despistarla entre la multitud y la sorpresa. Quizás pueda preguntar a su cadáver qué era lo que realmente estaban haciendo allí..."

EL TRABAJO

La mayoría de los habitantes de Xorandor deben trabajar a diario para vivir, pero, dependiendo del estrato social al cual pertenezcan, la calidad y cantidad de dicho trabajo cambian ostensiblemente.

- Los nobles: Los que forman las casas de la ciudad dedican sus vidas a los sutiles juegos de la política, a las guerras entre casas que les permiten ascender en la sociedad xorandyr, al entrenamiento de las artes del combate, a las intrigas palaciegas, a la obtención de nuevos esclavos, al cobro de favores, a la fabricación de objetos mágicos, a las actividades de caza en los túneles y a un largo etcétera. Sin embargo, dentro de ese etcétera no se encuentra ningún trabajo al uso. Cada casa se mantiene con lo que producen sus esclavos en las minas o en los huertos de setas cercanos a la ciudad y con parte del estipendio que las distintas instituciones de la ciudad pagan a los nobles que poseen cargos en ellas (es tradición que parte del sueldo de un noble que trabaja para la ciudad pase a su casa). La base de la riqueza de una casa y, por lo tanto, su nivel de prestigio y seguridad, se basa directamente en la cantidad y calidad de esclavos que poseen y en lo bien colocado que se halle cada miembro de la familia en la ciudad.



En relación con este último tipo de riqueza, debemos aclarar que no se trata de un funcionariado al uso, sino más bien a un premio de por vida por haber alcanzado relevancia en la urbe. Si un noble llega a conseguir un puesto en la academia mágica de Vauth Yr, este no cobra por trabajar todos los días allí, sino simplemente por haber llegado a dicho puesto de prestigio. De hecho, son muchos los nobles que, tras asegurarse un puesto, no vuelven a pisar la institución por la que lo consiguieron, dedicando el resto de su vida a acrecentar el poder de la casa en la que nacieron.

- Los plebeyos: Ocupan trabajos sin relevancia social dentro de la ciudad, pero imprescindibles para el funcionamiento de la misma. Suelen llevar a cabo labores de artesanía o bien trabajos de los que se espera un mínimo de seguridad y dedicación. Los plebeyos pueden dedicarse a cualquier oficio que precise un tiempo de estudio y dedicación: cultivadores de hongos y ganado, mercaderes, curtidores, herreros, canteros, fabricantes de pergaminos, joyeros... Mención aparte merecen aquellos que han demostrado tener buenas aptitudes para trabajos peligrosos, como cazadores, soldados o asesinos. A estos, aunque siguen siendo plebeyos, se les reconoce como trabajadores de mayor cualificación y, tarde o temprano, acaban siendo reclutados por alguna casa noble para servirles como guardias, espías o ejecutores.

Aunque los plebeyos de Xorandor son libres desde un punto de vista social, aquellos que, como estos últimos, deciden formar parte de una casa noble, pierden esa libertad, uniéndose a la familia de la casa que juran vasallaje. Sin embargo, si esta acaba desapareciendo, son libres de unirse a otra o volver a la libertad que tenían previamente. Esto, evidentemente, abre la puerta a que los soldados plebeyos de una casa noble se acaben poniendo de acuerdo para rendirse si otra rival ataca la suya. De esta manera salvarán la vida, podrán jurar "lealtad" a otro señor o volver a la casa de sus ancestros. Por esto es por lo que los nobles de las casas escogen muy bien a los plebeyos que reclutan, les pagan una buena soldada para tenerlos contentos y aprecian a aquellos que les sirven con verdadera fidelidad.

Por último, es importante indicar que es raro que una casa noble posea los talleres y las herramientas adecuadas para la fabricación de armas, armaduras u objetos de valor artesano. Esta actividad exige mucho espacio y gran cantidad de materiales, pero, si la casa es suficientemente poderosa, es posible que los tengan. En este caso, la familia puede contratar los servicios de algunos plebeyos artesanos para que trabajen solo para ellos, por lo que estos deberán ceñirse a la misma condición de vasallo que los soldados indicados previamente.

- Los esclavos: En Xorandor, un individuo puede convertirse en esclavo, esencialmente, por tres razones:

- Haber sido capturado en cualquiera de las incursiones que los xorandyri realizan contra razas o ciudades enemigas.
- Ser un plebeyo de pleno derecho que, habiendo perdido todas sus posesiones, no tiene otro remedio que convertirse en esclavo de otro elfo oscuro para poder sobrevivir.
- Como sentencia condenatoria por un proceso penal por parte de la justicia xorandyr. Normalmente, esta pena se aplica por delitos de traición.

Aunque, nominalmente, todos los esclavos tienen la misma categoría independientemente de la razón por la que lo sean,

lo cierto es que, desde un punto de vista social, sí que se aprecian diferencias: los esclavos de la primera categoría lo son por derecho de conquista y nunca van a poder dejar de serlo; sin embargo, los otros dos tipos pueden llegar a salir de su condición de esclavos reuniendo ciertos requisitos.

Aquellos que han caído en la esclavitud por su extrema pobreza pueden llegar a recuperar su categoría social anterior si pagan a su amo el mismo precio que pagó por él más intereses. Ahora bien, los esclavos no reciben sueldo alguno, con lo que la obtención de dicho dinero (por hurto, por ejemplo) será revisada por su amo. En el caso de esclavos que lo son por condena, estos habitualmente tornan a su condición anterior tras servir como esclavos el tiempo indicado por la sentencia. A este respecto, se han dado casos realmente especiales, como el del noble Zigren Sarn, apodado "espada negra" (Dormagyn), el maestro de armas de la casa Sarn de Xorandor, que, tras ser capturado pasando información de su casa a una rival, fue condenado a esclavitud durante cien años. Pasado ese tiempo y tras sobrevivir a varios intentos de asesinato, el Dormagyn volvió a su casa como un noble más, totalmente restituido en su puesto.

Los esclavos de Xorandor realizan las tareas más duras y peligrosas, aquellas que el resto no desea hacer, pero que siguen siendo necesarias para que la ciudad prospere o como divertimento para sus amos: minería, limpieza de alcantarillas, carne de cañón para las patrullas o guerras, juguetes sexuales, alimento para criaturas grandes, experimentación mágica o médica y, básicamente, cualquier otra ocupación que puedas imaginar. Dado que no tienen derechos, se les considera objetos desde los puntos de vista jurídico y social. Esto quiere decir que los amos pueden hacer lo que quieran con ellos: venderlos, regalarlos, abusar de ellos, pedir una compensación por su pérdida o asesinato, matarlos, torturarlos, etc. Aun así, dentro del horror que supone ser un esclavo, las condiciones de vida de este estrato son, probablemente, las más variadas de todos ellos. Dependiendo de lo "bondadoso" o cruel que sea un amo, un esclavo puede llevar una vida relativamente confortable o desear la muerte a cada minuto: no es lo mismo ser una bailarina exótica del príncipe Xorandor que serlo del peor lupanar de la ciudad.

Por último, en relación con la esclavitud, cabe indicar dos circunstancias no muy habituales, pero que son relevantes para la población de este estrato. En primer lugar, todo lo que obtenga un esclavo es, en realidad, posesión de su amo. Si un esclavo tiene un hijo o una esposa después de obtener dicha condición, su familia también es esclava de su amo. Por otro lado, la esclavitud se considera nula en el momento en que un individuo muestra poderes de carácter clerical relacionados con Dregol. Este hecho es algo extraordinariamente raro, pues Dregol solo otorga sus favores a los más fuertes y el haber caído en la esclavitud significa debilidad. Sin embargo, se ha dado algún caso, como el de Estrea *la Marcada*, una sacerdotisa dregolita que, siendo esclava, obtuvo el favor de Penumbra tras matar a su amo noble y a toda su casa de manera extraordinariamente sangrienta y eficiente. Su apodo le fue dado por las profundas marcas y cicatrices que los látigos de sus amos habían producido sobre su piel y que mostró con orgullo durante el resto de su vida.

- Los abban: Aunque son un grupo realmente pequeño, los abban son suficientemente importantes en Xorandor como para ser explicados. *Abban* significa, literalmente, 'rata extranjera' en el idioma elfo oscuro. Esta palabra se suele usar para designar a aquellos habitantes que no son oriundos de la ciudad ni pertenecen a ninguno de los estratos sociales ante-

riores: los mercaderes de ciudades extranjeras que poseen un salvoconducto para comerciar en la ciudad; los diplomáticos de otras razas que vienen a negociar pactos con Xorandor; los no muertos inteligentes que pueblan algunas partes de la ciudad; los seres dotados de razón invocados a este plano; los aventureros que visitan la ciudad, y, básicamente, cualquier individuo que no encaje en los esquemas dispuestos.

Este grupo está protegido por ley por empeño personal del príncipe Xorandor. Hace siglos, cuando la ciudad no disponía de nadie más que aquellos nacidos en la ciudad u obtenidos por conquista, el príncipe decretó la apertura de la ciudad para los abban. Aunque esto llevó a varias revueltas internas y a los asesinatos de los primeros que osaron entrar en la ciudad, la medida del príncipe resultó ser beneficiosa a largo plazo, pues su presencia aseguró a Xorandor la llegada constante de noticias, la obtención de posibles espías en ciudades de otras razas, informadores internos y la magia y la tecnología descubiertas en otras partes de la Suboscuridad.

Así pues, pese a que todos los xorandyri desprecian a los abban, estos son respetados en la urbe: tienen los mismos derechos que los plebeyos y no pueden ser tomados por esclavos, ni siquiera por pobreza. Si esto último sucediese, el abban sería abandonado fuera de las puertas de la ciudad o ejecutado.

EL CLIMA Y LA SITUACIÓN

La caverna en la que se asienta Xorandor es conocida bajo el nombre de Shar-drosa ('gran oscuridad') y es una rareza física en sí misma. Sus cinco kilómetros cuadrados de superficie, su aspecto de cúpula y su situación en casi lo más profundo de la Suboscuridad inferior la hacen un lugar único, dado que encontrar un vacío de estas dimensiones a tal profundidad es realmente difícil. A esto se le añade la presencia del Feyr, el río de agua dulce que atraviesa la ciudad en sentido norte-sur, cuyas aguas han saciado la sed de la ciudad durante siglos.

Las ciudades de superficie poseen una atmósfera por encima de sus cabezas que generan días con diferentes estados: soleados, lluviosos, ventosos, etc. Evidentemente, Xorandor no posee dicha atmósfera, pero, debido a la amplitud de su caverna, si se producen pequeños cambios internos en el estado del clima. Los vientos subterráneos que atraviesan los túneles de la Suboscuridad entran de forma violenta en Shar-drosa, donde tienden a dirigirse a lo alto de la caverna, perdiendo fuerza lentamente a medida que ascienden, para luego disolverse o remontarse al chocar con otras corrientes y continuar su camino por otros túneles. Dependiendo de la dirección de origen y la fuerza de estas corrientes de aire, la atmósfera de Xorandor puede variar ligeramente al producirse viento en la ciudad. Esto aumenta la sensación de frío de los habitantes; inquieta a los animales que en ella viven, poco acostumbrados a este tipo de cambios, y, en general, hace que el habitualmente monótono clima de la ciudad tenga sus propios cambios y matices.

Relacionada con el viento se halla la temperatura de la ciudad, la cual es muy estable: entre 25 y 35 grados durante todo el año, valores cómodos para la profundidad en que se halla. Sin embargo, debido a la ausencia de estaciones y del ciclo de día-noche, las variaciones son bruscas, usualmente producidas por cambios en las direcciones del viento subterráneo o por el caudal del Feyr, que funciona como un elemento estabilizador de la temperatura. Además, dependiendo del lugar de la ciudad donde nos encontramos, la temperatura sube o baja, siendo la zona norte más fresca y la sur más caliente. A esto debemos añadir el efecto de la altura, pues Xorandor

no está construida sobre la superficie plana del suelo, sino a diferentes alturas para así poder aprovechar mejor el espacio. Aquellos barrios y construcciones que se hallan más cerca del suelo de la caverna son más cálidos, mientras que los más elevados son más frescos.

En cuanto a la humedad, la caverna posee un microclima seco, debido a su elevada temperatura y a que la única masa de agua, el Feyr, no es especialmente caudalosa. No obstante, el propio calor que posee la ciudad y que tiene su origen en las profundidades del mundo consigue evaporar parte de la humedad del río y de los cuerpos que habitan la caverna, haciendo que siempre haya una pátina de humedad sobre las rocas y los objetos situados en las capas más altas de la ciudad y en su techo. Aquí, la poca agua evaporada se condensa en pequeñas gotas, que luego caen de nuevo a la caverna. Por supuesto, esto no quiere decir que "llueva" en Xorandor, pero sí que hay una constante y pequeña caída de agua, como si la caverna tuviera "goteras". Esta sensación es mayor en las zonas cercanas a las paredes de la gruta, puesto que el agua tiende a escurrirse hacia los lados por su forma natural de cúpula y es aquí donde dicha caída puede recordar a una lluvia ligera. Por lo tanto, esta es casi inexistente en el centro de la gruta y aumenta conforme nos acercamos a los bordes.

Por último, cabe recordar que el techo de Shar-drosa está completamente cubierto por una firme y gruesa capa de telarañas tejidas por los cientos de arañas que viven en su entramado. De vez en cuando, y debido a la acumulación de humedad en las telas más frágiles, estas pueden romperse, liberando el agua embalsada y lanzándola sobre los habitantes de más abajo. La cantidad de agua caída no supera la que cabría en un cubo, pero sigue siendo una desagradable sorpresa para el transeúnte al que le cae encima. Con todo, no hay mal que por bien no venga, pues los xorandyri creen que ser alcanzado por una de estas descargas trae suerte, al estar relacionadas con Dregol y sus animales.



VESTIMENTA Y ASPECTO

Debido a estas elevadas temperaturas y a la dificultad de encontrar buenas telas en las profundidades del mundo, los xorandyri tienden a vestir con pocas prendas confeccionadas con los materiales más ligeros posibles. La seda de araña, una fibra creada al entretejer varios filamentos de telaraña de las arañas más grandes de la caverna, es el material más común. Las prendas confeccionadas con este material son de tacto suave y flexible y dan poco calor, con lo que son perfectas para la vida en Xorandor. Sin embargo, este tejido no acepta el teñido de muchos colores: solo el blanco, el negro y el morado están disponibles. Aun así, debido al extendido uso de la infravisión, los colores no resultan una preocupación muy importante entre los xorandyri.

Otro material es el cuero, extraído del ganado de la ciudad, formado en su mayoría por lagartos insectívoros de gran tamaño y por los "nemuth", un tipo de cabra omnívora subterránea

dotada de infravisión e instintos violentos. Con sus pieles se fabrican calzado, abrigos, sombreros, armaduras, mochilas y otros complementos. Sin embargo, debido al pequeño tamaño del ganado y a su no muy elevado número, las prendas de cuero son caras, con lo que solo los nobles y los plebeyos adinerados (y, quizás, aventureros) pueden permitirse este material.

También son dignos de mención las telas y otros materiales provenientes de la superficie, obtenidos a partir del saqueo o por comercio secreto con los habitantes del mundo superior. La seda, el lino o el algodón son materiales muy apreciados por los xorandyri, ya que pueden darles múltiples usos, teñirlos con el color que deseen y usarlos como muestra de su poderío, bien por haberlos obtenido a la fuerza, bien por poderlos pagar.

Además de usar distintos tipos de vestimenta, los xorandyri gustan de adornar su aspecto con distintos métodos.

No es habitual que los habitantes de la ciudad exhiban joyas en público, dado que eso los convierte en objetivo de ladrones y asesinos. Aquellos que lo hacen buscan una muerte segura o están tan convencidos de estar a salvo (ya sea por su reputación de excelentes combatientes o por su estatus social. Una madre matrona, por ejemplo, nunca dejaría de mostrar sus joyas, porque eso sugeriría miedo y, por tanto, debilidad) que no temen enseñárlas abiertamente. Las piezas que se muestran con mayor orgullo son las obtenidas a través de la muerte o el saqueo de otras ciudades y razas, por lo que no es raro ver a un maestro de armas con el cuello rodeado por una torque azul o a una sacerdotisa de Dregol con los dedos cubiertos de anillos élficos de Florisel. Esta exhibición busca resaltar el atractivo del portador de las joyas, puesto que es prueba de seguridad y habilidad, pero también es la advertencia de que su fuerza ya ha sido demostrada y debe tenerse en cuenta. Aunque son pocas las razones que empujarían a un duzal a usar el espectro de visión de la luz, el apreciar una hermosa joya es una de ellas, pues es la única manera de ver su color y facetado en todo su esplendor. Es por eso por lo que, cuando un xorandyr detecta que sus conciudadanos pasan al espectro de la luz para admirar sus joyas cuando se cruzan con él, se siente satisfecho: sabe que ha llamado la atención.

Los xorandyri creen que el pelo es un signo de fuerza, con lo que ambos sexos tienden a llevarlo largo. Sin embargo, no es raro ver a alguno con el cabello corto, sobre todo si forma parte de la vida militar de la ciudad. Los elfos no padecen calvicie; en consecuencia, los ciudadanos que no exhiben cabello son raros de ver. Su color tiende a ser blanco ceniciento, aunque no es extraño ver individuos con el pelo negro o violeta muy oscuro. Aunque los varones no lo hacen, las hembras gustan de teñírselo, cambiando su color natural a azul, rojo, verde e incluso naranja. Naturalmente, debido al extendido uso de la infravisión, este cambio suele ser superfluo, hecho solo para la autosatisfacción de aquella que lo realiza. Sin embargo, hay algunos tintes que pueden ser mezclados con la famosa "tinta de calor" de la ciudad de Zebestria, haciendo así que el cambio estético sea visible en ambos espectros.

Los habitantes de Xorandor no son grandes aficionados a los tatuajes, pues, a la dificultad de hallar tintas subdérermicas que resalten sobre su piel negra, se añade el hecho de que, bajo la mirada de la infravisión, es poco lo que puede llegar a apreciarse un tatuaje. A pesar de ello, no faltan aquellos que lo hacen, no solo por gusto propio, sino para tener sobre la piel un recuerdo de sus vivencias o un recordatorio de aquello a lo que han sobrevivido. Especialmente deseadas en el tatuaje son las tintas blancas, habitualmente de origen mágico, ya que dicha tonalidad no existe de manera natural en

la Suboscuridad. En cuanto a la tinta de calor, esta no puede aplicarse bajo la piel por sus características químicas.

En contrapartida al tatuaje, los xorandyri son amigos de perforarse la piel: son muy frecuentes entre ellos todo tipo de pendientes, escarificaciones e incluso implantes subdérmicos de pequeñas piezas de metal. El comienzo del uso de estas técnicas lo debemos buscar, una vez más, en la infravisión, ya que estos adornos se distinguen perfectamente bajo dicha visión.

Por otro lado, son de obligada mención las marcas de esclavo, el método que cada dueño usa para marcar a los esclavos que le pertenecen. Las técnicas habituales incluyen marcas con hierros al rojo vivo, pendientes nasales, cicatrices con formas concretas producidas a cuchillo y, para los que se lo pueden permitir, sellos de carácter mágico conjurados sobre la piel. Estos últimos son especialmente apreciados por los esclavistas, pues, con tan solo pronunciar la orden mágica que los disipa, el dueño puede revender al esclavo a mejor precio que el resto, dado que aparece no haber sido marcado.

En cuanto a los perfumes, los xorandyri los adoran, debido, sobre todo, a que son una de las pocas formas de distinguirse decorativamente entre sí, sin necesidad de hacer uso de la visión en el espectro de la luz. Sienten una gran fascinación por la posibilidad de “vestir” una fragancia que produzca una determinada sensación y poder evocársela a los demás. Como todo lo relacionado con la vida de un elfo oscuro, las fragancias buscan mostrar el poder, control y prestigio del que las lleva, por lo que los olores más demandados son siempre aquellos que llaman a pensamientos oscuros, sensuales, lujuriosos, atávicos e, incluso, violentos.

Debido a la fascinación de la ciudad por los perfumes, los alquimistas que dedican sus artes a la elaboración de los mismos reciben un trato distinguido en ella, siendo menos propensos a sufrir “accidentes” mortales o robos. Aquellos que han demostrado grandes cotas de maestría en su arte y que han realizado fragancias para los individuos de mayor nivel social son conocidos en toda la ciudad, tal como lo sería un noble o una matrona. Además, son invitados habitualmente a las fiestas y bacanales de los nobles, no solo como reconocimiento por su arte, sino también con la secreta esperanza de que honren al anfitrión con la presentación de una nueva y espectacular fragancia llena de crapulencia, decadencia y sensualidad.

Ni que decir tiene que, aunque los xorandyri sienten gran pasión por los perfumes, estos no son usados a diario, pues, además de su habitualmente alto precio, el olor puede guiar a un depredador o a un asesino de la misma manera que el sonido o la vista. Solo los usan en momentos muy concretos, como cuando se sienten seguros (por ejemplo, un noble en el corazón de su casa) o suficientemente protegidos por una autoridad superior (en una celebración religiosa en la que se prohíbe derramar sangre o una fiesta organizada por el príncipe Xorandar). En todo caso, los perfumes más buscados alcanzan tal valor



en el

mercado que podríamos compararlos al mercado de vinos añejos en la superficie, ya que se pagan grandes fortunas por la posesión de algunos de ellos y, por supuesto, hay asesinatos y robos para obtenerlos.

DIVERSIONES

Como cualquier otra civilización, los xorandyri necesitan relajarse de vez en cuando y disfrutar de momentos de asueto que les permitan sobrellevar la presión de su generalmente peligrosa vida. Sin embargo, a diferencia de las diversiones que suelen darse en los reinos de la superficie, como la cetrería, los torneos, la caza, la degustación de bebidas espirituosas, las ferias o los mercados, en Xorandor los divertimentos están relacionados con la violencia, el placer o el sufrimiento de otros.

Uno de los grandes espectáculos de la ciudad son las arenas de combate. Aunque técnicamente están prohibidas, las arenas son, sin duda, la diversión más querida en la ciudad. Celebradas en lugares clandestinos (antiguos pasajes abandonados, túneles secundarios o recintos secretos), estas competiciones consisten en una serie de juegos gladiatorios en los que los dueños de esclavos obligan a estos a pelear contra fieras y criaturas del Reino Subterráneo o contra otros esclavos. Debido a su fama, las arenas atraen a individuos de todos los estratos sociales, de modo que estos juegos representan una de las pocas veces en las que nobles y plebeyos disfrutan codo con codo de una actividad compartida. A causa de su ilegalidad, las normas sociales se relajan, por lo que son un punto de encuentro para el traspaso de información y la celebración de negocios entre individuos de distintas clases que nunca se dejarían ver juntos en público de otra manera. Por supuesto, acudir a estos eventos también es peligroso, sobre todo para los nobles, pues la ausencia total de seguridad puede llevar a ajustes de cuentas dentro del recinto, así como a asesinatos o envenenamientos.

Además de la satisfacción de ver sangre y violencia, las arenas ofrecen la emoción de las apuestas, que mueven mucho dinero y resultan muy atractivas para aquellos amos que deseen sacar el mejor de los partidos a sus esclavos. No obstante, a veces estas arenas permiten la participación de xorandyri libres, incluso nobles, en sus competiciones. Así, se convierten en una gran oportunidad para los que quieran mostrar talento o dejar claro el nivel de su maestría en combate como advertencia para aquellos que estén observando. Una vez finalizada una arena, los organizadores informan a los espectadores sobre dónde será la siguiente y los comandan a mantener dicha información en estricto secreto, so pena de ser descubiertos y que estas celebraciones acaben definitivamente. Después, tanto organizadores como espectadores se disuelven rápidamente, dejando en el suelo del lugar donde se ha celebrado la arena los destrozados cuerpos de los caídos.

Exclusivamente dirigidos por hembras y para hembras, los balnearios son lugares especialmente apreciados por las xorandyri, consagrados por la propia Dregol y en los que está prohibido el derramamiento de sangre. Están regentados por novicias de la diosa o por mujeres que han consagrado su vida a Penumbra, aun sin ser sacerdotisas. En ellos, sus usuarias pueden disfrutar de relajantes baños calentados por esclavos y, mientras tanto, hablar con las demás, espia conversaciones, llegar a acuerdos y tratos comerciales, tejer conspiraciones y alianzas y, en general, aprovechar la seguridad que proporciona el culto a la diosa para relacionarse sin miedo a represalias (al menos, inmediatas). Además de los baños en sí mismos, estos establecimientos ofrecen masajes y, para aquellas que lo deseen, el uso y disfrute sexual de esclavas y esclavos. En sustitución de estos balnearios, los varones tienen los suyos propios a los que se denominan comúnmente *casas de baño* o, simplemente, *baños*. Estos tienden a ser más sencillos, sin calentamiento previo del agua, sin la protección de la diosa que impide las peleas y sin disponibilidad de esclavo alguno, aunque sí disponen de salas de masaje. Son un buen lugar para el intercambio de ideas e información fuera del control de las hembras, por lo que, en ocasiones, estos establecimientos son vistos con suspicacia por estas, como una suerte de lugares de conspiración para sus díscolos sirvientes.

Por su parte, los bailes, entendidos no solo como el simple hecho de danzar, sino también como la fiesta que los rodea, son un acontecimiento social de la mayor relevancia. En ellos se cierran pactos, se conciernen uniones matrimoniales, se llevan a cabo venganzas, se prueban nuevos licores, se discute

sobre política; en definitiva, son una gran oportunidad para darse a conocer y relacionarse. Hay dos tipos de bailes: los públicos y los privados. Los primeros son dos reuniones de carácter cíclico. La primera, más sencilla, se celebra al principio del año, recibe el nombre de *Bei* y supone un día en el que no se trabaja y se realiza un baile religioso en los templos de Dregol. La segunda se lleva a cabo en la segunda mitad del año, en el día de la Sangre (Melk'Inor), en el que se conmemora el Pacto de Sangre que los elfos oscuros y Penumbra sellaron al volver a la Suboscuridad. Durante esa jornada, las diferencias sociales, jurídicas y políticas entre nobles y plebeyos se anulan, pues todos ellos son iguales a ojos de Penumbra y del Pacto. A lo largo de la celebración, ambos grupos sociales deben esforzarse por honrar la fiesta adornando la ciudad, instalando mercados, celebrando ritos religiosos de sacrificio y montando espectáculos callejeros (casi todos ellos, estomagantes y relacionados con la sangre). Al final del día, llega el momento del Reson, donde aquellos xorandyri, nobles o no, que deseen bailar, acuden a Us'Vecal, la plaza que se halla frente al palacio del príncipe Xorandar, y danzan enloquecidamente al son de címbalos y flautas hasta que termina el día.

A diferencia de los bailes públicos, que suelen tener un trasfondo religioso o relacionado con la vida en la ciudad, los privados son totalmente profanos y son organizados por nobles o plebeyos adinerados que buscan mejorar su reputación a través de la celebración de una buena fiesta. Estos suelen realizarse en fincas o mansiones alquiladas para tal fin, pues nadie querría encargarse de los muertos o los desperfectos después de la fiesta. Entre los atractivos de la celebración están los músicos, los magos ilusionistas que producen efectos mágicos que amenizan el evento, la comida, los licores, alguna pelea gladiatoria, las posibilidades de latrocínio, las drogas, el sexo y, por supuesto, el baile.

Los invitados aprovechan la fiesta para hacer notar su poderío y hacer de menos el de los demás en una suerte de batalla de ingenio y falsa cortesía en la que las puñaladas, tanto figuradas como reales, suelen volar con bastante libertad. Podemos decir que un baile xorandyr es tan peligroso como descender a una mazmorra, pero, en vez de monedas de oro, se obtiene (o se pierde) fama. Naturalmente, estas fiestas cambian su tono y nivel de refinamiento dependiendo de quién las organiza y del estrato social de quien las convoque. Actualmente, la casa noble que se ha ganado a pulso el título de mejor organizadora de bailes de todo Xorandor es la casa Syldi, ya que los participantes, al salir de sus fiestas, juran estar saciados en todos los sentidos en los que un mortal puede llegar a estarlo.

Además de diferenciarse entre sí por el organizador, hay dos tipos de baile privado que deben y pueden mencionarse aparte. Uno de ellos es el baile de máscaras, una fiesta en la que todos los asistentes van disfrazados y ninguno sabe la identidad de los demás, a excepción del anfitrión. Estas mascaradas se están haciendo cada vez más populares entre los xorandyri, puesto que el anonimato da la posibilidad de desinhibirse completamente y permite cometer todo tipo de desmanes sin miedo a las consecuencias. En este tipo de celebraciones se ha popularizado un juego especialmente cruel, llamado "la piara", en el que el anfitrión, previamente al baile, escoge a uno de sus invitados para ser asesinado por los demás al final de la fiesta; normalmente, alguien desagradable dentro de la sociedad. Cuando los participantes reciben la invitación, esta también contiene el nombre del "cerdo", del asesinado. Este, cuando recibe la suya, ve el nombre de un "cerdo" falso, habitualmente alguien que este aborrece, para así cebarlo con su odio y asegurarse de que acuda al baile. Al final del mismo,

cuando el anfitrión revela el nombre del cerdo y lo señala con el dedo, este es acuchillado de forma salvaje por los invitados.

En segundo lugar, encontramos los llamados Oran "Thir. Usualmente organizados por los miembros más jóvenes de la sociedad, se caracterizan por ser celebrados en zonas relativamente alejadas de la ciudad (lo que supone un riesgo de por sí, por la posible cercanía de monstruos o enemigos); por poseer un marcado trasfondo orgiástico, lleno de bebida, sexo, magia emocional e ilusoria y drogas, y por la falta de relaciones sociales entre los participantes, pues el uso de la palabra está prohibido: solo importan la fiesta y el goce. Algunos de los Oran "Thir acaban de modo sangriento, no solo por la posibilidad de que los jóvenes sean atacados o de que alguno de ellos decida matar a alguien, sino también por el frenético y enloquecedor ritmo de la música y la magia que los caracteriza, que, en más de una ocasión, ha llevado a los participantes al borde de la extenuación y la locura.

En cuanto a los juegos de azar, estos están prohibidos por el clero de Dregol y, por lo tanto, no hay casas de apuestas ni locales de juego, so pena de incurrir en la ira de las sacerdotisas. Esto no se debe a un pensamiento virtuoso por parte del clero, sino al empeño de este de centrar los esfuerzos de la sociedad en alcanzar nuevas cotas de poder, eliminando esta distracción. Sin embargo, esto no deja de suponer una nueva contradicción dentro de la retorcida mente xorandyr, pues, fuera del ámbito público, el juego es muy habitual e incluso se considera una parte fundamental del ocio de la ciudad, tanto aquel que implica apostar algún bien como el que se realiza con el único ánimo de pasar un buen rato. Siempre que se haga en el ámbito privado, el juego es respetado, ya sea una simple partida de dados entre dos soldados fuera de servicio, una gran partida de cartas entre nobles que se han reunido en casa de uno de ellos, un juego de tablero entre sacerdotisas o una timba organizada en el almacén de una taberna.

Entre los juegos más populares se halla "la comida de la araña" o, simplemente, "la araña", jugado con monedas de cualquier tipo. En él, dos participantes apuestan el mismo número de monedas y se turnan en lanzarlas al aire y, tras recogerlas, dejan aparte las que hayan salido "cara". El juego continúa hasta que un jugador se queda con una única "cruz", resultando vencedor y llevándose todas las monedas. Debido a los extraordinarios reflejos de los elfos oscuros, este pasatiempo tiene un componente de habilidad, ya que los jugadores más diestros son capaces de lanzar las monedas de forma que caigan de la manera que ellos quieren. El nombre del juego se debe a los motivos de la cara y la cruz de las monedas xorandyri, que son, respectivamente, un esclavo y una araña. Así, en "la araña" se simula que uno de estos animales se ha ido comiendo a los esclavos y a las arañas débiles en cada lanzamiento. Es este un buen entretenimiento que, como máster, puedes usar para amenizar y dar color a tus partidas narradas en Xorandor, ya sea usando monedas reales, fichas u otros métodos. Por supuesto, también puedes utilizar el sistema de juego de *Aventuras en la Marca del Este* para jugar a *la araña*, de manera que, en vez de ser la habilidad física del jugador que interpreta a determinado personaje la que tenga peso en el resultado, sea la del personaje dentro del juego. En este último caso, recomendamos que, cuando le toque lanzar las monedas al personaje, tire 1d20 por cada moneda lanzada y compare los resultados de cada dado con su DES. Aquellos dados que tengan un valor igual o inferior a esta característica se interpretarán como exitosos y el jugador podrá elegir si dichas monedas logran cara o cruz. En cuanto a las consecuencias de aquellas monedas "no exitosas", deberá lanzarse de nuevo un dado por cada

una, una vez el jugador haya decidido el resultado de cara o cruz del resto de monedas. Los resultados pares de dicho lanzamiento se entenderán como caras y los impares, como cruces. De esta manera, te asegurarás de que el jugador no elige los resultados de sus monedas exitosas a conveniencia de lo que haya salido en las otras y el juego mantendrá el azar, aunque con un cierto control por parte de los personajes más habilidosos.

Por otro lado, como la práctica totalidad de las razas humanoides inteligentes, los elfos oscuros juegan a juegos de cartas. Su baraja está compuesta de cuarenta naipes, divididos en cuatro palos de diez cartas: Dragones, Tesoro, Veneno y Dagas. Aunque esta es la baraja tradicional, en los últimos años se está introduciendo a la misma un palo más: Coronas (como las que suelen llevar las matronas sobre la sien), que amplía la baraja y permite jugar a más juegos o con más jugadores. La popularidad de los naipes está muy extendida, tanto entre los habitantes más humildes como entre los nobles, por lo que se venden barajas hechas desde el material más sencillo (simples piezas de corteza de hongo) hasta el más lujoso (escamas de Fauce o marfil de la superficie). Para jugar a las cartas, los elfos oscuros necesitan pasar su visión al espectro de la luz, siendo esta una de las pocas veces que lo hacen con verdadero gusto. Deberías tener en cuenta este hecho si tus jugadores atacan a un grupo de duzari que estén jugando.

El juego de naipes por excelencia es el "embustero", "mentiroso" o "manco" (por la consecuencia que tiene en la sociedad xorandyr mentir a una sacerdotisa), cuyas reglas exponemos a continuación. Se reparte toda la baraja entre los jugadores, que deben ser, al menos, dos (aunque se puede llegar a cuatro con la baraja normal, a cinco con el palo nuevo e incluso a más usando más de una baraja). Cada uno de estos debe intentar que los demás no vean su mano. El objetivo del juego es descartarse todos los naipes, de modo que resulta ganador el que primero se deshaga de todos y perdedor el que acabe con toda la baraja en la mano. Se alcanzan dichos objetivos a través de las siguientes premisas. El jugador inicial (habitualmente, el que se halla en el lado izquierdo del que reparte) pone boca abajo una, dos o tres cartas (incluso cuatro, con el palo nuevo, o más, con otras barajas) y dice una cantidad de naipes (todas del mismo número), que será la jugada que afirma haber lanzado (1 tres, 2 sietes, 3 cuatros, etc.), pudiendo ser verdad o mentira. Si el siguiente jugador (el que esté situado en el orden de juego) confía en que el descarte es verdad, continuará depositando una o varias cartas más, coincidiendo con el número que había afirmado el primer jugador y diciendo explícitamente cuántas son las cartas que deposita (por ejemplo, "otro tres más" u "otros dos"). Esta mecánica continúa hasta que alguien desconfíe: si un jugador, sea cual sea y sin importar su turno, desconfía de las cartas y decide comprobar la veracidad de estas, deberá decirlo y levantar las cartas. Si la jugada era verdad, el incrédulo se llevará todas las cartas que hubiera en el montón. Si, por el contrario, el desconfiado hubiera acertado en su apreciación, el jugador mentiroso precedente recogerá todos los naipes del montón. A continuación, empezará una nueva ronda de descartes, la cual no podrá empezar con el mismo número elegido anteriormente. El jugador situado a la izquierda (o derecha, dependiendo del orden de juego) del que se llevó las cartas en la baza anterior comenzará dicha ronda. Si un jugador llega a quedarse sin cartas en la mano, los otros no podrán desconfiar de su palabra y levantarle sus últimas cartas. Por último, si en algún momento un participante tiene el mismo número de todos los palos, puede mostrar dichas cartas y descartarse de ellas (los 4 sietes, los 4 cincos, etc. Téngase en cuenta que serán 5 de cada número si se incluye el palo nuevo).



Parecido a este último juego es el “encarcelado”, un juego de dados que se realiza con tres dados de seis caras, dos de ocho caras y uno de diez. Pueden participar el número de jugadores que deseen y consiste en lo siguiente:

El primer jugador lanza los dados y suma la puntuación de los mismos en secreto. A continuación, dice en voz alta el resultado, que puede ser la puntuación real obtenida o no. El jugador siguiente (a izquierda o a derecha del inicial, tal como se haya decidido previamente) puede tomar dos cursos de acción:

- “Destapar” al anterior, desconfiando de que haya dicho la puntuación real. Si así lo hace y dicho jugador ha mentido, este será eliminado de la partida y el que lo destapó será el siguiente en lanzar los dados. Si el resultado era verdad, será el desconfiado el eliminado y el siguiente en lanzar los dados será el participante que corresponda según el orden de juego.
- Confiar en lo indicado por el jugador inicial, en cuyo caso podrá ver, en secreto, el resultado obtenido por esa persona. A continuación, debe lanzar de nuevo los dados, observarlos en secreto e indicar un resultado, siempre por encima del que indicó el jugador anterior. Despues, el siguiente participante decidirá si creerse o no lo dicho, siguiendo de esta manera el juego hasta que todos los miembros sean eliminados del juego y quede uno: el vencedor.

Hay muchas variantes de este juego, pudiendo producirse en tiradas semi-abiertas (parte de los dados están siempre a la vista) o que las rondas sean a varios puntos en vez de eliminar a los jugadores directamente. Cabe indicar que suele jugarse con un cubilete de cuero o similar para tapar los dados, y que este y los dados en cuestión suelen ser el premio para el ganador. De esta manera, los mejores jugadores pueden jactarse de tener una gran colección de enseres para el “encarcelado”.

