

GAZETTEER

LA MARCA DEL ESTE



LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS



GAZETTEER DE LA MARCA DEL ESTE



CRÉDITOS

AUTORES DEL ESCENARIO DE CAMPAÑA: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez, Pablo Jaime Conill Querol (Zonk/PJ), José Manuel Palacios, Luis Felipe García (Tadevs), Carlos Piedra Tutor, Carlos de la Cruz, Antonio Sola, Manel Gómez Estruch, Juan Miguel Férez, Wang Peng, Jorge Parra, David Molla, Enrique Márquez Sánchez, Ángel Velarde “Angelo Scipione”, Hugo González y Jordi Morera.

EDITADO POR Pedro Gil, Eduardo Antúnez, Jaime Conill Querol (Zonk/PJ) y Cristóbal Sánchez, con el permiso de Holo-cubierta Ediciones.

CORRECCIÓN DE ESTILO: Alejandra González.

ILUSTRACIONES DE PORTADA: Jorge Carrero.

ILUSTRACIÓN DE LA PANTALLA: Jorge Carrero.

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Ilustraciones de The Forge Studios y de Outland Arts (both used with permission).

MAQUETACIÓN: Francisco Solier y Jaime Conill Querol (Zonk/PJ).

DISEÑO GRÁFICO: Francisco Solier.

LOGOS DE LA MARCA, GAZETTEER Y CLÁSICOS DE LA MARCA: Manu Sáez.

CARTOGRAFÍA: Manolo Casado (www.epicmaps.com).



ÍNDICE

| | | | |
|--|-----------|----------------------------------|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 6 | TUNDRA DE LOS ANCESTROS | 60 |
| ¿Cómo comenzar? | 6 | Localizaciones de interés | 60 |
| <i>Sobre la Caja Azul</i> | 6 | VISIRTÁN | 63 |
| <i>Hubo un tiempo en que todo era oscuridad.</i> | 7 | Historia | 63 |
| Indicaciones generales | 8 | Estructura política | 63 |
| <i>El vetusto</i> | 8 | Organización militar | 63 |
| El Orden de los Tres | 9 | Geografía | 63 |
| <i>Dragones</i> | 9 | Localizaciones de interés | 64 |
| Cronología | 10 | <i>Ishtar</i> | 65 |
| VALION | 12 | Economía | 66 |
| REINO BOSQUE | 12 | Cultura | 66 |
| Historia | 12 | Clima, flora y fauna | 66 |
| <i>Fatana</i> | 12 | Religión | 67 |
| <i>Títulos de nobleza</i> | 13 | PRADERAS DE LOS CENTAUROS | 68 |
| Localizaciones de interés | 14 | Historia | 68 |
| <i>La Orden del Libro</i> | 49 | Estructura política | 68 |
| <i>Bainis de Robleda</i> | 49 | Organización militar | 68 |
| Religión | 51 | Geografía | 69 |
| Criaturas | 51 | Localizaciones de interés | 69 |
| ESMERIL | 52 | Economía | 71 |
| Historia | 52 | Religión | 71 |
| Estructura política | 52 | Criaturas | 71 |
| Organización militar | 52 | SALMANASAR | 72 |
| Geografía | 53 | Historia | 72 |
| Localizaciones de interés | 54 | Estructura política | 72 |
| Religión | 56 | Organización militar | 72 |
| UNGOLOZ | 57 | Geografía | 73 |
| Historia | 57 | Localizaciones de interés | 73 |
| Estructura política | 57 | Religión | 76 |
| Organización militar | 57 | Criaturas | 76 |
| Geografía | 57 | <i>Nébula Darlan</i> | 76 |
| Localizaciones de interés | 58 | | |
| Religión | 59 | | |

| | | | |
|------------------------------------|-----------|-------------------------------|------------|
| NIRMALA | 77 | LOSANG | 93 |
| Historia | 77 | Historia | 93 |
| Estructura política | 77 | Organización política | 93 |
| Geografía | 77 | Geografía | 93 |
| Localizaciones de interés | 78 | Localizaciones de interés | 93 |
| Economía | 82 | <i>La Guardia Reencarnada</i> | 94 |
| Cultura | 82 | Religión | 97 |
| Clima, flora y fauna | 82 | Economía | 97 |
| Religión | 82 | Flora y fauna | 98 |
| Criaturas | 83 | Criaturas | 98 |
| LAS FRONDAS DE LOS MEDIANOS | 84 | IMPERIO KANG | 99 |
| Historia | 84 | Historia | 99 |
| Estructura política | 84 | Estructura política | 100 |
| Organización militar | 84 | Organización militar | 100 |
| Geografía | 84 | Geografía | 100 |
| Localizaciones de interés | 85 | Localizaciones de interés | 101 |
| Religión | 85 | Economía | 106 |
| MORU | 86 | Cultura | 106 |
| Historia | 86 | Clima, flora y fauna | 106 |
| Estructura política | 86 | Religión | 106 |
| <i>Mitral</i> | 86 | Personajes Relevantes | 107 |
| Geografía | 87 | LAS TIERRAS NÓMADAS | 108 |
| Localizaciones de interés | 87 | Historia | 108 |
| Economía | 88 | <i>El Gran Cataclismo</i> | 108 |
| Cultura | 88 | Estructura política | 109 |
| Religión | 88 | Geografía | 109 |
| Personajes relevantes | 89 | Localizaciones de interés | 109 |
| LAMEDAL DEL TRASGO | 90 | Economía | 111 |
| Historia | 90 | Clima, flora y fauna | 111 |
| Estructura política | 91 | Religión | 111 |
| Geografía | 91 | Criaturas | 111 |
| Localizaciones de interés | 91 | | |
| Economía | 91 | | |
| Religión | 91 | | |
| Criaturas y personajes relevantes | 92 | | |