Asimismo, un juego especialmente apreciado entre las sacerdotisas de Penumbra es “la reina y el titán”, un juego de tablero en el que dos jugadores se enfrentan por la conquista de la superficie. Los participantes tiran al azar quién representa a la reina y quién al titán y se reparten miniaturas para representar a estas dos figuras y a sus ejércitos. La acción tiene lugar en un tablero dividido en varias casillas irregulares que simulan el mundo de la superficie y cada jugador se turna en hacer movimientos ofensivos y defensivos para ver quién alcanza la supremacía. Además de las miniaturas, se incluyen cartas y dados que añaden un componente de azar al desarrollo de la partida. Evidentemente, este juego tiene un fuerte componente ideológico, pues el titán es visto como las fuerzas del

mal, en clara referencia a Valion, y la reina es símbolo de las fuerzas del “equilibrio”, representada por Dregol. Hay una variante del juego en la cual las fuerzas de Valion tienen ventaja y que suele usarse durante la educación de las sacerdotisas de Dregol en Orb’Inthig, la academia religiosa de la ciudad. En realidad, esta modalidad es empleada como un método más para inocular el odio hacia Valion y a la superficie en las novicias. En esta variante, la jugadora que usa el titán es siempre la maestra o sacerdotisa consagrada y Dregol, la novicia. Según las normas de esta vertiente, quien pierda recibe un castigo en forma de dolor o humillación personal. Así se consigue que las novicias, que habitualmente son derrotadas por sus superiores, más experimentadas y con ventaja en el juego, terminen odiando el bando de Valion, la superficie y también a sus maestras, sensaciones que el clero de Dregol gusta de alimentar. Por supuesto, debido a que el juego está prohibido con carácter público por la diosa, ninguna sacerdotisa admitirá nunca ser una jugadora de “la reina y el titán”, pero, si se le ofrece jugar en privado, no hará ascos a una partida. En cuanto a su uso fuera del público clerical, lo cierto es que el juego es conocido prácticamente por toda la ciudad, pero tiene un mayor éxito entre las hembras que entre los varones, que prefieren juegos de azar más directos.

Cabe decir que, aunque hemos incluido las reglas de los anteriores juegos de azar explicados en esta misma sección, las normas de “la reina y el titán” son mucho más extensas y se necesitan componentes adicionales (como miniaturas, dados y cartas especiales) que exceden el objeto de la presente obra, razón por la que no profundizaremos en ellas (aunque, como autor, estuve diseñándolas muy seriamente).

Los elfos oscuros gustan de apostar durante sus juegos de azar y, además, de hacerlo fuerte. Es muy habitual que no solo se jueguen dinero, sino también dedos, esclavos, tesoros e incluso actos que pueden traerles graves problemas, como insultar a una sacerdotisa o cometer un crimen. La importancia de las apuestas dependerá del peso que, como máster, quieras que tengan en la partida.

Como último apunte, en esta sección hemos indicado las reglas de algunos de los juegos más famosos y su forma de jugarlos tanto dentro como fuera del sistema de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ello, siempre que uses el sistema directo, en que son los jugadores los que juegan, no recomendamos hacerlo con apuestas reales, pues eso puede acarrear problemas en la vida fuera del juego. Además, nuestra intención no es crear realmente un juego de azar, sino dotar de riqueza y trasfondo a esta obra.

Dicho esto, los duzari gustan mucho de otros entretenimientos, como el teatro. Usado como distracción y también como vehículo transmisor de ideas, el teatro en Xorandor posee gran prestigio debido al alto refinamiento de las obras, a su mordacidad y a la ausencia de moralidad en las representaciones. Tanto es así que esta forma de espectáculo atrae anualmente a gran cantidad de visitantes elfos oscuros de otras ciudades e incluso a algunos viajeros autorizados de otras razas que asisten a las degeneradas representaciones de la urbe.

El éxito del teatro xorandyr reside, básicamente, en dos factores. El primero de ellos son las prestigiosas compañías de teatro, las cuales compiten constantemente por superar a las demás, intentando alcanzar en el proceso de creación de cada obra nuevas cotas de espectacularidad. Evidentemente, esta lucha no solo se desarrolla sobre los escenarios, sino también fuera de ellos y es habitual que los directores de las compañías intenten robar a las demás sus actores estrella, matar a

sus escritores o sobornar a sus tramoyistas para que ocurran desastres durante las representaciones. En consecuencia, el entretenimiento teatral está formado por las obras en sí, pero también por toda la farándula, el cotilleo y la morbosidad que generan las constantes puñaladas traperas, las muertes inesperadas, las traiciones de actores y demás bajezas que se producen en nombre del espectáculo. El otro factor llega de la mano del príncipe Xorandar. Este, un enamorado de la cultura del teatro, decretó hace siglos que esta actividad no estuviera sujeta a ningún tipo de censura. Esto significa, en la práctica, que las compañías de teatro pueden escribir y representar obras en las que claramente se sobrepasan los pocos límites que la ya de por sí laxa mentalidad duzari está obligada a respetar. Esta libertad ha dado a luz a obras abiertamente heréticas como *Dregol y Valion tienen una cita* o *Penumbra también creó a los humanos*; a otras realmente estomagantes como *La vida interior de los esclaros* o *La cena de la araña*, y a otras claramente subidas de tono como *La sacerdotisa que probó su látigo* o *El súculo y el príncipe*. Así, la protección de Xorandar sobre el teatro hace que los duzari puedan disfrutar, aunque sea figuradamente, de los pocos pecados que no pueden llevar a cabo por la vigilancia del clero.

En cuanto a las representaciones en sí, las hay desde sencillos pasacalles en las zonas más concurridas de la ciudad, en las que los actores recitan versos o pequeñas obras subidos a un barril, hasta grandes representaciones dramáticas con decenas de actores, grandiosos escenarios, cientos de espectadores y varios magos que se encargan de los efectos especiales. No siendo del todo extrañas estas representaciones, las más habituales se llevan a cabo en simples escenarios; normalmente, en mansiones o sótanos alquilados a tal fin, ya que es tradicional que las compañías no tengan un local fijo (las otras compañías lo quemarían o sabotearían con facilidad). Las producciones de mayor envergadura y prestigio no solo cuentan con el apoyo de magos para sus representaciones, sino también con el de espadachines profesionales que sustituyen al actor real durante las espectaculares escenas de esgrima, con el de ladrones que interceptan a otros de su calaña cuando intentan robar a los espectadores e incluso con apoyo clerical por si se produce algún herido (o muerto) durante la representación. A este último respecto fue especialmente sonada la obra *La matrona insensata*, en la que una actriz que representaba a la famosa matrona Kiria Drano era asesinada realmente en cada representación y resucitada en medio del escenario por una sacerdotisa de alto nivel. La obra alcanzó una fama extraordinaria, siendo especialmente recordado el momento en que dicha sacerdotisa perdió el favor de Dregol poco antes de la última sesión y la actriz no pudo ser resucitada, haciendo honor al título de la obra.

Durante las representaciones, según la naturaleza de la obra y el lugar en que se realice, los espectadores se hallan de pie, sentados (si la obra es un pasacalles, lo normal es que estén de pie; si se hallan en una mansión, sentados) o una mezcla de los dos. Cuando la obra es interpretada en exteriores, el pago queda a voluntad de los espectadores, por lo que no hay una entrada fija. Debido al carácter egoísta de los elfos oscuros, este tipo de trabajo teatral no suele conllevar muchos beneficios, pero sirve como escaparate para la compañía de actores y, si estos son realmente buenos, no dejarán de conseguir un puñado de monedas. Si la obra es interpretada en un espacio alquilado, la compañía cobra entrada por un precio que oscila entre una sola moneda de oro, para las representaciones más humildes o por parte de una compañía de actores novatos o sin mucho talento, hasta veinte monedas de oro, para las producciones más espectaculares.

Respecto al género, los xorandyri prefieren la comedia. Las comedias xorandyr se diferencian de las de la superficie en que el humor está más relacionado con la crueldad, las contradicciones de la vida, la caída del débil y los vicios ocultos de los poderosos, frente a las situaciones absurdas, enredos amorosos e hilaridad que abundan en el teatro de la superficie. Entre las obras más famosas de este género, destacan dos: *La torre de los inútiles*, del dramaturgo Kerykerion, en la que un grupo de elfos oscuros intenta asaltar una torre de vigilancia humana de la superficie antes de la llegada del sol y acaban todos muertos, y *El sacerdote de Dregol*, de la maese Dystra, en la que Dregol tiene a bien conceder poderes clericales a un varón a cambio de que se haga pasar por mujer durante su entrenamiento en Orb'Inthig. La publicación de esta última obra casi le cuesta la cabeza a su escritora, debido a varias escenas en las que las sacerdotisas de Orb'Inthig eran satisfechas por el varón travestido. Sin embargo, el príncipe Xorandar intervino en la disputa y salvó a Dystra de la quema, convirtiéndola en su escritora personal y ganándose otra muesca de odio por parte de las autoridades dregolitas.

El drama es un género poco frecuente entre los duzari. Esto sucede porque se necesita que el espectador empatice con los personajes para experimentar las emociones propias de este género. Debido a la falta de empatía de los elfos oscuros, el drama es percibido como un producto blando o débil y por ello no existen muchas obras relacionadas con él. A lo largo de los siglos, sin embargo, algunos escritores han conseguido no conmover el corazón de los xorandyri, pues eso es prácticamente imposible, pero sí mostrar partes de la conciencia elfa oscura que son de importancia para ellos. Obras como *Penumbra y los túneles*, en la que el maestro Volrath muestra a Penumbra como una líder trágica que se ve obligada a guiar a sus hijos de vuelta a la Suboscuridad tras la aparición de Valion, no dejan de inflamar de odio el corazón de los xorandyri; o *La esclava y el amo*, del incombustible Kerykerion, en la que una cruel esclava mata a un amo misericordioso, demostrando a los espectadores por qué no se debe ser blando con los esclavos. Ambas son famosas, están ciertamente pensadas para el adoctrinamiento y han calado muy hondo en el subconsciente colectivo de los xorandyri.

En cuanto al género romántico, este es inexistente en el mundo duzari, dado que no creen en el amor romántico. Lo que sí existe es un tipo de teatro marginal, de poca calidad, que proporciona obras de carácter morboso y lujurioso que suelen representarse en sórdidas tabernas, casas de mala reputación y lupanares. Es este un teatro en el que, si bien no hay una sexualidad manifiesta, sí se busca despertar los bajos instintos de los espectadores, animándolos a contratar los servicios de los trabajadores del sexo que suelen ejercer su oficio en tales lugares y que, en ocasiones, son los propios actores. Esta forma de teatro es repudiada por aquellos escritores de raigambre (no por vergüenza, desde luego, sino por prestigio), pero es cierto que muchos de ellos tuvieron que escribirlo antes de ser alguien en su mundillo. Este tipo de teatro suele ir encauzado a excitar a ambos性, aunque suele inclinarse a favor de las hembras, buscando actores varones que resulten especialmente atractivos.

Las tabernas xorandyri, al igual que en otras ciudades, funcionan como puntos de reunión, distribuidores de alcohol y lugares de ocio. Algunas de ellas poseen habitaciones que pueden ser alquiladas y la mayoría tiene un sótano o bodega que no solo guarda las bebidas espirituosas, sino que también dispone de un túnel secreto de seguridad que permite al dueño y a aquellos que paguen por su confianza un escape de tal lugar. Y es que, si bien ya es peligroso de por sí habitar en

Xorandor, pasar horas en un recinto cerrado bebiendo alcohol junto con otros que hacen lo mismo es el caldo de cultivo perfecto para puñaladas y peleas varias. Esto no es novedoso: en las tabernas siempre hay peleas, pero no es lo mismo una refriega en una taberna de la superficie o en la ciudad micónica de Ghon que una en la que, posiblemente, sea la ciudad más peligrosa de todo Valion. Aquí, los parroquianos pelean a muerte o, como mínimo, hasta dejar al otro incapaz de devolver el golpe. Este factor de riesgo al acceder a una taberna debe ser tenido en cuenta por los aventureros que deseen visitar una. Adicionalmente, hay que recordar que los espías de las distintas casas y organizaciones de la ciudad suelen extraer información de tales sitios, con lo que es más que probable que acaben siendo espiados.

Respecto a las tabernas en sí, hay una veintena repartidas por toda la urbe, con distintas calidades en sus servicios y características únicas. Sin embargo, entre todas ellas hay tres que destacan con luz propia:

- **El Hongo Carcajeante**, una taberna de una planta y sótano localizada en la zona oeste de Val'Mere. Su entrada se halla semioculta debajo de las lánguidas y retorcidas raíces de un enorme hongo chillón que crece sobre la estructura. Vista desde fuera, la taberna parece apenas una puerta que lleva como sombrerol el enorme hongo, que deja caer sus micorrizas a su alrededor, asfixiando la estructura con su presencia. Nadie que visite esta taberna, ni tampoco sus actuales dueños, sabe si el hongo creció después de inaugurarla la taberna o si esta se construyó debajo suyo, pero lo cierto es que su presencia siempre da que hablar a los que la visitan. Cuando un cliente aparta las raíces para entrar en la taberna, genera automáticamente su respuesta natural: chillar. No obstante, el hongo es actualmente muy viejo, así que, más que un grito, lo que lanza es un extraño sonido traqueteante que recuerda a una risa, de ahí el nombre.

Una vez que el visitante traspone la puerta, se encuentra con una primera planta envuelta en penumbra y equipada con varias mesas de retorcida madera, una barra, un pequeño escenario para bardos o compañías de teatro y una larga escalera espiral que lleva al sótano. Este está cerrado habitualmente, pero hay ciertas noches en las que se organizan en él largas veladas de juegos de cartas y azar. En una de estas noches, por una módica cantidad de oro (normalmente 5 mo), los visitantes pueden descender a tal lugar y dejarse su dinero apostando.

En líneas generales, el Hongo Carcajeante es una taberna segura, con un grupo de guardias privados pagado por los dueños que mantiene el orden y el control en todo momento y que evita, en la medida de lo posible, el derramamiento de sangre. Es, por lo tanto, un buen lugar de reunión, de espionaje y de ocio. Además, se halla en una zona en la que se mezclan todos los estratos sociales, por lo que la taberna es considerada cosmopolita y vienen a beber personas de todo tipo.

- **La Araña Borracha**, situada entre Orb'Inthig y Vauth 'Yr, en Val'Tahta, es una taberna de dos plantas y sótano que gusta especialmente a los nobles. Está construida en piedra y madera de hongo, con una fachada de perfil pentagonal y un total de tres entradas, una por cada planta. La entrada del piso superior conecta con un pequeño túnel que lleva hasta uno de los balcones de recreo de Orb'Inthig, de manera que las novicias y sacerdotisas de la academia pueden llegar a la taberna sin necesidad de bajar a la altura de la calle. Este túnel, al igual que el techo del primer piso de la taberna, está lleno de telarañas, habitadas por sus

respectivas inquilinas arácnidas y que hacen las delicias de las servidoras de Dregol que van o vuelven de la taberna. La entrada del segundo piso, la central, es la que da a la calle y es la usada por la mayoría de la gente que desea acceder al establecimiento. Por último, se halla la puerta que da al sótano, usualmente cerrada y sellada con un encantamiento mágico de ilusión que impide verla a simple vista. Esta se encuentra un par de niveles por debajo de la entrada central y se llega a ella descendiendo por unas escaleras que bajan en espiral, pegadas a la pared de piedra de la taberna. Esta entrada está reservada para el acceso de los músicos y actores que amenizan las noches en la Araña y para despachar discretamente a los indeseables que alborotan el lugar.

El interior de la tasca está adornado a todo lujo: tapices, cabezas de criaturas de la Suboscuridad exhibidas como trofeos, algunas armas de la superficie e, incluso, chimeneas oscurecidas con hechizos para que proporcionen calor sin molestar con su luz. Hay una barra por cada planta, a excepción del sótano, en las que se venden todo tipo de licores incluyendo algunos de los de la superficie. Los camerinos y bodegas de la taberna se encuentran en el sótano, además de cuatro habitaciones también ornamentadas y convenientemente situadas cerca de la discreta salida de esta altura. Dichas estancias suelen ser usadas por los nobles, magos y sacerdotisas para sus encuentros furtivos, ya sean de índole "amoroso", de espionaje, de intercambio de información o para el trazado de conspiraciones. Aunque a los plebeyos no les está prohibida la entrada a la Araña, los altos precios de sus servicios y la gran afluencia de nobles que los tratan con desdén hacen de este lugar un sitio poco amigable para ellos... Y, por supuesto, los esclavos tienen terminantemente prohibido el acceso.

- **La Posada Evanescente** es una taberna de dos plantas que cuenta con una disposición de lo más común: una barra en el piso inferior, habitaciones en el superior y una colección de las bebidas habituales. Sin embargo, este local tiene una peculiaridad que lo hace especial y es el hecho de que no está afincado en ningún espacio físico perdurable. Creado hace décadas por el hechicero Melkar, está construido en un bolsillo planar, ligado a su vez al espacio físico de Shar-drosa. Cada dos días, la posada desaparece y reaparece en algún punto desocupado de la caverna. Dentro de la Posada Evanescente, las leyes de la física y de la magia actúan de manera anómala, cancelando la gravedad (o aumentándola), amplificando el sonido, retorciendo el espacio y cambiando impredeciblemente el espectro de la luz. Este tipo de alharacas mágicas no son del gusto de la mayoría de los habitualmente prácticos xorandyri, que ven en estas transgresiones más peligros que ventajas. Con todo, es precisamente esta condición la que hace de la Evanescente un lugar rentable. Debido a la poca afluencia de clientes elfos oscuros, los esclavos no duzari y abban de la ciudad suelen escoger esta posada como punto de reunión y como zona de esparcimiento, lejos de las torvas miradas de los elfos oscuros.



VÍCIOS

Aunque algunos podrían indicar (y no sin cierta razón) que varios de los vicios que a continuación vamos a enumerar podrían hallarse dentro de la sección de Diversiones (y viceversa; por ejemplo, un uso destructivo de los juegos de

azar), hemos decidido separarlo de esta, puesto que aquí se encuentran aquellas actividades que, sí o sí, resultan destrutivas física o moralmente para aquellos que las ejercen. Evidentemente, realizamos esta división de cara al lector y dentro del marco de un sistema de valores más o menos universal, cultivado en el siglo XXI, que distingue, con más o menos acierto, las actividades dañinas de las que no tienen por qué serlo. Sin embargo, como ese lector, debes tener en cuenta que los elfos oscuros no poseen dicha distinción moral y que la palabra *vicio* es desconocida para ellos. En su sociedad, todo está permitido siempre que no les pillen haciéndolo y la moral es algo vacuo que no merece atención.

Si hablamos de las drogas presentes en Xorandor, estas están prohibidas en toda la ciudad, y no lo están porque a los xorandyri les parezca que su uso sea dañino o porque dicha prohibición sea ética. Lo están porque saben que, si se permitiese su consumo sin ningún tipo de cortapisá, la población de la ciudad no tardaría en narcotizarse y acabaría cayendo en manos de sus enemigos o colapsando sobre sí misma. Por esta razón práctica, el tráfico de estas sustancias es perseguido activamente por las sacerdotisas de Dregol y la Guardia Sombría del príncipe Xorandar, siendo castigados tanto el tráfico como el consumo en forma de pena de muerte o expulsión de la ciudad. Sin embargo, como en todas las ciudades, y más en una tan decadente como Xorandor, la vigilancia nunca es suficiente y las drogas acaban apareciendo, en manos de los indeseables que las venden y los enganchados que las compran.

Las sustancias que se pueden encontrar con relativa frecuencia en la ciudad son básicamente tres: el Zeth, el Iger'Am y el Vora. El primero consiste en un polvo hecho de la corteza de una seta alucinógena de la zona. Suele consumirse aspirada; habitualmente, fumada. Sus efectos son: euforia, alucinaciones suaves y ausencia de dolor durante unas dos horas. Su nivel de adicción es elevado, con un síndrome de abstinencia muy fuerte: frecuentes vómitos, dolor corporal persistente y temblores. Un consumidor habitual de la droga acaba muriendo cinco años después de empezar a consumirla con asiduidad.

La Iger'Am, por su parte, es conocida también como la *droga del último sueño*. Se fabrica con una mixtura de plantas que han sido alteradas por las ondas psíquicas de los Durmientes, encontradas habitualmente en los primeros niveles de la Espectra superficial. Debido a que para encontrarlas es necesario un psíquico que detecte las anomalías presentes en la planta, esta droga adquiere un precio muy elevado en el mercado, siendo su uso casi exclusivo de los nobles. Se consume colocando la mixtura de dichas plantas bajo la lengua y recostándose rápidamente sobre una butaca o una cama, pues el primer efecto de la droga es una repentina y profunda somnolencia que dura unas cuatro horas. Tras dormirse, el consumidor comienza a soñar, pero, a diferencia de los sueños habituales, en los que nuestras acciones son involuntarias y nuestro control sobre lo que sucede es muy bajo o inexistente, el sueño de esta droga permite la interacción del soñador de manera consciente; es decir, el consumidor no solo puede soñar lo que deseé, sino hacer con ello lo que prefiera. Bajo los efluvios del Iger'Am, un varón sin importancia puede tener sexo con una madre matrona, una novicia puede matar a su superiora con gran violencia, un ávaro mercader puede nadar en oro, un soldado mediocre puede matar a un dragón sombrío, un mago puede descubrir el último secreto de la magia, etc. Esta droga es la fantasía definitiva, un sueño que puedes controlar a voluntad. El síndrome de abstinencia de esta sustancia es corto y suave desde el punto de vista físico,

produciendo migraña y un zumbido de oídos. Sin embargo, el psicológico es devastador, pues, al choque emocional que produce salir de una fantasía en la que el soñador lo tiene todo hacia una realidad terrible y pavorosa que escapa a sus deseos y control, se une un habitual sentimiento de paranoia, especialmente cuando se halla cerca de alguien con quien ha "soñado". El adicto a esta sustancia suele morir de suicidio por los efectos psicológicos producidos por la abstinencia, o bien tras una media de siete años de consumo, momento en que se produce la muerte durante el profundo sueño que provoca esta sustancia. Esta muerte recibe el nombre de "el último sueño" en el argot de los adictos.

El Vora, llamado popularmente "deseo de la araña", consiste en esporas micónidas selladas en un recipiente. Exhalar dichas esporas es el método habitual por el que los micónidos dan a conocer a los demás su estado de ánimo, por lo que hay tantos tipos de Vora como sentimientos en los micónidos. Se consume respirando dichas esporas y, durante aproximadamente una hora de tiempo, el consumidor se verá inundado por el sentimiento que produjo el exhalado de dicha sustancia: miedo, ansiedad, alegría, tristeza, euforia, amor, etc. Aunque lo habitual es venderlo indicando claramente el sentimiento que refleja, algunos traficantes gustan de venderlos al azar con un descuento, para que así el consumidor no sepa exactamente lo que va a probar, pero lo haga a precio reducido. Esta práctica suele llevarse a cabo con aquellas esporas difíciles de vender y con los adictos realmente enganchados a la sustancia y que, por un precio más bajo, se arriesgan a probar cualquier cosa. El síndrome de abstinencia del Vora es muy fácil de pasar, pues no genera efectos psicológicos o físicos especialmente fuertes ni duraderos. Sin embargo, este se va agravando a medida que el adicto sigue consumiendo, ya que la droga llega a borrar del organismo de este la cualidad de generar sus propios sentimientos, dejándolo vacío de ellos y volviéndose un inepto emocional sin las esporas. El Vora ha tenido una fuerte expansión en las últimas décadas y se ha vuelto muy popular tanto en los estratos más humildes de la sociedad como en la nobleza, debido a que sus condiciones dañinas son suaves si se tiene un mínimo de voluntad y a su precio, que, aunque no es bajo, lo hace más asequible que el Iger'Am y el Zeth. En cuanto a su incidencia en la muerte del consumidor, esta es muy baja, pero, de nuevo, este dato es engañoso: un adicto al Vora tarda décadas en desarrollar problemas físicos suficientes para matarlo (normalmente, ictus o paros cardíacos), pero puede morir antes por efecto emocional de la droga. Alguien preso de una fuerte tristeza puede decidir suicidarse u otro inundado de euforia puede cometer graves imprudencias, como saltar un abismo o atacar a un Guardia Sombrío.

En relación con las reglas aplicables a los personajes que están afectados por estas drogas, te sugerimos las siguientes:

- **Zeth:** el individuo tendrá un +2 a las tiradas de ataque, un penalizador de +2 a su CA y pasará automáticamente las tiradas de moral.
- **Iger'Am:** el individuo se considerará tumbado y desprotegido. Todos los ataques contra él serán por sorpresa. Alguien atacado bajo los efectos de esta droga deberá realizar una tirada de salvación de Parálisis para librarse de los efectos de la misma. Si falla, seguirá dormido como si no pasara nada. Si tiene éxito, podrá actuar con normalidad al turno siguiente, pero deberá hacer una nueva tirada de salvación de Parálisis al final de dicho turno o volverá a caer dormido.

- **Vora:** los efectos producidos por el Vora en el individuo dependerán del tipo de sentimiento que esté experimentando. No obstante, el efecto de las esporas no debería extenderse más allá del primer asalto de combate. Una vez que el individuo se siente en peligro, la adrenalina y la concentración borran casi por completo los efectos de la droga en el individuo y este podrá defenderse con normalidad.

Dentro de este epígrafe, debemos incluir las drogas de combate y las de carácter ritual. La fórmula de ambos tipos solo es conocida por las sacerdotisas de Dregol: se trata de uno de los secretos más celosamente guardados por su culto.

Las drogas de combate son distribuidas por las propias sacerdotisas entre los soldados que forman el ejército de Xorandor cuando este se defiende de un ataque o lanza uno contra sus enemigos. Son sustancias muy agresivas, poco refinadas; habitualmente, extraídas de hongos de caverna o destiladas a partir del veneno de algunas arañas, que provocan sensaciones de invulnerabilidad y fervor entre las tropas. Aunque son varias, se administran todas juntas, llevando el nombre común de Il-karkin ‘Aliento Negro’, por la sensación que producen entre sus consumidores: estar exhalando un aliento cáustico. Cualquier individuo afectado por el Aliento será inmune a los efectos de la moral y seguirá a rajatabla las órdenes de cualquier sacerdotisa de Dregol o superior militar en sus cercanías, tal y como si estuviera bajo los efectos de un hechizo de *Dominar*. Además, se ven beneficiados por un aumento en sus capacidades de combate (un +2 a todas las tiradas de ataque y daño). Las clérigas toman un compuesto parecido al de las tropas regulares, pero modificado, haciendo que el efecto de obediencia ciega sea sustituido por otro que les otorga una gran voluntad. Bajo los efectos de dicha sustancia, las sacerdotisas tienen un bonificador de +1 en todas las tiradas de salvación. El Aliento Negro dura una hora, tras la cual provoca un gran cansancio (-2 a las tiradas de ataque y daño) que no se disipa hasta haber dormido, al menos, seis horas. El síndrome de abstinencia es aún más largo, de unos tres días, y su virulencia es alta. Sin embargo, debido a la inflexibilidad de las sacerdotisas a la hora de administrarla, a los abstinentes no les queda otro remedio que desengancharse o acabar muertos a manos de estas despiadadas hembras.

En cuanto a las drogas rituales, estas, al igual que las de combate, son fabricadas por las sacerdotisas de Dregol, pero, a diferencia de las primeras, solo son consumidas por ellas y solo en momentos de gran necesidad. De este tipo existen dos: la Vesdrak (‘odio’) y el Let (‘perdón’).

La Vesdrak es una mezcla de hierbas y componentes mágicos de origen demoníaco que produce en las sacerdotisas un profundo estado de concentración. Se usa en rituales complejos o de larga duración que requieren precisión y fortaleza mental, a fin de que el hechizo tejido no se rompa debido al esfuerzo prolongado. Se consume a través de la respiración; habitualmente, quemándolo en pebeteros dispuestos en la zona del rito y aspirándolo mezclado con el aire. Sus efectos iniciales son: sensación de ligereza física, una leve euforia y picazón en la lengua. Pasados unos cinco minutos, las consumidoras sienten cómo su mente se despeja y piensan con gran claridad, tienen razonamientos más agudos y una gran fortaleza mental. El efecto de la Vesdrak es continuo, siempre y cuando siga lanzándose más cantidad al fuego de manera regular (cada dosis produce una media hora de efectividad). En términos de juego, una sacerdotisa de Dregol (o cualquier clérigo que aspire la sustancia) bajo el efecto de esta droga tendrá un bonificador de 2 puntos en su tirada de salvación

contra sortilegios y sus hechizos no podrán ser interrumpidos por efectos físicos, como el daño o el derribo (aunque efectos externos como un conjuro de *Silencio*, la muerte, un *Disipar magia* o el amordazamiento interrumpirán el hechizo igualmente). Además, serán inmunes a cualquier efecto de miedo, sea natural o mágico. El síndrome de abstinencia de la Vesdrak es ligero: produce un leve dolor de cabeza durante el doble de tiempo que el consumidor haya estado bajo sus efectos. Su nivel de adicción es bajo, pero, como todas las drogas, es tentadora y a veces es usada con fines recreativos. No es raro que las sacerdotisas que buscan inspiración para una tarea especialmente difícil o meditar profundamente sobre un problema usen Vesdrak para ello, a pesar de que no es esa la finalidad que tiene. Morir por su consumo es raro, pero no imposible. Su uso continuado durante años acaba produciendo daños en el riego cerebral, lo que, a la larga, generará la muerte.

Por su parte, el Let es fabricado a partir del veneno de una araña de fase, del núcleo estriado del cerebro de un devorador de cerebros y de otras sustancias secretas desagradables. Sus efectos son: alucinaciones leves, hipersensibilidad, desinhibición y aumento del deseo sexual. Su consumo puede ser por ingesta o por aspiración, normalmente fumada o respirada a través de quemadores o pebeteros. No obstante, su efecto es más potente por ingestión. Esta sustancia se usa en rituales de carácter sexual, en los que las sacerdotisas honran a Dregol a través de la procreación o del puro goce. Estas orgías pueden realizarse solo entre sacerdotisas, con varones o con otras hembras aunque no sean clérigas y, a veces, en aquellas más enloquecedoras y decadentes, con criaturas de otros planos; habitualmente, demonios y diablos que exigen sexo como tributo a sus favores. Por impactante que pueda resultar el uso del Let, aún lo es más su síndrome de abstinencia, que, en ocasiones, es más importante para la diosa que la propia orgía. Este síndrome es extraño, muy severo y es diferente en hembras y en varones, siendo esto último lo que la hace especialmente cruel. Un par de horas desde su ingesta, el efecto del Let cesa bruscamente. Se produce en los varones una fuerte somnolencia y en las hembras, un ansia de sangre irrefrenable. Esto provoca que ellas, una vez finalizada la cópula, se lancen sobre los varones que han usado y los destrocen sin oposición, emulando así la forma de procreación de algunas arañas, que matan a los varones una vez finalizada. En el caso de que la celebración de este rito se haya llevado a cabo solamente entre hembras o con seres planares, las sacerdotisas que lo guían se aseguran de que haya esclavos varones en las cercanías del rito para que las afectadas por la abstinencia se lancen sobre ellos. En caso de no haberlos, las afectadas por Let acabarán despedazándose mutuamente. Además de morir por el efecto asesino de las hembras, el consumo continuado de Let provoca infartos a aquellos afectados por alguna deficiencia cardiaca anterior o por tener una edad avanzada. En relación con su aplicación mecánica en las partidas, mientras un individuo está bajo los efectos del Let, si quiere actuar libremente, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos cada asalto, con un penalizador de -4. Siempre que tenga éxito, podrá actuar con normalidad; si falla, deberá entregarse a la cópula que esté teniendo lugar a su alrededor.

En cuanto a la bebida, como cualquier otro elfo, los duzari poseen una fuerte resistencia al alcohol, con lo que solo beben en exceso cuando realmente quieren intoxicarse; de otra manera, solo beben alcohol por gusto.

El Jebrass es un licor de hongos, extraído del prensado de su corteza y de su fermentación en agua, levadura y otras sustancias. Su sabor depende, en gran medida, de la edad del hongo

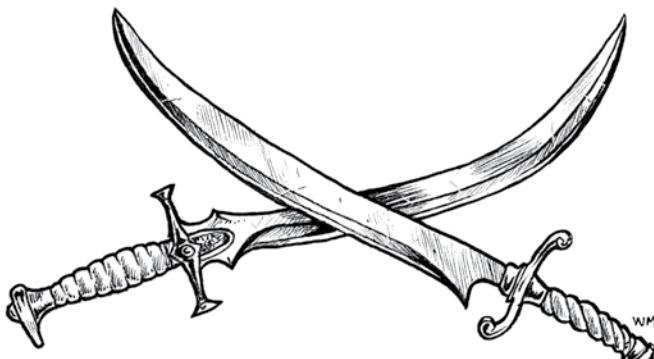
usado en su elaboración (más amargo cuanto más antiguo), del tipo de levadura usada y del tiempo de fermentación. Es una bebida de alto grado alcohólico (unos 35°), cuya ingesta en grandes cantidades produce leves alucinaciones sonoras, además de la embriaguez.

La Ssa’O o “cerveza de mago” es un licor ligero para estándares élficos (unos 18°). Se elabora a partir de una planta trepadora de la Suboscuridad que solo crece a la luz de los hongos bioluminiscentes y que, en estado natural, es extraordinariamente tóxica. Para eliminar su letalidad, los fabricantes de esta sustancia la transportan a la academia de magia de Vauth Yr, donde los hechiceros la acaban de catalizar con sus hechizos, de ahí su nombre. Se sirve en pintas, habitualmente caliente y con alguna especia añadida que le otorga un sabor adicional a su tono usualmente dulce.

El Ragar, conocido también como “mordisco de araña” o “beso de matrona”, es la bebida alcohólica más fuerte de la Suboscuridad (64°). Usa Jebrass como base, pero a este se le añade un tipo de tubérculo picante de las profundidades y una pizca de veneno de araña. Inicialmente, en lugar del veneno se usaba la sustancia tóxica que exudan los látigos de las sacerdotisas, pero Dregol decidió que un uso tan frívolo de sus dones no era digno de ella, así que castigó a las sacerdotisas que se prestaron a realizar el licor y prohibió su uso para dichos menesteres. El Ragar es fuerte incluso para estándares élficos y su consumo abusivo y/o continuado no solo destruye el hígado, sino que puede generar ceguera, pérdida de sensibilidad de algún miembro y, por supuesto, muerte.

En cuanto al tabaco, este no existe como tal en la Suboscuridad. Sin embargo, no es una sustancia desconocida en Xorandor, ya que tras siglos de lanzar incursiones sobre la superficie, los xorandyri han acabado por tomar contacto con ella a través de los esclavos halfling que lo fumaban o cultivaban en la superficie. Su consumo por parte de los duzari de la ciudad ha empezado a hacerse popular en los últimos años, sobre todo en los estratos sociales más acomodados, por lo que su demanda se ha disparado. Actualmente, es un preciado botín para aquellos que consiguen hacerse con un cargamento en la superficie.

De la misma manera que el tabaco, las bebidas y narcóticos de la superficie han llegado también a Xorandor, donde pueden encontrarse a precios multiplicados por diez de lo que sería normal en los reinos de la superficie.



LA LEY EN XORANDOR

Dregol ama el caos, admira la supervivencia del más fuerte y premia a los que provocan dolor a los demás. No apoya en absoluto la existencia de un código regulador de conducta ni de un sistema de castigos para los que lo infringen. A pesar de esto, también sabe que, sin unas leyes mínimas que guíen a sus hijos predilectos, estos entrarían en una espiral de autodestrucción que acabaría con ellos, alejando la posibilidad de reconquistar la superficie. Por eso, la diosa permite la existencia de leyes. Sin embargo, como la gran trámposa que es, se ha asegurado de introducir en el sistema de justicia varios elementos distorsionadores que hacen de este una institución sin verdadera fuerza ni autoridad, una pantomima que en nada se parece a la justicia real.

Estos elementos son, básicamente, dos:

1. La justicia es administrada no por funcionarios ordinarios, sino por el clero de Dregol. La diosa se asegura, así, que la palabra de sus sacerdotisas sea ley, por lo que la justicia es una marioneta más de su poder.

2. Existe una ley que está por encima de todas, que no está escrita en ninguna parte y que ningún elfo oscuro diría nunca en voz alta, pero que todos ellos siguen. Es la norma más natural y absurda, pero es ley de toda ley: “que no te pillen”. Da igual el crimen cometido o sus repercusiones, solo importa que no te lo endosen ni te relacionen con él... Pero, si te “pillan”, entonces te harán pagar el precio. No por decencia ni por preservar moral alguna, sino por haber sido tan torpe de dejar que te descubran. Esta ley despoja de valor a todas las demás, pues empuja a los elfos oscuros a buscar la impunidad y transmite la sensación de que las leyes regulares solo existen como forma de castigar a aquel que no ha cumplido este segundo precepto.

En cuanto a la forma de administrar la justicia, esta se lleva a cabo por tres vías:

1. Los castigos por crímenes cometidos por los esclavos (sean aquellos reales o imaginarios) sobre las propiedades o la propia persona de sus dueños son ejecutados por estos, pudiendo aplicárseles la pena que el amo crea oportuna. En caso de que el esclavo haya cometido un crimen sobre otro amo u hombre libre, este o su familia deberán hablar con el dueño del infractor y llegar a un acuerdo sobre el castigo a aplicar. Si no hay acuerdo, ambas partes deberán buscar a una sacerdotisa de Dregol para que dirima en el asunto.

2. Los castigos por crímenes cometidos por plebeyos libres o plebeyos vasallos de una casa serán juzgados por una sacerdotisa de Dregol, que también se encargará de aplicar la pena. En caso de que el plebeyo sea vasallo de una casa noble, esta debe hacerse cargo de la multa o coste del castigo aplicado. Cabe indicar que los abban se encuadran dentro de la categoría de plebeyos en cuanto a la aplicación de las leyes se refiere y son juzgados de la misma manera que estos.

La aplicación de estas dos primeras vías se realiza directamente sobre el terreno, con los implicados y las sacerdotisas tratando el asunto directamente y escribiendo un informe de la infracción solo si se llega a la pena capital. A estas dos vías se les denomina “baja justicia” y no requieren desplazamiento al Irglath.

3. Los castigos por crímenes cometidos por nobles o por cargos cléricos de Dregol son aplicados por sacerdotisas especializadas en estos lances. Los juicios se celebran en el Irglath y se toma nota de todo lo hablado. A estos procesos se les denomina “alta justicia”, pero, por muy rimbombante que parezca el nombre, lo cierto es que tanto las garantías de imparcialidad (ninguna) como la crueldad de los castigos (mucha) son las mismas que en los otros procesos. El cambio consiste en que en la “alta justicia” los pecados, las vergüenzas y los crímenes de los nobles y las sacerdotisas quedan escrupulosamente recogidos, dejando patente ante la ciudad que cometieron la estupidez de ser descubiertos.

En el Irglath también se llevan a cabo juicios religiosos, en los que se imponen penas a aquellos que cometen crímenes contra Dregol y su clero. En este caso, en el juicio no solo están presentes varias sacerdotisas, sino que es obligatoria la presencia de una de las madres matronas de la ciudad. Este cargo como árbitra en juicios religiosos otorga gran prestigio a la madre matrona que lo ejerce, por lo que es rotatorio entre todas las matronas y de aplicación anual.

Por último, cabe decir que en la justicia, igual que en las demás áreas de la vida en Xorandor, existe una clara diferenciación por sexos: una suerte de inclinación natural a creer más en la palabra y en las acciones de las hembras que en las de los varones. Por ello, estos desconfían profundamente del sistema judicial.

En cuanto a las leyes en sí, sería imposible consignar aquí todas y cada una de las normas que rigen la vida de los xorandyri y el castigo asociado a su infracción, pero vamos a indicar las que se consideran fundamentales. Estas se hallan grabadas en dos enormes lápidas de piedra negra que flanquean las puertas del Irglath, como una especie de advertencia y recordatorio:

- No hay diosa más digna de ser seguida que Penumbra, de cuyas advocaciones la primordial y verdadera es Dregol. El culto a otros dioses está prohibido, so pena de muerte para sus creyentes. Aquellos de entre estos que, además, sigan a Valion en cualquiera de sus formas, acabarán muertos en sacrificio a Penumbra.

- La justicia es competencia exclusiva de las sacerdotisas de Dregol y estas tienen la última palabra respecto a su aplicación, pues conocen la voluntad de la diosa. Esta norma puede ser burlada dos veces al año por el príncipe Xorandar, quien, por sus servicios a la diosa, tiene la potestad de revocar dos condenas dictadas por las sacerdotisas. El príncipe solo podrá, no obstante, indultar a un reo una vez en la vida, no pudiendo revocar nuevas condenas sobre el mismo en el futuro.

- Nombrar a otros dioses sin maldecirlos se considerará un acto de rebeldía, penado con una fuerte multa que será impuesta a razón de lo dicho. Si la infracción vuelve a repetirse o la naturaleza de lo nombrado es muy grave, será castigada con látigo hasta la muerte. Jurar en nombre de otros dioses o blasfemar en nombre de Dregol será castigado de la misma forma.

- Las arañas son sagradas y no deben ser molestadas. Matar a una araña está terminantemente prohibido, por lo que su muerte será castigada con la del infractor. Esta norma no es aplicable si el infractor demuestra haberlo hecho en defensa propia si la araña, por su tamaño y carácter violento, puede ser una amenaza real para un habitante.

- Aquel que matare a un esclavo de una casa noble será obligado a pagar el coste del sirviente a la casa noble a la que perteneció.

- Un esclavo no puede negarse a realizar las tareas que su amo le indique que haga. Contrariar esta norma permite al amo aplicar la pena que considere oportuna, lo mismo que en el caso de que el esclavo cometiese un delito de cualquier tipo.

- Los plebeyos serán juzgados por las sacerdotisas de Dregol. Si el plebeyo es vasallo de una casa noble, será esta la que se haga cargo de la multa o castigo impuesto por la sacerdotisa.

- Los nobles, además de los apóstatas, infieles y demás infractores religiosos serán juzgados en el Irglath, de acuerdo a la costumbre.

- Faltar a una sacerdotisa de Dregol concede a esta la potestad para exigir un resarcimiento del ofensor de la manera que considere oportuna, incluyendo la ejecución.

- Faltar a una matrona es castigado con la ejecución del ofensor, a menos que la matrona decida otro castigo.

- Las guerras entre casas nobles están prohibidas. Si alguna casa fuera a la guerra contra otra, será eliminada por parte del resto de casas y las academias al día siguiente de perpetrar el ataque.

- Una casa noble existe en cuanto su matrona, sus hermanos o sus hijos directos estén vivos y se reconozcan a sí mismos como pertenecientes a dicha casa. Si por cualquier causa, al comienzo de un nuevo día, una casa no cuenta con ninguno de estos individuos, se considerará destruida, abandonada por Dregol y será olvidada por todos.

- Una casa noble que sobrevive a un ataque de cualquier tipo no podrá ser atacada por ninguna otra casa en un año. De hacerlo, las madres matronas de la ciudad deberán reunirse y decidir un castigo para la casa transgresora.

- A efectos de estas leyes, el príncipe Xorandar y su familia son considerados nobles.

A pesar de parecer muy taxativas, lo cierto es que todas estas leyes tienen puntos ciegos que cualquier duzlar puede aprovechar en su beneficio. El hecho de que exista una ley que regule la existencia o no del castigo por atacar a una casa ya indica que se espera que haya violencia entre ellas. Al fin y al cabo, la única ley que realmente importa en la sociedad xorandyr es, como ya hemos dicho, “que no te pillen”, pues estas normas están pensadas para castigar al que es sorprendido cometiendo los crímenes.

Por último, es importante recordar al lector que estas leyes no son las únicas que existen en la ciudad, sino solo las consideradas más importantes y que todo ciudadano (y aventurero) que haya nacido o que vaya a pasar una larga temporada en Xorandor debería conocer con exactitud. En cuanto al resto de leyes de la ciudad, estas son prácticamente iguales a las que rigen el mundo de la superficie: matar, robar, ejercer violencia, chantaje, estafa y el largo etcétera de crímenes que cualquiera puede entender como tal también se consideran crímenes en Xorandor y serán solventados por las tres vías que indicábamos previamente, según la categoría social de aquel que cometa el crimen.

Respecto al castigo infligido, no existe una reglamentación exacta; por ejemplo, que por un robo correspondan diez latigazos. Dado que la pena es elegida por los amos de un esclavo o por las sacerdotisas dependiendo del estrato social del que cometa el delito, este dependerá del carácter del “juez”, por lo que un crimen puede ser castigado de diferentes formas. La dureza y aplicación de la pena, por lo tanto, queda en tus manos como máster, razón por la que te recomendamos que tomes en cuenta la forma de ser del juez que está aplicando la condena. Esta libertad te resultará especialmente

jugosa narrativamente si uno de tus jugadores es un esclavista o una sacerdotisa de Dregol, pues podrás dejar a su voluntad el castigo para los crímenes planteados. Esto generará una potente escena de juego en la que uno de tus jugadores tiene en sus manos el destino de otros personajes... y la posibilidad de recibir venganza si se pasa con el castigo. A pesar de que recomendamos hacerlo, si no deseas pensar en el castigo para un crimen, puedes tomar uno de los que presentamos en la siguiente tabla, a fin de que puedas tener una respuesta rápida en tu partida.

CASTIGOS

CATEGORÍA SOCIAL DEL DELINCUENTE	GRAVEDAD DEL CRIMEN		
	Leve	Intermedio	Grave
Esclavo	Diez latigazos	Amputación de un miembro	Muerte
Plebeyo	Multa (50-150 mo). Si no puede pagarla, diez latigazos.	Diez latigazos	Muerte
Noble o cargo clerical de Dregol	Multa (100-250 mo).	Diez latigazos	Amputación de un miembro o muerte si se trata de un crimen de sangre.

Las multas se pagan a una sacerdotisa de Dregol o al Irglath. Por su parte, los latigazos siempre se dan en público, con el reo atado a un poste y la espalda al descubierto, siendo el amo quien se los administra a un esclavo y una sacerdotisa, a cualquier otra clase social. A efectos de juego, por cada latigazo de castigo sufrido de esta forma, un personaje pierde 2 PG y debe hacer una tirada de salvación por parálisis por cada dos latigazos recibidos. Cada fallo en esta tirada supone un penalizador de -1 en las tiradas de ataque, daño y la reducción de su movimiento en una casilla hasta un mínimo de dos. Curar los PG por completo no elimina estas reducciones, que irán desapareciendo al ritmo de uno por cada día de reposo o cada dos si el personaje no reposa. Un hechizo de *Restablecimiento menor* reduce 1d3 de este estado; el de *Restablecimiento*, en 1d6, y el de *Restablecimiento mayor* elimina todos los penalizadores. En cuanto a la pena de muerte, esta suele ser por decapitación, aunque, en casos especialmente crueles, se deja al reo atado cerca de un nido de arañas gigantes para que sirva de alimento o se le dan latigazos hasta que mueren.

Si se trata de crímenes contra Dregol, la muerte es la única pena y suele llegar en forma de transformación en draña a través de un ritual. En casos especiales, como cuando se debe castigar a alguien que en el pasado sirvió especialmente bien a Dregol, la pena aplicada es muerte igualmente, pero esta se lleva a cabo a través de un sacrificio ritual a Dregol o de un hechizo de muerte, lo que es más deseable que ser transformado en draña.

EL PRÍNCIPE XORANDAR

“De Dregol pienso lo mismo que cualquier hijo que debe lidiar con una madre aborrecible.”

“Desea verme caer al más profundo pozo de fracaso y amargura que pueda existir.”

“Yo, sin embargo, no puedo por menos que decepcionarla obteniendo constantes victorias en su nombre”.

Del diario personal del príncipe Xorandar



Sentado en el trono negro de su palacio, el ser conocido como el príncipe Xorandar es una de las criaturas más antiguas del mundo. Se le atribuyen todo tipo de hazañas increíbles, como la fundación de Xorandor misma, el pacto de paz con la bestia Xarzgusul, ser el general de los elfos oscuros durante la Guerra de los Hermanos, convertirse en el jinete del dragón Rianrroth cuando Dregol lo llevó a la superficie, ser el único mortal que ha logrado hacer reír a Penumbra y un montón más de empresas impensables.

Todas ellas, ciertas.

Son muchos los que piensan que el actual Xorandar no es el mismo que citan las leyendas y que solo es un descendiente próximo que se hace pasar por tan mítico personaje, pero lo cierto es que solo ha habido un Xorandar.

Creado hace más de dos mil años en el Palacio de las Sombras de Penumbra, el príncipe fue uno de los pocos elfos oscuros que no nacieron de madre alguna, sino que fue moldeado e insuflado de vida directamente por la propia diosa. Debido a que cuando su mente y su cuerpo tomaron conciencia de su existencia estos ya estaban desarrollados biológicamente, Xorandar no tardó en mostrar a su madre las características por las que fue creado: capacidad de liderazgo, inteligencia, empatía negativa, malicia y crueldad. Sin embargo, y a pesar de que Penumbra estaba contenta con el resultado obtenido con la creación de los elfos, no estaba segura de que su compromiso hacia ella estuviera realmente asegurado, así que decidió poner a examen a sus nuevos hijos allí mismo, en los oscuros salones de su palacio.

Las pruebas que soportaron los elfos destrozaron sus jóvenes espíritus y seccionaron partes de su personalidad que se perdieron para siempre. Pero, cuando terminaron, Penumbra no solo estaba satisfecha con el resultado, sino que se dio cuenta de que, entre todos los elfos, había uno que destacaba especialmente: Xorandar. Para disgusto de la diosa, era un varón. Ante este fastidio, Penumbra decidió seguir presionando a Xorandar, imponiéndole tareas cada vez más difíciles, enviándole asesinos más duros y resueltos y, en general, colocándolo en posiciones difícilmente superables para los mortales. Para sorpresa de Penumbra, Xorandar logró superar todas sus zancadillas y aún sacar provecho de ellas. A medias impresio-

nada, a medias llena de rencor, la diosa tomó una decisión: quebrantaría el espíritu de Xorandar costara lo que costase. Para asegurarse la diversión, Penumbra le otorgó juventud eterna y, desde ese momento, bajo la excusa de honrar sus logros, colocó sobre los hombros de Xorandar las más grandes responsabilidades, con la secreta intención de destruirlo.

A lo largo de más de dos mil años, Xorandar ha tenido que superar las pruebas de la retorcida diosa y, además, sorprenderla lo suficiente como para que no se aburra, pues eso conllevaría su destrucción. Es por eso por lo que el príncipe tiene en su haber tales hazañas: desde la conquista inicial de la Suboscuridad, pasando por las ya mencionadas y llegando a otras no conocidas. La última y actual, pues aún está en proceso, es la de unir a toda la Suboscuridad en un puño y reconquistar la superficie. La necesidad más profunda de la vida de Xorandar, el motor de sus acciones, es, por lo tanto, la más básica: la supervivencia; su mayor ambición, la más elevada: superar un destino impuesto y a la cruel diosa que lo dirige.

Para lograr su actual propósito de unir a toda la Suboscuridad bajo su bandera, el astuto príncipe no repara en gastos ni en artimañas. Para él, el fin justifica cualquier medio, pues la meta es la obtención del mundo que les fue arrebatado. Cometer injusticias para reparar esto es totalmente aceptable y le da igual de qué manera se consigan los objetivos con tal de que se logren... Y lo cierto es que el método le funciona. Poco a poco, está inclinando la balanza a su favor y es consciente de que muy pronto podrá marchar sobre la superficie. Cada vez son menos las razas del Reino Subterráneo que se oponen a los duzari, las que quedan están empezando a mostrar cansancio y debilidad y aquellas que lo hicieron en el pasado fueron destruidas por completo o han sido esclavizadas.

En cuanto a otras ciudades duzari, es en ellas donde Xorandar vuelca ahora gran parte de sus esfuerzos. Sus mejores espías y diplomáticos conspiran en ellas, sirviendo como una suerte de hilos invisibles que conectan la voluntad del príncipe a dichas urbes. Oculto tras ellos, manipula la vida interna de las ciudades, haciendo que basculen hacia donde le interesa, forzándolas a entrar o salir de ciertas guerras, provocando la caída o ascenso de una u otra casa o eliminando a un dirigente molesto si aparece; todo, con el fin de hacerles caer bajo su autoridad.

En relación con el funcionamiento interno de Xorandor, el príncipe apenas interviene en él, ya que su objetivo no es dominarla, sino obtener un ejército cohesionado que le permita avanzar sobre la superficie de Valion. Es por eso por lo que se inmiscuye muy poco en la ciudad, manteniéndose como una especie de poder en la sombra que, a veces, tarda generaciones enteras en hacerse notar. Sin embargo, el príncipe sabe que la mentalidad xorandyr siempre pasa por un pensamiento inevitable: si existe una autoridad, esta puede ser atacada y despojada de la misma. Sabiendo del odio del Consejo de la Araña, del poderío militar de algunas de las casas más importantes y de otros poderes situados incluso fuera de Xorandor, el príncipe creó hace siglos un cuerpo de guardia personal formado por guardaespaldas, espías y ejecutores que le sirven sin dudar. Este recibe el nombre de Guardia Sombría, aunque los habitantes de la ciudad les suelen llamar los Embozados, por el cerrado y fuerte yelmo que usan y por la naturaleza clandestina y secreta de algunas de sus actividades. Este cuerpo está formado por poco más de ciento cincuenta miembros de ambos性s y diversas profesiones que se han destacado por sus cualidades en la batalla, en el cruel juego de la diplomática o en el del asesinato.

Por otro lado, es raro que el príncipe deje su palacio, pero, en caso de hacerlo, suele pasear por Us Vecal o visitar alguno de los edificios de Aldonest. Aún es más raro que descienda hasta la propia ciudad, pero, si lo hace, es disfrazado y siempre con la intención de mezclarse entre la gente y ver cómo viven, qué piensan, qué hacen, etc., para sentir así el pulso de la urbe y la vida que bulle en ella. Hay otras ocasiones, aquellas en las que su sangre de elfo oscuro hiere tras un tiempo de no haber hecho correr la sangre, que el príncipe desciende a la ciudad con un objetivo claro: dar rienda suelta a su odio y cometer alguna atrocidad. No son pocos los guardias que se han encontrado con un crimen que no podían explicar o con una muerte tan estomagante que les ha hecho temblar. Estos asesinatos, tan terribles como escasos, son famosos en la ciudad, incluso en una como Xorandor, en los que este tipo de crímenes son bastante habituales. La furia y elegancia que destilan los dotan de una personalidad, de una "firma", que los hace especiales y admirados por todos. Desde hace siglos, los habitantes de la ciudad han crecido escuchando las historias de estos asesinatos y del cruel monstruo que los perpetra como una leyenda urbana. La gente llama a este asesino Muertenegra y ha adquirido tal fama que ya forma parte del imaginario colectivo de los xorandyri. Aparece en nanas siniestras para los niños y en libros dedicados a los crímenes más abyectos, las sacerdotisas realizan ritos cléricales para encontrarlo (hasta ahora, sin éxito), algunas cofradías de ladrones dejan pistas secretas con la esperanza de que Muertenegra se una a ellos, los bardos llevan siglos cantando canciones sobre él en las tabernas, etc.

Xorandar es, por lo tanto, una extraña y enigmática figura incluso entre los suyos, que no saben exactamente quién es, pero cuya autoridad es indiscutible. Un ser antiguo obligado por una diosa cruel a guiar a su pueblo o a darle la satisfacción de caer en desgracia. Un estadista que sopresa a diario el pulso de la vida en la Suboscuridad, buscando en los informes de sus espías cualquier evidencia de peligro para sus planes. Un gobernante dedicado que no duda en tomar cualquier decisión con tal de mantener a su pueblo en lo alto de la pirámide de depredación social y militar que supone la Suboscuridad, refinando sus habilidades bélicas hasta el extremo. Un general brillante; posiblemente, el mejor que exista por encima y por debajo de la tierra, que aspira a comandar el ejército más cruel que se haya visto y que, en el futuro, anegará el mundo de sangre. Es el peor enemigo imaginable para la superficie, uno al que no conocen y que los odia sin medida.

LA GUARDIA SOMBRÍA

"Venganza, sangre y sombras".

Lema de la Guardia Sombría

Para que el príncipe Xorandar pueda llevar a cabo su plan de tomar la superficie, debe mantener una falsa neutralidad en la política del mundo subterráneo. Para ello, necesita soldados leales a su causa y, por extensión, a la causa de todos los duzari, así como agentes de gran habilidad que ejecuten sus planes en la sombra sin ser descubiertos.

Con este fin, el príncipe creó hace siglos un cuerpo de élite: soldados especialistas que hacen las veces de su guardia personal, espías y ejecutores. Una hermandad formada por muy pocos individuos, unos ciento cincuenta, que han sido seleccionados por el propio príncipe de entre los mejores en su campo. Este grupo recibe el nombre de Guardia Sombría o "los Embozados".

Está dividida en tres cuerpos: los guerreros, los espías y los asesinos. Los primeros protegen al príncipe, hacen guardia en Aldonest y entran a nuevos “Embozados”; los segundos son diplomáticos, embajadores, cónsules o gente común especialmente dotada para el tráfico de información y la obtención de la misma. Este cuerpo no solo opera en Xorandor, sino también en otras ciudades de la Suboscuridad y de la superficie. Infiltrados en dichas urbes, extraen información de los potenciales enemigos de los duzari y les filtran información falsa, intentando embragar y confundir a los dirigentes de tales urbes y buscando obtener siempre la máxima ventaja para los elfos oscuros. El tercer cuerpo, el de los asesinos, nunca lleva encima nada que los identifique como guardias sombríos y sirve de la manera que espera el lector: elimina a aquellos individuos que suponen una grave amenaza para los planes del príncipe.

Aunque su número siempre se halla alrededor de ciento cincuenta, la población solo conoce a los que han sido elegidos para formar parte de los guerreros. Son los únicos que se dejan ver y, por ello, también son los únicos conocidos por los enemigos del príncipe, haciéndolos especialmente vulnerables a los ataques de castigo. Es por esto por lo que el cuerpo de los guerreros es el que más movimiento acumula dentro de sus filas.

En cuanto a cómo se accede a formar parte de la Guardia Sombría, son el propio príncipe y sus agentes de inteligencia los que buscan nuevos reclutas que encajen con lo que necesitan en cada momento. Cuando alguien destaca mucho por su posición y méritos propios, es investigado. Si el príncipe llega a la conclusión de que puede ser valioso, envía a sus espías a que lo tanteen y vean el nivel de implicación que podría tener en relación con su retorcida causa. En caso de que el individuo resulte susceptible de convertirse en un guardia sombrío, se envía una delegación secreta para hablar con él, formada habitualmente por un espía de alto nivel y varios asesinos. Tras revelar su afiliación e identidad, el espía propone al candidato unirse a las filas del príncipe. Si la respuesta es positiva, se le acoge como a un nuevo hermano y se le dan instrucciones dependiendo de a qué cuerpo va a pertenecer. Si la respuesta es negativa, los asesinos se encargan de eliminar al sujeto, dejando así intacta la reputación del príncipe y su sistema de recluta. En caso de que el reclutado sea de un nivel social tan alto que su muerte conlleve serios riesgos para el príncipe, este envía con la delegación a un mago especialista en la manipulación de los recuerdos, con el fin de que borre la reunión de su mente, eliminando así las pruebas.

Una vez aceptado, el recluta pasa a ser un agente del príncipe, recibiendo honores, prestigio y un sueldo vitalicio de gran cuantía. Si su destino es formar parte de los guerreros, será reconocido públicamente como soldado de Xorandar y relevado de cualquier puesto que ocupase hasta el momento en la ciudad, así como despojado de cualquier título nobiliario. Esta regalía especial del príncipe, por la cual puede incluir a cualquiera en su guardia personal, ha sido usada por este con fines políticos y diplomáticos: convertir en guardia sombrío a una de las hijas o hijos de una madre matrona influyente le arrebata el control de dicho retoño a su madre y a su casa, además de servir como un preciado rehén en caso de revuelta. No obstante, Xorandar tiene mucho cuidado de a quién elige para su Guardia y no usa este método a la ligera. Al fin y al cabo, el nuevo recluta también puede hacer de informador o asesino para su clan.

En el caso de aquellos reclutados para el cuerpo de asesinos o espías, conservan sus puestos de trabajo y, de tenerlos, sus



títulos nobiliarios. Su vida no cambia, salvo en que, de vez en cuando, el príncipe les pedirá que “trabajen” para él, ya sea pasando y recopilando información o eliminando a alguien. A cambio, se les otorgan riquezas e influencia para medrar en la escala social de la ciudad o en la de aquella sociedad en la que estén destinados, pues, en el caso de los espías, estos no siempre son elfos oscuros, sino que suelen pertenecer a una raza afín al lugar en que se hallen. De esta manera, por ejemplo, podemos encontrar agentes humanos de Xorandar en la superficie de Valion o enanos en Moru.

Atendiendo a la forma de vida de un guardia sombrío, solo se conoce la que atañe a los guerreros. Estos, cuando son reclutados, pasan varios años de instrucción en los cuarteles de la Guardia Sombría de Aldonest, aprendiendo todo aquello que su instrucción anterior no les hubiese otorgado. La cantidad de años pasados en los cuarteles depende, en gran medida, de la formación anterior del sujeto, siendo corta si se licenció en Zhaun o Vauth Yr (pues dichas academias hacen muy bien su trabajo) y más larga si el sujeto tuvo que pulir sus habilidades en la calle o a manos de entrenadores personales. Tras la instrucción, el sujeto es integrado en la Guardia, donde suele cumplir como tareas principales las siguientes: la protección personal del príncipe, hacer guardia en los distintos edificios de Aldonest, proteger y controlar los accesos de la Puerta de la Madre y la Puerta del Príncipe y servir de apoyo a los guardias sombríos de otros cuerpos que así lo soliciten.

Respecto a su presencia en la ciudad, lo normal es que los guardias sombríos guerreros muestren con orgullo que lo son, bien portando la armadura, bien mostrando el emblema nobiliario de la casa de Xorandar que se les entrega cuando entran a su servicio. Por otro lado, los asesinos nunca evidencian que forman parte de tal cuerpo. Los espías, sin embargo, sí lo hacen a veces, si con eso creen que pueden amedrentar a un contacto discolo o someter a alguien por el miedo que inspira el príncipe. No obstante, esto ocurre pocas veces y siempre que pueden ocultan su afiliación.

En relación con los edificios relacionados con la Guardia Sombría, son, eminentemente, dos: la Pirámide Negra y los cuarteles de la Guardia, ambos en Aldonest.

- **La Pirámide Negra:** Se trata de una pirámide cuadrangular construida en mármol negro profusamente pulido que llega a alcanzar los treinta metros de alto. Dotada de gran verticalidad, con caras abruptas que se elevan rápidamente y un vértice terminado en una afilada punta que destaca entre las stalactitas de Aldonest, es, sin duda, una de las construcciones más icónicas de la ciudad. Fue erigida con el fin de albergar los portales que permiten a los xorandyri atacar distintos puntos del mundo con una agilidad extraordinaria, aunque también contiene varias habitaciones consagradas al ejercicio de los complicados ritos mágicos de mantenimiento de los portales, así como un cementerio único en la Suboscuridad que alberga los cuerpos de los guardias sombríos caídos durante su servicio. Este último no se halla excavado sobre el suelo, debido a la poca profundidad de Aldonest, sino en una serie de nichos en el centro del edificio.

La pirámide está cerrada habitualmente, dado que es accesible solo en aquellos momentos en que los xorandyri preparan un ataque o cuando Xorandar necesita mover a un agente rápidamente. Sin embargo, los magos de la Guardia Sombría tienen libre acceso al lugar, pues no solo deben mantener operativos los portales, sino también vigilarlos mágicamente a fin de que nadie los detecte desde el otro lado.

- **Los cuarteles de la Guardia Sombría** son, en realidad, un único edificio de planta rectangular, de unos cincuenta metros de largo por quince de ancho, construido en piedra gris. Su interior está perfectamente organizado, con varias aulas, salas de entrenamiento, biblioteca, sala de mapas, enfermería, letrinas, dormitorios y todo lo necesario para que el cuerpo de aproximadamente cincuenta guerreros de la Guardia Sombría lleve a cabo su vida militar. Ni el exterior ni el interior del edificio cuentan con grandes adornos: se busca la sobriedad, la funcionalidad y la marcialidad en un edificio que, a ojos de Xorandar, debe ser el epítome de dichas cualidades.

Por último, cabe destacar el papel de los tres capitanes que sirven de enlace entre el príncipe Xorandar y las tres partes que componen la Guardia Sombría:

- **El maestro de espías** y jefe de esa parte de la Guardia es Jesker Xor'Adar, que será explicado en el siguiente epígrafe.
- **El maestro de armas** y capitán de los guerreros de la Guardia es Maltus Kieran, un viejo amigo del príncipe que, según se dice, es el mejor lancero de toda la Suboscuridad.
- **La maestra de asesinos**, Susurro, es una hembra de origen desconocido que lleva siendo la mano izquierda de Xorandar desde hace, al menos, dos siglos. Nadie sabe quién es, excepto el propio Xorandar, que contacta con ella por medios mágicos.

LA CORTE DEL PRÍNCIPE

"La sacerdotisa Lanis se hallaba esperando en la antecámara del palacio. Nunca había estado allí antes y, aunque su habitual cinismo intentaba por todos los medios hacer de menos los lujos que la rodeaban, tenía que admitir que le corroía la envidia. Muebles fabricados con madera de la superficie, armas de adamantita colgadas en las paredes, trofeos de caza de dragones sombríos y fomoris... por no hablar de la colección de bebidas y narcóticos que le habían ofrecido para que la espera le resultase más dulce. Hasta la esclava que le había hecho tal ofrecimiento destilaba el olor de la fama obtenida por méritos propios: era, nada más y nada menos, que una elfa de la superficie. Y estaba allí, como una sirvienta más."

Las puertas de la sala del trono se abrieron de repente y Lanis oyó como el heraldo la anunciaba:

—Mi príncipe, ante vos, la sacerdotisa Lanis, de la familia Sarn, sexta casa de Xorandar.

Esta entró con firmeza y resolución en el interior de la sala del trono, pero, a medida que caminaba, aflojaba el paso, impresionada por la gran cantidad de muestras de dominio y depravación que se acumulaban en cada rincón de la sala. Esta medida, al menos, treinta metros de largo por veinte de ancho y estaba ocupada en su centro por una galería de columnas junto a las que se encontraban Embozados completamente armados. Al final de esta, se alzaba una pequeña pirámide, cuyos escalones estaban ocupados por distintos criados y miembros de la familia del príncipe, que vestían suficientes joyas como para comprar una pequeña ciudad. A los pies de la misma actuaban un grupo de magos, que conjuraban hechizos de entretenimiento, lisonja y espectáculo, mientras un grupo de esclavos realizaban un complicado y sensual baile.

En la cúspide de la pirámide se alzaba un trono negro, tallado con la forma de una llama infernal de la que intentaban escapar sin éxito decenas de almas que gritaban en agonía. A los pies de él, sin atar, descansaban varias fieras, algunas de ellas provenientes de la superficie y otras de lejanos planos de existencia. Sobre el trono se sentaba el príncipe, que vestía una afilada armadura y se cubría el rostro con un pesado yelmo. Sus ojos rojos parecían arder desde lo profundo de este y, aunque miraron a Lanis, esta se fijó en que no la miraba directamente, sino a algún punto justo detrás de su frente.

Cuando la sacerdotisa llegó a los pies de la pirámide, los magos y esclavos detuvieron su frenesí y se quitaron de en medio.

—Bien hallada, Lanis, de la casa Sarn. ¿Cómo está mi pariente, la madre matrona Xulna?

“¿Pariente? ¡Qué atrevimiento!” pensó Lanis. Pero respondió:

—Se encuentra bien, alabada sea Dregol. Os envía saludos.

El príncipe asintió lentamente.

—Y mi amigo, el Dormagyn, sigue vivo?

Lanis hizo una mueca de disgusto. El maestro de armas de la casa Sarn siempre fue un motivo de orgullo para esta, pero que Xorandar lo llamara “amigo” le otorgaba una posición privilegiada que no le gustaba. Al fin y al cabo, era un varón y no debía creerse más de lo que era.

—Sigue vivo y tan ágil con la espada como siempre.

El príncipe volvió a asentir.

—Decidme —continuó este—. Fuisteis vos quien pidió esta audiencia. ¿Qué deseáis?

Lanis alzó orgullosa la cabeza.

—Vengo a advertiros, Xorandar —la sacerdotisa esperó a que el tono y la falta del título del príncipe causaran el efecto que esperaba. Sin embargo, ni el príncipe ni los miembros de su familia se alteraron lo más mínimo—. Mi madre planea destruir a la casa Ver' Han. Sabemos que tenéis buenas relaciones con la matrona Valka, pero hace meses que partió hacia Vaelmor y aún no ha vuelto. Su casa ya no sirve a Dregol. Es débil y debe ser extinguida. Mi madre no desea que os inmiscuyáis.

El príncipe se arrellanó en el trono y se dirigió a Lanis.

—Ya veo —dijo—. Una casa con una matrona ausente es algo tan inútil como un esclavo que no obedece. Sin embargo, tanto vos como Xulna...

—Matrona Xulna —corrigió Lanis.

“Hasta el príncipe debe conocer su lugar”, pensó.

—Matrona Xulna —se corrigió el príncipe sin muestras de haberse molestado—. Debéis saber que Valka Ver’Han ha viajado hasta la superficie para intentar despertar a un antiguo aliado, uno de los hijos de Penumbra, un hermano perdido por mi madre hace mucho tiempo. La casa Ver’Han tiene el favor de Dregol, pues busca a uno de sus hijos más poderosos: Nergal, el Corazón de la Oscuridad.

Lanis sintió cómo todas sus vísceras se retorcían cuando Xorandar llamó “madre” a su diosa.

—¡No lo impediréis! —las palabras de la sacerdotisa resonaron por el salón como un trueno—. Esta es la costumbre, la costumbre de todos. La diosa aceptará la muerte de esa casa inútil y un varón con ínfusas no va a impedirlo.

Pasó, al menos, un minuto de tiempo hasta que el príncipe se dignó a contestar. Cuando lo hizo, su mirada se dirigió directamente a los ojos de la sacerdotisa.

—Habéis pecado, Lanis, de la casa Sarn. En público.

Esta se paró un momento a pensar.

—No, no lo he hecho —contestó esta con orgullo. Sin embargo, una punzada de miedo le recorrió la espalda.

—Lo hicisteis —respondió el príncipe.

Este se levantó del trono, acarició a una de las fieras que se hallaban al lado y comenzó a bajar los escalones muy lentamente. Los animales se desperezaron y bajaron con él.

—“La diosa aceptará la muerte de esa casa inútil” —citó el príncipe—. De pensamiento, al creer que sabéis lo que desea Dregol.

—No... yo... no era eso lo que quería decir —contestó Lanis.

—... De soberbia, al pensar que mi madre “tiene que aceptar” algo —el príncipe seguía bajando escalones y Lanis pudo ver la muerte en sus ojos de fuego.

—Mi madre me envió... yo...

—... De estupidez, al pensar que mi cercanía a la casa Ver’Han se basa en mis deseos.

Estaba tan cerca que Lanis podía oír el barritar de las fieras.

—... De ignorancia, al creer que tu casa es más importante para Dregol que la liberación de un hijo que perdió hace tiempo. No. La casa Ver’Han está sirviendo a mi madre. Es ella quien desea que no le pase nada.

El príncipe estaba ya a su altura. Olía a peligro y a poder.

—Me extralimité —aceptó Lanis—. Quiera Dregol perdonarme.

Aunque no podía ver la boca del príncipe debido al yelmo cerrado, Lanis juraría que estaba sonriendo. La sacerdotisa intentó formular un rezo defensivo, pero, para su horror, se dio cuenta de que no recordaba ni una

sola de las palabras que daban forma al conjuro. Había perdido el favor de la diosa.

—Dregol no sabe lo que es el perdón, Lanis, de la casa Sarn —dijo Xorandar—. Si de ella dependiese, eliminaría ese concepto de la existencia.

Para sorpresa de la sacerdotisa, el príncipe se quitó el yelmo. Era hermoso, pero, a la vez, desagradable. Milenios de maldad anidaban en aquel rostro y, aunque Lanis creía saber mucho sobre el mal y estar acostumbrada a verlo, aquellas retorcidas facciones la asustaron.

—... Pero yo sí sé lo que es, querida Lanis —dijo el príncipe—, y haré por ti lo que nadie más puede hacer.

El golpe fue tan rápido que Lanis apenas lo sintió.

—Es mejor así —oyó que decía Xorandar mientras su vida se apagaba—. Ahora no sufrirás la tortura y la muerte de las que disfrutarían tus compañeras castigándote por la blasfemia.

El príncipe sostuvo en sus brazos a la joven sacerdotisa hasta que murió. Luego observó cómo las fieras se daban un festín.

—Jesker —llamó Xorandar.

—Sí, mi príncipe? —respondió el maestro de espías.

—Asegúrate de que Xulna reciba la cabeza.

—Sí, milord. ¿Algo más?

—Sí. Escribe al Consejo. Pídeles audiencia. Hay que hacer algo con los Ver’Han y rápido. Apestan a debilidad. Mancillan a Xorandor con ella, nos mancillan a todos. Tarde o temprano, doblarán las campanas de guerra”.

Además de la Guardia Sombría, el príncipe cuenta con otro apoyo inestimable en sus ambiciones de conquista: su propia familia. A lo largo de su existencia, el príncipe ha creado una casa noble más, pero se ha asegurado de que no crezca extraordinariamente ni en fuerza ni en número. Hacerlo representaría una amenaza para el Consejo de la Araña y el resto de casas nobles en la ciudad, facilitando que se unieran contra él para eliminarlo. Además, cuando los elfos oscuros volvieron a repoblar Xorandor tras volver de la superficie, anunció que su casa no atacaría a otras con el fin de medrar en prestigio y poder. Las únicas regalías de autoridad que ha ido obteniendo a lo largo de su mando son: ejercer dos amnistías al año sobre condenados a muerte en la ciudad, la posibilidad de participar políticamente a través de edictos especiales (aunque esta apenas la usa) y, en virtud de toda una vida dedicada a la causa de los elfos oscuros y a Dregol, que se le entregase Aldonest como residencia.

Aunque esta manifiesta ausencia de ambición sería habitualmente considerada una debilidad por parte de los otros nobles xorandyri y, por lo tanto, convertiría al príncipe y a su casa en objetivos potenciales, lo cierto es que, hasta la fecha, han recibido muy pocos ataques, todos ellos rechazados con éxito. Esto es debido, en gran parte, a la ausencia de interés de los xorandyri por la familia de un príncipe casi mítico que vive en las alturas de la ciudad y que apenas interviene en ningún asunto, y al hecho de que los espías de la Guardia Sombría se encargan de boicotear todos los intentos de perjudicar a Xorandar.

Esto da como resultado que la familia del príncipe sea una suerte de casa noble sin pretensión de poder, un satélite que circunda constantemente el sistema político de la ciudad con pocas intervenciones. Una familia que no es ni lo suficientemente fuerte como para favorecer la unión de las amenazas más poderosas contra ella ni tan débil como para poder eliminarla en solitario. Es por esto por lo que, cuando la sabia Mara Gress escribió su tratado titulado *De la guerra al trono*, sobre el poder en la sombra del príncipe, resumió su estrategia con la siguiente frase: "el príncipe desea unirnos a todos en su puño y, para lograrlo, nos ha convencido fervientemente de que ni quiere ni puede hacerlo".