| | | | |
|--------------------------------|------------|---------------------------|------------|
| VANKOR | 112 | SELVA DE OFIR | 131 |
| Historia | 112 | Historia | 131 |
| Estructura política | 112 | Estructura política | 131 |
| Organización militar | 113 | Geografía | 131 |
| Geografía | 113 | <i>Hombres serpiente</i> | 132 |
| Localizaciones de interés | 114 | <i>Hombres cobra</i> | 132 |
| Economía | 117 | Localizaciones de interés | 133 |
| Cultura | 117 | Economía | 136 |
| Clima, flora y fauna | 118 | Cultura | 136 |
| Religión | 118 | Clima, flora y fauna | 136 |
| Personajes relevantes | 118 | Religión | 137 |
| Criaturas | 119 | Personajes relevantes | 137 |
| LA MARCA DE LOS TITANES | 120 | Criaturas | 137 |
| Localizaciones de interés | 120 | BARAMBALI | 138 |
| Criaturas | 121 | Historia | 138 |
| NACIONES ORCAS | 122 | Estructura política | 138 |
| Localizaciones de interés | 122 | Geografía | 139 |
| Criaturas | 123 | Localizaciones de interés | 139 |
| CIRNEA | 124 | Economía | 143 |
| NEFERU | 124 | Cultura | 144 |
| Historia | 124 | Clima, fauna y flora | 144 |
| Estructura política | 125 | Religión | 144 |
| Organización militar | 125 | Personajes relevantes | 144 |
| Geografía | 125 | Criaturas | 144 |
| Localizaciones de interés | 125 | REINO COBRA | 145 |
| Economía | 128 | Historia | 145 |
| Cultura | 128 | Estructura política | 145 |
| Clima, flora y fauna | 128 | Geografía | 145 |
| Religión | 129 | Localizaciones de interés | 145 |
| Personajes relevantes | 129 | Economía | 146 |
| <i>Vasos canopes</i> | 129 | Cultura | 146 |
| Criaturas | 130 | Clima, flora y fauna | 147 |
| | | Religión | 147 |
| | | Personajes relevantes | 147 |

ZIYARIO

| | |
|--|--|
| Geografía, flora y fauna | |
| Localizaciones de interés | |
| Las sociedades ziyaridas y sus territorios | |
| Los Kamusis | |
| Localizaciones de la Selva Kamusi: | |
| Las mujeres tigre | |
| Localizaciones en el territorio de las mujeres tigre | |
| Los piratas cirineos | |
| Localizaciones bajo el control de piratas cirineos | |
| Los hombres lagarto | |
| Localizaciones en el territorio de los hombres lagarto | |
| Los niños ferales | |
| Localizaciones en el territorio de los niños ferales | |
| Criaturas | |
| <i>El ajo</i> | |

XORANDOR

| | |
|------------------|--|
| Los elfos negros | |
| <i>Xarzgusul</i> | |
| <i>Espectra</i> | |

DORMUNDER

REINO DE DORMUNDER

| | |
|---------------------------|--|
| Historia | |
| Estructura política | |
| Geografía | |
| Localizaciones de interés | |
| Economía | |
| Cultura | |
| Clima, flora y fauna | |
| Religión | |
| Personajes relevantes | |
| Criaturas | |

BOREAL

| | |
|-------------------------------|-----|
| 148 Localizaciones de interés | 172 |
| 148 ENDO | 174 |
| 149 ENDO | 174 |
| 149 Historia | 174 |
| 150 Organización política | 174 |
| 150 Organización militar | 175 |
| 150 Geografía | 175 |
| 151 Localizaciones de interés | 175 |
| 151 Religión | 177 |
| 152 Criaturas | 177 |

ZAFIRIA Y LAS ISLAS PIRATAS

| | |
|-------------------------------|-----|
| 153 ISLAS PIRATAS | 178 |
| 153 Historia | 178 |
| 154 Estructura política | 178 |
| 154 Geografía | 178 |
| 155 Localizaciones de interés | 179 |
| 156 Economía | 180 |
| 157 Religión | 180 |
| 157 Personajes relevantes | 180 |
| 158 ZAFIRIA | 181 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| 159 Localizaciones de interés | 181 |
|-------------------------------|-----|

APÉNDICE

| | |
|------------------------|-----|
| 159 LISTADO DE MECENAS | 185 |
| 159 PIONEROS | 185 |
| 160 AVENTUREROS | 185 |
| 169 EXPLORADORES | 186 |
| 169 HÉROES | 186 |
| 169 CARAVANAS | 187 |
| 169 GRANDES CARAVANAS | 188 |

INTRODUCCIÓN

La caja que tienes en tus manos describe un mundo de juego que espera la venida de intrépidos aventureros que exploren sus ruinas, templos, fortalezas, ciudades, campos y mares, y descubran en sus viajes las maravillas, reliquias, poderosos artefactos, monstruos, dioses y lugares fabulosos que aguardan ocultos en sus páginas. Este gazetteer expande y detalla considerablemente la información referida en el Escenario de campaña de la Marca del Este, la conocida como caja azul. Como tal, servirá de trasfondo para situar tus campañas, ofreciéndote un lugar vivo y cambiante que irá evolucionando a la par que tú y tus compañeros, hábilmente dirigidos por el Narrador, interactúan con él mismo. En sus páginas encontrarás información sobre muchas naciones, pueblos y ciudades que existen en sus tres continentes y océanos, así como de las gentes y criaturas que habitan y medran en el mundo. De igual modo, obtendrás algunas nociones de la historia de este lugar, así como de los avatares políticos y militares que han forjado el mundo tal cual es.

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

¿CÓMO COMENZAR?

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

SOBRE LA CAJA AZUL

Si estas familiarizado con la línea de juego de *Aventuras en la Marca del Este*, seguro sabrás de la existencia de la caja azul, el escenario de campaña oficial del juego publicado en su día por la editora Holocubierta. Este gazetteer es, en realidad, una versión expandida de dicho vademécum de campaña, incluyendo decenas de nuevas localizaciones y personajes, así como una original presentación cartográfica. Por otro lado, hemos prescindido de parte del material de la caja azul, como los Primigenios y las aventuras, para centrarnos en la parte magra de este gazetteer, que no es otra que la de detallar el escenario, aportando cientos de nuevas localizaciones, con el ánimo de enriquecer el entorno de juego, obviando el contenido accesorio. Igualmente, aunque de manera puntual, se han cambiado o modificado algunas localizaciones de la caja azul. A efectos prácticos, y ante cualquier duda que pudiera surgir a partir de ahora, la información contenida en este gazetteer tendrá siempre prevalencia oficial sobre cualquier otro contenido en lo que a localizaciones se refiere, incluyendo la caja azul.

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

Las aventuras publicadas hasta la fecha dentro de la línea oficial de *Aventuras en la Marca del Este*, así como en la colección de *Clásicos de la Marca*, se emplazan en lugares que aparecen en este gazetteer, así que puedes usarlas sin problemas en combinación con este. De igual modo, sería posible adaptar cualquier aventura publicada para otro juego de fantasía al mundo de la Marca sin inconveniente alguno.



HUBO UN TIEMPO EN QUE TODO ERA OSCURIDAD.