La casa del príncipe es conocida como la casa Xor'Adar, formada no solo por los parientes de sangre del propio príncipe, sino también por aquellos allegados que han mostrado una especial simpatía y dedicación a su causa y que no tenían otra casa. En el siguiente texto, presentamos a sus actuales miembros, pero, como el lector puede entender, esta ha ido variando su composición a lo largo de los siglos. Se ha ido nutriendo no solo de miembros afines a ella, sino también de diferentes hijos, nietos y demás familia del príncipe Xorandar que actualmente ya han muerto, han desaparecido o, simplemente, nunca fueron reconocidos como miembros de la casa.

Entre sus miembros destacan:

- Kalgar, el castellano de Aldonest.** Este veterano soldado de unos quinientos años de vida hace las veces de comandante en jefe de la Guardia Sombria y es el encargado de proteger Aldonest y las propiedades del príncipe en aquellas ocasiones en las que este no se halla presente. Mide un metro setenta y cinco, pesa unos ochenta kilos, posee un cuerpo fuerte y recio, poco habitual entre los elfos oscuros, y un andar desgarbado que le hace parecer torpe. Su pelo, recogido en una larga cola de caballo, permite distinguir un rostro duro acentuado por la pérdida del ojo izquierdo, cruzado por una profunda cicatriz. El ojo que le queda es de color ambarino en el espectro de la luz. Siempre viste armadura completa y puede ser encontrado en los alrededores de Aldonest o en las puertas de la Madre y del Príncipe.

Kalgar nació en Xorandar hace cinco siglos, fruto de la tempestuosa relación que Xorandar y la sacerdotisa Estrea, llamada comúnmente "la marcada" o "la sacerdotisa esclava", tuvieron hace tiempo. Aunque ambos padres compartieron de buen grado el lecho que hizo arder su pasión durante unos pocos años, ninguno deseaba tener un descendiente ni tampoco atarse al otro por mucho tiempo. Xorandar tenía más en qué pensar que en saciar constantemente a la que probablemente fuese la sacerdotisa más volátil que Dregol haya tenido nunca y esta ni se planteaba la posibilidad de que alguien compartiese con ella autoridad alguna, ni como pareja ni como madre. Así pues, cuando Kalgar nació, fue abandonado de inmediato por esta, la cual continuó con su accidentada vida, obteniendo de sus hazañas gran prestigio y honra en nombre de Dregol. Xorandar, por su parte, no deseaba criar a su hijo, así que lo entregó a los soldados de la Guardia Sombria bajo el mandato de convertirlo en un soldado eficiente. Por tanto, Kalgar (cuyo nombre significa 'escudo' en el idioma duzar) recibió desde su más tierna infancia el trato y el adiestramiento que corresponden a un guerrero de élite, con todo el sufrimiento que estos conllevan, incluyendo la destrucción de sus primeros años.

A pesar de su odioso adiestramiento, Kalgar se convirtió en un soldado extraordinariamente competente, capaz de derrotar incluso a sus instructores y compañeros más dolidos. Con el tiempo, acabó descollando incluso entre los

oficiales que guiaban a la Guardia Sombria en combate, ascendiendo hasta llegar al puesto de castellano. La entrega de dichos honores correspondía al propio Xorandar, así que, cuando este y Kalgar se encontraron, no dudó en plantear al príncipe la duda que le había estado corroyendo durante años: "¿eres mi padre?". En respuesta, el príncipe le cortó la cara con su espada, en un movimiento tan veloz que ni los mejores soldados podrían haberlo visto venir, y le respondió: "si hubieras detenido el golpe, sabría que eres fuerte, te habría respondido y, en caso de ser cierto, te habría reconocido como hijo, con los honores que eso conlleva. Aún te queda un ojo. Cuando creas ser suficientemente fuerte, vuelve a probar suerte". Desde entonces, Kalgar ejerce lealmente como castellano, con la intención secreta de tornarse lo suficientemente fuerte, no para desviar el golpe de su padre y desvelar su herencia, sino para matarlo por haberle faltado al respeto de tal forma.

- **Malgora Xor'Adar.** La anteriormente conocida como Malgora Drano, una firme opositora a que el poder de las sacerdotisas de Xorandar sea incontestable, es la última adquisición de Xorandar para su casa. Esta avezada hechicera fue condenada a ser transformada en draña por el Irglath tras ser sorprendida realizando nigromancia en Mor'Jakuth. De por sí, esta práctica no es un pecado especialmente denostado por los xorandyri, pero sí realizar dicha nigromancia sobre las antiguas madres matronas enterradas en el lugar.

Durante el juicio, Malgora no cesó de repetir, como defensa, que había tenido éxito en sus pruebas y que podía no solo levantar como no muertas a aquellas poderosas matronas, sino que estas se alzaban con la totalidad de sus poderes cléricales intactos y que, por lo tanto, Dregol apoyaba sus métodos. Las sacerdotisas que la juzgaron dieron por imposible su versión, aduciendo que, si bien Dregol no denostaba el uso de no muertos, nunca les otorgaría poderes cléricales. Xorandar, tras oír la sentencia, creyó ver en todo aquel asunto la huella retorcida y cruel de su madre. No dudaba de que Malgora hubiera visto el poder de Dregol en los no muertos... De hecho, lo que dedujo de todo aquel proceso fue que Dregol, sabiendo que Malgora estaba ansiosa por despajar de poderes políticos a sus sacerdotisas (ya que, si sus momias podían hacer su trabajo, ¿para qué servían ellas?), había otorgado poderes a las matronas resucitadas. Esto confundiría a la hechicera y haría que se inculpase de los hechos cometidos, acabando muerta en el proceso. Xorandar, que nunca deja pasar la oportunidad de frustrar a su madre si puede, hizo uso de una de sus regalías y salvó la vida de Malgora, a condición de que renunciase a su casa anterior y formase parte de la suya. Ahora ejerce como hechicera a sus órdenes.

Malgora mide metro setenta, pesa unos sesenta kilos y posee un cuerpo delgado y de gran atractivo que cubre con vestidos vaporosos e insinuantes. Sus ojos son verdes en el espectro de la luz, dotados de una mirada furtiva y acompañados por una marfileña sonrisa de dientes perfectos. Debido a que su mente está febrilmente dedicada a la investigación mágica, posee un carácter despistado, sensible y volátil que la ha llevado a matar a varios de sus ayudantes de laboratorio y a pasar largos períodos de tiempo inmersa en profundas depresiones. A pesar de su mente desquiciada por la magia y sus defectos, Malgora es una hechicera de gran talento, dotada de un poder mágico más que considerable y muy apreciada por el príncipe.

- **Jesker Xor'Adar es el maestro de espías de Xorandar** y uno de los pocos miembros de su familia que ha sido reconocido como pariente de sangre del príncipe.

Durante la Guerra de los Hermanos contra los dhaer, cuando el poder de las sacerdotisas de Dregol y su asfixiante religión aún no existían, cuando el corazón de los duzari aún no se había vuelto negro del todo y la inocencia aún existía en lo profundo de su mente, un joven Xorandar tuvo una relación con su primera amante, Berila. Juntos tuvieron dos hijas gemelas, Creola y Sifera, a las que criaron lo mejor que pudieron en el entorno de guerra en que les había tocado vivir y, durante un tiempo, todo fue bien. Sin embargo, cuando la guerra avanzó y comenzó a verse que los elfos traidores a Penumbra la ganarían, a Berila comenzaron a asaltarle las dudas. Sabiendo que podía significar el fin para los dos, esta intentó convencer a Xorandar de pasarse al otro bando y quedarse en la superficie con sus hijas. El príncipe, sin embargo, sabiendo lo vengativa que era Penumbra, no tenía dudas de que, si la traicionaba, tarde o temprano acabaría destruyéndolos a él y a todos sus descendientes. Era consciente, además, del terrible camino de odio e inquisición que la diosa pondría en el futuro de los duzari si él, en teoría el más leal de todos ellos, abandonaba su causa. Fue por esto por lo que Xorandar despojó a Berila de Sifera y la abandonó a su suerte junto a su otra hija, ordenándole pasarse a los dhaer y no volver a tratar con los duzari bajo pena de muerte. Lo que sucedió con Berila es algo que se ha perdido en las corrientes del tiempo, pero hay quien dice que uno de los ancestros más lejanos de la casa real de los elfos de Florisel era Creola, la hija que Berila conservó de Xorandar.

Cuando, pasado un tiempo, los duzari volvieron de nuevo a la Suboscuridad, Xorandar descendió junto con Sifera, jurando volver de nuevo a la superficie algún día. En los años que siguieron, esta creció junto a su padre y le dio varios nietos a los que Xorandar cuidó de la mejor manera. Sin embargo, debido a su inmortalidad, el príncipe acabó viendo cómo los parientes de su hija morían a su alrededor mientras él permanecía ajeno al tiempo. Tras varias pérdidas, el corazón de Xorandar se volvió de piedra y dejó de importarle.

Jesker es descendiente directo de Sifera, por lo que Xorandar le tiene estima. Sin embargo, por mucha estima que le tenga, el príncipe no permitiría que formase parte activa de su casa si no tuviera verdadero talento. Jesker es un experto en inteligencia, un hombre dotado de una rara cualidad en los elfos oscuros: la empatía. Habitualmente, los elfos oscuros solo piensan hacia dentro, hacia sí mismos, sin tener en cuenta los pensamientos o sentimientos profundos de aquellos que los rodean. Jesker, sin embargo, es todo lo contrario. Él reconoce el motor de las emociones de cada individuo; especialmente, de los enemigos de su pariente Xorandar, dándole poder sobre ellos. Jesker busca entender a su rival, encontrar el gusano corrupto que se halla en lo más profundo del corazón de cada individuo, para, así, explotar sus deseos de la mejor manera posible. Conociendo estos, Jesker maniobra para que se alineen con los de la casa Xor'Adar y los hace tan suyos como se puede esperar de la lealtad de un espía. Por lo tanto, no solo tiene una fuerte red de contactos en Xorandar y en otras ciudades de la Suboscuridad, sino que ha conseguido especializarse en volver a los agentes de otras organizaciones a su favor.

Físicamente, es un hombre peculiar, pues un intento de asesinato por envenenamiento, sufrido durante su adolescencia, hizo que una de sus piernas dejase de funcionar. El maestro de espías debe desplazarse en muletas o en palanquín, lo que es especialmente chocante en la sociedad xorandyr, donde cualquier tara física es sinónimo de muerte.



Sin embargo, no lo es en el caso de Jesker. Su red de asesinos y espías lo han librado de todos los intentos de atentar contra su vida producidos después de su envenenamiento y, además, le han facilitado el acceso a una venganza cruel contra los que pensaban acabar con él.

De pie, Jesker mide metro setenta y dos y posee un cuerpo delgado y débil, con brazos largos y una pierna derecha atrofiada. Su rostro, de expresión confiada, siempre va acompañado de una sonrisa astuta y cruel que sus informadores conocen bien. Sus ojos son negros en el espectro de la luz y gusta de llevar el pelo blanco muy largo y suelto, casi como una mortaja. Suele vestir túnicas ajustadas y, en las pocas ocasiones en las que se ve obligado a combatir, usa su espada venenosa. En cuanto a su relación con el príncipe, Xorandar ve en su maestro de espías los rasgos físicos perdidos de sus parientes, así como la agudeza mental y la malicia de su hija Sifera, recuerdos que le resultan muy gratos. Además, Jesker ejerce muy bien su oficio y resulta de una ayuda inestimable para el príncipe.

- **Lidra Xor'Adar**, nacida de madre desconocida, es la única hija viva directa reconocida por Xorandar. Criada secretamente por los sirvientes del príncipe, fue entrenada desde su infancia para convertirse en la hija perfecta que se esperaba que fuese. Cuando alcanzó la mayoría de edad, fue presentada en sociedad y reconocida como hija directa de Xorandar, lo cual causó gran alboroto en la ciudad.

Este momento, de cierta felicidad para el príncipe, fue aprovechado por la propia Penumbra, quien, sabiendo de su aprecio por su hija, envenenó la relación entre ambos otorgando poderes cléricales a Lidra. Esto causó que el futuro de la muchacha, anteriormente libre para elegir el camino que quisiera, fuese escogido por la diosa: Lidra no tendría otro remedio que seguir el camino del sacerdocio. La argucia de la diosa dio resultado, pues, en las décadas de entrenamiento clerical en Orb Inthig, Lidra fue adocrinada en los preceptos de Dregol y se alejó lentamente de su padre, alguien en continuo conflicto con el clero de la diosa a la que ahora servía. Esta separación se acentuó aún más debido a que la Rada que tutorizó a Lidra durante sus años en Orb Inthig fue nada menos que Vekari Soro, la fanática dregolita que pocos años más tarde se convertiría en la Azote de la diosa en la ciudad y con la que aún mantiene un contacto estrecho.

Tras acabar su formación en Orb Inthig, Lidra volvió a Al-donest, donde el príncipe pudo comprobar que la fidelidad de su hija hacia él ya no era absoluta, sino compartida con Dregol. Para atacar aún más al príncipe, el clero otorgó a Lidra el título de suma sacerdotisa de la casa Xor'Adar, lo que, en la práctica, significaba que esperaban que ella fuese la madre matrona de la casa si "algo" le sucedía a

Xorandar. De este modo, Lidra se convirtió en el cuchillo de Dregol puesto sobre la garganta de su padre.

Las circunstancias de su vida han colocado a la joven en una encrucijada imposible: ser fiel a su padre e informarle de lo que el clero de Dregol está haciendo día a día o seguir a la diosa, traicionando la confianza de la princesa, y conspirar para hacerse con el control de su casa. Hasta el momento, ha conseguido mantener una posición de neutralidad, pero teme que un día las circunstancias de uno de los dos bandos la fuerzen a elegir. Actualmente, la relación con su padre es buena, pero, desde su vuelta de Orb'Inthing, ambos saben que se ha enfriado.

Lidra cuenta apenas ochenta años, lo que, en la sociedad xorandyr, se considera juventud. Mide metro ochenta, pesa setenta y cinco kilos y es considerada una de las mujeres más bellas de todo Xorandor. A su rostro hermoso y bien proporcionado, hay que unir una intensa mirada de ojos glaucos, una frondosa melena de cabellos blancos que suele llevar atada y una sonrisa arrebatadoramente maldita. Cuando se encuentra en palacio, suele vestir vaporosos vestidos de seda y otros materiales de gran rareza en la Subscuridad; cuando sirve como sacerdotisa, por el contrario, viste armadura de adamantita y empuña una maza y un látigo de serpientes de siete colas. Además de los contactos propios de su posición y trabajo, Lidra se lleva especialmente bien con dos personas: su hermanastro Jesker y su Rada, Vekari, a la que suele consultar a menudo.

Aunque estos son los miembros más importantes de la corte del príncipe y los que tienen un mayor potencial de interactuar con los personajes en tus partidas en Xorandor, no son los únicos.

Por ejemplo, es importante tener en cuenta al palafrenero Viro, que hace las veces de oficial de caballería de los pocos jinetes de Fauces que posee la casa, así como de cuidador de Ponzoña, la Fauce personal de Xorandar; un espécimen extraordinariamente inteligente y agresivo que el príncipe domó hace algunos años. Viro es un superviviente de la destrucción de la casa Kestral, una de las pocas que fue a la guerra contra Xor'Adar a lo largo de sus siglos de existencia. La lejanía de Viro del tronco principal de la familia le impidió denunciar a Xor'Adar y ahora está obligado a servir al príncipe, lo que lo convierte en un peligroso miembro de la familia.

Por otro lado, Tallna, una plebeya nacida en Kerbe, se encarga de divertir a la corte. Aunque su puesto oficial es el de bufona, son pocas las ocasiones en las que ejerce directamente como tal, pues sus juegos y payasadas hace mucho que dejaron de divertir a Xorandar. Sin embargo, conoce bien a su amo y sabe cómo preparar una buena fiesta que le divierta, un banquete que le sacie, una orgía que le satisfaga o un espectáculo que le agrade, con lo que posee gran valor para él. Debido a su trabajo, Tallna es bien conocida en tabernas y casas del placer de la ciudad, sirviendo como enlace entre la casa y los rumores que se extienden sobre ella entre el populacho. Posee un carácter extrovertido, algo difícil de ver en Xorandor, y, dado que siempre está haciendo bromas absurdas, la gente nunca la toma en serio e incluso la insultan por ello. Tallna responde a estos insultos no prestándoles atención o haciéndose la tonta, lo que hace que el resto de xorandyri la considere poco menos que una enferma mental. Esta apreciación, sin embargo, protege a Tallna, pues nadie obtendría ningún tipo de prestigio ni renombre acabando con un ser como ella, y sí muchos problemas con la casa Xor'Adar. En cuanto a su verdadero ser, pocos, además del príncipe, lo han visto con claridad: Tallna es una mujer de buen corazón. Una de los pocos xorandyri que

no ha sucumbido al entorno lleno de maldad de la ciudad que la rodea y que se esconde detrás de todas esas tonterías para no ser descubierta y aniquilada. Cuando Xorandar la vio actuar en un teatro de mala muerte de Kerbe, supo de inmediato la razón de su forma de ser y quiso preservarla dándole un puesto en su corte. La razón de su protección no es que Xorandar sienta que el bien sea la respuesta a nada ni que sea algo que merezca ser mantenido: su corazón está más negro que la noche, pero Tallna le recuerda a cómo eran algunos elfos oscuros antes de la Guerra de los Hermanos y le resulta evocadora. Además, le divierte ver cómo en Xorandor la bondad y el bien se han convertido en un bufón del que poder burlarse sin pudor.

Por último, Elanan, anteriormente conocido como Elan *Arco Firme*, es un elfo de Florisel que fue capturado por Kalgar en una de las incursiones que los xorandyri lanzan de vez en cuando contra la superficie. En ella, Elan era el capitán de una patrulla de elfos que protegía los límites del reino élfico de Florisel. Una noche, estando de guardia, fueron atacados por incursores elfos oscuros, los cuales los vencieron rápidamente. De vuelta a Xorandor, Elan se comportó con altivez, mostrándose indómito ante las torturas de sus "amos", desafiándolos a matarlo, pues nunca los serviría. Para su desgracia, sus amos resultaron ser los Xor'Adar, que, tras probar varias formas de tortura, acabaron encontrando una que dio su fruto: torturar a los compañeros de Elan cada vez que este se negaba a someterse. Tras varias muertes aborrecibles, acabó cediendo. Como castigo, Kalgar lo nombró jefe de esclavos, forzándolo a ser él quien los castigara y dirigiera para mayor gloria de la casa. Odiado por sus amos por ser un esclavo irreverente y también por sus compañeros por forzarlos a servir, Elan se ha convertido en una caricatura de lo que fue en la superficie. Sin embargo, aún tiene la esperanza de acabar con alguno de sus amos, sueño que lo mantiene en pie y respirando.



SOBRE EL BIEN Y EL MAL

“¿Mal? ¿Qué mal? No existe tal cosa. Si aceptamos su existencia, aceptamos la del bien y esa aceptación solo tiene un nombre: ¡herejía!”.

La superiora Nelenal en una de las clases de Orb’Inthig

La obra que estás leyendo tiene presente el trasfondo duro y malvado que caracteriza a la civilización de los elfos oscuros. Hay pilares de su sociedad que no podrían entenderse sin este contexto puramente diabólico y creemos que este romanticismo vil forma parte imprescindible de su esencia.

Ahora bien, ¿es posible que un elfo oscuro sea bondadoso? Por supuesto. La estructura de pensamiento de una sociedad, aunque moldea irremediablemente la mayoría de las mentes que la ocupan y fuerza a estas a adaptarse a ella, no es, sin embargo, algo insalvable ni inevitable. Entre un 1% y un 3% de la población elfa oscura de la Suboscuridad es de carácter bondadoso y entre un 5% y un 7% posee una escala de valores que, en términos de juego, podríamos entender como neutral. Esto hace que entre un 6% y un 10% de la población total de elfos oscuros profese una mentalidad no malvada. Esta parte de la población representa a los individuos que tienen una escala de valores diferente a aquella de la sociedad en la que viven. Existen de forma natural.

En Xorandor, ser bondadoso es tan raro como en nuestra sociedad lo es ser totalmente malvado. Aunque el porcentaje dentro de nuestra sociedad es muy pequeño, existen personas totalmente inmorales y realmente malvadas que se desarrollan al margen de nuestros valores. De igual manera, aun en una proporción muy pequeña, hay personas bondadosas en la sociedad xorandyr y, al igual que en la nuestra los sociópatas o los asesinos en serie, estas escandalizan a los xorandyri en grado sumo.

Ahora bien, es evidente que, en una sociedad tan profundamente corrupta, vengativa y traicionera como la que ocupa estas líneas, mantenerse de este modo sin sufrir graves consecuencias o sin ser señalado como “revolucionario peligroso” o “hereje” es algo realmente difícil. El Narrador debería tener esto en cuenta a la hora de dirigir; sobre todo, si hay personajes elfos oscuros bondadosos en su grupo de juego. Con esto queremos decir que un elfo oscuro no es malvado por nacimiento, ni tampoco tiene porqué serlo por aprendizaje, y es perfectamente posible hacerse un personaje de un alineamiento diferente en esta obra; sin embargo, la presión de la maldad que lo circunda debería notarse sobre él cuando juega en la Suboscuridad, especialmente si se hace dentro de la sociedad duzari. Esto lo decimos no para desanimar a aquellos que quieran hacerse elfos oscuros bondadosos o neutrales, sino solo para que se tenga presente. Por otra parte, la presión que estos personajes sentirán debido a lo que los rodea puede hacer que sus valores brillen más y que su personalidad adquiera profundidad, llevándolos a nuevas y grandes aventuras o a buscar un grupo de personajes no malvados con los que vivirlas.

En definitiva, lo que deseamos indicar con este epígrafe es que los elfos oscuros de la Marca son malvados y retorcidos, como lo han sido siempre, pero si tú o alguno de tus jugadores deseáis romper el cliché y tomar otro camino, este es perfectamente lícito. Lo importante es que disfrutéis del juego.

RELIGIÓN EN XORANDOR

“Tras cuatro días de viaje metido en el compartimento secreto del carro, el mercader hizo que los caballos se detuviieran. Luego susurró la contraseña que habíamos convenido y comenzó a quitar los tablones que me escondían. Apreté los dientes, empuñé la daga y me preparé para saltar en medio de la emboscada que, sin duda, me esperaba. En cuanto pude moverme, salí del habitáculo de madera, salté por encima del rechoncho humano y me giré frenético con la daga en la mano, mirando hacia todas partes, buscando a los soldados que me apresarían.

Pero en aquella pequeña cueva no había nadie. Solo el humano y yo. El mercader había hecho algo que nunca pensé que haría: cumplir su palabra.

Me giré hacia él, entre turbado y aliviado. Este me miró asustado, pero también firme, con una mano puesta sobre el talismán que llevaba al cuello: una calavera blanca sobre un fondo negro. Guardé la daga y le hice un gesto. El humano señaló el fondo de la cueva.

Para mi sorpresa, la cueva terminaba allí. ¡Terminaba! No había otro túnel, ni otro recodo, ni un abismo, ni una intersección... Simplemente, el túnel se acababa. Más allá, se veía una extraña planta, como un hongo gigante, pero acabado en listones y con muchas pequeñas... cosas, como la palma de una mano, y había muchas piedras a su alrededor. Me acerqué a la salida, con una mezcla de miedo y fascinación. Sentí una corriente de viento que traía un extraño perfume. Oí cómo el hongo se agitaba en el viento y cómo un rumor agradable y fresco se extendía por todo el lugar. Me asomé con cautela y miré hacia arriba, hacia el hongo... Y salté de nuevo dentro de la cueva, lleno de miedo. ¡Por encima del hongo extraño no había nada! ¡Aquel mundo no tenía techo! ¡Me caería si salía!

Pero mi pánico duró poco. El mercader salió de la cueva con su carro y sus caballos y se giró hacia mí para que viese que no se caía. Entonces avancé y miré de nuevo a aquel mundo sin techo. Unas extrañas luces se veían en él, como ojos de plata, y, junto a ellas, un enorme globo blanco. Entonces el mercader se acercó y extendió su mano derecha, con la palma de lado. La examiné, por un lado y por otro, intentando encontrar lo que quería mostrarme, pero no hallé nada en ella. Él sonrió y con la otra mano, muy despacio, cogió mi derecha y hizo que ambas se juntasen palma con palma. Por alguna razón, apreté y él lo hizo también. Luego se subió al carro y se fue.

Y me quedé allí, solo, pensando durante horas en el viaje que había recorrido huyendo de la locura del Reino Subterráneo... Ví cómo los ojos de plata se apagaban lentamente y cómo el no-techo cambiaba. Luego vino la bola de fuego y me cegó, destruyó mis armas y me dejó indefenso. Decidí no huir, pues no tenía ningún lugar al que ir. Cuando me acostumbré a la luz, vi la vida que contenía aquel lugar y comprendí que aquel dios del que me habían hablado y que había añorado no era otro que aquella luz, y que todo lo que había protegido era hermoso”.

Memorias de un duzár huido (anónimo)

La religión oficial de Xorandor es el culto a la Tejedora, a Dregol. Este exige que no exista otra fe que no sea la suya, así que sus más acérrimas creyentes, las sacerdotisas dregolitas, dedican gran parte de sus esfuerzos a la búsqueda y destrucción de otros cultos. Esta voluntad de exterminio se plasma en la autoritaria figura de la Azote, una sacerdotisa de alto nivel elegida específicamente para las tareas de expulsar estos cultos de la ciudad y de hacer valer la ley que prohíbe expresamente cualquier otra religión.

Sin embargo, y a pesar de saberse fuera de la ley y en peligro de muerte constante, hay cientos de personas en la ciudad que no profesan la religión de Dregol y que se esfuerzan todos los días por seguir su fe, esquivando la opresiva vigilancia de las sacerdotisas. Este ambiente de constante sospecha de apostasía hace de Xorandor una constante olla a presión y un terreno propicio para que se produzcan "limpiezas" de fe, cacerías de brujas y disputas religiosas.

A continuación, hablaremos de las distintas religiones que se profesan en mayor o menor medida en la ciudad y de cuál es su relación con la principal (la dregolita).

DIOSES MAYORES

Entran en esta categoría aquellos cultos que profesan su fe hacia los dioses más reconocidos de Valion. Cabe destacar que las formas e ideas que ahora indicamos para cada dios son las que las razas de la Suboscuridad les han otorgado, con lo que, en la superficie, estas pueden ser diferentes.

En cuanto a la parte relacionada con la fe de Dregol, la presente obra contiene, de por sí, una inmensa cantidad de información sobre ella. Por ello, en este epígrafe señalaremos lo esencial para entenderla, pues los detalles, celebraciones y demás formas de su fe ya son explicados en la obra en general.

ANEIRIN

"La que guía en la oscuridad", "guardiana de plata" y "madre del sueño".

Deidad legal.

Arma predilecta: arco (cualquiera).

La primera luz que los hijos de Penumbra vieron fue la de Aneirin, la diosa luna de Valion, que despertó de su sueño cuando aquellos se extendían por la superficie. Totalmente horrorizada por la malvada forma en que Penumbra los educó, Aneirin habló con ellos sobre la verdad, la compasión y el amor, y hubo algunos que la escucharon: sus primeros creyentes. Cuando la Guerra de los Hermanos hubo terminado, la mayoría de los creyentes en la diosa luna se quedaron en la superficie. Sin embargo, hubo varios que decidieron descender de nuevo a la Suboscuridad, más para intentar salvar a sus semejantes del odio que, sin duda, Penumbra inocularía en ellos, que para disputarle el poder a la Tejedora. Estos creyentes llevaron la fe de Aneirin a la Tiniebla Profunda y guiaron a los que, como ellos, no sentían que la maldad de Penumbra los fuera a llevar a buen puerto.

La fe en esta diosa sigue viva en Xorandor bajo la forma de un pequeño culto de unas ciento cincuenta personas cuya mayor fortaleza es su secretismo. Saben que las sacerdotisas de Dregol mantienen una guardia constante sobre la ciudad y sus habitantes, así que han ideado un sistema para evitar que el culto sea destruido, incluso aunque alguno de los suyos sea capturado y obligado a decir todo lo que sabe. Este consiste en que cada creyente de Aneirin solo conoce a otros tres, con los que se reúne de vez en cuando para llevar a cabo los ritos de su fe e intercambiar noticias. De esta manera, aunque uno de ellos sea capturado, como máximo caerían otros tres fieles, no todos. Así, el culto se mantiene vivo a pesar de los esfuerzos de las dregolitas.

Aneirin sabe que la fortaleza de sus seguidores reside en no ser descubiertos y es por eso por lo que ha otorgado poderes cléricales a pocos de ellos, conminándolos a usarlos solo como último recurso o para curar a aquellos que lo merezcan y necesiten. Estos sacerdotes reciben los dones de Aneirin con humildad y cierto sentimiento de mártires, ya que saben

que el tener estos poderes los convierte en un objetivo codiciado por las dregolitas. Para ellos son un estigma que deben llevar para hacer más fácil la vida de sus semejantes.

La principal celebración de la fe de Aneirin en la Suboscuridad tiene lugar durante la luna nueva, cuando ella se encuentra más débil, en la que le rezan para que vuelva a aparecer de nuevo en el firmamento para combatir la oscuridad de la noche. Evidentemente, esto conlleva la confección de un desarrollado calendario y la prueba de fe de que, aunque no vean la luna, esta se halla en esa fase en la superficie y debe ser honrada en dicho momento para que vuelva a aparecer.

En cuanto a lo que hace Aneirin por sus fieles, además de otorgarles poderes cléricales a unos pocos, suele aparecerse en los túneles de la Suboscuridad para guiar a los que se han perdido, habitualmente bajo la apariencia de una mujer alta, de rostro calmado y risueño y rodeada de un suave halo de luz plateada. También proporciona un sueño profundo y reparador y hace que sus fieles vivan más años, alejando a la muerte todo cuanto le es posible.

Respecto a su credo, este es extenso, dotado de cientos de preceptos, pero podemos dejar consignados los más importantes:

- No dañar a ningún ser vivo, excepto en defensa propia o para proteger a otros.
- Apiadarse de aquellos que pidan clemencia, excepto si esto puede conllevar un mal mayor.
- No sentir miedo; especialmente, de la oscuridad. Esta es una gran mentira que debe ser combatida con valor.
- Ayudar a los fieles de Valion y a cualquier otra deidad benigna.

El símbolo de Aneirin es el rostro de una mujer con expresión tranquila rodeada de estrellas, cuya mitad derecha es de color blanco y la izquierda, negra. Para abreviar el símbolo, a veces se la representa como un círculo blanco y negro rodeado de pequeños puntos.

DREGOL

"La Tejedora", "madre de tinieblas", "Penumbra" y "la que reina".

Deidad caótica.

Arma predilecta: látigo.

Hace milenios, aislada en su Palacio de las Sombras, Penumbra descubrió el secreto de la vida y con él creó a todos sus hijos. Este hecho, a todas luces excepcional, la dotó, sin embargo, de un sentimiento de pertenencia enfermizo que ha llegado hasta el presente. Para Penumbra, sus hijos son una posesión más y no deben servir a nadie que no sea ella. Esta idea tan simple es el principal motor de sus acciones hacia ellos y lo que empuja, en última instancia, su fe.

Si bien es cierto que Penumbra no busca la infelicidad de sus creaciones, su carácter extraordinariamente posesivo obliga a estos a una lealtad absoluta y a una aquiescencia sin fisuras hacia sus ideales malvados, lo que hace que algunos se planteen su idoneidad como figura de poder a seguir. Esta idea es entendida por la diosa como un grave insulto que ha tenido que soportar en varias ocasiones a lo largo de su existencia (como cuando los svirfneblin dejaron de apoyarla o cuando algunos elfos decidieron quedarse en la superficie y adorar a Valion). Es por esto por lo que, cuando volvió a la Suboscuridad tras perder contra la Llama, invirtió muchos esfuerzos en crear fuertes vínculos de necesidad y odio con aquellos que aún la seguían, creando así las religiones que ahora la adoran en la Suboscuridad. De ellas, la más sólida y compleja es la que profesan los elfos oscuros y es en la que se basa el resto.

Sin embargo, a pesar de que esta fe busca apresar a los que la profesan y atarlos a su maldad, es innegable que Dregol cuida de ellos. No solo proporciona una gran cantidad de sacerdotisas a la civilización de los elfos oscuros, haciendo que sufran menos enfermedades y pestes, sino que, además, suele responder a las peticiones que se le hacen y librar de males a los que la invocan. Se cuentan muchas historias sobre duzari de gran fe que, heridos de muerte, llaman a Dregol y logran curarse; de viajeros perdidos en la Suboscuridad que encuentran un camino que luego nunca vuelve a estar ahí, o de patrullas a punto de morir a manos de sus enemigos que son salvados por un contingente de furiosas arañas. Es cierto que Dregol es una diosa retorcida y maligna, pero cuida de los suyos.

En cuanto a su credo, la civilización de los elfos oscuros en su conjunto es una expresión del mismo y este tiene muchísimos preceptos. Aun así, a continuación aparecen los más importantes:

- Solo hay una fe verdadera: la fe en Dregol.
- Combate a los creyentes de otras fes; especialmente, a los de Valion, el titán usurpador.
- Debes dominar antes de que te dominen; aplastar antes de que te aplasten; matar antes de que te maten.
- Obedece a las sacerdotisas, pues ellas son la voluntad de la diosa.

Los adoradores de Dregol han creado muchos símbolos para representarla, pero el más habitual es de una tela de araña con una viuda negra en su centro y una corona de espinas colocada en la parte superior de la tela.

VALION

“La Llama”, “padre de la luz” y “azote de la oscuridad”.
Deidad legal. Arma predilecta: espada (cualquiera).

Los adoradores de Valion en Xorandor son una minoría de apenas doscientos habitantes; la mayoría de ellos, esclavos capturados durante las incursiones que ya profesaban esta fe en la superficie.

Aunque inicialmente intentaban reunirse para hacerlo, tras varias veces siendo descubiertos y purgados, los seguidores de Valion en Xorandor no realizan ningún rito, pues saben del castigo que les espera. Debido a esto, están aislados unos de otros, intentando continuar con su fe por su cuenta. Han aceptado que están solos en su aprecio a Valion, puesto que, por seguridad, nadie sabe quién profesa la fe. Sin embargo, han encontrado formas sutiles de adorar a la Llama incluso en un lugar en que su luz no puede alcanzarlos: pequeños rezos lejos de los oídos de sus dueños, ayudar a alguien que lo necesita sin pedir nada a cambio o conseguir que un acto malvado sea castigado. Es todo lo que pide Valion y sus seguidores lo llevan a cabo siempre que pueden.

Dado que la Llama pide a sus fieles que extiendan la verdad y la luz donde se hallen, son muchos los que intentan abrirlas los ojos a los esclavistas elfos oscuros que los rodean, buscando convertirlos o, al menos, hacerles ver la enorme cantidad de sufrimiento que causan. Sembrar la duda en el corazón de un elfo oscuro es para Valion un acto de fe más notorio que miles de oraciones y es por eso por lo que sus creyentes, a pesar de estar en constante peligro, siguen

adelante denunciando los atropellos de Dregol. Por desgracia, la mayor parte de las veces que un creyente de Valion se muestra como tal para intentar convertir a un habitante de Xorandor acaba muerto, por lo que el número de seguidores está en constante caída. Aun así, siguen intentando llevar la luz a un mundo de completas tinieblas. Solo el tiempo dirá si acaban triunfando o exterminados.

El credo de Valion en la Suboscuridad es mucho más sencillo que en la superficie y puede resumirse en los siguientes preceptos:

- Sé bondadoso, especialmente con los que sufren las mentiras de la oscuridad.
- Siempre que puedes, habla con verdad y justicia. Es mejor sufrir el mal que hacerlo.
- Apiádate de aquellos que no conocen otra cosa que el mal. Sálvalos si puedes; destrúyelos si debes.
- Protege a los creyentes de otras religiones bondadosas; sobre todo, a los creyentes de Aneirin.

El símbolo de Valion es un sol brillando en todo su esplendor. En ocasiones, se abrevia su símbolo dibujándolo con un simple círculo rodeado de rayos.

DIOSES MENORES

A continuación, trataremos aquellas religiones y cultos menores de Xorandor que posean suficientes miembros como para ser nombradas. Por tanto, quedan fuera aquellas con un número de integrantes tan pequeño que son adoraciones casi de carácter personal. Sin embargo, esto no quiere decir que no existan y, si un jugador desea hacerse adorador de Kora o Vecna, a pesar de no estar incluidos en esta lista, es perfectamente lícito que lo haga.

Cabe indicar, también, que el hecho de que haya pocos creyentes en una determinada deidad en Xorandor no quiere decir que sus capacidades o grandeza sean pequeñas. Simplemente, se les considera dioses menores por el poco impacto que tienen en la ciudad.

DURMIENTES

“Los desconocidos”, “los dioses muertos que siguen soñando” y “los que esperan el fin de la muerte”.

Deidad caótica. Arma predilecta: se desconoce. Pocos se atreven a adorar directamente a los Durmientes, pues hacerlo significa atraer la locura y la perdición sobre uno mismo. Aun entre los estoicos y crueles elfos oscuros, dedicar la vida a adorar a estas entidades cósmicas y terribles es signo de poco menos que estupidez y demencia.

El clero de Dregol persigue con gran ahínco a los seguidores de estos dioses, ya que allí por donde pasa uno se suceden los desastres, la muerte y el desequilibrio. Pero lo peor es que se demuestra que Dregol no es la fuente de mal más profunda existente en el mundo. Tanta importancia dan a esta amenaza que existe una rama especial de agentes de Dregol que se encarga de buscar y destruir a estos adoradores. Su existencia es secreta, siendo conocida tan solo por la matriarca de Morhuine, el príncipe Xorandar y la Azote de Xorandor. A este grupo se les denomina, *los Arcontes*, y la pertenencia a él también es clandestina, por lo que es posible que cualquier habitante de Xorandor lo sea.



Los adoradores de los Durmientes siguen a entidades cósmicas que duermen el sueño de la muerte en lo profundo del mundo, sabedores del oscuro significado de la existencia. Acercarse a dichos conocimientos conlleva una irremisible pérdida de cordura y la necesidad de hacer ver a los demás los grandes beneficios de que suceda.

Sus creyentes en Xorandor son muy pocos (no más de veinte), aunque su número exacto se desconoce debido, en gran parte, a que cada uno de ellos no se relaciona con los demás, sino que ahonda en solitario en los enloquecedores misterios que desea descubrir. Debido a esto, son expertos en el arte de pasar desapercibidos y esconderse de las autoridades que desean cazarlos.

No existen símbolos ni ritos concretos que sus adoradores deban realizar para adorar a estas deidades, más allá del mandato de desenterrar su conocimiento, investigar las ruinas de su civilización, estudiar los códices malditos en los que dejaron consignados sus conocimientos y convencer a otros de que lo hagan.

ESINE

"Protectora de los elfos", "la que une" y "guía de las almas".

Deidad neutral.

Arma predilecta: Arco (cualquiera).

Esine fue una sacerdotisa elfa oscura que durante la Guerra de los Hermanos decidió no seguir ni a Penumbra a la oscuridad ni a Valion a la luz. Para ella, lo único importante eran sus hermanos, los elfos, que merecían ser libres de la esclavitud que suponía seguir a un dios u otro.

Mientras la mayoría de sus hermanos elfos se mataban mutuamente en la guerra, Esine dedicó su vida a salvar a cuantos pudo de esta, haciéndoles ver las bondades del libre albedrío y alejándolos de los dogmas que los estaban destruyendo. Su objetivo final era construir una nación élfica en la que todos los credos pudieran coexistir pacíficamente, dirigiendo a sus semejantes a una era de supremacía en todo el planeta que les permitiese regirlo como quisieran. Aunque no consiguió muchos conversos a sus ideas, los que lo hicieron permanecieron apegados a ellas. Tras su muerte, estos fieles continuaron con su prédica, intentando construir un futuro en que los elfos volvieran a estar unidos de nuevo. Los seguidores de Esine en Xorandor no superan los treinta, pero, dado que sus ideas son pacifistas y bastante sutiles, no son un colectivo especialmente perseguido. Aunque inicialmente se pensaba que esta diosa no existía realmente, varios de sus acólitos han mostrado poderes divinos. Los más retorcidos de entre los demás cultos piensan que quizás sea la propia Dregol la que está detrás del culto, riéndose de los que lo forman.

El signo de Esine es un disco en cuya superficie están tallados los rostros de dos elfos; uno, plateado y otro, negro.

HALOC

"La máscara diabólica", "el de la sonrisa roja" y "el Odio".

Deidad caótica.

Arma predilecta: Daga.

Haloc representa el odio, la impotencia, la envidia y el asco que los varones elfos oscuros sienten a diario al verse sometidos y anulados constantemente por sus compañeras hembras.

Dregol y su credo han relegado al hombre a poco menos que al rol de sirviente. Los más descontentos por esta situación se unen a Haloc, un dios sangriento y vengativo que anima a sus seguidores a rebelarse en todo momento contra las hembras; especialmente, de manera violenta, aunque también acepta

los resultados de planes astutos. Esta forma de proceder los ha llevado a ser identificados más como un grupo terrorista que como una religión.

Los seguidores de Haloc en Xorandor ascienden, al menos, hasta la centena y en los últimos años han ganado adeptos muy rápido, algo que preocupa a las autoridades dregolitas. Por fortuna para estas últimas, Haloc no ha otorgado poderes cléricales a ninguno de sus seguidores, cosa que les haría realmente peligrosos. Esta situación es excusada por sus seguidores indicando que Haloc los está poniendo a prueba y que recibirán su ayuda si se muestran dignos. Sus detractores, por otra parte, indican que Haloc no existe y que solo es la representación del sufrimiento del varón en la sociedad duzar.

El signo secreto de Haloc es una figura de varón que empuña una espada en una mano y un sol sangriento en la otra.

KORA

"La maestra de todos", "la que yace atrapada" y "aquella que canta".

Deidad neutral.

Arma predilecta: Martillo de guerra.

La comunidad de esclavos svirfneblin de Xorandor adora a esta diosa. Todos oyen un canto especial que parece venir del centro de la propia tierra, una hermosa tonada que los impide a excavar y descubrir los tesoros y virtudes del trabajo minero. Esta canción guía su fe y otorgan a esta diosa su origen. Según su religión, Kora está atrapada en el centro del planeta y canta con la intención de que los svirfneblin sigan cavando hasta liberarla de su prisión.

No existen ritos específicos para profesar esta religión. Los svirfneblin sostienen que la creación de artefactos provechosos, el tallado perfecto de las gemas y la excavación de nuevos y profundos túneles son suficiente ofrenda a la diosa.

Este culto es una rara excepción en Xorandor, ya que está permitido oficialmente, pues las sacerdotisas de Dregol piensan que Kora no existe y que es una fantasía de los "estúpidos gnomos". Lo que no saben es que varios de sus adoradores han desarrollado los poderes propios de los clérigos.

El símbolo de Kora es una roca envuelta en una fuerte cadena.

ORCUS

"Príncipe de los Demonios", "señor de la nigromancia" y "hecatombe eterna".

Deidad caótica.

Arma predilecta: bastón.

El llamado Príncipe de los Demonios es, posiblemente, la deidad más peligrosa para los planes de Dregol después de Valion. Sus adoradores en Xorandor no son muchos (unos cincuenta), pero son poderosos y están bien camuflados gracias a que los poderes que el demonio otorga a sus seguidores pueden confundirse con el de los rezos de las sacerdotisas de Dregol.

Entre sus adoradores más sobresalientes se hallan los Mel's-trom, segunda casa de Xorandor, la cual se identifica como adoradora de Penumbra, pero sigue al señor de la nigromancia en secreto.

En cuanto a sus ritos y celebraciones, Orcus exige que cada adorador mate a un semejante al mes, cosa que no es muy difícil en esta ciudad.

El signo de Orcus en Xorandor es una intrincada runa que se asemeja a los colmillos superiores de un gran depredador, bajo los que se hallan el sol y la luna.

TIENDAS, MERCENARIOS Y SERVICIOS

"La muerte es dinero".

Dicho xorandyr

Como cualquier otra ciudad, Xorandor bulle de comercio; de hecho, esta actividad es uno de los principales factores de crecimiento y expansión de la urbe. En virtud del Tratado de Ébano, celebrado hace siglos por todas las ciudades de la Suboscuridad, cualquier mercader, independientemente de su procedencia, raza o credo, puede acceder a Xorandor con el fin de llevar a cabo sus actividades. De esta manera, el comercio no solo es una fuente de dinero y productos necesarios para la ciudad, sino también de noticias y espionaje. Es por esto por lo que está protegido por un tratado: es la única actividad realmente libre de Xorandor.

En cuanto a los productos que pueden ser del interés de un grupo de aventureros, en Xorandor se pueden encontrar todos los que están indicados en el capítulo 3 del *Manual básico de aventuras en la Marca del Este* (página 48), excepto aquellos que, por lógica, no pueden hallarse allí (como un barco de vela). Respecto al precio, este es igual que el que se indica en dicho capítulo; respecto al pago, no importa tanto el origen o la acuñación de la moneda en que se paga como el peso de la misma, ya que, debido a la gran cantidad de culturas de la Suboscuridad, sus habitantes se han acostumbrado a convivir con distintos tipos de monedas.

Adicionalmente a los artículos indicados en el manual, podemos encontrar aquellos que solo pueden hallarse en el Reino Subterráneo y que pasamos a indicar:

ARMAS

Armas venenosas:

Coste: 25% más que el arma base

Daño: el del arma base

Descripción: esta categoría no se refiere a un arma en sí misma, sino a una familia de armas muy común en Xorandor. El uso de venenos es algo muy habitual en su sociedad, con lo que es fácil encontrar armas modificadas para que puedan ser impregnadas de estos con facilidad. Por ejemplo, una espada corta normal pasa a considerarse una espada corta venenosa cuando se forja con una acanaladura en su espiga que permite al espadachín impregnarla de veneno antes de entrar al combate. Sucede lo mismo con todas las demás armas.

La dificultad de forjar este tipo de armas añade el coste de 25% que indicamos en la descripción. En cuanto al veneno en sí, cada dosis aplicada sobre el arma se "descarga" cuando esta golpea al primer objetivo susceptible de ser afectado por el veneno.

Impregnar de veneno una de estas armas se considera una acción de movimiento.

Ballesta de mano:

Coste: 40 mo

Daño: 1d4

Distancia Corta: 5m / Distancia Media: 10m / Distancia Larga: 15m.

Peso: 1 kg

Descripción: puede usarse tanto a distancia como cuerpo a cuerpo (se considera distancia corta). Dado que se sujet a la muñeca, se puede combatir con otras armas incluso llevando la ballesta empuñada y cargada. Su tiempo de recarga es de un asalto.

ARMADURAS

Barda para Fauces:

Coste: 1.500 mo

Peso: 30 kg

Descripción: se trata de una armadura de batalla para las Fauces. Esta cubre el cráneo y el cuerpo de la bestia hasta la articulación de las patas. Se vende con cinchas y una sobrevesta. Proporciona a cualquier Fauce que la lleve una CA 5.

Capa sombría:

Coste: 1.000 mo

Peso: 1 kg

Descripción: es esta una capa que incrementa las capacidades de Ocultarse y Moverse silenciosamente del que la lleva puesta en un 10%. Suelen ser de color negro o morado y se fabrican para poder llevarse sobre la espalda o de lado sobre un hombro. Aunque se trata de un objeto mágico estrictamente hablando, estas capas son tan comunes entre la población con cierto poder adquisitivo que hemos preferido indicarla aquí, como objeto de uso general.

Las armas y armaduras de adamantita tendrán un coste tres veces superior a lo que se indica en el manual básico para su tipo en acero.

OTRO EQUIPO

Aceite de veneno para armas: 5 aplicaciones.

Coste: 200 mo

Peso: 0,5 kg

Descripción: este aceite permite fijar un veneno a un arma que no esté especialmente pensada para hacerlo (es decir, que no es "venenosa"). Para ello, se debe mezclar una dosis de veneno con una aplicación del aceite y luego engrasar el arma con dicha mezcla. El veneno funcionará cuando impacte contra la carne de la primera víctima que pueda ser afectada.

Fauce:

Coste: entre 5.000 y 20.000 mo dependiendo del vendedor. 15.000 mo de media

Peso: -

Descripción: una Fauce es una criatura mitad dinosaurio mitad lagarto que es usada como montura de guerra en la Suboscuridad. Son originarias de Kyal Nef y, debido a las dificultades que supone su entrenamiento, tienen un coste muy elevado.

Iger'Am:

Coste: 500 mo/5 dosis

Peso: 0,2 kg

Descripción: droga conocida como "el último sueño". Proporciona sueños vívidos y manipulables.

Jebrass:

Coste: 5 mo/pinta

Peso: 0,4 kg

Descripción: licor de hongos muy popular entre la población xorandyr.

Ragar:

Coste: 15 mo/pinta

Peso: 0,4 kg

Descripción: llamado también “beso de matrona”, el Ragar es una bebida alcohólica extremadamente fuerte fabricada con Jebrass y veneno de araña. Resulta muy poco recomendable en grandes cantidades o en bebedores poco acostumbrados a bebidas fuertes.

Ssa’A:

Coste: 10 mo/pinta

Peso: 0,4 kg

Descripción: llamada también “cerveza de mago”, se trata de una bebida fermentada a partir de una planta trepadora de la Tiniebla Profunda.

Salki:

Coste: 200 mo/5 gramos

Peso: -

Descripción: denominada también “piedra de desorden” o “piedra zumbadora”, esta sustancia sólida pero legamosa facilita a su portador protección contra los poderes psínicos.

Tinta de calor:

Coste: 1.500 mo/litro

Peso: 1 kg

Descripción: fabricada exclusivamente en la ciudad de Zebestria, la tinta de calor es una mezcla mágica líquida que despidió un leve calor durante siglos. Esto resulta especialmente útil para la escritura y lectura de libros, ya que permite a los usuarios de infravisión leer en la oscuridad, sin necesidad de pasar su mirada al espectro de la luz ni usar velas.

Vora:

Coste: 150 mo/5 dosis

Peso 0,3 kg

Descripción: droga creada a través de las esporas emocionales de los micónidos. Produce en el consumidor el mismo sentimiento que estuviese experimentando el micónido cuando las exhaló.

Zeth:

Coste: 250 mo/5 dosis

Peso 0,2 kg

Descripción: droga de carácter opiáceo.

SERVICIOS

Alojamiento (por un día): pobre/medio/lujoso; coste: 1 mo/3 mo/5 mo

Balneario/casas de baño: 2 mo/1 mo

Masaje: 5 mo

Grupo de cuatro guardaespaldas (por día): 50 mo

Obtención de información Del-Mith: simple/compleja/peligrosa - 25/100/1.000 mo

Matrícula en Zhaun: 10.000 mo

Matrícula en Vauth’Yr: 15.000 mo

VENENOS

Aunque los elfos oscuros de Valion son inmunes a los venenos naturales (página 22 del *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*), no lo son a aquellos de orígenes mágicos o creados ex profeso para afectarles, como los que indicamos en este apartado.

Debido a su importancia en la sociedad xorandyr, consideramos apropiado dedicar un epígrafe a los venenos. Si bien los elfos oscuros y otras criaturas de la Tiniebla Profunda han desarrollado centenares de venenos durante sus siglos de

existencia, nos es imposible dar cuenta de todos ellos, por lo que integramos aquí los más populares. Aun así, te animamos a crear tus propios tóxicos, pues, si puedes imaginarte uno, seguro que los elfos oscuros lo tienen.

Jez

Coste: 250 mo/5 aplicaciones

Peso: 0,2 kg

Descripción: llamado comúnmente “sonrisa roja”, este tóxico genera en el afectado una engañosa sensación de euforia que, habitualmente, le hace sonreír. Pasada una hora desde su ingestión, produce sangrado estomacal, vómitos de sangre y muerte.

Vauth’Rapir

Coste: 400 mo/5 aplicaciones

Peso: 0,2 kg

Descripción: el nombre de este veneno puede traducirse como ‘palidez de hechicera’. Unos diez minutos después de su ingestión, este fuerte tóxico mágico inmoviliza los músculos del individuo y hace descender su temperatura, provocando una gran lividez en todo el cuerpo. Estos síntomas se mantienen durante una hora menos tantos minutos como CON tenga el afectado. Lo más siniestro de este veneno es que, a pesar de que el cuerpo se halla inmovilizado, la mente del afectado sigue funcionando con normalidad, lo que lo convierte en una sustancia especialmente interesante para los asesinos más sádicos e interrogadores, que pueden hacer sufrir a la víctima cortándola en pedazos mientras esta lo ve sin poder hacer nada. Este veneno es de origen mágico, por lo que solo los hechiceros alquimistas puedan fabricarlo. Debido a su fuerte toxicidad, la tirada de salvación para resistirse a este tóxico recibe un penalizador de -2.

Mal de sangre:

Coste: 300 mo/5 aplicaciones

Peso: 0,5 kg

Descripción: especialmente útil contra magos, esta sustancia produce el mismo efecto que el hechizo *Rabia* durante 1d8 asaltos.

Alcohol de draco:

Coste: 2.000 mo/5 aplicaciones

Peso: 0,2 kg

Descripción: este tóxico ni es alcohol ni está hecho de dracos, lo que, en el retorcido sentido del humor de los xorandyri, quiere decir que no existe. Es un veneno incoloro, sin olor y sin sabor, que suele usarse mezclado con otro líquido (normalmente, una sustancia alcohólica) y que no deja rastro. Dos horas después de ser ingerido, el afectado tendrá los mismos síntomas que los de una fuerte intoxicación etílica y, una hora más tarde, morirá. Dado que no deja huella ni en el alcohol en que se diluye ni en el cuerpo del fallecido, se entiende que este veneno, realmente, no existe.

Ojos de muerte:

Coste: 300 mo/5 aplicaciones

Peso: 0,2 kg

Descripción: tras su ingestión, este veneno provoca una fuerte sequedad en la boca y sabor amargo en cualquier bebida o comida que se tome. Es por estas características por las que es fácilmente detectable; por ello, suele administrarse por otras vías. Diez minutos después de ser afectado por esta sustancia, el intoxicado perderá el sentido de la vista durante veinticuatro horas, como si estuviese afectado por un hechizo de *Ceguera*. Debido a este efecto prolongado, suele intoxicarse con él a aquella víctima a la que más tarde se desea asesinar, o bien como forma de inhabilitar para el combate a un miembro

importante de una casa a la que se desea atacar (por ejemplo, a su maestro de armas).

MERCENARIOS

El funcionamiento de los mercenarios en la Suboscuridad es igual que el que se explica en el manual básico (página 127). Sin embargo, la naturaleza de dichos mercenarios, su raza y equipo son diferentes. Es por eso por lo que la tabla que hallarás en dicha página debe ser sustituida por esta otra cuando se trate de contratar mercenarios en el Reino Subterráneo:

MERCENARIOS EN LA SUBOSCURIDAD

TIPO DE MERCENARIO	SALARIO POR MES
Elfo oscuro asesino: cuero tachonado +1, Espada corta +1, veneno	75
Ballesteros derro: ballesta pesada +1, cuero +1	100
Hechicero novato: bastón +1, hechizos como un mago de nivel 5	200
Guerrero duzari montado en Fauce: cota de bandas +1, veloz, pica pesada +1	300
Fomori: martillo de guerra +2	400
Sacerdotisa elfa oscura: cota de mallas +2, maza +1, hechizos como un Clérigo de nivel 6	500 (el precio se dobla si el grupo no es de alineamiento caótico)
Hechicera: bastón +2, hechizos como un mago de nivel 8	1.000

ORGANIZACIONES

“La idea no es tanto obtener poder, sino sobrevivir”.

Un Del-Mith opinando sobre su banda

Además de la Guardia Sombría, a la que hemos dedicado un epígrafe completo por su importancia estratégica en la ciudad, en Xorandor operan varias organizaciones adicionales que merecen atención. Evidentemente, no desgranamos aquí todas y cada una de las organizaciones civiles, religiosas y políticas de la urbe, pues necesitaríamos una obra el doble de grande para cubrirlas todas. No obstante, incluimos las más importantes y las que creemos que pueden enriquecer tus partidas en Xorandor debido a que poseen un trasfondo interesante para usarlas en una aventura.

Del-Mith

Los Del-Mith son un conglomerado de bandas criminales especialmente orientadas a la obtención de información, pero que pueden hacer otros “trabajitos”; por ejemplo, la extorsión, el asesinato y tareas como mercenarios. Todo depende de si se tiene suficiente dinero para pagar sus servicios.

El Pacto de Sangre de Morhuine, por el que los elfos oscuros se comprometían con Dregol a fortalecerse con el fin de reconquistar la superficie, hizo que el dominio del clero dregolita y el sistema de casas nobles se impusiesen sobre el antiguo sistema, lo que desplazó a los plebeyos y hundió sus poderes político y económico. Muchas familias plebeyas comenzaron a delinuir entonces, convirtiéndose en el germen de las primeras bandas de crimen organizado de la ciudad.

Tras siglos de matar y ser asesinadas por bandas rivales y por nobles, estas bandas firmaron un acuerdo por el que, a partir

de ese momento, todas ellas pertenecerían al mismo grupo: los Del-Mith, que significa ‘los desplazados’. A este pacto se le llamó el Acuerdo de la Daga, en relación con la daga que los jefes de las bandas criminales usaron para cortarse ligeramente y compartir su sangre entre ellos. Este arma es un símbolo de gran importancia para la organización y siempre la tiene el jefe de la misma.

La estructura de la banda es muy poco ortodoxa, dado que está formada por un conjunto de grupos y familias plebeyas que viven al margen de la ley, cada una de ellas especializada en una actividad delictiva diferente. A pesar de la heterogeneidad y las constantes luchas de poder en el seno de la organización, hay dos cosas que las mantienen unidas y trabajando juntas: la satisfacción de ver muerto a un noble, y el oro.

Aunque probaron múltiples métodos, hace tiempo que los Del-Mith aprendieron que la mejor forma de obtener ambas cosas era a través de la obtención y manipulación de la información y es por eso por lo que se han especializado en la misma; especialmente, en la que los nobles necesitan para poder eliminar a otros de su clase. Sin embargo, también pueden actuar como un grupo mercenario cohesionado y con fuerte peso militar cuando es necesario, pues poseen un buen arsenal, mucha disciplina y ganas de oro. Funcionan como un pequeño ejército en el corazón de la ciudad más peligrosa del mundo, cuya lealtad solo compra el mejor postor.

De esta manera, sirviendo (y manipulando) a las casas, controlan gran parte de las acciones de este estamento privilegiado, permitiéndoles ver solo lo que ellos quieren que vean e incluso llegando a hacer caer a alguna de ellas. Los nobles, por otra parte, no son idiotas y saben perfectamente a lo que juegan y es por eso por lo que entrena a sus propios espías, que llevan siglos combatiendo de manera soterrada a la banda, buscando acotar su poder o, al menos, verificar si la información que da a su casa es la verdadera. A pesar de que muchos nobles han intentado eliminar la perniciosa molestia que supone esta organización, los Del-Mith siempre han hallado la manera de librarse, bien huyendo y escondiéndose, bien entregando información vital de los nobles agresores a sus rivales, lo que provoca una cortina de humo que les permite reorganizarse. Sin embargo, no dejan de ser plebeyos sin poder político alguno, con lo que, si las casas se unieran para destruirlos, lo conseguirían en poco tiempo. Este hecho no se ha producido aún porque, en el fondo, a los nobles les interesa que los Del-Mith existan (aunque los odien). Sus redes de información les resultan muy valiosas para atacar en la sombra a otras casas, para generar confusión en las mismas y no dejan de ser un grupo paramilitar bien entrenado que poder usar en caso de necesitarlo.

El líder de los Del-Mith es Molkar, un viejo pícaro elfo oscuro que sabe más trucos que el más astuto de los magos. Bajo su dirección, la banda ha ganado fuerza, poder y prestigio y sueña con llegar a tal cota de influencia que pueda llegar a destruir una casa noble por sí misma alguna vez.

Para pertenecer a los Del-Mith deben cumplirse varios requisitos:

- Ser plebeyo, esclavo liberado o noble que ha renunciado a su casa.
- Entregar a los Del-Mith cuanta riqueza tuviera el aspirante antes de acceder a la organización.
- Pasar una prueba de acceso (normalmente, una misión de espionaje arriesgada o asesinar a un noble sin ayuda).

LOS ARCONTES

Nota del autor: la siguiente organización que vas a conocer tiene cierto paralelismo con los Mitos de Cthulhu creados por Lovecraft y su círculo. El trasfondo oficial de la Marca del Este permite el contacto de ambos mundos. Incluimos esta conexión en forma de esta orden de investigadores para que aquellos que lo deseen puedan explorar esta parte del trasfondo de la Marca y usen los múltiples monstruos de los Mitos que salen reflejados en la Caja Azul. No obstante, si crees que este nexo desentonía con el resto de la ambientación y no te gusta, no dudes en eliminarlo. Es importante que estés satisfecho con el mundo en el que juegas.

Son pocos los habitantes de Xorandor que se atreven a adorar a los extraños y oscuros Durmientes. Estas entidades, padres del mal, el caos y la locura, tienden a entregar a sus seguidores terribles verdades difícilmente asumibles para la débil mente de los mortales. El resultado de dicha adoración suele traducirse en la destrucción de la cordura del fiel y en el acceso a místicos poderes, tan impredecibles como peligrosos y que ponen en peligro el *statu quo* de la ciudad. Debido a la naturaleza de estos y a su locura inmanente, aquellos que llegan a convertirse en una amenaza para la ciudad suelen esconderte muy bien y desatar su locura cuando menos lo esperan las autoridades. Aunque los Durmientes y Penumbra son potenciales aliados y lo han sido en el pasado (como cuando crearon juntos a Nergal, el Corazón de la Oscuridad), la diosa no puede permitir que la ciudad sucumba a la locura de estas criaturas, de ahí que exija a sus sacerdotisas que pongan remedio a tan perniciosa influencia. Para combatirla, las Azotes de Xorandor, encargadas de eliminar los cultos no dregolitas de la ciudad, crearon hace siglos un grupo de combate especial: *los Arcontes de la Noche Interminable* o más comúnmente, *los Arcontes*, a secas.

Aquellos seleccionados para formar parte de esta orden pasan por un entrenamiento especial que pone a prueba la resistencia, física y mental, del recluta y, si lo supera, se le informa de las amenazas que se le opondrán y las condiciones de su “trabajo”: el mantenimiento en secreto de la existencia de dichos peligros y una identidad falsa que permita enmascarar sus actividades.

Tras este entrenamiento, los Arcontes rastrean la ciudad en busca de retazos de información clave y de las pistas necesarias para descubrir el peligro soterrado que significan los adoradores de los Durmientes. Finalmente, cuando los encuentran, los destruyen.

Los poderes a los que se enfrentan suelen ser tan terribles que el índice de mortandad entre los miembros de esta orden es muy elevado. Es por eso por lo que el clero de Dregol se halla en constante búsqueda y entrenamiento de nuevos agentes. Los reclutas más habituales son magos expertos en la parte más sobrenatural y oscura de la magia, espías e investigadores que rastrean las amenazas, psíquicos que proporcionan protección contra la locura de los Durmientes y sacerdotisas exorcistas que puedan expulsar los horrores convocados por los cultistas. Con todo, el perfil necesario para esta organización es tan variado que prácticamente cualquier habitante puede ser elegido para ello si demuestra la resistencia necesaria.

En cuanto a la orden en sí, esta sostiene firmemente que el fin justifica todos los medios, y más en relación con todo el daño que pueden causar a la ciudad este tipo de sectas. Por ello, los Arcontes son una organización eminentemente maligna, pero

no sin cierto sentido del honor; después de todo, buscan la supervivencia de la urbe.

Cabe destacar que el contacto continuo con la influencia de los Durmientes suele generar en los agentes de los Arcontes la tentación de cambiar de bando (pues qué pueden hacer meros mortales contra el poder de los dioses primordiales), con lo que las traiciones, la conversión de algunos de ellos al culto que fueron entrenados para destruir y la fuga de agentes son algo habitual en la organización.

La líder de los Arcontes es la Azote que se halle a cargo en la ciudad. Actualmente, es la suma sacerdotisa Vekari Soro, cuya brutalidad ha conseguido mantener a raya las ambiciones de estos cultos.

LA ORDEN DEL CRÁNEO BLANCO

Hace tiempo, los Devoradores de intelectos tuvieron un momento de preeminencia en el dominio de la Tiniebla Profunda. Lograron infiltrarse en los estratos más altos de las sociedades del Reino Subterráneo, manejándolas a su antojo. Debido a la imposibilidad de desenmascarar a estas criaturas si no es liquidando al sujeto que controlan y observando luego si sus cráneos estaban o no ocupados por un Devorador, fueron muchos los que murieron absurdamente por esta “infección”. Sin embargo, con el tiempo se descubrió que aquellos dotados con facultades psíquicas podían descubrir a los infiltrados, convirtiéndose en la mejor baza para acabar con ellos.

Por ello, se creó la Orden del Cráneo Blanco, un grupo de guerreros psíquicos especializados en la búsqueda y eliminación de esta plaga, que tenía jurisdicción en todo el Reino Subterráneo y acceso a cualquier persona del mismo por humilde o poderoso que fuera. Los años de la purga resultaron largos, penosos y crueles, tanto que a los miembros de la Orden empezaron a llamarlos “Trepanadores”, pero, finalmente, terminaron su tarea.

Por desgracia para ellos, una vez que la Suboscuridad estuvo libre de los Devoradores, la Orden dejó de ser necesaria, con lo que los mismos gobernantes que la habían creado se volvieron en su contra, expulsándolos de los asentamientos o eliminándolos. No obstante, la Orden sobrevivió a través de subterfugios mentales, la ocultación y la influencia política que habían atesorado a lo largo de su trabajo.

Convertidos en parias, estuvieron a punto de desaparecer, pero, debido a sus poderes de exploración mental, acabaron subsistiendo, siendo acogidos por nobles que los querían tener cerca para destapar complotos contra ellos o por regentes que deseaban saber qué verdades y qué mentiras les contaban sus espías. De esta manera, la Orden ha permanecido viva hasta la época actual, aunque es apenas una sombra de lo que fue. A pesar de esto, mantiene intactas sus técnicas de lectura mental y la obligación de destapar a aquellos Devoradores y otros suplantadores de identidad que puedan hallarse en la Suboscuridad.

Actualmente, la Orden del Cráneo Blanco está compuesta por algo menos de cincuenta individuos en toda la Suboscuridad; por ejemplo, en Xorandor solo hay dos. Uno de ellos, Xender Kevan, sirve a la casa Riss; el otro es Rigah Virr, que se hace pasar por una mercenaria común y corriente. Debido a que la Orden no tiene estructura de mando, ninguno de ellos manda sobre el otro; sin embargo, permanecen en constante estado de alerta, buscando psíquicos lo suficientemente dotados como para servir a los Trepanadores.

En cuanto a los requisitos necesarios para entrar en la Orden, estos pueden resumirse en los siguientes:

- Tener facultades psíónicas.
- Mostrar compromiso ante la tarea de eliminar a las razas suplantadoras de la Suboscuridad.
- Lealtad a la Orden por encima de todo, incluso de la propia familia.
- Capacidad de sacrificio. No se deben esperar recompensas o ventaja alguna por pertenecer a la Orden.
- Poseer, al menos, la disciplina psíonica de Prescincia, acompañada de la Maestría *Hipercognición*.
- Pasar una prueba de exploración mental. A menudo, se usa a un “infectado” controlado por los Trepanadores veteranos para que el nuevo miembro tenga que descubrirlo.

OBJETOS MÁGICOS

“*¿Hay algo más maravilloso que ponerte un cinturón de fuerza de gigante cuando aún está cubierto de sangre fresca? No lo creo*”.

Aventurera anónima

A continuación, presentamos una serie de nuevos objetos mágicos que te serán de utilidad a la hora de dirigir aventuras en esta ambientación. Cabe indicar que estos objetos tienen su origen en la Suboscuridad, con lo que no es posible encontrárselos fuera de este entorno o en zonas que no estén relacionadas con sus razas.

En cuanto a los objetos mágicos que puedes encontrar en el manual básico y en otros manuales avanzados, puedes usarlos sin problemas en la Suboscuridad, ya que los niveles tecnológico y mágico de las razas del Reino Subterráneo están a la par con los de la superficie.

Adamantita: Este no es un objeto mágico propiamente dicho, sino el material con el que la mayor parte de los elfos oscuros y otras razas avanzadas de la Suboscuridad crean sus mejores armas y armaduras. Constituida por una mezcla de adamantio, plata y electro, la adamantita puede tener color verde, negro o morado, todos ellos de tonalidades muy oscuras. Se trata de una aleación de costosa fabricación que habitualmente solo pueden pagar las casas nobles o los plebeyos de gran capacidad económica.

Las armas de adamantita se consideran mágicas incluso si no tienen un bonificador mágico aplicado. En caso de tenerlos, las bonificaciones van desde +1 a +5. Respecto a las armaduras y a los escudos, también se consideran mágicos aunque no tengan ningún encantamiento que los mejore. Si los tienen, las bonificaciones van desde +1 a +5.

En relación con sus propiedades especiales, un arma de adamantita sufre la mitad de daño si se intenta romperla y una armadura de adamantita otorga un +1 a las tiradas de salvación de Parálisis y Aliento.

A pesar del enorme potencial de la adamantita como material universal, no deja de tener una grave tara: se desintegra en cuanto el sol la toca. En términos de juego, cualquier pieza formada por este material y que se exponga a la luz del sol tardará 1d6 horas en ser destruida.

Salki: Es el nombre que los chuul dan a una sustancia antipsíónica que producen algunos de los suyos. Los chuul cons-

truyen sus estructuras con barro masticado por sí mismos y endurecido con su grasa saliva. Algunos descubren que el barro así masticado se endurece más deprisa y adquiere una consistencia más débil que el de los demás. Esta sustancia es el salki y se desconoce por qué lo desarrollan unos chuuls y otros no, aunque se sospecha que es debido a una mutación generada por la resistencia natural de los chuuls a la psíonica. Lo que es innegable es su utilidad: el salki actúa como aislante de los poderes psíquicos, protegiendo de estos a quienes lo llevan encima y negando sus poderes a los psíónicos que lo porten.

Físicamente, el salki es una roca negra, blanda y fácilmente trabajable que recibe varios nombres populares. Uno de ellos es “piedra zumbadora”, por el constante zumbido que emite sin que quede claro el porqué.

En cuanto a sus propiedades aplicadas en mecánicas de juego, son las siguientes:

- Cualquier psíónico que lleve encima al menos veinte gramos de este material (por ejemplo, un anillo de salki) se verá privado de usar cualquier habilidad psíonica que posea.
- Cualquier psíónico que se halle en presencia de alguien con al menos veinte gramos de este material tendrá un 25% de posibilidades por asalto de que un efecto psíónico duradero (como la Maestría *Telekinésis* o la Competencia *Dominación*) se cancele espontáneamente.
- En consonancia, cualquier no psíónico que lleve encima al menos veinte gramos de este material tendrá un 25% de posibilidades de librarse del efecto de un poder psíónico lanzado sobre él. Llevar más de este material no proporciona protección adicional.
- Debido a su facilidad para romperse, las únicas armas que pueden fabricarse con este material son viroles, flechas y piedras de honda. Si un arma hecha de este material impacta contra un psíónico, este recibirá el daño normal del impacto y se verá privado del uso de poderes psíónicos hasta que pueda quitarse el dardo.

ANILLOS

Anillo de visión múltiple

Valor: 6.000 mo

El portador de este anillo puede cambiar su tipo de visión en el tiempo que dura un parpadeo: es capaz de alternar con rapidez de la infravisión al espectro de la luz o al revés, evitando así las molestias y la ceguera temporal que generan estos cambios.



Anillo de muerte

Valor: 10.000 mo

Este anillo maldito genera un efecto de *Desintegrar* en aquel que se lo pone. Este efecto se dispara una vez cada 24 horas.

ARMADURAS Y ESCUDOS

Armadura de la Tejedora

Valor: 550.000 mo

Se dice que esta mítica armadura fue llevada por Penumbra durante su guerra contra Valion y Aneirin. Se trata de una armadura de placas +4 que inmuniza al portador contra venenos naturales y mágicos, así como contra los golpes críticos.

La suntuosidad de este objeto, forjado en metal negro, adornado con piedras preciosas moradas y rojas y acompañado

por un yelmo en forma de corona espinada, lo hace deseable no solo para meros mortales. Por ello, es posible que quien la porte reciba el ataque de las criaturas más ambiciosas de los planos.

Escudo matamagos

Valor: 75.000 mo

Este escudo +1 puede reflejar contra su lanzador un hechizo de nivel 1 a 3 una vez al día. Para que esta cualidad se dispare, el poseedor debe llevarlo embrazado y pronunciar la palabra de mando. Además, otorga un +1 a las tiradas de salvación contra conjuros.

ARMAS MÁGICAS

Maza del fiel

Valor: 225.000 mo

También llamada “daño del hereje”, esta maza mágica +1 pasa a ser +3 cuando se usa para atacar a una criatura con un alineamiento diferente al del portador. Esta maza solo puede ser empuñada por criaturas caóticas. Si alguien de otro alineamiento lo hace, sufrirá los mismos efectos que un hechizo de *Retener persona*.

Látigo de serpientes

Valor: 200.000 mo

Entregado solo a madres matronas y sumas sacerdotisas, este látigo +1 posee una característica singular: los extremos de sus colas tienen forma de cabezas de serpiente, las cuales sisean y muerden cuando se usa.

Las cabezas de serpiente inoculan un veneno extremadamente doloroso al desdichado que sufre su mordisco. En términos de juego, cada golpe recibido que produzca daño en el objetivo exigirá una tirada excesiva de salvación contra veneno, que, de no ser superada, volverá loco de dolor al afectado, al que se considerará en estado paralizado. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación cada asalto para librarse del efecto.

Estos látigos pueden ser de cinco, siete o nueve colas, dependiendo del rango de la sacerdotisa. Los dos últimos tienen un factor de mejora de +2 y +3 respectivamente y hacen que la tirada de salvación contra su veneno tenga un penalizador de -1 y -2.

Si el que empuña este arma no es una sacerdotisa de Dregol, el arma se volverá contra él, intentando morderle y negándose a atacar a nadie que no sea el que empuña el látigo de manera fraudulenta.

BASTONES

Bastón de sopor

Valor: 225.000 mo

Este bastón con cabeza en forma de una boca bosteando debe considerarse un arma inteligente de alineamiento neutral. El arma en cuestión dice llamarse Aaaaaagh (el sonido onomatopéyico de un bostezo) y casi siempre está durmiendo. En las pocas ocasiones en las que está despierto, cuenta unas historias tan profundamente aburridas que hace que los que las oyen tengan ganas de dormir.

Este arma puede lanzar el hechizo *Dormir* tres veces al día y el hechizo *Símbolo (Sueño)* una vez al día. El sopor que produce este bastón es tan profundo que aquellas criaturas que posean inmunidad al sueño mágico, tanto si es por

una capacidad racial como si están inmunizadas por algún efecto mágico, son afectadas igualmente por sus hechizos.

Bastón del dolor

Valor: 110.000 mo

Todas aquellas criaturas que se hallen a cincuenta metros o menos de este bastón no pueden curarse, ni por medios mágicos ni naturales. Además, todas aquellas heridas que generen efectos de sangrado no se cerrarán dentro de dicho rango de efecto. Adicionalmente, los venenos no podrán ser tratados ni se purgarán de manera natural del cuerpo en que se hallen.