UN TIEMPO LEJANO Y OLVIDADO. PERO EN LA OSCURIDAD HABÍA VIDA, SERES ESPECTRALES Y COSAS AÚN MÁS HORRIBLES, REGIDAS POR UN PODER ETERNO, MALÉVOLO Y CRUEL.

Y UN DÍA LLEGÓ LA LLAMA SOBRE UN CARRO ÍGNEO TIRADO POR CUATRO CORCELES BLANCOS COMO LA NIEVE DEL LIAFDAG. Y, SOBRE EL CARRO, LUZ, EL MÁS PODEROSO, RECTO Y HONESTO DE LOS TITANES. EL FUEGO DE LOS TITANES ILUMINÓ LA OSCURIDAD DE PENUMBRA, REVELANDO A LOS PRIMOGÉNITOS, LOS ELFOS OSCUROS DOBLEGADOS BAJO LA TINIEBLA DE ESPECTRA. Y, CUANDO AL FIN VIERON LA LUZ, DESCUBRIERON EL ENGAÑO, PERO NO TODOS SIGUIERON EL PASO DE LA LLAMA Y ABANDONARON LA SOMBRA. Y LOS PRIMOGÉNITOS DE LA LUZ PUDIERON USAR LA LLAMA PARA PRENDER LOS LUCEROS EN ESMERIL E ILUMINAR EL BOSQUE, Y LAS COLINAS, Y EL RAUDO DEL SAUCE, Y TODOS LOS CAMPOS, PÁRAMOS Y DESIERTOS DE MÁS ALLÁ DEL DRACO, HASTA LAS MONTAÑAS DEL LIAFDAG, ALLENDE EL MAR, Y LOS YERMOS ARENOSOS DE CIRNEA. Y TODAS LAS CRIATURAS QUE VOLABAN, CAMINABAN Y NADABAN SE AGITARON Y CRIARON, MULTIPLICÁNDOSE AL CALOR DE LA LLAMA. OTRAS DECIDIERON ESCONDERSE DE LA LLAMA Y MEDRAR EN LA SOMBRA DE PENUMBRA. Y ALLÍ AGUARDAN JUNTO A LOS ANTIGUOS, SERES MÁS VIEJOS QUE LA LUZ Y LA SOMBRA, MÁS VIEJOS QUE EL MUNDO Y EL TIEMPO, SERES QUE DUERMEN UN SUEÑO QUE NO DEBE SER INTERRUMPIDO.

Y EL FUEGO VIAJÓ CON LOS PRIMOGÉNITOS DE ESMERIL, ILUMINANDO ELVERION, ENCENDIENDO POR VEZ PRIMERA LAS FORJAS DE LOS ENANOS BAJO LA MONTAÑA, Y LOS HOMBRES USARON LA LLAMA PARA FUNDIR EL ACERO Y CONQUISTAR EL PÁRAMO AL TRASGO.

Y DEL ACERO Y LA PIEDRA NACIERON NACIONES, SOBRE FORTALEZAS Y PALACIOS, TEMPLOS Y CRIPTAS, Y TODAS LAS CIVILIZACIONES QUE SURGIERON EN LA SOMBRA, SOLO CONOCIDAS POR LOS DEMONIOS DE ANTAÑO, OCULTOS EN LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA.

Y EL HOMBRE LLEGÓ MÁS ALLÁ QUE NINGUNA OTRA CRIATURA, HACIA EL ESTE Y EL OESTE, HACIA EL NORTE Y EL SUR, A TRAVÉS DEL MAR Y LA MONTAÑA. FUNDARON ESTADOS, CIUDADES, PUEBLOS, VILLAS Y HACIENDAS. PROGRESARON Y SEMBRARON, RECOGIERON Y CRIARON. LEVANTARON PIRÁMIDES Y CASAS DE JADE, CASTILLOS DE MIL TORRES Y MURALLAS TAN ALTAS COMO LOS FAROS DE UTMOSE. MUCHOS DE ESTOS PUEBLOS PROSPERARON Y CRECIERON, PERO OTRAS CIVILIZACIONES SUCUMBIERON AL OLVIDO Y SE PERDIERON EN EL ALBOR DE LOS TIEMPOS, Y HOY SOLO SON RUINAS EN EL PÁRAMO, AHÍTAS DE RELIQUIAS DE ANTAÑO.

Y LA SOMBRA ACOGIÓ A LOS DESENCANTADOS, A LOS MARGINADOS, A LOS IMPURIOS DE CORAZÓN, A LOS MALVADOS, AL TRASGO Y AL DRAGÓN. Y PENUMBRA CRIÓ A LOS GIGANTES, REMEDOS DE LOS TITANES DE ANTAÑO, PARA BURLARSE DE ESTOS. Y OTRAS MUCHAS CRIATURAS MALÉVOLAS FUERON CREADAS EN ESPECTRA Y AGUARDAN EN LA SOMBRA, EN LA OSCURIDAD DE LA NOCHE, EN LAS ENCRUCIJADAS DE LOS CAMINOS Y LAS RUINAS DEL PASADO. Y SU PODER CRECIÓ EN LA OSCURIDAD, BAJO LA TIERRA, BAJO EL MAR Y LAS AGUAS OSCURAS DE LA CIÉNAGA, EN EL PÁRAMO Y DONDE REINAN LOS MUERTOS, MÁS ALLÁ DE LA LLAMA SAGRADA QUE AÚN REFULGE EN EL TRONO DE FLORISEL, A LA VERA DEL SEÑOR DE ESMERIL Y ELVERION.

Y PENUMBRA, LA SOMBRA DEL PASADO, ESPERA PACIENTEMENTE, OCULTA EN TODO LO MALVADO QUE ES Y HA SIDO, ETERNA, DESDE LOS JIRONES DE SOMBRA DE ESPECTRA Y LAS FOSAS ABISALES DE LEVIATÁN, SU SIRVIENTE. Y SU PODER CRECE CADA DÍA, IMPARABLE Y HORRIBLE, AMENAZANDO CON CUBRIR DE SOMBRAS TODO VALION.

NO HAY VIDA SIN MUERTE, NI LUZ SIN OSCURIDAD.

Bienvenidos a la Marca del Este, un completo gazetteer para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este*, que viene a detallar y engrandecer su entorno de campaña. En esta caja encontraréis todo lo necesario para iniciar la exploración de este enorme mundo de fantasía, ahíto de parajes misteriosos, ruinas de civilizaciones perdidas, naciones orgullosas en constante lucha por la supremacía y monstruos legendarios. Por último, se ha incluido una pantalla para el Narrador con información y tablas para facilitar sus tareas durante la partida.