CETROS

Cetro de alarma

Valor: 45.000 mo

Este cetro, cuyo cabezal tiene forma de un ojo cerrado, sirve como perfecto guardián. Su magia se activa una vez es clavado en una pared, en el suelo o en cualquier otra superficie sólida. Tras pronunciar la palabra de activación, el ojo se abre y empieza a moverse sin parar. A partir de ese momento y durante las siguientes nueve horas, el cetro “verá” todo lo que sucede a su alrededor en un radio de cincuenta metros. Si detecta algún peligro para el dueño del cetro o sus aliados, lanzará una alarma silenciosa que sonará como una campana en la mente del dueño, despertándolo.

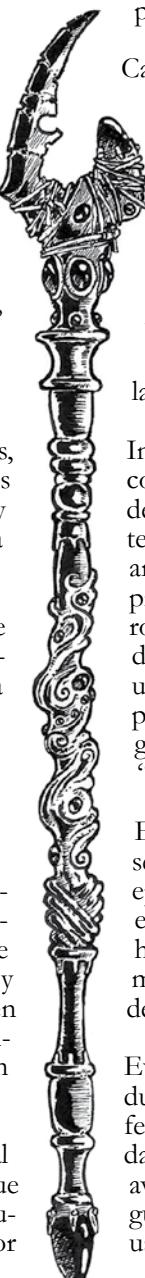
Cabe destacar que el cetro solo dará la alarma y que, aunque puede “señalar” con su mirada el lugar en el que percibe la amenaza, no puede hablar sobre ella ni sobre su naturaleza.

La visión de este cetro se considera bajo los efectos de un hechizo de *Visión verdadera*.

Cetro de túnel

Valor: 300.000 mo

Este instrumento con cabeza en forma de piedra irregular es muy apreciado en tiempos de guerra.



Inicialmente creado por los svirfneblin, este artefacto construye un espacio en forma de túnel de veinte metros de largo, por dos de alto y dos y medio de ancho, desintegrando la materia pétreas que halle a su paso. Este túnel artificial tarda un segundo en aparecer una vez su dueño pronuncia la palabra de mando y solo se generará sobre roca o minerales. Si en su camino encuentra un material diferente o trabajado (como un muro de adamantita o un escudo de hierro), su magia se detendrá justo en ese punto. El túnel siempre será en línea recta, no pudiendo generarse con una sola carga uno en forma de “codo” o “T”.

Es importante señalar que, una vez generado el túnel, este seguirá las leyes físicas naturales. En consecuencia, si, por ejemplo, se crea un túnel justo bajo un depósito de lava, ésta lo inundará y, muy probablemente, matará a los que se hallen en su camino o, si se usa para abrir un hueco en una muralla defensiva, puede que ésta acabe derrumbándose debido a la pérdida de masa en su estructura.

Evidentemente, este cetro tiene excelentes aplicaciones durante un conflicto armado, pues facilita romper las defensas de una ciudad con facilidad o crear túneles secundarios que antes no estaban ahí para permitir a un ejército avanzar más rápido o atacar a sus enemigos desde un ángulo inesperado. Por lo tanto, rogamos al máster hacer un uso mesurado de este objeto.

POCIONES

Poción de atraer/repeler arácnidos

Valor: 500 mo

En el momento de comprar esta poción, debe elegirse con qué tipo de efecto se desea adquirir: si el de atraer a las criaturas o el de repelerlas.

Cuando se abre, surge de la misma una vaharada de perfume y almizcle que atraerá o repelerá a los arácnidos que la sientan. La velocidad de expansión de dicha vaharada es de dos metros por segundo hasta un máximo de doscientos metros. El efecto sobre los animales que sean atraídos por la misma será el de un frenesí de gran violencia, un ansia de sangre irreprimible que les hará atacar a todo aquel que se halle en su camino hasta alcanzar el origen del olor (ya sea la propia botella, el pobre diablo que haya ingerido la sustancia o la criatura a la que hayan rociado con ella), momento en que lo destruirán con cualquier medio que tengan a su alcance. El efecto contrario generará en las criaturas un estado de pavor y pánico de gran fuerza que las hará huir lo más rápido posible.

Esta sustancia (en su vertiente de atraer arácnidos) es utilizada como método de ejecución especialmente cruel por parte de algunas organizaciones xorandyri, como los Del-Mith, que hacen uso de ella para eliminar a los agentes que los han traicionado, o los asesinos de la Guardia Sombria, que lo emplean para matar a aquellos que intentan socavar los objetivos del príncipe Xorandar.

La otra vertiente de esta poción es usada por aquellos que desean enfrentarse a los especímenes más peligrosos de las arañas que pueblan el Reino Subterráneo, o bien para capturarlas (forzándolas a huir hacia sus trampas) para luego venderlas o utilizarlas como mascotas. Unos aventureros especialmente avisados también pueden emplearla para rechazar a las arañas invocadas o a los compañeros animales de sus enemigos.

Poción de veneno indetectable

Valor: 500 mo

Esta insidiosa poción contiene un líquido transparente que enmascara las propiedades tóxicas de un veneno líquido o en polvo. Si dicho veneno es mezclado con esta poción al menos tres horas antes de administrarlo, aquel no podrá ser detectado por métodos convencionales (como un degustador o con Polvo detector de venenos), aunque podrá seguir siendo detectado a través de métodos mágicos, si los hubiere.

Poción de paso de piedra

Valor: 1.000 mo

Tras ingerir este brebaje, el personaje tendrá la capacidad de atravesar la piedra física durante los siguientes tres asaltos. Durante este tiempo, su velocidad de desplazamiento se reducirá a la mitad y no podrá correr. Esto se aplicará tan solo si está atravesando la piedra.

Si el sujeto sigue dentro de la roca en el momento de finalizar el efecto de la poción, este morirá y su cuerpo destrozado aparecerá en el espacio vacío más cercano.



Poción de verborrea

Valor: 250 mo

Creada originalmente por los Trepanadores para sus sesiones de interrogatorio, esta poción fuerza al que la ingiere a hablar sin parar durante la siguiente hora y a hacerlo diciendo siempre la verdad. Durante este tiempo, sin embargo, la mente del afectado se desordena, haciendo que este hable de cualquier cosa, sin tener control sobre el tema, ni él ni sus interrogadores.

En términos de juego, y solo si quieras reducir el efecto directo de la poción para hacerlo más flexible, aconsejamos asignar un valor porcentual al tema del que los interrogadores del sujeto quieren que hable y lanzar 1d100 para saber si el desdichado hablará sobre lo requerido o de otra cosa.

Ejemplo: *Un Del-Mith usa esta pócima para interrogar a un plebeyo sobre las posiciones defensivas de la casa a la que sirve. El máster asigna un 5% a la posibilidad de que, entre todos los temas de conversación, el plebeyo elija hablar de ese. Luego, el propio máster lanza 1d100. Si el resultado es 5 o menos, el afectado habla justo del alijo; si no, será de cualquier otra cosa.*

VARITAS

Varita de destrucción

Valor: 22.000 mo

Cada uso de la varita permite al lanzador infligir 3D6 PG a una criatura seleccionada a la que haya conseguido tocar con un ataque normal.

Varita de proyectiles horrendos

Valor: 45.000 mo

Cada uso de esta varita permite al lanzador realizar el hechizo *Proyectiles horrendos* como si fuera un mago de nivel 10.

Varita de nube incendiaria

Valor: 175.000 mo

Cada uso de esta varita permite lanzar el hechizo *Nube incendiaria*.

OTROS OBJETOS MÁGICOS

Agujero dimensional

Valor: 410.000 mo

Este agujero mágico de un metro de diámetro puede pegarse sobre cualquier materia sólida inorgánica, permitiendo el paso a través de ella como si de un agujero natural se tratase. El hueco tiene una profundidad de metro y medio y puede ser recogido desde cualquiera de sus dos "entradas".

En el caso de que alguien esté cruzando por el agujero justo en el momento en que es retirado, sufrirá 8d6 de daño, recibiendo la mitad en caso de tener éxito en una tirada de salvación contra Parálisis. Tira al azar para saber en qué lado del agujero acaba apareciendo tras recibir el daño.

Botas pegajosas

Valor: 250 mo

Estas botas se consideran un objeto maldito. Aquel que las lleve puestas sufrirá el efecto de un conjuro *Ralentizar* hasta que logre quitárselas.

Botas de paso firme

Valor: 25.000 mo

El usuario de estas botas será inmune a todos los efectos mágicos y naturales que repercutan en su movimiento, como un hechizo *Telaraña* o una zona de arenas movedizas.

Capa de disfraz

Valor: 150.000

Muy apreciadas por los infames Del-Mith, esta capa contiene un hechizo de *Cambio de aspecto* entretelado entre sus fibras que puede ser lanzado una vez al día por su usuario. La forma de activarlo consiste en quitarse la capa, darle la vuelta y pronunciar la palabra de mando.

Capa de escudo mágico

Valor: 215.000 mo

Esta capa inmuniza al portador contra todos los hechizos de Mago y Elfo de nivel 1 y 2, tanto los perjudiciales como los beneficiosos.

Capa de la bondad

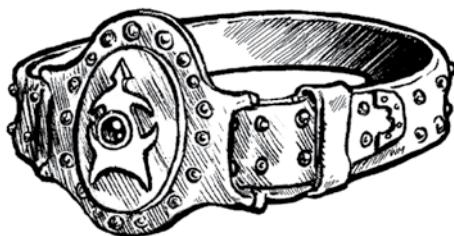
Valor: 115.000 mo

Este objeto maldito cambia el alineamiento del personaje a legal. Su alto valor reside en su potencial para usarlo como arma de desprecio contra un adversario personal o político dentro de la sociedad elfa oscura.

Cinturón de cambio de sexo

Valor: 125.000 mo

Este cinturón maldito tiene la cualidad de cambiar el sexo de quien lo ciñe. Dicho cambio es total, siendo el afectado difícilmente reconocible para aquellos que no lo conocen en profundidad. Sin embargo, aquellos de su entorno que lo conocen bien podrían sospechar, por sus gestos, sus expresiones y por el parecido de su rostro con el de su aspecto original, que dicha persona es la misma que conocen, aunque con el sexo cambiado.



Polvo detector de venenos

Valor: 50.000/kg

Este polvo mágico inodoro e incoloro adquiere un color verdeo cuando se aplica sobre cualquier veneno mágico o natural.

Este objeto es codiciado por todos los xorandyri, que suelen espolvorearlo sobre la comida para saber si está envenenada.

Fauce de ónix (figurita de maravilloso poder)

Valor: 500.000 mo

Esta figura de ónix está tallada con la forma de una Fauce en posición de ataque. Cuando su dueño pronuncia la palabra de mando, aparece Vargon, una enorme Fauce de colores negro y rojo cuyo espíritu lleva mil años habitando la figura. Este poderoso ejemplar es tan inteligente como lo sería un perro especialmente diestro, pudiendo percibir la naturaleza de su dueño y formarse una opinión sobre él, así como aprender trucos de batalla y tomar decisiones propias que ayuden al poseedor de la figura.

Cuando Vargon se presenta en el mundo manifiesto, lo hace con una silla de montar y una coraza ajustada a su tamaño.

Su perfil es el siguiente:

VARGON

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 6+6

Movimiento: 50 metros

Ataque: 2

Daño: 2d6

Salvación: G6

Moral: 11

Valor del tesoro: a elección del Narrador

Alineamiento: neutral

Flauta de los Durmientes

Valor: 315.000 mo

Esta flauta de ominoso aspecto atrae sobre el músico que la usa la atención de los Durmientes. Tras tocar cualquier tonada con ella durante al menos un asalto, estos bendecirán al flautista durante 24 horas, tal como lo haría un hechizo de *Bendecir*. Además, provocará en todos aquellos que la oigan un pavor y una demencia semejantes al de un conjuro de *Símbolo (Miedo)* y otro de *Confusión*.

Pared portátil

Valor: 75.000 mo

Cuando se pronuncia la palabra de mando de este amuleto con forma de muro y tamaño igual al de un dedo índice, crece hasta alcanzar el tamaño de un muro de piedra de quince metros de largo por cuatro de alto y dos de ancho. En caso de que alguna de las partes del muro choque contra alguna superficie inorgánica u orgánica sólida, este detendrá su expansión hasta ajustarse a lo máximo permitido por dicha superficie.

Vara de Za'Bar

Valor: 100.000 mo

Cuando esta vara de madera de un metro de longitud es colocada sobre el suelo, girará tal como lo haría una brújula, señalando siempre al lugar en el que se halle la concentración de agua más cercana posible.

Este objeto es especialmente deseado por exploradores de larga distancia, pues facilita el hallazgo de tan preciado líquido en la Suboscuridad.

Yelmo de la voluntad

Valor: 150.000 mo

El usuario de este objeto es inmune a todos los conjuros enajenadores, así como a cualquier método natural de quebrar su voluntad, tales como la tortura, el dolor o el chantaje. El personaje sigue pudiendo distinguir las consecuencias de no ceder a según qué chantaje o tortura, con lo que este yelmo no le obligará a tomar una decisión forzosa debido a su efecto.



NUEVOS HECHIZOS

HECHIZOS DE MAGO Y ELFOS

NIVEL 1

Mirada secreta de Verena

Alcance: toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo, obra de la archimaga de Vauth Yr Verena *la Eterna*, fue creado con el fin de ayudar a los usuarios de infravisión a luchar contra los seres de la superficie.

Permite al conjurador cambiar de la infravisión al espectro de la luz normal y viceversa en lo que dura un parpadeo y sin causar ninguna molestia. De esta manera, los efectos de luz que podrían dejar inermes a los usuarios de infravisión dejan de repercutir en los protegidos por este hechizo.

Fuego feérico

Alcance: área de cinco metros, con una distancia máxima de lanzamiento de 15 metros

Duración: 1 asalto/nivel

El mago conjura unas llamas fantasmales que dibujan el contorno de un objeto o criatura que pueda ver. Dichas llamas son visibles incluso a través de la oscuridad mágica y la invisibilidad y proporcionan un +1 a las tiradas de ataque contra el objeto o criatura perfilados.

Conocer la dirección

Alcance: toque

Duración: 1 hora/nivel

Este hechizo genera una brújula mental en su receptor que le hace saber dónde se encuentra en relación con cualquier localización que conozca. No solo indica donde están los puntos cardinales habituales, sino también la profundidad, cercanía o lejanía con respecto a las localizaciones, funcionando como un sonar continuo.

Cabe destacar que esta brújula no indica cómo llegar a dichos lugares ni cómo hacerlo a localizaciones desconocidas.

NIVEL 2

Oxidar metal

Alcance: objetivo; 20 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo, creado por los svirfneblin y refinado por los elfos oscuros, desgasta las armas y armaduras metálicas del objetivo contra el que va dirigido como si estas sufriesen una oxidación de varios años.

En las armaduras, esto genera que su CA sufra un penalizador de +2 por cada cuatro niveles que posea el lanzador. En el caso de los escudos, estos sufrirán un penalizador de +1. Si se trata de armas, estas realizarán la mitad del daño.

Es digno de mención el hecho de que estos penalizadores se aplicarán también sobre armas y armaduras mágicas, pero que, una vez pasado el efecto, todas recuperarán su estado anterior.

Percibir venenos

Alcance: personal

Duración: 1 asalto/nivel

El objetivo de este conjuro puede sentir la presencia de cualquier veneno mágico o natural en un radio de diez metros a su alrededor, incluyendo aquel que ha sido enmascarado de alguna forma, como a través de una *poción de veneno indetectable*.

Proyectiles horrendos

Alcance: personal

Duración: hasta que se usen todas las cargas

El hechicero conjura en su mano una serie de esferas de oscuridad mágica sólida que pueden ser usadas como arma. Este sortilegio genera una esfera por nivel hasta un máximo de diez esferas que solo pueden ser lanzadas por el mago. Cada una de ellas causa $1d6+2$ de daño, el cual se considera mágico.

A efectos del combate, el mago se considera competente con esta arma y lanza las esferas con un bonificador de +2 en su tirada de ataque. La distancia máxima a la que pueden ser lanzadas es igual al doble de la INT del mago expresada en metros.

NIVEL 3

Rostro de araña

Alcance: toque

Duración: 1 asalto/nivel

El rostro del conjurador cambia al de una araña: seis ojos en vez de dos, quelíceros en vez de labios y un fuerte pelaje en todo el rostro.

Mientras dure el conjuro, el afectado obtiene un ataque de mordisco que causa $1d6$ de daño e inocula un fuerte veneno al que sufre el ataque si este no logra tener éxito en una tirada de salvación contra venenos. Este matará al infectado en $1d10$ horas. Si el infectado es un elfo oscuro, este tardará $1d6$ días en morir en vez del tiempo habitual. Adicionalmente a esto, ninguna araña atacará al afectado por el conjuro a menos que este lo haga antes. Si el animal ya estaba atacando al afectado cuando este recibe el *rostro de araña*, cambiará de objetivo o se alejará del mismo y no volverá a atacarlo (excepto si este la ataca antes, como hemos especificado).

Mirada secreta de Verena en un radio de tres metros

Alcance: todos los usuarios de infravisión que se hallen alrededor del conjurador en un radio de 3 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo es igual que el hechizo de nivel 1 *Mirada secreta de Verena*, pero afecta a todos aquellos en un radio de 3 metros del conjurador.

NIVEL 4

Separar sombra

Alcance: personal

Duración: 24 horas o hasta que la sombra sea destruida

Este insidioso sortilegio es usado por los hechiceros duzari para espionar a posibles víctimas. La sombra del conjurador se desprende de su silueta y viaja por el plano negativo de la oscuridad hasta que se solapa con la sombra de aquella persona a la que el mago nombra. Durante el tiempo que dura el hechizo y tras concentrarse durante un minuto, el hechicero puede trasladar su conciencia a su sombra desplazada y escuchar las conversaciones que lleve a cabo su objetivo. Mientras se halle en este estado, el mago se considerará paralizado y no podrá oír nada desde su cuerpo real, tal y como si se encontrara bajo un hechizo de *Dormir*. Volver de nuevo a su conciencia exigirá otro minuto de tiempo.

En cuanto a la sombra, esta puede destruirse con un hechizo de *Disipar magia* y ser descubierta con un conjuro de *Visión verdadera* o con cualquier otro que permita ver a través de las ilusiones. En este último caso, aquellos que la contemplen podrán deducir la identidad del propietario de la sombra si están familiarizados con él.

La sombra del hechicero volverá de nuevo a su propietario una vez que el hechizo expire o sea destruida.

Quebrar resistencia

Alcance: 40 metros

Duración: 1 asalto/2 niveles

El afectado por este hechizo deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o sufrirá un penalizador de -4 en todas las tiradas de este tipo y otro de 15% en su resistencia mágica (si la tuviere) hasta que finalice el sortilegio.

NIVEL 5

Susurro sombrío

Alcance: objetivo; 20 metros

Duración: 1 asalto/nivel

El conjurador inocula en la mente del objetivo un pensamiento en bucle del que no es capaz de escapar, una suerte de pesadilla recurrente que le afecta estando despierto, lo que le produce graves dificultades para centrar su mente.

A efectos prácticos, el objetivo de este hechizo deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o tendrá un 50% de posibilidades de fallar el lanzamiento de cualquier sortilegio y un -2 en sus tiradas de ataque y tiradas de salvación.

Transformar en araña

Alcance: toque

Duración: 1 hora/nivel

El lanzador transforma a una criatura a la que pueda tocar en una de estas criaturas arácnidas a su elección: araña común, viuda negra, araña de fase o araña espada. Si la criatura no desea ser transformada, tendrá que realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitarlo.

Una vez modificado, el receptor tardará un asalto en asumir las funciones de su nuevo cuerpo y podrá actuar con él con normalidad, teniendo todas las capacidades que el arácnido en cuestión tiene de manera habitual: no quedar atrapado en telarañas, tejerlas, combatir, etc. En cuanto a su equipo, si el volumen del cuerpo de araña en que se ha transformado lo permite, este quedará integrado en su interior. En caso de que esto no sea posible, quedará en el suelo, a un metro de la araña recién creada.

Si el receptor desea volver a su forma original antes de que termine el hechizo y el conjurador que lo ha formulado no quiere o está indisposto, tendrá que invertir su asalto en realizar una nueva tirada de salvación contra conjuros, no pudiendo hacer nada durante dicho asalto.

NIVEL 6

Conjurar araña espada

Alcance: personal

Duración: ocho horas o hasta la muerte de la criatura

El conjurador invoca a una araña espada que seguirá todas sus órdenes, excepto aquellas que le produzcan daño o atenten contra sus instintos más primordiales de autoprotección, como “tírate a la lava” o “arráncate las patas”.

NIVEL 7

Hoja maldita de Molkar

Alcance: toque

Duración: permanente hasta que se descargue el hechizo

Este hechizo, creado por el infame jefe Del-Mith Molkar, debe ser lanzado sobre un arma cortante, la cual adquiere un ominoso tono verdoso. Si el siguiente ataque que se realice con esta hoja falla, el hechizo se descargará sin efecto, pero, si llega a hacer daño a su objetivo, este tendrá que realizar una tirada de salvación contra muerte o morirá en el acto. En caso de que el objetivo logre pasar la tirada de salvación, recibirá igualmente 3d6 de daño adicionalmente al daño que cause el arma.

NIVEL 8

Imbuir de poderes psiónicos

Alcance: personal

Duración: 2d4 días

Se rumorea que este extraño hechizo fue enseñado a los magos de Vauth'Yr por un grupo de shulhus que deseaban ganarse el favor de los xorandyri después de que estos volviesen de la superficie y reocupasen la ciudad.

El lanzamiento de este hechizo exige del mago una preparación previa de, al menos, doce horas, distribuidas entre ayuno, meditación y recitación del conjuro. Una vez formulado, el hechizo abre la mente del conjurador y lo dota de poderes psiónicos durante 2d4 días. Durante este tiempo, el mago disfrutará de todas las ventajas y características propias de un Místico (como aparecen expresadas en la página 2 y siguientes del *Manual de psiónica*, editado por esta misma casa). Estos niveles temporales de Místico serán iguales al nivel de Mago del conjurador -6. *Ejemplo: un Mago de nivel 20 que realice este hechizo obtendrá las capacidades de un Místico de nivel 14.*

Es importante tener en cuenta que el conjurador no perderá sus habilidades de Mago en favor de las del Místico, sino que tendrá las dos.

NIVEL 9

Llamar a una agonatriz

Alcance: personal

Duración: especial

Este poderoso hechizo comunica el plano de la realidad con el Palacio de las Sombras, solicitando la ayuda de una agonatriz, una demonio de gran poder al servicio personal de Dregol.

Cuando muere una sacerdotisa, matrona o iantyri especialmente fiel, Dregol la recompensa transformándola en esta poderosa criatura, la cual puede ser invocada a través de este sortilegio para que ayude a su conjurador en combate.

Cabe destacar que, si quien invoca a una arconte con este hechizo no profesa la fe de Dregol, la criatura se enfrentará inmediatamente al hechicero.

Hechizos de Clérigo

Nivel 1

Voluntad de Dregol

Alcance: personal

Duración: 6 asaltos

Este introspectivo rezo es exclusivo de los creyentes de Dregol. Lanzándolo, el conjurador puede saber si la diosa está en sintonía con él o si esta siente que le está fallando en algo.

Este conjuro no permite una comunicación directa con la diosa ni saber en qué ha fallado el creyente en caso de que esta lo crea así, pero sí conocer el estado de su relación con ella. Si esta es positiva, la diosa le otorgará un +1 en todas sus tiradas de ataque y salvación.

En aquellas ocasiones en las que Dregol quiere ser especialmente insidiosa cuando un creyente con el que está enfadada ejecuta este hechizo, responde igualmente de manera positiva, como si no sucediese nada. De esta manera, el consultor piensa que todo va bien, hasta que tiene que usar sus poderes para algo realmente importante, momento en que la diosa le falla de verdad y le retira su poder.

Pisar cual araña

Alcance: toque

Duración: 1 asalto/nivel

Este rezo permite al usuario caminar sobre telarañas, ya sean mágicas o naturales, ignorando los efectos de apresamiento que habitualmente conllevan. Otros hechizos que produzcan efectos parecidos a este (es decir, un área en el que el movimiento se vea comprometido de alguna manera), como *Grasa* o *Enredar*, también son ignorados gracias a este conjuro.

Conocer la dirección

Alcance: toque

Duración: 1 hora/nivel

Este hechizo genera una brújula mental en su receptor que le hace saber dónde se encuentra en relación con cualquier localización que conozca. No solo indica donde están los puntos cardinales habituales, sino también la profundidad, cercanía o lejanía con respecto a las localizaciones, funcionando como un sonar continuo.

Cabe destacar que esta brújula no indica cómo llegar a dichos lugares ni cómo hacerlo a localizaciones desconocidas.

Nivel 2

Percibir venenos

Alcance: personal

Duración: 1 asalto/nivel

El objetivo de este conjuro es poder sentir la presencia de cualquier veneno, mágico o natural, en un radio de diez metros a su alrededor, incluyendo aquel que ha sido encubierta de alguna forma, como a través de una *poción de veneno indetectable*.

Dominar

Alcance: objetivo

Duración: 1 asalto/nivel

Este rezo de dominio es especialmente apreciado por las sacerdotisas dregolitas.

El conjurador selecciona un objetivo que pueda verlo y oírlo. Este deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o caerá bajo el influjo de aquel. Mientras dure el hechizo, la víctima deberá moverse según le ordene el sacerdote, aunque puede negarse en caso de que esto lo obligue a hacer algo que acabaría con su vida (como ordenarle caminar sobre un abismo o un pozo de lava).

Este movimiento forzoso se llevará a cabo antes de las acciones del dominado y lo hará el propio sacerdote, no pudiendo escoger la acción de correr o cualquier otra que impida al dominado realizar su acción.

El afectado por este sortilegio puede repetir la tirada de salvación al final de cada asalto.

Rabia

Alcance: personal

Duración: 1 asalto/nivel (hasta un máximo de diez asaltos)

Esta oración insufla al creyente un furor asesino que lo convierte en un peligroso combatiente cuerpo a cuerpo.

El sacerdote tendrá un +2 en las tiradas de ataque y daño y +5 PG y +2 en sus tiradas de salvación contra conjuros y efectos enajenadores basados en miedo. Sin embargo, sufirá un penalizador de +2 a su CA y no podrá lanzar ningún hechizo ni realizar ninguna otra acción que no sea atacar al enemigo.

Nivel 3

Oscuridad asfixiante

Alcance: 20 metros. Genera un diámetro de 7 metros desde el lugar de impacto

Duración: 1 asalto/2 niveles

Esta oración crea un globo de oscuridad de siete metros de diámetro que posee las mismas características que un hechizo de *Oscuridad*. Adicionalmente, el globo consume por completo el oxígeno de la zona en la que se lanza, haciendo que los que estén en su interior comiencen a ahogarse. A partir de ese momento, todos ellos se verán afectados por las reglas de ahogamiento y asfixia hasta que salgan de la zona de oscuridad.

Estas reglas son las siguientes: todo personaje que, por cualquier circunstancia y de forma imprevista, se encuentre en un lugar lleno de humo u otra sustancia gaseosa similar o bajo el agua podrá aguantar la respiración tantos asaltos como la mitad de su puntuación en la característica de Constitución (CON). En cambio, si el jugador, de forma anticipada y premeditada, decide prepararse para esta situación, podrá contener la respiración la misma cantidad de asaltos que puntos tenga en su característica de Constitución (CON). Una vez que el aventurero agote sus asaltos de contener la respiración, comenzará a ahogarse, y toda acción que realice en esta tesitura se hará con un -5 de penalización, no pudiendo conjurar bajo ninguna circunstancia. Finalmente, el personaje caerá inconsciente durante 2d6 asaltos. En el caso de que en este intervalo de tiempo no se le asista con un conjuro de curación o aplicando la habilidad de Sanar, morirá irremediablemente.

Zona de aire limpio

Alcance: esfera con un diámetro de 12 metros

Duración: instantáneo

Esta oración limpia el aire de la zona afectada: elimina de la misma vapores perjudiciales, tanto naturales como mágicos, y la hace respirable.

Marabunta

Alcance: cono de 15 metros

Duración: instantáneo

Tras formular este horrendo hechizo, una marabunta de hormigas, arañas, gusanos y otras alimañas surgirá de las manos del sacerdote y avanzará con enorme furia arrasando con todo lo que halle a su paso. Todos los que se encuentren en el área del sortilegio sufrirán 1d4 puntos de daño por nivel (hasta un máximo de 10d4). Adicionalmente, los afectados verán reducida su velocidad de movimiento en 3 metros durante los próximos dos asaltos. Una tirada exitosa de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad y evitará la reducción de movimiento.

NIVEL 4

Tortura

Alcance: objetivo a 40 metros o menos

Duración: 1 asalto/2 niveles hasta un máximo de 5

Este hechizo provoca en el objetivo un intenso dolor que le impide llevar a cabo sus acciones. Deberá tener éxito en una tirada de salvación contra parálisis en cada asalto o sufrir sus consecuencias:

- Su movimiento se verá reducido a la mitad;
- Penalizador de -1 en todas las tiradas de ataque y daño,
- 75% de posibilidades de fallar el lanzamiento de hechizos.

Por desgracia para el afectado, no hay forma de librarse del conjuro por completo. Solo se pueden paliar sus efectos teniendo éxito en las tiradas de salvación de cada asalto.

Unión mental

Alcance: toque. Una vez realizado, el enlace dura hasta que uno de los dos afectados lo rechace

Duración: 1 asalto/nivel

Este hechizo une la mente del sacerdote al de otra criatura, la cual debe aceptar el vínculo de manera voluntaria.

Durante el tiempo de duración del sortilegio, el sacerdote comparte sus sentidos con el objetivo del hechizo, pudiendo ver, oír, oler, y saborear lo mismo que este, así como sentir el dolor, el placer, la vergüenza, el júbilo y cualquier otro sentimiento. En combate, este conjuro permite al sacerdote realizar cualquier tirada de salvación, ataque y daño en lugar de su objetivo, haciendo así que un sacerdote de alto nivel mejore, por ejemplo, el rendimiento de un soldado raso.

Este rezo es comúnmente usado por las madres matronas y sacerdotisas para lanzarse al fragor de la batalla sin exponer su cuerpo físico.

Cabe destacar que, para que la sacerdotisa realice las tiradas por el objetivo, este debe estar de acuerdo, pues no se trata tanto de una posesión como de un acuerdo de mutua colaboración.

NIVEL 5

Alejar alma

Alcance: objetivo, rango ilimitado

Duración: instantáneo

Para llevar a cabo este rezo, es necesario que el sacerdote tenga en su poder algo íntimamente ligado al objetivo, ya sea un cabello, un colgante muy querido o cualquier otro objeto personal. Este hechizo corta los lazos espirituales que unen el alma del objetivo con su esencia mortal y la aleja del plano manifiesto.

En términos de juego, este hechizo impide que el afectado sea resucitado con los sortilegios habituales dedicados a tal fin, como *Resucitar a los muertos*, *Reencarnación* o *Resurrección*. Si el objetivo está vivo cuando se formula el hechizo, no notará nada especial, pero si muere, se aplicará su efecto. Si está muerto, su alma será empujada muy lejos del mundo de los mortales y nunca podrá volver.

Este conjuro suele ser usado por las sacerdotisas dregolitas y por el Consejo de la Araña poco antes de llevar a cabo el asesinato de un enemigo especialmente poderoso, de modo que se aseguran de que dicho enemigo muera definitivamente. Solo hay un hechizo que pueda revertir los efectos de este: *Deseo*.

NIVEL 6

Beso letal

Alcance: personal

Duración: cuatro horas o hasta que se descargue el hechizo

Este conjuro es muy apreciado por aquellas sacerdotisas que gustan de acabar con sus amantes tras seducirlos.

Tras formular la oración, los labios del creyente se cubren de una fina capa de veneno invisible. Este se inoculará a la primera criatura a la cual roce con los mismos durante, al menos, un asalto entero (entre seis y diez segundos). Pasado este, la víctima deberá tener éxito en una tirada de salvación contra veneno o muerte o caerá muerto en 1d8 asaltos.

Además, este rezo también puede usarse para impregnar un arma de filo, simplemente besando o lamiendo la hoja, momento en que el tóxico pasará a la misma. Una vez que el arma alcance un objetivo válido para el veneno, este se inoculará en la criatura alcanzada (que tendrá derecho a la tirada de salvación) y la hoja pasará a considerarse descargada de su efecto.

NIVEL 7

Avatar de Dregol

Alcance: personal

Duración: 1 asalto/nivel

La sacerdotisa implora a la diosa que le otorgue un enorme poder para aplastar a sus enemigos.

Durante la duración del hechizo, la sacerdotisa se transforma en una criatura híbrida entre una araña gigante y su propia raza, que no se ve afectada por ninguna restricción de movimiento ni por conjuros enajenadores basados en miedo y control mental. Además, obtiene un +2 en todas sus tiradas de ataque y daño, +15 PG y +2 en todas las tiradas de salvación. Adicionalmente, en el primer asalto tras la transformación del conjurador, todos los enemigos que se hallen en el área y que puedan verlo deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros o huirán despavoridos durante 1d6 asaltos.

BESTARIO

“—¿Has visto un horror ganchudo alguna vez? En Zhaun nos decían que eran criaturas torpes y estúpidas y, aunque lo son, no por eso dejan de ser peligrosas. Hace unos días, mi patrulla se encontró con cuatro. Para cuando terminamos con ellos solo quedábamos en pie Lidra y yo, y en mi caso fue porque guie a los horrores ganchudos contra los demás; si no, estaría muerto igualmente. En cuanto a Lidra... es una delicia, pero, en cuanto te mira, la libido desaparece. Hay algo extraño en ella, ¿sabes? Y no me refiero a que sea una sacerdotisa de la diosa ni la hija del príncipe”.

Soldado Riss en una conversación de taberna

A continuación, hallarás un compendio de las criaturas más habituales que podemos encontrar en el Reino Subterráneo. A menos que se indique lo contrario, todas ellas poseen infravisión, como la que tienen los elfos oscuros y la mayoría de razas de la Suboscuridad.

AGONATRIZ

Clase de armadura: -3
Dados de golpe: 20
Movimiento: 13 metros
Ataque: 3
Daño: 2d6+6/2d6+6/2d6+6
Salvación: G20
Moral: 12
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Resistencia mágica: 67%
Valor PX: 25.000

Cuando Dregol opina que una sacerdotisa le ha servido especialmente bien y esta muere, la diosa la recompensa llevando su espíritu consigo al Palacio de las Sombras. Allí, Penumbra la convierte en una agonatriz, un poderoso demonio que la sirve como guardián del palacio, como confidente y como enlace entre ella y sus hijos.

El aspecto habitual de una agonatriz es el de un humo espeso que posee la silueta de la sacerdotisa que fue en vida, acompañada de unos ojos rojos ardientes. El demonio goza de la misma inteligencia, personalidad y recuerdos que tuvo cuando estaba viva, pero con un poder muy superior.

Entre sus capacidades especiales se encuentran una fuerte resistencia mágica, la lectura del pensamiento, la visión a través de cualquier ilusión y la posibilidad de lanzar el hechizo *Dominar* a voluntad. Además, debido a su fuerte conexión con Dregol, saben si alguien tiene el favor de la diosa o no en todo momento, e incluso pueden consultar a esta aquellas cosas que la propia agonatriz desconoce.

Invocar a estas criaturas es peligroso incluso para las sacerdotisas de más alto nivel, pues no dudan en castigar a cualquiera que las llame para asuntos que puedan entenderse como absurdos, domésticos o que, simplemente, carezcan de su interés. Sin embargo, esto no es impedimento para aquellos que desean saber exactamente los deseos de la diosa o para los que quieran preguntar algo relacionado con la antigua vida de la agonatriz. No han sido pocas las hijas que han invocado al demonio de su madre para que les responda alguna cuestión capital sobre su casa.

ARAÑAS

Reunir en esta obra los centenares de especies de arañas que pueblan cada rincón del Reino Subterráneo es imposible y, aun dejando atrás a las más insignificantes y fijando nuestra atención solo en las más peligrosas, nos quedarían decenas pendientes de describir. Es por eso por lo que reseñamos unas pocas: las más célebres por su ferocia o por sus sobresalientes cualidades. Sin embargo, cominámos al lector a crear nuevas especies que sean de su agrado, y a usar otras arañas ya reseñadas en esta casa, como la Aranea, la Araña Astral (sitas en la página 192 del *Manual avanzado de la Marca del Este*) o cualquiera de las del manual básico u otros módulos.

ARAÑA ESPADA

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 5+2
Movimiento: 16 metros
Ataque: 2
Daño: 2d4+2
Salvación: G5
Moral: 8
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 175

Esta araña, del tamaño de un perro grande, posee un caparazón quitinoso de color negro adornado con manchas grises. Sus patas delanteras son excepcionalmente sólidas y gruesas, con un lado cóncavo especialmente afilado que las hace semejantes a espadas. Son criaturas muy peligrosas que pueden llegar a saltar hasta seis metros en horizontal y dos en vertical para caer sobre sus presas. Debido a su ferocidad y a su inteligencia, son especialmente apreciadas por los elfos oscuros, que las domestican como animales de caza, guardianes o como compañeros animales.

ARAÑA GIGANTECA

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 7+2
Movimiento: 13 metros
Ataque: 1
Daño: 2d6+veneno
Salvación: G7
Moral: 7
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.000

Esta enorme araña, del tamaño de un carro, tiene ojos rojos y un abdomen de colores variados, que van desde el verde hasta el marrón. Son animales gregarios, con lo que es habitual verlos en grupos y formando nidos. Su enorme tamaño y sus múltiples patas las hacen casi inmunes a cualquier intención de derribarlas, pues se les aplica un bonificador de armadura de -4 en caso de intentarlo. Sus dimensiones son responsables también de una excelente calidad: la capacidad de atrapar rápidamente en sus gruesas redes a cualquier víctima de tamaño humano o inferior.

En combate, cuando una de estas criaturas intente atrapar en su red a algún adversario, este tendrá que tener éxito en una tirada de salvación contra parálisis o quedará atrapado de la misma manera que si hubiese sido víctima de un hechizo de *Telaraña*. Adicionalmente, el veneno de esta criatura es extraordinariamente venenoso, forzando a quien sufre uno de sus mordiscos a tener éxito en una tirada de salvación contra veneno o a caer inconsciente en 1d10 turnos.