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

INDICACIONES GENERALES

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

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

Las comunidades urbanas se encuentran normalmente cerca de ríos, caminos naturales, costas (aunque los pueblos costeros que no dispongan de defensa organizada estarán a merced de ocasionales ataques de piratas) y, en definitiva, lugares que reúnan las condiciones precisas para el desarrollo provechoso de la agricultura, pesca, pastoreo y el intercambio comercial. Circunstancialmente, se pueden encontrar

asentamientos en zonas salvajes, alejadas de la civilización, siempre que haya una razón de peso para asumir el riesgo que supone, como por ejemplo, un yacimiento de mineral precioso u otra causa excepcional, ya sea el descubrimiento de ruinas antiguas, un puesto avanzado militar, etc.

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

Hay pocas carreteras pavimentadas en Valion o Cirinea, tan pocas que las podemos contar con una mano y nos sobrarían la mitad de los dedos. De hecho, la única arteria verdaderamente acondicionada es el llamado Camino del Comercio o Camino de la Mantícora, que une Salmanasar en Poniente con Sundar en Nirmala, pasando por la ciudad de Robleda. Esta vía de comunicación, imprescindible para el intercambio de bienes y servicios, solo está pavimentada en la parte que discurre por Reino Bosque; el resto de la ruta se encuentra en un estado de conservación dispar, y si bien hay zonas aceptablemente preservadas, otros tramos se encuentran en un estado muy descuidado al haber perdido el empedrado original. Esta obra civil data de muchos años atrás, cuando los gobernantes de Salmanasar y Marvalar aunaron esfuerzos para unir sus ciudades mediante esta calzada empedrada con el objetivo de mejorar el comercio.

Como ya hemos apuntado, Valion es el mayor de los tres continentes presentes en el mundo y, si cabe, el más importante, cuna de la civilización y estandarte de la humanidad, asentada en los poderosos estados de Reino Bosque (Marvolor en la lengua de los antiguos), Ungoloz, Visirtán y el reino de los elfos de Esmeril.

Los años en la Marca duran 336 días, y la Luna de Espectra aparece y desaparece en ciclos de 28 días, conformando un calendario lunar de 12 meses por el que se rigen los pueblos

EL VETUSTO

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

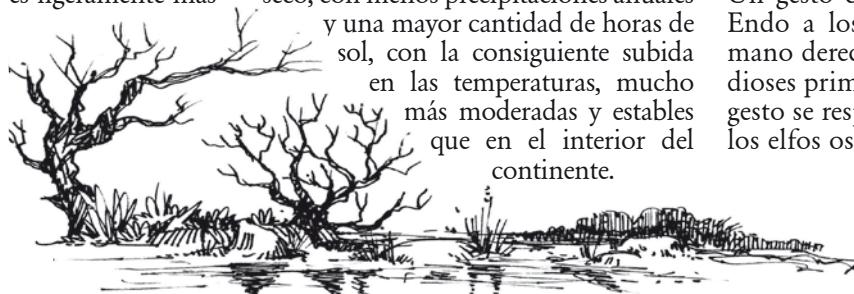
Aunque el vetusto está compuesto por un abecedario, también tiene runas, cada una de las cuales tiene un significado completo, que son reconocibles por unos pocos aventureros.

de Valion. Una vez cada 5 años un astro rojizo, conocido como Silas, se deja ver en el cielo estrellado durante las noches claras y despejadas. Cuando esto ocurre, se producen extraños acontecimientos en el mundo, y las fuerzas de la Sombra ganan en poder y osadía, y se aventuran más allá de sus guardadas para hostigar a las gentes de la luz en la superficie y a los enanos bajo la montaña. Silas es considerado un dios en muchos lugares del mundo, el Señor del Caos, de lo voluble y cambiante, del tiempo irrecuperable, del equilibrio entre la maldad y la benignidad que anida en los corazones de todas las criaturas bajo el firmamento. Sin el concurso de Silas el Indiferente, el equilibrio de fuerzas quedaría roto.

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

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

Más allá de la Marca, según el viajero se acerca a Visirtán, antes de ver las doradas cúpulas de los derviches, descubrirá que el clima es ligeramente más seco, con menos precipitaciones anuales



y una mayor cantidad de horas de sol, con la consiguiente subida en las temperaturas, mucho más moderadas y estables que en el interior del continente.

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

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

EL ORDEN DE LOS TRES

Independientemente de los dioses locales, presentes en los diversos panteones de las naciones más poderosas del mundo, amén de los pueblos y las tribus dispersas por doquier, existen tres poderes celestiales primordiales, reconocidos de forma universal. Estas tres entidades representan diversos aspectos: Valion y su esposa Aneirin son uno y al mismo tiempo dos. Él representa la Luz y todo lo bueno que es, ha sido y será; ella es un reflejo de su marido, la tenue luz de la luna que ilumina Penumbra. Penumbra encarna la Oscuridad y todo lo malvado que medra amparado en las sombras. Y Silas el Indiferente es el caos que separa el fulgor de la negrura. Entre el amanecer luminoso de Valion y el oscuro anochecer de Penumbra, se haya el tenue destello crepuscular de Silas, de ahí que el encarnado sea su color.

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

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

DRAGONES

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

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

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

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

CRONOLOGÍA

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

1-100 AÑOS C. V.

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

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

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

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

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

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

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

El primer rey mono de Barambali construye la ciudad colgante de Usumgali-gali (Kalanga).

100-200 AÑOS C. V.

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

Exploradores de Neferu llegan a Barambali y entablan relaciones con los indígenas allí presentes.

El hombre se asienta definitivamente en la costa y funda Marvalar. Los bárbaros del norte llegan a Ungoloz y se instalan en la orilla del lago Cristalmir, donde encuentran restos de una civilización tan antigua como Valion.

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

Nace el gran Seif-Al-Din.

200-300 AÑOS C. V.

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

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

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

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

Robleda es refundada en el año de la Luz de 222. Se construye la muralla sobre la colina que protege el asentamiento. Se crea el Consejo de Vicería de la villa de Robleda, cuya sede se levantará en la plaza central, muy cerca del roble.

El duque de Marvalar, al mando del recién creado Ejército del Este, vence a los saurios en la batalla de Pasoraudo. Es proclamado rey el primer día de la estación del Cazador. Establece la corte en Marvalar y nace Reino Bosque, cuyas fronteras se extienden hasta la ribera occidental del Arroyosauce, la vertiente meridional de las Quebradas de la Ciénga, el Bosque Viejo al noroeste y la costa al sur.



300-400 AÑOS C.V.

Comienza la construcción del Camino del Comercio entre Salamanasar y Reino Bosque.

Piratas cirineos hostigan la costa de Marvalar y dominan el mar del Dragón.

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

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

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

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

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

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

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

400-527 AÑOS C.V.

Batalla del Río Sombrío, donde tropas de Salamanasar aliadas con las tribus de centauros oriundas de las praderas rechazan al Ejército del Oeste de Reino Bosque, que retira sus tropas a las Frondas de los Medianos, en la ribera oriental del Río Oxus.

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

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

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

PRIMEROS AÑOS DE LA E.E.

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



VALION

REINO BOSQUE

GOBERNANTE: Su majestad la reina Vigdis II.

CAPITAL: Marvalar (población aproximada de 43.000 habitantes).

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

POBLACIÓN: 300.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Culto a Valion y otros dioses.

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

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

HISTORIA

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

CRONOLOGÍA DE LA ESTIRPE REAL DE REINO BOSQUE

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

A la muerte de Sirián, su hijo primogénito Iras Tiberius Vangelos accede al trono en Marvalar y extiende sus dominios hasta Eltauro y Calvera, más allá de los Páramos del Pasto. Iras muere en batalla contra las tribus de Visirtán. A su muerte, sin descendencia, el trono queda vacante y se abre un periodo de incertidumbre y de luchas intestinas en el que los nobles más reseñados pugnan por el control del reino. Las familias Ermegar y Vangelos se enfrentarán por el dominio.

Finalmente, tras años de refriegas e inestabilidad, ante la amenaza del creciente poderío de Ungoloz, los Ermegar y los Vangelos llegan a un acuerdo con la firma del Pacto de Hierro, que entrega el trono vacante al primo de Iras, el entonces duque de Robleda, Marvolor Tiberius Vangelos. Los Ermegar quedan a cargo del cuidado y custodia del Camino del Comercio desde su atalaya del castillo de Ermegar, la alcazaba donde Mordechai Ermegar domina los terrenos del norte hasta el Bosque de las Arañas y Esmeril.

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

La reina Vigdis engrandece el reino, que vive años de prosperidad y progreso; se acometen muchas obras de ingeniería civil y militar, y se fortalecen las fronteras del reino. Vigdis nombra duque de Robleda a su primo Reginbrad, señor de la Marca del Este y general del Ejército del Este. Varos Ermegar, nuevo señor de Ermegar y el Camino del Comercio, conde de las Mantícoras y Ermegar, es señor en su fortaleza y adjunto al mando del Ejército del Este junto a Reginbrad. Vigdis crea un tercer ducado en Olmeda y lo entrega a Valarion Ostolio, duque de la Marca del Oeste y general del Ejército del Oeste.

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

ORGANIZACIÓN MILITAR

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

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

FATANA

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

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

No obstante, el núcleo más importante de los ejércitos de Reino Bosque lo conforman los soldados profesionales a sueldo de la Corona, personas especialmente entrenadas cuyas vidas están dedicadas a la milicia en defensa de su patria, con un marcado espíritu combativo y elevada moral, dirigidos por los nobles, que toman el mando de la tropa como oficiales según la jerarquía nobiliaria y el mandato de la Corona.

Por lo tanto, los ejércitos de las Marcas están conformados por soldadesca de leva (cuerpo de obra) y soldados profesionales (cuerpo de maniobra). Cada uno de los dos ejércitos se compone de unos 4000 soldados profesionales organizados en 8 batallones de 500 hombres. Cada uno de estos batallones se compone de 5 compañías de 100 hombres. En ocasiones, no es necesario movilizar el ejército en su totalidad, sino solo algunos de sus batallones. En estos casos, se movilizan dos batallones en una unidad llamada estandarte, o bien cuatro batallones en una unidad conocida como bandera.

El ejército está dirigido por un noble de elevado linaje elegido por la Corona como cónsul general. Este elige a otros nobles de rango inferior para comandar los batallones en calidad de tribunos. Se elige a soldados profesionales veteranos de demostrada habilidad para la táctica como centuriones para mandar cada una de las cinco compañías de cada batallón. Todo centurión elige un lugarteniente, un portaestandarte, un mantubo (hombre encargado de transmitir señales con el instrumento musical homónimo, una especie de tubo metálico en forma de cuerno animal) y un sirviente de leva. Además, cada ejército cuenta con una unidad de caballería de 300 jinetes y 50 carros pesados bajo el mando directo del cónsul general, además de la soldadesca de leva, integrada por unos 2000 individuos.

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

Los jinetes de caballería están equipados con cotas de malla, cascós en punta con penachos de adorno, espadas largas, escudos redondos o en forma de lágrima y lanzas pesadas. Los carros están fabricados en bronce. La caja se encuentra protegida por paneles de cuero endurecido, donde viajan el tirador, armado con ballesta pesada, y el conductor.

TÍTULOS DE NOBLEZA

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

- Rey/Reina.
- Virrey.
- Príncipe, princesa.
- Duque, duquesa.
- Marqués, marquesa.
- Conde, condesa.
- Vizconde, vizcondesa.
- Barón, baronesa.
- Baronet.
- Burgomaestre.
- Caballero.
- Señor.

GEOGRAFÍA

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

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

Para defender la campiña se confía en torres de vigilancia construidas en madera, consistentes en un torreón cuadrangular y varios recintos empalizados. Los asentamientos más reseñados se emplazan generalmente en lugares elevados, como colinas, farallones, altiplanos o mesetas, para mejorar la visibilidad del entorno y prevenir amenazas. Se garantiza su seguridad mediante la construcción de empalizadas o murallas de mampostería, que cierran la plaza por completo o parcialmente. En ocasiones, el poblado puede estar desprovisto de murallas, pero puede existir una fortaleza autónoma cercana con capacidad para acoger a los lugareños en su recinto interior en caso de que se produzca un ataque. Con el tiempo, la arquitectura militar de Reino Bosque fue mejorando su tecnología y diseño y, si bien en un principio los murallones eran tan simples como zócalos de piedra con añadidos de adobe en la parte superior, más adelante se añadieron baluartes, bastiones, almenas y torres circulares.

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

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

La agricultura es la principal actividad económica de Reino Bosque y es, de lejos, la fuente de sustento más importante para sus habitantes. El empleo de técnicas como el barbecho,

la rotación e irrigación extensiva de superficies de cultivo garantizan un desarrollo sostenido de la actividad, aunque, según la climatología, pueden producirse períodos de carestía. Destaca la explotación de cereales (avena, trigo y cebada), los árboles frutales (albaricoqueros, manzanos, perales, higueras) junto a los olivos y almendros, y leguminosas (lentejas, habas y garbanzos), judías, guisantes, lechugas y patatas. El cuidado y trabajo en los extensos y frondosos bosques de robles, nogales, olmos, abetos, pinos y hayas es también muy importante, pues complementa la actividad agraria con la recolección de madera, bellotas, nueces y miel.