ARAÑA CAMALEÓN

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 6+1
 Movimiento: 7 metros
 Ataque: 1
 Daño: 1d6+veneno
 Salvación: G6
 Moral: 7
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 750

Llamadas también “muerdespaldas”, estas criaturas, del tamaño de una cabeza humana, poseen una capacidad extraordinaria: la de cambiar no solo el color de su cuerpo para adecuarse al de su entorno, sino también su temperatura corporal para hacerse invisibles para las criaturas dotadas de infravisión. Este camuflaje, unido a uno de los mordiscos venenosos más letales de la Tiniebla Profunda, la hacen una de las más peligrosas de la misma. Con todo, hay dos ocasiones en que la araña camaleón no puede usar sus extraordinarias habilidades: cuando está en combate o cuando está a punto de atacar a su víctima desde su posición de camuflaje.

En términos de juego, cuando un personaje se encuentre cerca de una de estas criaturas, el máster deberá lanzar en secreto 1d6. Si obtiene un 1, el personaje se dará cuenta de la presencia de la criatura; si no, pasará desapercibida a su mirada. Si la criatura ya se halla en combate, no será necesaria ninguna tirada. En cuanto al veneno, cuando un personaje es mordido por esta criatura, tendrá que tener éxito en una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4 horas.

ARAÑA ACUÁTICA

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 7 metros en tierra/15 en el agua
 Ataque: 2
 Daño: 2d8+2
 Salvación: G8
 Moral: 8
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 1.050

Aunque la Suboscuridad no es prolífica en cuanto a superficies y remansos de agua, los pocos que hay no se libran de la presencia de arañas.

Llamadas también “arañas buceadoras”, estas extrañas criaturas, del tamaño de un cocodrilo, tejen redes impermeables que les permiten crear bolsas de oxígeno y nidos bajo el agua. De manera natural pueden “aguantar la respiración” hasta treinta minutos. Sus patas son más gruesas que las de sus congéneres de tierra, estando las cuatro primeras bifurcadas y dotadas de una suave membrana que les permiten impulsarse con gran facilidad por medios acuosos. Su alimento es habitualmente terrestre, pues poseen unas mandíbulas muy fuertes que les facilitan sujetar a sus víctimas con firmeza. Cuando cazan, se colocan en la orilla del agua en la que viven y esperan a que su presa se acerque a beber, aprovechando la baja temperatura del agua para enmascarar la suya propia. En cuanto la presa está cerca, la araña salta del agua e intenta matarla con sus mandíbulas. Si no consigue eliminarla de un bocado, intenta mantener la presa para arrastrar su comida y ahogarla.

En términos de juego, cuando una araña acuática ataque, si logra aplicar algún daño, su presa deberá tener éxito en una tirada de FUE -2. Si falla, la araña acuática lo tendrá apresado y lo encaminará hacia el agua con intención de sumergirlo y asfixiarlo.

AZER

Clase de armadura: 0 (armadura natural)
 Dados de golpe: 4
 Movimiento: 7 metros
 Ataque: 1 arma (generalmente lanzas o martillos)
 Daño: según arma + 1d6 de daño por fuego
 Salvación: G4
 Moral: 10
 Valor del tesoro: especial
 Alineamiento: neutral
 Valor PX: 135

Los azers son seres de tamaño medio nativos del plano elemental de fuego. Similares en proporción y apariencia a los enanos, los azers poseen cabello y barbas en llamas. Visten faldas de latón, bronce o cobre, y favorecen el uso de lanzas y martillos en combate. El cuerpo de un azer está intensamente caliente, así que los ataques de esta criatura causan 1d6 extra de daño debido al fuego irradiado por su cuerpo. Las armas empuñadas por estos seres también conducen este calor y reciben la misma bonificación al daño. Además, los azers son inmunes a todo ataque basado en el fuego, pero sufren el doble de daño de los ataques basados en el frío.

Asimismo, no son criaturas nacidas, sino construidas a partir de bronce y animadas por la magia de cristales de fuego y los ritos de creación celebrados por una casta de sacerdotes especiales denominados Dinastas del Hierro.

Son expertos artesanos, poseen buen corazón y siempre que se encuentran fuera de sus ciudades van en grupos de entre cuatro y diez para protegerse de las amenazas.

BOZOC

Clase de armadura: 0
 Dados de golpe: 8+3
 Movimiento: 13 metros
 Ataque: 2
 Daño: 2d6+4
 Salvación: G8
 Moral: 9
 Valor del tesoro: 3.500
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 1.150

Fruto de la unión de un derro y un enano, los bozoc son criaturas de gran fuerza y resistencia que poseen un talento natural para hallar yacimientos de minerales valiosos y piedras preciosas.

Debido a la enemistad de los derro con los enanos, los bozoc son raros. Habitualmente, son engendrados a través de uniones no consentidas por parte de los primeros sobre los segundos. Los pocos que hay, no obstante, son muy apreciados, casi hasta la adoración, por su capacidad para hallar riquezas.

A causa de esta atención que roza lo religioso, los bozoc suelen ser prepotentes, crueles y soberbios, aun con los propios derro, y es muy difícil conseguir su aprecio, a menos que el interesado se humille completamente ante ellos.

En cuanto a su aspecto físico, miden entre 1,80 y 2,50 metros y poseen largas piernas, brazos fuertes y anchos como troncos y orondas panzas que suelen llevar al aire. Su rostro, usualmente sonrosado, está profusamente cubierto de vello, exhibiendo barbas y melenas largas. Los pocos que los han visto indican que parecen “enanos gigantes”, dejando desconcertados a aquellos que oyen tal descripción.

En combate, los bozoc hacen uso de su enorme fuerza física blandiendo armas a dos manos, buscando destruir rápidamente a sus adversarios con simple fuerza bruta. Su resistencia física les permite ignorar los primeros tres puntos de daño de cualquier fuente de daño físico.

Chuul

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 7+2
 Movimiento: 12 metros en tierra/16 metros en el agua
 Ataque: 1 por arma o 2 pinzas
 Daño: según arma +2 o 1d6+2/1d6+2
 Salvación: G7
 Moral: 9
 Valor del tesoro: 2.200
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 950

Los chuul son grandes criaturas crustáceas cuya figura se parece a la de una langosta superdesarrollada. Poseen cuatro fuertes patas que les permiten erguirse, dos brazos acabados en pinzas y un rostro lleno de tentáculos.

Antaño sometidos a los aboleth, actualmente han desarrollado una cierta independencia, apoyados, sobre todo, en una resistencia parcial a los poderes psíónicos y al dominio mental. Son criaturas primitivas, feroces y crueles cuya sociedad está guiada y organizada por completo por su caudillo, un chuul especialmente fuerte al que llaman “Heresiarca”.

En combate, usan lanzas y tridentes modificados para poder ser usados con sus brazos terminados en pinzas, o bien usan estas mismas. Su capacidad para evitar poderes psíónicos hace que, siempre que un chuul sea objetivo de estos poderes, estos tengan un 75% de posibilidades de fallar. Lo mismo sucede con aquellos hechizos y aptitudes especiales basadas en el dominio mental.

Derro

Clase de armadura: 3
 Dados de golpe: 4+2
 Movimiento: 7 metros
 Ataque: 1
 Daño: 1d6+2
 Salvación: G4
 Moral: 7
 Valor del tesoro: 1.100
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 175

Los derro son criaturas subterráneas con una complejión parecida a la de un enano, pero más delgados. Están dotados de una piel grisácea, aunque existen tonalidades verdosas, moradas y azules, y grandes ojos blancos con ausencia de iris y pupila. Poseen cabellos y barbas largos, también de color blanco, que suelen llevar desaseados y enmarañados. Son criaturas maliciosas, cobardes y crueles, especialmente con sus semejantes. Por tanto, no dudan en matar, robar, violar o cometer cualquier otro crimen atroz que se les ocurra a sus mentes podridas con tal de sentirse reconfortados y regodeados en su crapulencia.

En combate, suelen formar grupos de batalla bien cohesionados y entrenados, pero, en cuanto sus adversarios demuestran tener verdaderas agallas o ser al menos igual de buenos que ellos, el valor de estos empieza a flaquear, pensando más en cómo escapar del combate que en ganarlo.

DEVORADOR DE INTELECTO

Clase de armadura: 6
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 3 metros
 Ataque: 1 o Especial
 Daño: 1d6
 Salvación: G3
 Moral: 12
 Valor del tesoro: ninguno
 Alineamiento: neutral
 Valor PX: 100

Estas criaturas poseen la forma y las dimensiones de un cerebro humanoide, excepto por el hecho de que están dotados de cuatro patas terminadas en garras que les permiten desplazarse y atacar. Su habilidad más destacable es devorar el cerebro de sus enemigos cuando estos están inermes y ocupar su lugar dentro del cráneo para manejar su cuerpo a voluntad.

Estas retorcidas criaturas tuvieron un momento de gran auge en la Suboscuridad hace siglos, cuando su amenaza era poco conocida, logrando hacerse con el control de varios individuos de gran importancia para las civilizaciones más avanzadas del Reino Subterráneo. Para purgarlos, dichas civilizaciones formaron un grupo especial de psíonicos llamado la Orden del Cráneo Blanco, aunque, debido a sus actividades, pronto comenzó a llamárseles “los Trepanadores”. Estos, armados con poderes de adivinación, acabaron eliminando su amenaza.

Ahora no son ni una sombra de lo que eran, pero los Devoradores no dejan de ser una seria amenaza para aquellos que se cruzan en su camino.

En combate, el devorador de intelecto posee dos ataques especiales:

- **Destruir inteligencia:** el devorador elige a un enemigo que se encuentre a tres metros o menos y lanza una onda psíquica contra él. El oponente deberá realizar una tirada de salvación de Sortilegios, varas y báculos. En caso de fallar, perderá 2d4 puntos de INT. Si este llega a cero, el personaje morirá.
- **Devorar cerebro:** Este terrible ataque permite al devorador destruir el cerebro de su víctima, entrar en su cráneo y manejar su cuerpo a voluntad. Para llevar a cabo esta maniobra, el devorador debe acercarse a menos de medio metro de una criatura incapacitada. El devorador gasta su asalto completo en intentar destruir la mente de la víctima a través de sus capacidades psíquicas. Para evitarlo, el personaje atacado podrá realizar una tirada de salvación de INT, usando como número el valor habitual que suele tener en esta característica (es decir, sin modificar). Si falla, se considerará que el personaje ha muerto, ya que el devorador habrá conseguido hacerse con su mente y cuerpo.

DRAGÓN SOMBRÍO

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12

Movimiento: 13 metros en tierra/40 metros en vuelo

Ataque: 2 garras/1 mordedura

Daño: 2d8+1/2d8+1/6d6+1

Salvación: G12

Moral: 11

Valor del tesoro: 25.000 mo

Alineamiento: caótico

Valor PX: 3.500

Aunque todos nacen con un color, cuando un dragón pasa mucho tiempo en las profundidades del Reino Subterráneo de Valion, constantemente expuesto a las fuerzas mentales de los Durmientes y a la pesada oscuridad del lugar, acaba sufriendo ciertos cambios que lo transforman en un dragón sombrío. Durante el proceso, sus escamas van perdiendo lentamente su color, adquiriendo un aspecto ennegrecido y desvaído que le permite camuflarse con facilidad en la oscuridad de la Tiniebla Profunda; junto con sus escamas, su arma de aliento también es modificada, exhalando un icor oscuro que destruye la vitalidad de sus víctimas, consumiéndolas hasta los huesos. El último cambio deviene cuando la tiniebla de la Suboscuridad ha calado tan profundamente en la sierpe que la luz empieza a afectarle más de lo normal, tal y como sucede con los habitantes del lugar.

Independientemente del arma de aliento que tuviera originalmente el dragón, este acaba cambiando:

- Arma de aliento: cuando un dragón sombrío exhala su aliento, arrebata la vida de aquellos a los que afecta. Todos aquellos que se encuentren en el área de efecto del aliento deberán tener éxito en una tirada de salvación contra aliento o perderán 1 nivel de experiencia por cada diez puntos de vida que le queden a la bestia. Este efecto se reduce a la mitad si se tiene éxito en la tirada de salvación. Este ataque tiene forma de nube.
- Especial: tras años de vida en el Reino Subterráneo, las escamas del dragón han cambiado hasta adquirir un tono sombrío que hace posible su camuflaje en el entorno de la Suboscuridad. La criatura tendrá la misma capacidad de Moverse en Silencio y Ocultarse en las Sombras que un ladrón de su nivel.

El resto de competencias de dragón (como el lanzamiento de conjuros) serán las mismas que les son comunes a todos los seres de su especie, explicadas en la página 162 del manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*.

DRAÑA

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 6

Movimiento: 15 metros

Ataque: 2 garras/1 mordisco/1 aguijón

Daño: 1d6/1d6/1d8/1d10 + veneno (mortal si se falla la tirada de salvación)

Salvación: elfo6

Moral: 11

Alineamiento: caótico

Valor PX: 1.700

La draña es una terrible criatura, que se dice creada por la Sombra al principio de los tiempos, a la par que los siniestros elfos oscuros, los primeros en la lóbrega oscuridad... mucho antes de que la luz de Valion destellara en el horizonte. Mitad elfos oscuros, mitad arañas, estas alimañas abominables son

engendros terribles. De gran tamaño y piel grisácea, caminan con sus ocho patas arácnidas en silencio, para apresar a sus víctimas usando las garras y después inocular su mortal veneno de certero agujonazo. Algunas de estas monstruosidades, las más dotadas y poderosas, son capaces de lanzar conjuros, como sus parientes elfos oscuros.

Las drañas de la actualidad suelen ser engendros creados por las sacerdotisas dregolitas como una suerte de castigo por un crimen cometido contra la diosa. Su veneno, aunque natural, afecta con normalidad a los elfos oscuros.

DUERGAR

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 5+1

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: 1d8+1

Salvación: G5

Moral: 8

Valor del tesoro: 1.600

Alineamiento: caótico

Valor PX: 250

Cuando Penumbra perdió la guerra ante Valion, la raza de los enanos se dividió en dos: aquellos que deseaban quedarse cerca de la superficie y aquellos que querían volver a la Suboscuridad con su madre.

Aunque inicialmente esta división fue pacífica, el reparto de los objetos mágicos creados por los enanos durante siglos en la Suboscuridad cambió pronto este hecho. Varios de los objetos mágicos más poderosos fueron creados no por un solo artesano, sino por un grupo, algunos de cuyos componentes deseaban quedarse en la superficie y otros irse. Las decisiones de quién se quedaba con qué frustraron a ambas partes primero y las enfrentaron después, llegando a producirse una nueva guerra entre los enanos de la superficie y los que deseaban seguir a Penumbra, ahora llamados "duergars". Aunque los duergars perdieron esta guerra, empujándolos al borde de la extinción, aún quedan varios miles distribuidos por la Suboscuridad.

Los duergars presentan el mismo aspecto que un enano, excepto por el hecho de que tienen la piel de color gris o negra y cabellos y barbas blancos. Su constante necesidad de esconderse y la continua exposición a los efluvios psíquicos de la Suboscuridad les ha hecho desarrollar una extraordinaria capacidad: pueden lanzar el hechizo *Invisibilidad* una vez al día.

ELFOS OSCUROS

Sin duda alguna, son los dueños nominales de la Suboscuridad. Los elfos oscuros tienen grabado en lo más profundo de su ser la esencia de la elegancia, la crueldad, el refinamiento, el odio, la inteligencia y la iniquidad que toda criatura profundamente malvada posee.

Orgullosos hijos de Penumbra, a la que adoran bajo el nombre de Dregol, llevan siglos maniobrando para hacerse con el control de toda la Suboscuridad y lanzar todas las fuerzas de esta contra la superficie, lugar que odian y aman a partes iguales y que todos, en su fuero interno, creen que les pertenece.

Los malvados elfos oscuros son el epítome de la astucia y, por ello, son profundamente temidos tanto en la superficie, donde su presencia inspira un tremendo pavor, como en la Suboscuridad, donde son vistos con un respeto más cercano al miedo que a otra cosa.

Debido a que el acento de esta obra está puesto en ellos, entregamos diversos perfiles de estas criaturas. Adicionalmente a las características indicadas en sus perfiles, todos los elfos oscuros tienen la capacidad innata de lanzar una vez al día los hechizos *Fuego feérico* y *Oscuridad*.

ELFO OSCURO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 2
 Movimiento: 13 metros
 Ataque: 1
 Daño: según arma
 Salvación: G2
 Moral: 8
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 35
 Resistencia a la magia: 20%

Este perfil responde a aquel que tendría un elfo oscuro de capacidades medias y puede ser usado para mercaderes, artesanos, informadores, taberneros, etc. Además de las características indicadas previamente, este perfil se beneficia de las habilidades naturales que un elfo oscuro sin entrenamiento específico desarrolla para su supervivencia:

Ocultarse en las sombras: 37%
 Moverse en silencio: 40%

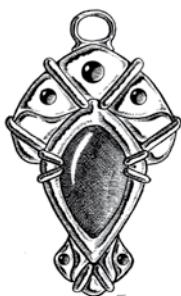
GUERRERO ELFO OSCURO

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 7+1
 Movimiento: 13 metros
 Ataque: 2
 Daño: según arma
 Salvación: G7
 Moral: 9
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 1.150
 Resistencia mágica: 47%

La mayoría de los elfos oscuros que no demuestra tener poderes cléricales o mágicos y que tiene el suficiente dinero como para pagarse una formación, acaba en la casta de los guerreros, la columna vertebral del ejército de los elfos oscuros.

Dentro de esta categoría podemos englobar a soldados de las casas nobles, a miembros de patrullas que recorren el exterior de las ciudades, a guardaespaldas, a exploradores, a guerreros montados y al largo etcétera de soldados especialistas que puedan ocurrírsele.

Debido a su entrenamiento superior, estos elfos no desarrollan las capacidades de ocultamiento que suelen desarrollar los plebeyos y bandidos de su raza.



MAGO ELFO OSCURO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 13 metros
 Ataque: 1
 Daño: según arma
 Salvación: Mag8
 Moral: 9
 Valor del tesoro: a elección
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 1.500
 Resistencia mágica: 57%

Conjuros habituales

Nivel 1: *Escudo, Mirada secreta de Verena, Proyectil mágico.*
 Nivel 2: *Imagen reflejada, Proyectiles horrendos, Telaraña.*
 Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego.*
 Nivel 4: *Quebrar resistencia, Puerta dimensional.*

Los temidos magos duzari pasan décadas de su vida estudiando y practicando magia con una sola idea en mente: acaparar poder y convertirse en una imparable arma de destrucción.

Sin embargo, en la realización de su arte hay un escollo importante: varias razas de la Suboscuridad, incluyendo la suya propia, han desarrollado resistencia mágica natural. Con todo, siglos de estudios otorgan a estos magos la capacidad de evitar parte de esta resiliencia, otorgando a sus conjuros una penetración mágica excepcional.

En términos de juego, cuando un mago elfo oscuro realice unconjuro que sea susceptible de ser evitado gracias a la resistencia mágica del objetivo, esta debe ser penalizada en 25+ el nivel de lanzador de hechizos del mago.

SACERDOTISA ELFA OSCURA

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 9
Movimiento: 13 metros
Ataque: 1
Daño: según arma
Salvación: CLE9
Moral: 10
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.650
Resistencia mágica: 67%

Conjuros habituales

Nivel 1:*Causar heridas leves* (2), *Causar miedo*, *Pisar cual araña*.
Nivel 2:*Bendecir*, *Dominar*, *Retener persona*, *Silencio*.
Nivel 3:*Disipar magia*, *Maldición*, *Óscuridad asfixiante*.
Nivel 4:*Causar heridas graves*, *Neutralizar veneno*, *Unión mental*.
Nivel 5:*Golpe flamígero*.

Las sacerdotisas elfas oscuras, fanáticas seguidoras de Dregol, son, sin duda, el núcleo duro de autoridad, liderazgo y fe de la sociedad duzar. Son, por tanto, una pieza imprescindible en la misma.

Protegidas por gruesas armaduras y armadas con mazas, látigos y, sobre todo, con sus fervorosos rezos a la diosa de la oscuridad, las sacerdotisas duzari son uno de los enemigos más formidables que los personajes pueden afrontar.

FAUCE

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 4+3
Movimiento: 16 metros
Ataque: 2
Daño: 1d8+1
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: neutral
Valor PX: 250

Las Fauces son criaturas subterráneas cuyas características recuerdan a una mezcla entre un dinosaurio carnívoro y un lagarto. Ostentan dos fuertes patas traseras terminadas en afiladas garras que sustentan un cuerpo del tamaño de un caballo y que tienen en su planta unas fuertes ventosas que pueden retraer dentro de la piel cuando corren. Poseen también dos patas delanteras menos desarrolladas que las traseras, que siguen siéndoles útiles al estar igualmente equipadas con ventosas. Estas permiten al animal trepar a gran velocidad por las paredes de roca de la Suboscuridad, facilitando así sus labores de caza al poder atacar desde cualquier ángulo de los túneles y cavernas donde habitan. Su cabeza es ancha, con ojos de color ambarino o naranja y una boca llena de dientes afilados como navajas. Además, su color es tan variado como la cepa genética a la que pertenecen, yendo del negro al blanco, pasando por verdes, azules, rojos y todo el espectro de colores imaginables y sus combinaciones.

En estado feral, las Fauces suelen vivir en grupos de entre cuatro y diez individuos. Poseen una inteligencia parecida a la de los lobos y pueden desarrollar técnicas de caza y protección de los miembros más importantes de su manada.

Debido a su astucia y tamaño, las Fauces pueden ser adiestradas para servir como monturas de aquellos humanoides que habitan la Suboscuridad. Sin embargo, a día de hoy, solo los señores de las bestias de la ciudad elfa oscura de Kyal Nef han conseguido amaestrarlas para estos propósitos.

FOMORI

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 8+4
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2
Daño: 2d8+2
Salvación: G8
Moral: 10
Valor del tesoro: 3.000
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.350

También llamados gigantes subterráneos, los fomoris son enormes criaturas cuyo tamaño oscila entre los tres y los seis metros. Su cuerpo está surcado de fuertes deformidades físicas que los hace grotescos y torpes de cara al resto de habitantes de la Suboscuridad. Según se dice, esta deformidad es fruto de la maldición que Valion impuso sobre ellos, por la cual sus cuerpos se retuerzen más cuanto más malvado y avieso es el esquema de pensamiento de cada individuo.

Creados por los titanes antiguos en los albores del mundo, los fomoris son una de las pocas razas de criaturas no creadas por Penumbra que aún siguen viviendo en la actualidad. Aunque tras la Guerra de los Hermanos llegaron a un acuerdo con ella para poder vivir en la Suboscuridad, odian profundamente a los elfos, independientemente de que sean de la superficie u oscuros, y les dan caza siempre que pueden.

Debido a su tamaño, no es fácil para ellos desplazarse por la Suboscuridad, pues tienen que tomar siempre las rutas más amplias. En la Suboscuridad, esto significa que también son las más peligrosas y las que más rodeos dan para alcanzar cualquier destino.

GÓLEM DE ADAMANTITA

Clase de armadura: -4
Dados de golpe: 20
Movimiento: 10 metros
Ataque: 2
Daño: 4d6+5
Salvación: G20
Moral: 12
Valor del tesoro: 6.000 mo
Alineamiento: neutral
Valor PX: 6.500

Los gólems de adamantita son el constructo más avanzado que un mortal puede llegar a alcanzar. Dotados de una inteligencia tan capaz como la de un humano medio, de un cuerpo prácticamente indestructible y de una fuerza física atroz, constituyen una de las criaturas más peligrosas con las que puede cruzarse cualquier aventurero.

Además de sus ya de por sí formidables capacidades físicas, un gólem de adamantita puede entrecocar sus brazos para producir una onda sísmica de enorme fuerza. Esta tiene forma de cono de 15 metros y produce 8d6 de daño y derribo a todos aquellos a los que alcance. Una tirada de salvación exitosa de aliento reducirá el daño a la mitad y evitará el derribo.

HORROR GANCHUDO

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 5
Movimiento: 9 metros, 9 metros trepando
Ataque: 2 ganchos/1 picotazo
Daño: 1d8/1d8/3d6
Salvación: G5
Moral: 8
Alineamiento: neutral
Valor PX: 200

El horror ganchudo es un monstruo bípedo subterráneo que parece un cruce de buitre, escarabajo y humanoide, con ganchos óseos en lugar de manos. Mide 2'5 m de alto y pesa ciento setenta y cinco kilos. Tiene un grueso exoesqueleto gris, como el de un insecto. Sus "brazos" terminan en garfios de 30 centímetros de largo y las patas traseras tienen 3 dedos acabados en garras afiladas. Su cabeza presenta forma de buitre, incluyendo el pico con forma de gancho. Además, sus ojos provistos de facetas han dado lugar a la teoría de que esta especie es un parente lejano de la cucaracha o del grillo.

Se comunican con una serie de "clicks" y "clacks" realizados con sus garras. En una cueva, este sonido espeluznante puede crear eco durante un largo trecho. Lo utilizan para estimar el tamaño de las cuevas y medir distancias, de manera similar a como lo hacen los murciélagos. Así, los horrores ganchudos tienen un oído muy fino y solo pueden ser sorprendidos con un resultado de 1 en 1d6, ya que conocen bien su territorio y tratarán de emboscar a los viajeros incacos o a otros habitantes de las profundidades. En cuanto al ataque, lo realizan agitando sus ganchos. Si ambos impactan en el mismo asalto, el picotazo golpea de forma automática sin tirada de ataque. Hasta que la víctima se libera de uno de los ganchos, infligen 2d6 puntos de daño cada asalto con el pico.

Aunque su vista es muy pobre y quedan cegados con la luz brillante, esto no les afecta mucho, pues usan su oído para rastrear y localizar a sus presas. Dado que no emplean la vista en combate, no sufren penalizaciones por quedar cegados o luchar en plena oscuridad. Por otro lado, son escaladores naturales, ya que sus ganchos les dan un apoyo excelente sobre superficies rocosas. Pueden moverse a velocidad normal trepando por superficies en vertical que no sean lisas, pero su peso les impide colgarse del techo como otros insectos. Igualmente, el obstáculo que supone tener ganchos en lugar de manos hace que no puedan utilizar armas o herramientas.

Construyen sus nidos en cavernas cuya entrada esté en una pared vertical, sabiendo que ciertas criaturas lo tendrán difícil para entrar. Viven en grupos separados por familias, en las que la hembra más anciana goberna al grupo. Por su parte, el macho más anciano se ocupa de dirigir la caza y es considerado el jefe de guerra.

KUO-TOAS

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 3+1
Movimiento: 10 metros en tierra/20 metros en el agua
Ataque: 1
Daño: 1d6+1
Salvación: G3
Moral: 7
Valor del tesoro: 250 mo
Alineamiento: neutral
Valor PX: 100

Los kuo-toas son unas estúpidas y agresivas criaturas anfibias con cuerpo humanoide y cabeza de pez que tienen una curiosa capacidad: poseen unos poderes psíónicos latentes que les permiten hacer realidad aquello que desean con gran fervor. Esta extraordinaria habilidad se debe a que los kuo-toas llevan siglos buscando a los Durmientes en las zonas más profundas de los océanos y en la espectra profunda y esto les ha hecho impregnarse de las ondas psíónicas que estas deidades emiten al soñar.

En términos de juego, un kuo-toa tiene la cualidad excepcional de lanzar *Deseo limitado* una vez al día, con una probabilidad de fallo del 50%. El máster deberá tener en cuenta, no obstante, que las mentes de estas criaturas son simples, con lo que el deseo que pidan no debería ser de una naturaleza muy desarrollada.

MANTOS

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4+2
Movimiento: 7 metros
Ataque: 1
Daño: 1d8+1
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: 450 mo
Alineamiento: neutral
Valor PX: 125

Estas peligrosas criaturas, poseedoras de un aspecto muy parecido al de una mantarraya oceánica, tienen desarrollada una excelente capacidad de camuflaje que les permite esconderse en una pared o en una stalactita, para luego caer sobre sus víctimas y abrazarlas con sus cuerpos pegajosos. Esta habilidad se hace aún más notable si tenemos en cuenta que pueden hacer descender la temperatura de su cuerpo a voluntad para hacerse indetectables incluso para los usuarios de infravisión.

En cuanto a sus capacidades especiales, tienen la misma destreza para apuñalar que un ladrón de su nivel y sus mismos valores de Moverse en Silencio y Ocultarse en las sombras, bonificados con un 20% adicional.

MICÓNIDOS

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3+1
Movimiento: 7 metros
Ataque: 1
Daño: 1d6+1
Salvación: G3
Moral: 8
Valor del tesoro: 300 mo
Alineamiento: legal
Valor PX: 75

Los micónidos son criaturas fungiformes dotadas de un tamaño y una silueta vagamente humanoides. Son eminentemente pacíficos, bondadosos, más dados a entenderse con sus semejantes y otras razas que a buscar el enfrentamiento con ellos.

Gran parte de su éxito a la hora de sobrevivir en un entorno tan hostil como es la Suboscuridad reside en su capacidad para segregar un tipo especial de esporas que generan cambios en el estado emocional de quien las inhala. Hay tantos tipos de estas como sentimientos pueden ser entendidos por estas criaturas y, cuando alguien toma contacto con ellas, empatiza automáticamente con el micónido que las ha exhalado, entendiendo de inmediato las emociones que lo dominan.

El impacto que otorga esta extraña forma de comunicación es tan fuerte en quien lo siente que las esporas han empezado a comercializarse como una droga con fines recreativos y medicinales. Gracias a los micónidos, hasta el elfo oscuro más retorcido puede llegar a sentir compasión, amor o miedo, lo cual resulta embriagador para según quién.

Siempre que sea posible, los micónidos evitarán entrar en combate o conflicto con nadie, pero, si se les obliga, pueden llegar a ser enemigos formidables, en parte gracias a su pericia para hacer sentir miedo o confusión. Dos veces al día, cualquier micónido puede exhalar esporas que generen en quienes se hallen a diez metros o menos de su posición los mismos efectos que un hechizo de *Confusión* o de *Causar miedo*.

MORLOCK

Clase de armadura: 8
Dados de golpe: 1
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 puñetazo o arma
Daño: 1d4 o daño del arma específica
Salvación: G1
Moral: 9
Valor de tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 5

Los morlocks son temidos y odiados por igual en Valion. Son una especie degenerada de humanoides que se han adaptado a vivir bajo tierra desde tiempos antiguos. Poco a poco, han ido evolucionando para sobrevivir en este medio, desarrollando una poderosa infravisión con un alcance de 30 metros.

Su piel azulada está cubierta por una gruesa capa de pelo albino y sus ojos negros, de forma circular, han crecido desproporcionadamente en sus cabezas. Generalmente, se agrupan en colonias que viven en grandes cavernas. Su relativa inteligencia les ha permitido adaptar cierta tecnología al medio y no es raro que construyan rudimentarias edificaciones e instalaciones hipogea. Suelen emplear armas de mano para defenderse; típicamente, lanzas, mazas y espadas cortas. Son enemigos mortales de gnomos, trogloditas y enanos. Rara vez se aventuran durante el día a salir a la superficie y, en tal caso, dada su especial adaptación a la oscuridad, sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque a plena luz del día. Por el contrario, es habitual que los morlocks salgan de noche y ataquen poblados cercanos, preferiblemente humanos, para matar y raptar a sus víctimas, que arrastran de vuelta a sus cavernas para devorar su carne.

Pueden encontrarse colonias morlock por todo el mundo de la Marca, especialmente en las Tierras Nómadas. De igual modo, en Ziyarid hay grandes colonias subterráneas que conviven con los elfos oscuros, pues son aliados naturales y colaboran en sus maléficos planes.

NEMUTH

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2+1
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 (cornada)
Daño: 1d8+1
Salvación: G2
Moral: 8
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 35

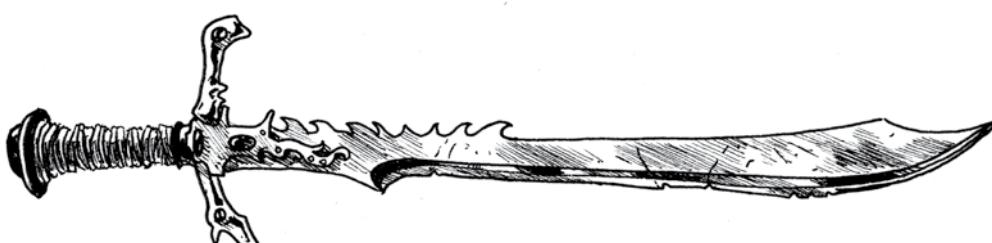
Los nemuth son una especie caprina que se ha adaptado a las difíciles condiciones de la Suboscuridad. Un nemuth presenta el tamaño de una oveja de la superficie, pelaje negro y una fuerte cornamenta de cuatro piezas con un par de cuernos orientados al frente y otros dos de forma circular, al estilo de los muflones. Su resistencia a la falta de oxígeno y su ferocidad les ha valido un hueco en este difícil ecosistema. Además, son la única raza de ganado de todo el Reino Subterráneo, por lo que representan una habitual fuente de carne, abrigo y leche para sus habitantes.

PRIMOGÉNITO

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 18+2
Movimiento: 15 metros
Ataque: 4
Daño: 1d8/1d8/1d8/1d8
Salvación: G18
Moral: 10
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 12.150

Aunque son muchas las ocasiones en las que los elfos oscuros se llaman a sí mismos "primogénitos", en la práctica no lo son. Antes de que Penumbra lograse dominar por completo los dones de la creación de la vida, tuvo que experimentar con ellos. El resultado de estas pruebas son tentativas fallidas, criaturas a medio terminar que la diosa, en su crueldad, no se dignó a destruir. Estas desdichadas criaturas reciben el nombre de "primogénitos", los cuales llaman a su madre con profunda desesperación mientras vagan por las dos capas de Espectra y el Palacio de las Sombras donde fueron creados.

Dado que son ensayos erróneos, no podemos dar una descripción exacta de estas criaturas, pues cada una es diferente. Sí podemos asegurar que tendrán una vaga forma humanoide, dado que era la que la diosa buscaba para sus hijos. Dicha morfología estará dislocada, cubierta de apéndices innecesarios, mientras que otros serán no solo funcionales, sino también muy peligrosos. Como ejemplos de extremidades y deformaciones que pueden tener los primogénitos, presentamos estas ocho. Si quieras, cuando plantees un encuentro con ellos en tu aventura, puedes lanzar 3d8 para ver qué malformaciones tendrá el monstruo en cuestión:



MALFORMACIONES (108)

1	Bicéfalo. Ambas cabezas se disputan el control del cuerpo. Sus tiradas de salvación se harán sobre G12 en vez de sobre el G18 habitual.
2	Tentáculos. Uno o más de los brazos se bifurcan en tentáculos. +1 ataque que causa 1d8 de daño.
3	Esqueleto externo. La piel de la criatura está fuertemente endurecida por un armazón quitinoso. Su CA es -3.
4	Piernas muy cortas. La criatura no puede correr y se mueve a la mitad de sus posibilidades.
5	Olor insoportable. El monstruo hiede con intensidad. Los aventureros lo olerán a cincuenta metros de distancia en cualquier dirección.
6	Alas. Movimiento adicional. 20 metros volando.
7	Capacidades mágicas. Puede lanzar tres hechizos al día escogidos entre estos: <i>Acelerar, Bola de fuego, Descarga flamígera, Invisibilidad, Infilar heridas graves, Desintegrar, Proyectil mágico</i> .
8	Arma de aliento. Una vez al día puede exhalar un cono de fuego o hielo de diez metros que causa tanto daño como puntos de vida le queden. Una tirada de salvación de aliento exitosa reduce el daño a la mitad.

QUAGGOTh

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 5+1
Movimiento: 15 metros
Ataque: 2 garras/mordisco
Daño: 1d6+1/1d6+1/2d6
Salvación: G5
Moral: 8 (si se hallan fuera de su territorio)/12 (si se hallan en su territorio)
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: neutral (en estado feral) o caótico (si se encuentran en una ciudad elfa oscura o en estrecho contacto con su civilización)
Valor PX: 225

Los quaggoth son una raza de criaturas simiescas de tamaño humanoide, cuya piel está recubierta de un grueso pelaje. Poseen brazos gordos y fuertes como troncos y una amplia dentadura llena de dientes afilados.

Aunque inicialmente los quaggoth eran una raza de superficie, Penumbra acabó atrayéndolos a la oscuridad, tanto físicamente como en espíritu. Si bien en un principio tenía pensado que los quaggoth sirvieran a los duzari como animales de guerra, estos demostraron tener un fiero y arraigado sentido de la libertad. Por eso, a pesar de que son aliados indiscutibles de los elfos oscuros, no permiten que se los esclavice, llegando al punto de cometer suicidio si alguien lo intenta.

En estado feral, los quaggoth son territoriales, agresivos y astutos, formando grupos familiares guerreros muy difíciles de destruir en su propio terreno.

Shulhus

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 8
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1 + especial
Daño: 1d4
Salvación: G8
Moral: 10
Valor del tesoro: 2.500 mo
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.500

Los shulhus son peligrosas criaturas de aspecto humanoide, pero con rostro de pulpo, que tienen el orgullo de no haber sido creados por Penumbra, sino por los Durmientes, hecho que no cesan de indicar siempre que pueden. Guardianes de los enloquecedores secretos de los dioses muertos, los shulhus están en Valion con una única finalidad: llevar a cabo los planes ocultos de sus creadores y asegurarse de que su voluntad sea cumplida. Es por eso por lo que son criaturas enigmáticas, crueles, muy inteligentes, ladinas y retorcidas, pues saben lo que los Durmientes tienen pensado hacer con el mundo cuando despierten y, por su actitud, parece que no va a ser bueno.