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

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

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

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

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

MARVALAR

Marvalar es la capital del reino, sede de la corte de la reina Vigdis II y de la Dieta de las Marcas, órgano consultivo y legislativo supeditado a la autoridad del Trono de Roble. La ciudad dispone de un importante puerto militar y mercantil. En el mismo centro de la urbe se levanta la Ciudadela Alba. Por encima de sus murallas despuntan dos torres majestuosas llamadas por los valares Calavera y Olmo, emplazadas a levante y poniente respectivamente. En la parte septentrional de la ciudadela se encuentra el Alcázar de la Calavera, morada del primer duque de Marvalar, fundador del reino, hoy palacio fortaleza sede de la casa real. Al sur, extramuros de la ciudadela, se puede contemplar en todo su esplendor el edificio de la Dieta de las Marcas, con su impresionante frontispicio columnado, rematado por un frontón triangular adornado con esculturas que representan personajes, dioses y lugares propios de la tradición mítica del reino. En verdad, Marvalar es una urbe fabulosa, rebosante de vida que se desparrama siguiendo el caótico diseño radial de las avenidas, calles, bocacalles, callejuelas, callejones y pasajes. Doquiera uno mire, mil torres, templete y alminares de inspiración visirtaní se yerguen enhiestos, como alfileres en un acerico, de los que cuelgan estandartes, gallardetes y banderas arrebatadas a los enemigos del reino, desde las dunas de Visirtán hasta el Liefdag, más allá de los páramos.

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

Marvalar es el centro del mundo.

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

DISTRITO DE LOS MUELLES O BARRIO MARÍTIMO: La casi totalidad de las calles, callejones, callejas y calzadas de este viejo y hacendoso barrio están empedradas o adoquinadas, así como decentemente iluminadas durante la noche por fanales de vidrio verdoso que cuelgan de muros y esquinas. Como cualquier viajero podrá observar, las calles de este distrito se disponen con cierto orden y parten en paralelo de sur a norte, desde el paseo de los muelles junto al mar. Entre estas calzadas más amplias existe una intrincada red de callejuelas transversales y perpendiculares que forman una laberíntica maraña en la que resulta fácil perderse. El barrio bulle de vida y sus callejones están atiborrados de gente noche y día, en un caos de vida y trajín de marineros y pescadores.

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

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

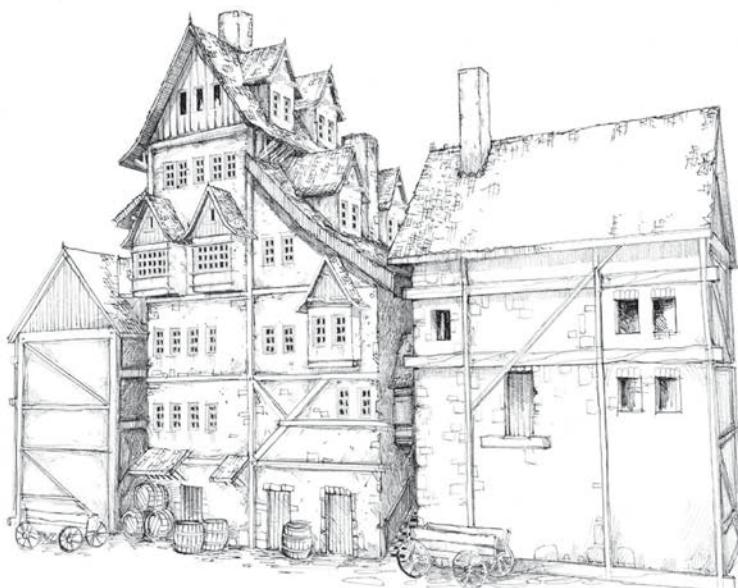
Posadas del puerto, o distrito de los muelles de Marvalar:

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

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

- Los Brazos de la Sirena.
- La Botella de Ron.
- El Camarote.
- El Fanal de Popa.
- La Armada de la Reina.
- El Hogar del Marino.
- EL Pez Escarlata.
- El Tiburón Blanco.

DISTRITO CENTRAL DE LA CIUDAD O BARRIO DEL ALCÁZAR: El barrio del Alcázar recoge los principales edificios públicos de la capital, incluyendo el enorme Alcázar de la Calavera, palacio real donde reside la corte de la reina Vigdis, el acuartelamiento de la Guardia Real y el destacamento del Ejército del Este. Este barrio cuenta con cinco grandes arterias que reparten y dosifican el gentío que transita sus calles durante el día. Docenas de funcionarios, personal militar, delegaciones extranjeras, comerciantes, mercachifles, rufianes, guardias, marineros, aventureros y personas mil de todo pelaje y condición, desde nobles a pordioseros, pelean por un trozo de calzada por el que caminar en este hervidero de vida que es el centro de Marvalar durante el día. Estas cinco calles están bien dispuestas, excelentemente pavimentadas, cuidadas e iluminadas, así como inusualmente limpias. Numerosos edificios importantes tachonan el paisaje, entre los que destaca la imponente mole del alcázar real y sus torres, que se elevan desde la calle principal de la ciudad, la Calzada de los Reyes.



Los nombres de las otras cuatro grandes avenidas representativas de esta parte de Marvalar son, de este a oeste: Avenida Nobiliar, Vial de Robleda, Sirián Vangelos y Carril del Imbrex (Imbrex era el nombre que recibía el río Oplontis en la lengua de los elfos en tiempos remotos). En este distrito central también se encuentra el famoso coliseo real, donde tienen lugar las infames luchas de gladiadores, tan populares entre la plebe y los nobles.

Posadas en el centro de la ciudad:

- El Faro del Este.
- La Puerta del Agua.
- El Honor del Caballero.
- La Bota Negra.
- La Alegre Canción.
- El Hogar de la Guardia.

Tabernas en la zona centro de Marvalar:

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

BARRIO NORTE O DISTRITO COMARCANA: Al norte de la ciudad se extiende el barrio más populoso de toda la ciudad, el distrito Comarcana. En esta parte de la urbe vive casi la mitad de la población, y en sus calles se encuentran muchos de los comercios, almacenes y tiendas varias de la capital. Sus calles vibran con el griterío de los mercachifles, badulaques y puestos callejeros. En la parte central del mismo hay un gran foro comercial en torno a una enorme plaza, conocido como el Foro de los Perfumes por la cantidad de marchantes de sustancias olorosas y fragantes, flores y especias que se encuentra en sus puestos. Prácticamente se puede encontrar de todo en sus establecimientos, desde fragancias orientales traídas de lugares tan remotos como Kang, pasando por lapislázuli de Losang o acero de Moru. Lociones, viandas diversas, cereales, mobiliario, mejunjes, ungüentos, bebidas espirituosas, vinos, espumosos bebestibles, cremas de sándalo, cientos de clases de incienso, componentes alquímicos, mirra y mineral, armas en panoplia, monturas y bichos, mascotas, esclavos, forjas y herramientas, equipo, pertrechos, virtuallas, cachivaches y cosas inútiles, cacharros y ferralla... nada hay aquí que no se venda y se compre. Todo tiene un precio en el Foro de los Perfumes.

Posadas de la zona norte, distrito comercial:

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

Tabernas de la zona norte, distrito comercial:

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

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

Algunos de los más famosos capitanes de la Guardia son:

- **TURINOS LABADÍA:** De los Labadía de Robleda, sirvió a las órdenes de Reginbrad en el Ejército del Este, distinguiéndose por su coraje ante el enemigo en las campañas para expulsar a los orcos de Lasminas. Turinos presenta una complexión fuerte y un gesto duro, luce cabello azabache y ojos marrones, y podría ser un hombre atractivo de no ser por una gran cicatriz que recorre su cara desde el pómulos derecho hasta la oreja, una herida de guerra que recibió en el asalto de una posición orca en un desfiladero minero al este de las Colinas Azules. Turinos habla con inusitada parsimonia, signo de su aplomo y confianza. El capitán de la guardia es un espadachín formidable, fuerte y ágil, que cuenta con la devoción de los guardias a su cargo, fruto de su carácter abierto y sus orígenes humildes.
- **BRADAMÓN “EL LOBO” VALEN:** De aspecto saludable y atlético, y 45 años de edad, Bradamón es, si cabe, el capitán de la guardia más reconocible. Bradamón, que procede de una familiar noble acomodada, los Valen, se convirtió en capitán de la guardia cuando solo contaba 17 años. Con el tiempo, su eficacia y dedicación, amén de su dilatada experiencia, le han granjeado una bien merecida fama de funcionario metódico y decidido. Destaca su tino y astucia que, junto a su gran inteligencia y disposición, hacen de él un investigador sagaz, prudente y temido por todo criminal y malhechor. Bradamón es el más respetado de los guardias y al que se le encomiendan las misiones delicadas y la investigación de los más extraños y enrevesados misterios y crímenes.
- **MAGNUS REMESUL:** El apellido Remesul es uno de los más conocidos de todo Reino Bosque, pues se trata de una familia de rancio abolengo y gran fortuna, dueña de un imperio comercial e industrial que se extiende por todo Valion. Originarios de Robleda, una rama de los Remesul se trasladó a Marvalar muchos años atrás para continuar sus negocios y establecer contactos comerciales en la corte real. Magnus alcanzó su puesto como capitán de la guardia gracias a la ascendencia política y comercial de su familia, que era consciente de que colocar a un destacado miembro de la familia

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

• **SEVERO NIMFIDIUS:** Se trata de un hombre enjuto, esbelto y alto, de movimientos gráciles, elegante en su hablar y en sus gestos, además de un distinguido, honesto y honorable miembro de una noble familia. Severo es un caballero agraciado, de pelo blanco y cuidada barba, aunque su rasgo más característico es la penetrante mirada inquisitiva de sus enormes ojos grises, que brillan con un vivo destello de inteligencia. Severo es un hombre cultivado, de carácter reservado y taciturno. No es hombre hablador, pero es muy observador, práctico y resolutivo. Aunque de físico endebles, es ágil espadachín, rápido en la finta y astuto como un chacal, destacando en el manejo del sable ligero curvo de estilo visirtaní. Severo no porta nunca armadura y algunos de sus compañeros dicen que es ducho en las artes arcanas. En realidad, Severo es un mago de poder considerable (su nivel queda a criterio del Narrador).

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

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

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

- **ALFENUS DE ROBLEDA:** Nacido en la ciudad de Roble Blanco hace 26 años, Alfenus es un hombre amable, aunque algo displicente, siempre dispuesto para el trabajo. De corta estatura,

algo contrahecho y amplio de hombros, Alfenus muestra una melena castaña de pelo aceitoso que centellea a la luz de las antorchas. Sus ojos son negros y pequeños, algo mezquinos, con un brillo sutil de astucia en su mirada. No tiene barba ni bigote. Alfenus está armado con un par de dagas de plata y porta la típica coraza ligera de cuero verde de los serenos.

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

- **LABEO CEDIFOR “EL VIEJO”:** Labeo es un hombre delgado, encorvado, cargado de hombros, de aspecto enfermizo y entrado en años. Labeo vive sus últimos días como sargento, ya que se rumorea que, debido a su avanzada edad, pronto será relevado de su puesto. A pesar de ello, y dada su dilatada experiencia, es uno de los sargentos más sabios y respetados por el populacho. Su cara es fiel reflejo de sus muchas y variadas vivencias, pues muestra el cansancio y hartazgo de una vida entera vigilando el sueño de sus compatriotas durante las noches frías de invierno, ahitas de peligros, criminales y cosas aún más horribles. Pocos como Labeo conocen tan bien la ciudad y sus subterráneos. De igual modo, no hay nadie con más contactos en Marvalar que el viejo Labeo. No porta armadura y se ayuda para caminar con una lanza corta del ejército.

- **MARTIALIS:** Martialis es el más joven de los sargentos, un hombre decidido, resuelto y valiente que no parece amedrentarse ante nada, pero cuya experiencia, al contrario que

su compañero Labeo, es casi inexistente. Martialis posee un gesto sereno, inocente aún, con una intensa mirada de ojos azules adornando unos rasgos agraciados y bien proporcionalados. Martialis está equipado con la cota de cuero verde oficial de los serenos, espada corta del ejército, daga y fanal de vidrio verde. También usa una honda de tanto en cuando. Es oriundo de Marvalar, protegido de Magnus Remesul, quien lo recomendó para ocupar este puesto en la Vigilia Serena. Martialis no está al tanto del carácter corrupto de Magnus, y este espera en el futuro servirse de la candidez e inexperiencia de su protegido para mantenerse informado de lo que ocurre en el seno de esta organización. Corresponde al Narrador decidir cómo acabará esta relación...