Poseen grandes capacidades psínicas: conocen todos los modos de combate, tanto de ataque como de defensa, y diez poderes cualesquiera escogidos de entre todas las disciplinas psínicas, excepto la deífica. Puedes consultar dichos poderes en el manual de psíónica editado por esta misma casa. Además de estas facultades, los shulhus tienen un arma sutil, pero igualmente letal: en la base de sus largos tentáculos se halla una boca inusual, dotada de fuertes dientes y de una lengua dura con forma helicoidal. Cuando un shulhu ataca, aferra la cabeza de su víctima con sus tentáculos y dientes para después perforar el cráneo con la lengua y absorber el cerebro, alimento que adoran por encima de todos.

En términos de juego, si un personaje recibe el golpe de un shulhu, deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis. Si tiene éxito, no sucederá nada, pero, si falla, se considerará que está paralizado, atrapado por la presa tentacular del shulhu. En caso de que un personaje reciba un impacto de un shulhu estando paralizado, sus puntos de vida pasarán a ser cero, considerándose que ha logrado trepanar su cráneo y sorber su cerebro.

SvIRFNEBLIN

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 7 metros
Ataque: 1
Daño: 1d6+1
Salvación: G4
Moral: 8
Valor del tesoro: 800 mo
Alineamiento: legal
Valor PX: 200

Ideados inicialmente por Penumbra como la raza que ayudaría al resto de sus hijos a construir sus imperios, los svirfneblin fueron, sin embargo, una gran decepción para ella. Cuando la diosa convocó a sus hijos para marchar sobre la superficie, los svirfneblin se negaron, renegando de su control y quedándose en las profundidades de la tierra, aprendiendo sus secretos.

Conocidos también como “gnomos de las profundidades”, los svirfneblin tienen la misma altura que un enano, aunque su complejión es mucho más delgada. Su piel tiende a ser de color gris, pero puede tener tonalidades azuladas, verdes y hasta rojizas. De penetrante vista en la oscuridad, los svirfneblin suelen tener ojos azules o grises y están especialmente dotados para distinguir las fortalezas y debilidades de cualquier estructura rocosa. Su personalidad es bondadosa, y se caracteriza por dos factores: ayudarse mutuamente en la adversidad que supone la Suboscuridad y ser maestros artesanos en todo lo relacionado con extraer y trabajar la piedra y los minerales.

En combate, los svirfneblin buscan más el lograr escapar de sus enemigos teniendo pocas bajas que el vencer a través de tácticas ofensivas. Además, encontrar a un svirfneblin solitario es tremadamente raro. Lo habitual es toparse con grupos de trabajo de entre tres y seis miembros, habitualmente dirigidos por un capataz: un veterano que comparte el mismo perfil que el svirfneblin normal, excepto por el hecho de tener una CA de 2 y 5 Dados de golpe.

Asimismo, cuando un conjunto de personajes se encuentre con un grupo, hay un 25% de posibilidades de que su capataz lleve consigo uno de los famosos amuletos invocadores. Este puede romper el amuleto y pronunciar unas palabras en su idioma para invocar un elemental de tierra mediano (pág. 166 del manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*) que combatirá a su lado en todo momento. Cabe indicar que, por mucho que se conozca la lengua svirfneblin, si uno que no lo sea intenta realizar este ritual de invocación, fallará automáticamente.

TROGLODITA

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 2
 Movimiento: 10 metros
 Ataque: 2 garras/1 mordisco
 Daño: 1d4/1d4/1d4
 Salvación: G2
 Moral: 9
 Valor de tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 38

Estas criaturas, tan antiguas como los hombres lagarto del Gran Pantano, son maliciosas, belicosas y peligrosas. Están emparentadas remotamente con los del Pantano, pues son de la familia de los reptiles, aunque de aspecto humanoide, de piel escamosa verde y con una espalda erizada de espinas que sobresalen de su musculosa anatomía. Poseen la habilidad de mimetizarse con el entorno, cambiando la tonalidad de su piel a voluntad, de ahí que sea extremadamente complicado localizarlos en su medio. En términos de juego, esto les permite sorprender a sus víctimas con 1 - 3 en 1d6. Todo humano o humanoide que entre en contacto con un troglodita debe realizar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque debido al mal olor que desprenden.

Estos seres se organizan en enormes enjambres que devoran todo a su paso. A pesar de su bestialidad, su sociedad no deja de tener una cierta espiritualidad, pues adoran a Penumbra bajo una forma de depredador a la que llaman “la Hambrienta”.

Los trogloditas son enemigos mortales de los morlocks, gnomos, enanos y halflings.

XORNS

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 7
 Movimiento: 7 metros
 Ataque: 2
 Daño: 2d8+1
 Salvación: G7
 Moral: 8
 Valor del tesoro: 2.100
 Alineamiento: legal
 Valor PX: 850

A menudo confundidos con elementales, los xorns son criaturas foráneas pertenecientes al plano elemental de la tierra. Poseen un cuerpo pétreo de tres piernas, tres brazos y tres ojos, uno en cada hueco entre los brazos. En vez de cabeza, en la base del cuello tienen una boca enorme llena de poderosos dientes que usan para triturar y masticar las gemas preciosas con las que se alimentan.

Gozan de la extraordinaria capacidad de “oler” la presencia de un mineral o gema preciosa entre miles de metros cúbicos de rocas, cosa que les hace ser unos esclavos realmente codiciados por los elfos oscuros. Adicionalmente, pueden “nadar” en la roca como un pez lo hace en el agua, para, de este modo, llegar rápidamente a las gemas que les sirven de alimento. Pueden usar esta facultad tres veces al día, lo que les permite moverse en roca viva a la velocidad normal de su movimiento un total de ciento cincuenta metros por cada uso de dicho poder.

A pesar de la enorme fuerza física de estas criaturas y de su aspecto terrorífico, son criaturas afables que odian los enfrentamientos y buscan siempre una salida pacífica a los conflictos.

PERSONALIDADES DE XORANDOR

“La vida en esta ciudad no podría ser más fascinante. Existe una suerte de caos controlado que la impregna por completo; un permanente estado de cambio donde lo único constante es, precisamente, la falta de constantes.”

“En un lugar así, hasta los más poderosos se sienten inseguros, pues Xorandor es un depredador en sí mismo. Una bestia que evoluciona sin parar y que no duda en devorar a cualquiera para continuar con su ciclo de cambio sin fin. Es el juez definitivo, el mayor de los peligros para cualquiera que viva en sus calles.”

“Diría que vivir aquí es como estar montado sobre un caballo salvaje que nunca se cansa. Por muy resistente, hábil o valiente que seas, tarde o temprano te tirará al suelo y te pateará y eso se aplica a todos sus habitantes, por muy arriba que se encuentren en la escala social”.

Fragmento de Pesares que nunca se oyidian, del maestro enano Torkin

A continuación, presentamos los perfiles de las principales personalidades de Xorandor que se han ido desgranando a lo largo de los capítulos anteriores y que tienen funciones públicas que las hacen especialmente notorias. Evidentemente, no son los únicos personajes importantes de la ciudad, pues quedarían por tratar aquellos que forman parte activa de la vida de las casas nobles. Estos, no obstante, se tratarán en el siguiente libro de esta obra.

Por último, es relevante indicar que, aunque sabemos que la casa Xor'Adar es una casa noble en sí misma, hemos preferido consignar aquí a sus personajes en vez de hacerlo en el siguiente libro. Su importancia natural en la ciudad nos lleva a explicarla aquí para un mejor entendimiento de la urbe.

BELTAOR VER'HAN

Prestigio: 7
Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 7
Movimiento: 13
Ataque: 1
Daño: 1d8+2
Salvación: G7
Moral: 10
Valor del tesoro: 2.200
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.350
Resistencia a la magia: 47%

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos se reduce en 25 + el nivel del personaje (en este caso, 32%).

BASIRA

Prestigio: 10
Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 16+3
Movimiento: 13
Ataque: 2
Daño: 1d10+4 / 1d10+4
Salvación: Cle16
Moral: 12
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 18.000
Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Causar heridas leves (2), Causar miedo, Detectar magia (2), Pisar cual araña, Protección contra el mal.*
Nivel 2: *Bendecir, Dominar, Rabia, Resistencia al fuego, Retener persona, Silencio.*
Nivel 3: *Animar a los muertos (2), Golpear, Maldición, Oscuridad asfixiante, Marabunta.*
Nivel 4: *Causar heridas graves, Detectar mentiras, Protección contra el bien en grupo, Protección contra el mal en grupo, Tortura.*
Nivel 5: *Causar heridas críticas, Golpe flamígero, Plaga de insectos, Visión verdadera.*
Nivel 6: *Barrera de cuchillas, Beso letal, Dañar.*
Nivel 7: *Avatar de Dregol, Regenerar.*

GARON GERÓ

Prestigio: 10
Posee el mismo perfil que un liche de nivel 20, el cual puedes consultar en la página 187 del manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*.

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos se reduce en 25 + el nivel del personaje (en este caso, 45%).

IMERA ORANO

Prestigio: 10
Clase de armadura: -1
Dados de golpe: 16+2
Movimiento: 13
Ataque: 4
Daño: 1d8+7 / 1d8+7 / 1d8+7 / 1d8+7
Salvación: G16
Moral: 11
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 11.500
Resistencia a la magia: 75%

IRYA

Prestigio: 10
Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 16
Movimiento: 13
Ataque: 2
Daño: 1d8+1 / 1d8+1
Salvación: Cle16
Moral: 12
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 19.500
Resistencia a la magia: 75%

A efectos de juego, Irya posee poderes psíonicos y clericales, con lo que los hechizos y poderes que encontrarás más adelante están basados en una división de sus niveles para copar ambas clases.

Hechizo

Nivel 1: *Causar heridas leves (2), Causar miedo, Detectar magia.*

Nivel 2: *Bendecir, Dominar, Retener persona.*

Nivel 3: *Golpear, Oscuridad asfixiante, Marabunta.*

Nivel 4: *Causar heridas graves, Protección contra el mal en grupo.*

Poderes psíonicos

BA: +2
PFP: 40
Disciplinas (3): psicométrica, presciencia y psicokinética.
Maestrías (4):
Psicométrica: Eteralidad.
Presciencia: Hipercognición, Visión verdadera psíonica.
Psicokinética: Manipulación molecular (disciplina que usará para romper el puente si lo cree necesario).

Competencias (13):

Psicométrica: Arma corpórea, Modulación de adrenalina, Retroalimentación fisiológica.
Presciencia: Clarividencia, Detección del peligro, Escrutar objeto, Visión 360°.
Psicokinética: Animar sombra, Barrera inercial, Controlar luz, Controlar llamas, Disipar invisibilidad, Levitar.
Modos de ataque (todos)
Modos de defensa (4): Barrera psíquica, Escudo mental, fortaleza del intelecto, Mente en blanco.

JALKOZ RISS

Prestigio: 10
Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 15
Movimiento: 13
Ataque: 1
Daño: 1d4
Salvación: Mag15
Moral: 9
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 8.500
Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Mirada secreta de Verena, Proyectil mágico (2).*
Nivel 2: *Imagen reflejada, Invisibilidad, Levitar, Proyectiles horrendos.*
Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego, Disipar magia, Rostro de araña.*
Nivel 4: *Confusión, Muro de fuego, Ojo arcano, Quebrar resistencia.*
Nivel 5: *Invocar elemental, Nube aniquiladora, Susurro sombrío, Teleportar.*
Nivel 6: *Desintegrar, Merodeador invisible, Proyectar imagen.*
Nivel 7: *Estatua, Simulacro.*
Nivel 8: *Nube incendiaria.*

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos se reduce en 25 + el nivel del personaje (en este caso, 40%).

JESKER XOR'ADAR

Prestigio: 6
Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 13
Movimiento: 3
Ataque: 1
Daño: 1d8 + Veneno
Salvación: Lad13
Moral: 10
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 4.200
Resistencia a la magia: 75%

La espada que Jesker lleva encima siempre está emponzoñada con un tipo de veneno. Puedes elegir el veneno o tirar al azar.

Tiene las mismas habilidades y puede apuñalar como un ladrón de su nivel.

KALGAR XOR'ADAR

Prestigio: 6
Clase de armadura: -3
Dados de golpe: 14+4
Movimiento: 13
Ataque: 3
Daño: 1d8+4/1d8+4/1d8+4
Salvación: G14
Moral: 11
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 8.500
Resistencia a la magia: 75%

LIDRA XOR'ADAR

Prestigio: 7
Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 9+2
Movimiento: 13
Ataque: 1
Daño: 1d8+1
Salvación: Cle9
Moral: 10
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 1.750
Resistencia mágica: 67%

Hechizos

Nivel 1: *Curar heridas leves, Leer magia, Pisar cual araña, Quitar miedo.*
Nivel 2: *Bendecir, Dominar, Retener persona (2).*
Nivel 3: *Animar a los muertos, Oscuridad asfixiante, Quitar maldición.*
Nivel 4: *Curar heridas graves (2).*
Nivel 5: *Golpe flamígero.*

MALGORÁ XOR'ADAR

Prestigio: 6
Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 15
Movimiento: 13
Ataque: 1
Daño: 1d6+1
Salvación: Mag15
Moral: 10
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 6.500
Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Escudo, Leer magia, Proyectil mágico (3).*
Nivel 2: *Invisibilidad (2), Proyectiles horrendos, Telaraña.*
Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego (3).*
Nivel 4: *Confusión, Polimorfar, Puerta Dimensional, Quebrar resistencia.*
Nivel 5: *Contactar con otro plano, Muro de piedra, Paralizar monstruo, Susurro sombrío.*
Nivel 6: *Conjuro de muerte, Escudo protector contra la magia, Mover la tierra.*
Nivel 7: *Bola de fuego de explosión retardada, Palabra poderosa atontar.*
Nivel 8: *Clonar.*

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos se reduce en 25 + el nivel del personaje (en este caso, 40%).

MELKA

Prestigio: 10
Clase de armadura: -4
Dados de golpe: 17+3
Movimiento: 13
Ataque: 3
Daño: 1d8+3/1d8+3/1d8+3
Salvación: Cle17
Moral: 12
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 21.650
Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Causar heridas leves* (2), *Causar miedo*, *Oscuridad*, *Pisar cual araña*, *Protección contra el bien* (2), *Protección contra el mal*.
 Nivel 2: *Conocer alineamiento*, *Dominar* (2), *Encontrar trampas*, *Retener persona* (2), *Silencio*.
 Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Disipar magia* (2), *Hablar con los muertos*, *Localizar objeto*, *Marabunta*.
 Nivel 4: *Curar heridas graves*, *Mentira indetectable*, *Neutralizar veneno*, *Tortura* (2).
 Nivel 5: *Alejar alma*, *Curar heridas críticas*, *Golpe flamígero*, *Rerivir a los muertos*.
 Nivel 6: *Beso letal*, *Convocar animales*, *Sanar* (2).
 Nivel 7: *Avatar de Dregol*, *Palabra sagrada*.

MOLKAR

Prestigio: n/a
 Clase de armadura: -2
 Dados de golpe: 8
 Movimiento: 13
 Ataque: 2
 Daño: 1d8+3/1d8+3
 Salvación: Lad8
 Moral: 9
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 4.250
 Resistencia a la magia: 57%

Tiene las mismas habilidades y puede apuñalar como un ladrón de su nivel.

NELNAL

Prestigio: 10
 Clase de armadura: -4
 Dados de golpe: 17+2
 Movimiento: 13
 Ataque: 3
 Daño: 1d8+5/1d8+5/1d8+5
 Salvación: Cle17
 Moral: 12
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 15.750
 Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Curar heridas leves* (2), *Luz*, *Pisar cual araña*, *Protección contra el mal* (2), *Quitar miedo* (2).
 Nivel 2: *Dominar* (2), *Retener persona* (3), *Silencio* (2).
 Nivel 3: *Curar enfermedad*, *Disipar magia*, *Hablar con los muertos* (2), *Localizar objeto*, *Oscuridad permanente*.
 Nivel 4: *Causar heridas graves*, *Detectar mentiras*, *Neutralizar veneno*, *Protección contra el mal en grupo*, *Ramas en serpientes*.
 Nivel 5: *Alejar alma*, *Causar heridas críticas*, *Golpe flamígero*, *Plaga de insectos*.
 Nivel 6: *Barrera de cuchillas*, *Perder el camino*, *Dañar* (2).
 Nivel 7: *Restablecimiento* (2).

VEKARI SORO

Prestigio: 9
 Clase de armadura: -3
 Dados de golpe: 17
 Movimiento: 13
 Ataque: 3
 Daño: 1d8+3/1d8+3/1d8+3
 Salvación: Cle17
 Moral: 12
 Valor del tesoro: a elección del Narrador

Alineamiento: caótico

Valor PX: 20.550

Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Detectar el bien* (2), *Detectar magia* (2), *Protección contra el mal* (2), *Voluntad de Dregol* (2).
 Nivel 2: *Bendecir*, *Causar miedo*, *Conocer alineamiento* (2), *Dominar*, *Retener persona* (2).
 Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Disipar magia*, *Hablar con los muertos* (2), *Localizar objeto*, *Oscuridad asfixiante*.
 Nivel 4: *Detectar mentiras* (3), *Tortura* (2).
 Nivel 5: *Alejar alma*, *Curar heridas críticas*, *Misión*, *Visión verdadera*.
 Nivel 6: *Barrera de cuchillas*, *Beso letal* (2), *Perder el camino*.
 Nivel 7: *Necrosis* (2).

VERENA VEDIR

Prestigio: 10
 Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 18
 Movimiento: 13
 Ataque: 1
 Daño: 1d6+2
 Salvación: Mag18
 Moral: 11
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 22.550
 Resistencia a la magia: 75%

Hechizos

Nivel 1: *Detectar magia*, *Escudo*, *Mirada secreta de Verena*, *Oscuridad*, *Proyectil mágico*.
 Nivel 2: *Imagen espejada*, *Invisibilidad*, *Proyectiles horrendos* (2), *Telaraña*.
 Nivel 3: *Acelerar*, *Mirada de Verena en un radio de tres metros*, *Rayo eléctrico* (2), *Volar*.
 Nivel 4: *Ojo arcano*, *Maldición*, *Puerta Dimensional*, *Quebrar resistencia* (2).
 Nivel 5: *Atontar*, *Nube aniquiladora*, *Paralizar monstruo*, *Transformar en araña*.
 Nivel 6: *Conjurar araña espada*, *De la carne a la piedra*, *Escudo protector contra la magia*, *Merodeador invisible*.
 Nivel 7: *Bola de fuego de explosión retardada* (2), *Deseo limitado*, *Puerta de fase*.
 Nivel 8: *Atrapar el alma*, *Laberinto*, *Mente en blanco*, *Símbolo*.
 Nivel 9: *Detener el tiempo*, *Llamar a una agonatriz*.

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos se reduce en 25 + el nivel del personaje (en este caso, 43%).

YARU LA RON

Prestigio: 9
 Clase de armadura: -2
 Dados de golpe: 15
 Movimiento: 13
 Ataque: 3
 Daño: 1d8+1/1d8+1/1d8+1
 Salvación: Cle15
 Moral: 10
 Valor del tesoro: a elección del Narrador
 Alineamiento: caótico
 Valor PX: 7.550
 Resistencia a la magia: 75%



Hechizos

Nivel 1: *Curar heridas leves, Detectar el bien (2), Detectar magia (2), Protección contra el bien, Voluntad de Dregol.*
Nivel 2: *Bendecir (2), Conocer alineamiento (2), Dominar (2).*
Nivel 3: *Disipar magia (3), Hablar con los muertos (2).*
Nivel 4: *Detectar mentiras (2), Tortura (2).*
Nivel 5: *Alejar alma, Curar heridas críticas (2), Visión verdadera.*
Nivel 6: *Animar objetos, Beso letal, Dañar.*
Nivel 7: *Avatar de Dregol.*

PRÍNCIPE XORANDAR

Prestigio: 11
Clase de armadura: -6
Dados de golpe: 30+5
Movimiento: 16
Ataque: 5
Daño: 1d8+8/1d8+8/1d8+8/1d8+8/1d8+8
Salvación: G20
Moral: 12
Valor del tesoro: a elección del Narrador
Alineamiento: caótico
Valor PX: 50.000
Resistencia a la magia: 75%

APÉNDICES

Apéndice A: CREACIÓN DE PERSONAJES ELFOS OSCUROS

Aunque en el manual avanzado de la marca del este aparece la clase de personaje de elfo oscuro, facilitando así la inclusión de esta raza como personaje jugable en Valion, creemos que su aplicación se queda un poco corta cuando trasladamos dicha clase a la Suboscuridad.

En la sociedad elfa oscura hay pícaros, sacerdotisas, magos, guerreros, comerciantes, escaldos y otras profesiones que quedarían sin representarse si todos los personajes fueran creados por los jugadores usaran dicha clase. Eso sin mencionar que todos jugarían la misma profesión, haciendo que los recursos del grupo para sobrevivir en Xorandor estuviesen limitados por la poca variedad de opciones.

Para solventar esto, vamos a adaptar las clases ya existentes en los manuales de la marca del este a las particularidades de la Suboscuridad y Xorandor. Este proceso de creación de elfos oscuros sustituye al de la caja verde.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

El proceso de creación de personaje para un elfo oscuro es, inicialmente, el mismo que para uno habitual: se tiran y colocan las características, se escoge clase atendiendo a los requisitos de la misma, se compra el equipo, etc... Lo que cambian son algunas características de dichas clases, que hemos adaptado al entorno de la Suboscuridad. Encontrarás dichos cambios a continuación.

No aparecen en este listado aquellas clases que por pura lógica no pueden ser usados por un elfo oscuro, como por ejemplo, las de "halfling" o "gnomo"; o por estar relacionadas con una zona muy específica de la superficie como "ninja" o "samurai".

ASESINO

Sin cambios

BÁRBARO

Sin cambios

BARDO

Sin cambios

CLÉRIGO

Si la deidad patrona del clérigo es Dregol, el personaje debería ser femenino.

Aunque a lo largo de sus siglos de existencia, Dregol ha llegado a otorgar poderes clericales a algunos varones, estos se cuentan con los dedos de una mano, con lo que aunque no es imposible que un jugador se cree un clérigo masculino de Dregol, lo tendrá difícil en un entorno matriarcal como es el duzar.

Aquellas clérigas de Dregol que lleguen a nivel 10, pasan a considerarse sumas sacerdotisas, siéndoles entregado un látilo de serpientes (de cinco colas normalmente, que es sustituido por uno de siete y de nueve a medida que su poder o prestigio aumenta).

DRUIDA

Sin cambios. No obstante, cabe señalar que los druidas de la Suboscuridad son muy diferentes de los de la superficie, teniendo a especializarse en toxinas, hongos, encontrar agua potable, distinguir los entornos peligrosos por falta de oxígeno, eludir a los animales más letales, etc... más que a cuidar del entorno natural, como suele ser en la superficie. Así mismo, los animales en los que pueden transformarse son aquellos que habitan el Reino Subterráneo, tales como las distintas especies de arañas, nemuths, escorpiones, horrores ganchudos, etc...

EXPLORADOR

El bonificador +1 por nivel que tienen los exploradores de la superficie para atacar a criaturas goblinoides y gigantes, cambia para los exploradores elfos oscuros a razas de la superficie (elfos, enanos, humanos, etc...). Adicionalmente, el animal que el explorador atrae como compañero animal, será uno propio de la Suboscuridad.

GUERRERO

Sin cambios

LADRÓN

Sin cambios

MAGO

Adicionalmente a los poderes básicos de esta clase, se añade el siguiente:

Estilo de magia xorandyr: toda la resistencia mágica que posea el objetivo de uno de los hechizos de este personaje y que quiera librarse de sus efectos, se reduce en 25+ el nivel del personaje.

MÍSTICO

Sin cambios

MONJE

Sin cambios

PALADÍN

Sin cambios. No obstante, la presencia en Xorandor de una fuerza del bien tan preclara como un paladín supondrá, sin duda, un fuerte impacto en su sociedad, especialmente si es un elfo oscuro.

CARACTERÍSTICAS RACIALES

Independientemente de qué clase de personaje hayamos escogido, los elfos oscuros tienen una serie de características innatas que deberán añadirse a las capacidades de clase:

-Infravisión mejorada. Los elfos oscuros poseen una visión que les permite leer con gran precisión las emanaciones de calor de los cuerpos, así como las de los objetos que les circundan. Durante su uso, no tienen una simple imagen calórica con tres o cuatro colores que dan contorno y volumen a las figuras, sino que ven un preciso mapa de color de los mismos. Esta infravisión es la forma habitual en la que usan la vista de manera cotidiana, ya que les permite ver tan bien y con tanto detalle, como los seres de la superficie a plena luz del sol, usando el calor y su reflejo como la forma natural de ver el mundo.

Cabe destacar que los elfos oscuros siguen teniendo la visión que nosotros consideraríamos “normal”, la del espectro de la luz, pero no les gusta usarla, por ser poco útil en su entorno. Solo la usarán en caso de necesidad o como defensa, como cuando son deslumbrados por una luz. Un elfo oscuro tarda un asalto completo en pasar de uno a otro sistema de visión.

El alcance de esta Infravisión es de 30 metros.

- Resistencia mágica. Los elfos oscuros poseen una resistencia mágica innata de acuerdo a su nivel de personaje.

RESISTENCIA MÁGICA

NIVEL	RESISTENCIA A LA MAGIA (EXPRESADO EN %)
1	7
2	10
3	17
4	20
5	27
6	37
7	47
8	57
9	67
10	75

- Inmunidad a los venenos naturales. Siglos de exposición a las toxinas de la Suboscuridad y de los animales que la pueblan han hecho que los elfos oscuros sean inmunes a los venenos de origen natural. No obstante, siguen siendo vulnerables a los venenos mágicos y a los naturales especialmente virulentos sobre los que no han podido desarrollar una defensa apropiada. Todos los venenos que aparecen en esta obra afectan con normalidad a los elfos oscuros, pero tendrán inmunidad sobre el resto.
- Lanzamiento de conjuros diarios. Los efluvios psíquicos y mágicos que impregnan la Suboscuridad han afectado a los elfos oscuros, permitiéndoles lanzar una pequeña cantidad de hechizos diarios sin verse afectados ni por su intelecto ni por la armadura que porten. Pueden lanzar los conjuros Oscuridad (el reverso del de Luz, página 107 del manual básico) y Fuego feérico una vez al día.

Opcional: Los elfos oscuros que por su trasfondo se entiendan como nobles, pueden lanzar el hechizo Levitar

una vez al día (página 89 del manual básico), adicionalmente de los anteriores conjuros. No obstante, no aconsejamos aplicar dicha ventaja, pues esto empujará a los jugadores a crearse siempre personajes nobles, desequilibrando las opciones de la narración.

- Lenguaje de signos. Los elfos oscuros han desarrollado un lenguaje de signos muy completo que les permite comunicarse entre sí en total silencio y, lo que es más importante, hacerlo en total oscuridad. Usando el calor desprendido por sus manos, trazan en el aire movimientos rápidos que son interpretados con gran precisión por parte de sus congéneres. Es este una suerte de lenguaje secreto, que suelen usar con profusión durante el combate y en las situaciones sociales más comprometidas.
- Idiomas. Los elfos oscuros dominan el Infracomún (una lengua base para todos los habitantes de la Suboscuridad) y el Devar, un lenguaje propio que aprenden todos los elfos oscuros.

Todos los personajes elfos oscuros no jugadores que se encuentran reseñados en esta obra tienen también estas características raciales. La única razón por la que no aparecen en cada ficha es para evitar su repetición constante.

Estas características representan unas cualidades innatas que quizás deseas penalizar, bajo la idea de que un jugador que use un elfo oscuro tendrá más ventajas que otro que no lo sea. En ese caso te recomendamos añadir un 25% más de experiencia necesaria para alcanzar cada nivel de la clase elegida por el jugador que controla un elfo oscuro. De esta manera podrás compensar dichas ventajas.

Por ejemplo: un explorador necesita 2.000 puntos de experiencia para subir del nivel 1 al 2. Si el explorador es un elfo oscuro necesitará un 25% más, es decir, 2.500 puntos de experiencia. Y así con todos los niveles.

EJEMPLOS DE NOMBRES

Masculinos: Velenar, Cavuth, Sirin, Morkai, Grenar, Merisar, Lossen, Zyltor.

Femeninos: Nyxaria, Lothien, Zykara, Maela, Morien, Vyn-dra, Serina, Sigría.

APÉNDICE B: REGLAS DE DESLUMBRAMIENTO

Los siglos de vivir en una constante oscuridad, ha otorgado a los seres de La Tiniebla Profunda su magnífica infravisión, pero también les hace vulnerables a las fuentes de luz fuertes. Cuando un individuo de una raza subterránea (cuálquiera de los indicados en esta obra) que esté usando infravisión, se vea deslumbrado por una luz más fuerte que el que produce una vela, será cegado un número de asaltos igual a la intensidad de la fuente de luz que le deslumbre:

- La luz de una antorcha (o un conjuro de *Luz* u otra fuente que genere una luz de intensidad parecida): 1d3 asaltos.
- La luz de una hoguera (o similares): 1d6 asaltos.
- La luz de una pira funeraria (o similares): 2d4 asaltos.
- La luz del sol (o similares). El individuo estará cegado constantemente hasta que la fuente de luz desaparezca. La exposición regular a esta luz durante un número de meses igual a 20 menos la CON del individuo (con un mínimo de 1), eliminará el efecto de ceguera de este nivel y de los anteriores.

Cuando son expuestas a la luz, las criaturas de la Suboscuridad afectadas podrán realizar una tirada de salvación contra Parálisis, que de tener éxito, reducirá a la mitad el efecto de ceguera, al haber podido cubrirse con éxito de la luz. Si la fuente que ha causado la ceguera es anulada de alguna forma, aquellos que hayan sido afectados lo seguirán estando durante su siguiente asalto (pues aún tendrán molestias por el deslumbramiento), pasado el cual, dejarán de estarlo.

Los asaltos de ceguera indicados en esta regla no se apilan. Es decir, un grupo de aventureros que encienden seis antorchas a la vez en medio de un combate, no producen 6d3 asaltos de ceguera a sus adversarios de la Suboscuridad. Como máximo, el Director de juego puede aplicar un aumento de la ceguera en un nivel superior de exposición a la luz. Es decir, se podría aplicar el penalizador que produce una hoguera, en vez del de una antorcha, por el aumento de luz que producen seis antorchas a la vez, pero no más. De igual manera, encender una vela y una antorcha a la vez, solo hará que los presentes sean afectados por la fuente de luz más fuerte y no se apilarán tampoco.

En cuanto a los aventureros de superficie que no cuentan con las ventajas raciales de los habitantes del mundo subterráneo, lo mejor es que si viajan a dicho lugar, lo hagan con una fuerte provisión de antorchas, hechizos mágicos que les permitan ver en la oscuridad, crear luz, u objetos que generen esta de manera permanente o corren el riesgo de viajar en constante estado de ceguera.

Apéndice C: SEMILLAS DE AVENTURAS

A continuación entregamos varias semillas de aventuras que te ayudarán a hacerte una idea de qué tipo de partidas puedes correr en Xorandor y el potencial que encierra.

Sangre esclava- Los aventureros forman una patrulla de elfos oscuros que ha sido enviada por las autoridades de la ciudad a un complejo de minas a un día de camino de la misma. Los soldados aquí apostados llevan días sin reportar su situación y piensan que les ha pasado algo. Cuando llegan al lugar, se encuentran muertos a los soldados y con las minas totalmente tomadas por los esclavos que trabajaban en ellas. Las leyes de Xorandor son claras: los esclavos rebeldes deben morir. Regresar a la ciudad sin la cabeza del líder y sin haber desarmado su base, conllevaría serias consecuencias para los personajes.

El Palacio de la Oscuridad Silente- Los personajes forman parte de los Arcontes, la sociedad secreta que persigue a los terribles cultos de los primigenios Durmientes. Tras una semana de viaje por la Suboscuridad, llegan a un extraño y demencial palacio, el mismo que su superiora, Vekari Soro, les ordenó que exploraran con el fin de encontrar un grimorio maldito. El palacio resulta estar lleno de horrores, adoradores enloquecidos, trampas y locura. ¿Podrán los personajes conseguir el grimorio? Y más importante que eso ¿lograrán rechazar sus tentaciones?

La prueba final- Los personajes son estudiantes de último curso de la academia de Zhaun. Para licenciarse tendrán que superar “el Laberinto”, un complejo de trampas, monstruos y túneles que la academia ha construido para poner a prueba a dos de sus grupos de estudiantes más dotados. A pesar de lo desafiante del lugar, la última habitación encierra la prueba más cruel: solo la mitad de los estudiantes serán aprobados. El grupo de los personajes deberán enfrentarse a compañeros con los que han compartido muchos años de fatigas y sangre.

-Escaleras de lápidas- Los personajes son el núcleo de una familia plebeya recién ascendida a noble. Tras la muerte, en extrañas circunstancias, de uno de sus miembros, deciden marchar a Mor’Jakuth para enterrarlo con honores. Durante el entierro, sin embargo, son teletransportados a túneles de la necrópolis desconocidos para ellos y atacados por toda suerte de no muertos. Abriendose paso por la maraña de trampas y horrores de las criptas, la familia acaba descubriendo la implicación de otra casa en el ataque. Fue esta la que mató a su familiar para atraerles hasta la trampa que tenían preparada para destruirles.

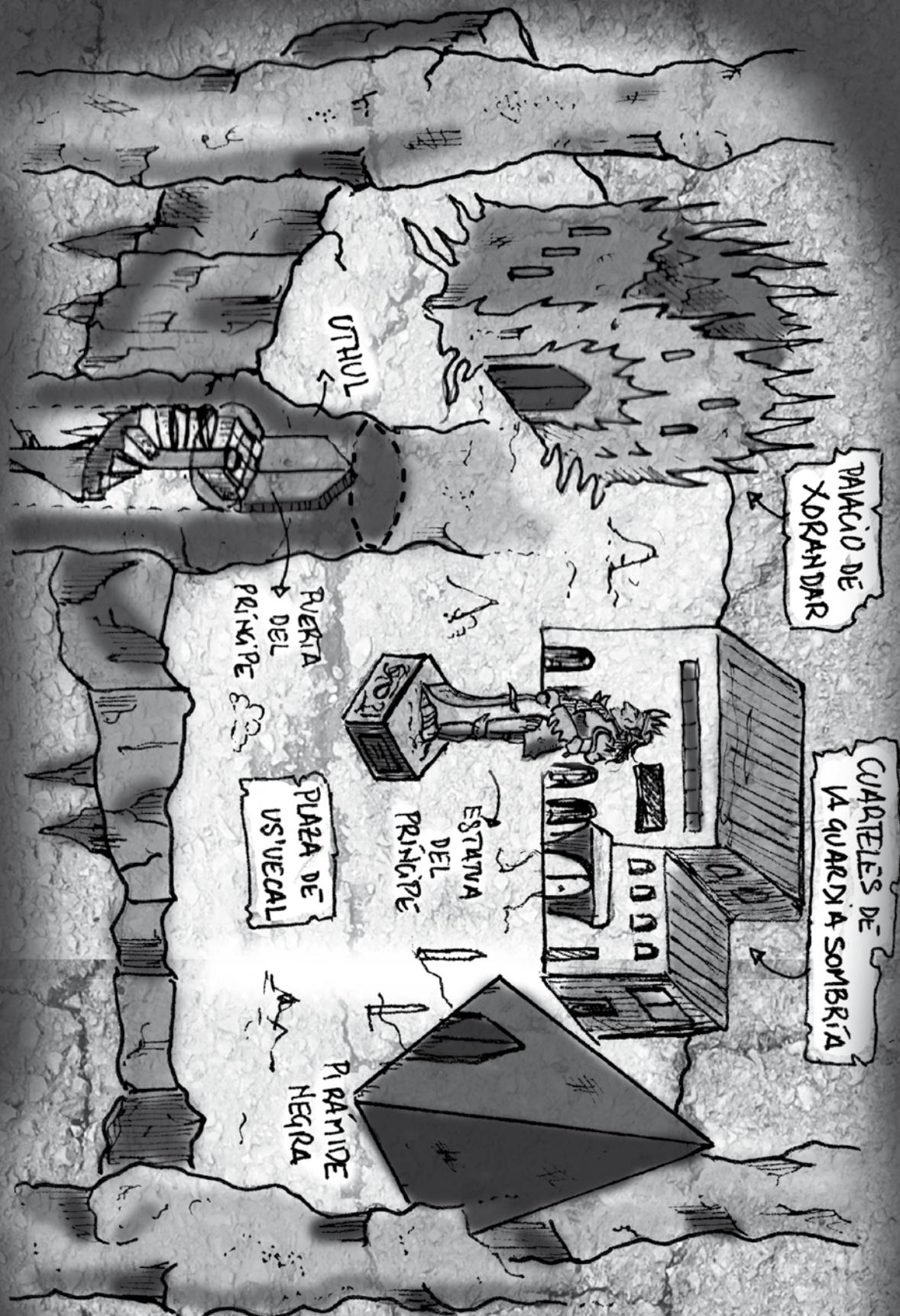
Apéndice D: REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta obra con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro Crónicas de la Marca del Este, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como Labyrinth Lord u Old School Essentials. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con Labyrinth Lord, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a Crónicas de la Marca del Este, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación: Los personajes y monstruos presentes en Aventuras en la Marca del Este son, casi por entero, compatibles con el reglamento de Crónicas de la Marca del Este, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de Aventuras en la Marca del Este a Crónicas de la Marca del Este sólo tendremos que sustraer la CA de Aventuras en la Marca del Este a 19. Por ejemplo, un monstruo de Aventuras en la Marca del Este con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en Crónicas de la Marca con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en Crónicas de la Marca CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación. Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

APLICAR ESTILO DE MAGIA XORANDOR EN CRÓNICAS DE LA MARCA DEL ESTE

Los personajes de clase mago restarán un punto a la RC de los objetivos de su magia.

MAPAS





Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.



LA CIUDAD DE XORANDOR

Si existe un centro en la agitada, violenta y caótica forma de vida de la Suboscuridad de Valion, ese es la ciudad de Xorandor. Fundada hace milenios por el príncipe Xorandar y el clan Arkenai, Xorandor se ha convertido, por méritos propios, en la capital de los elfos oscuros de la Tiniebla Profunda.



9 780207 897979