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

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



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

LA MONTAÑA DEL CIRNEO

Hace muchos, muchos años, un poderoso hechicero ciríneo huyó de Neferu perseguido por la cólera del faraón. Tras vagar años enteros por el desierto, consiguió cruzar el estrecho y poner su pie en Valion. Alimentado su odio por una incontenible sed de venganza, el ciríneo buscó refugio en el interior de unas viejas cuevas a los pies de un volcán extinto cerca de la costa, llamado entonces Calgalcandar. Durante lustros, gracias a sus poderes, construyó todo un complejo subterráneo bajo la montaña y reclutó sirvientes, esclavos y criaturas horribles que encadenó a su voluntad para que trabajaran en sus minas y talleres, en experimentos horribles y alimentando la fragua, lo que causaba que una columna de humo emanase día y noche del cráter del volcán, como un siniestro penacho negruzco que adornase la cumbre nevada del lúgubre monte del ciríneo. Años y años de investigación mágica dieron su fruto, pues el cruel mago consiguió atesorar en los salones bajo la montaña una gran cantidad de reliquias y objetos de poder que le permitirían, llegado el caso, regresar a Neferu y destruir a sus enemigos, incluyendo al propio faraón. Pero un buen día, sin que nadie supiera la razón, el ciríneo desapareció sin dejar rastro, la fragua se apagó y el triste penacho negruzco que escapaba montaña arriba dejó de verse de una vez por todas. Desde entonces, nadie en su sano juicio se ha aventurado bajo la montaña, pues son muchos los que creen que un gran mal aún perdura allí, un mal que no debe ser molestado por el bien de toda la Marca.

EL BARRO HIRVIENTE

Cerca de la Montaña del Ciríneo (Calgalcandar), existe un páramo estéril donde apenas crece nada. Allí pueden encontrarse charcas de barro borbotante y fumarolas que escupen de tanto en cuanto vaharadas de agua sulfurosa muy caliente. Es un lugar siniestro y pestiloso que toda criatura viviente evita en lo posible; un lugar que se dice maldito por los dioses y habitado por criaturas horribles y espeluznantes de épocas pasadas. Algunos sabios afirman que, en este desolado rincón de la Marca, antaño tuvo lugar una batalla entre dos poderosas entidades tan antiguas como las pirámides de Semerkhet. La lucha fue cruel y despiadada, y se desataron fuerzas de un poder ignoto que transformaron la tierra hasta tornarla en un lamedal baldío y carente de vida.

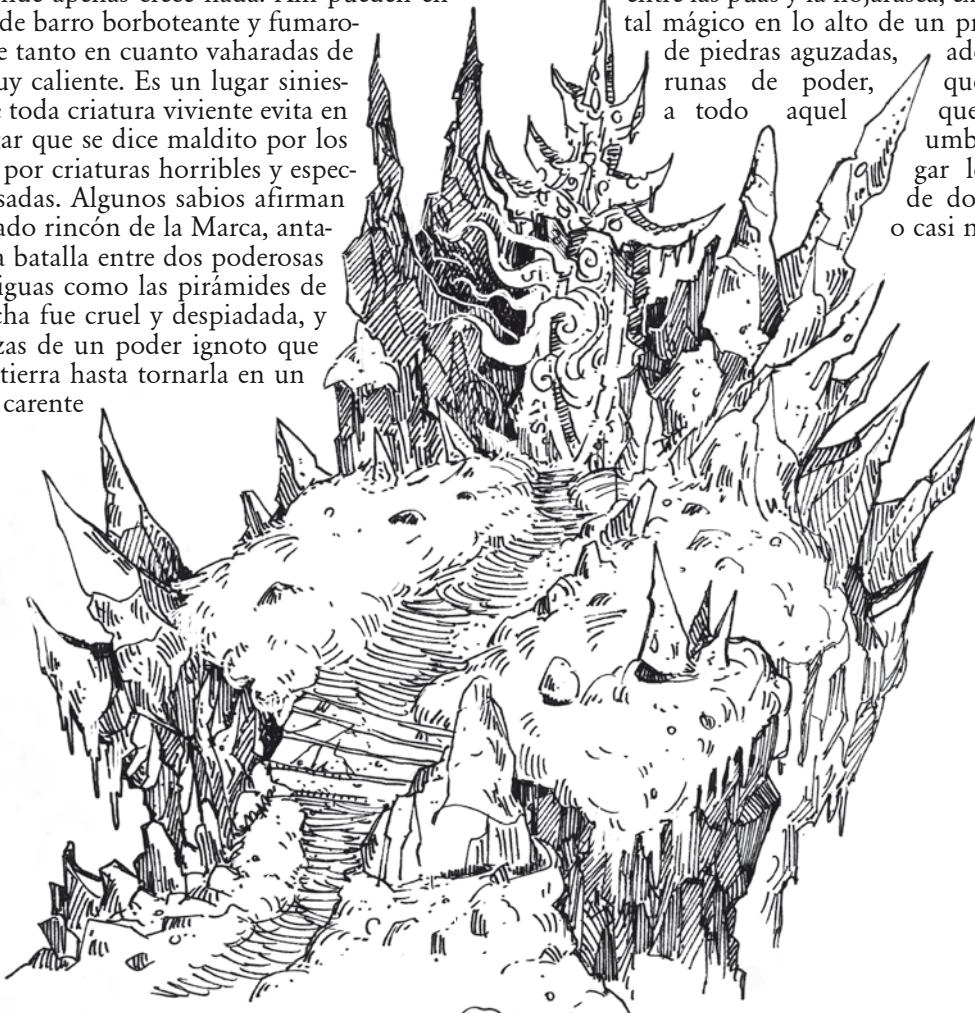
Ciertamente, es un inhóspito marjal pantanoso de aguas sulfurosas y hediondas donde la vida vegetal se reduce a unos cuantos matorrales raquílicos de follaje ralo y tallos endeble y quebradizos. Apenas unos cuantos árboles subsisten en el pantano venenoso, los cuales hunden sus raíces, como garras de cuervo, en el escaso terreno firme que hay entre las charcas humeantes y los mangles de enredadera espinosa. La vida salvaje es, igualmente, muy escasa, pues son pocas las criaturas capaces de sobrevivir en un ambiente tan ponzoñoso. Ni tan siquiera las estirges o los chirriantes chotacabras vuelan por el marjal y un silencio espeso y burbujeante flota sobre el lúgubre páramo. Algunos repugnantes insectos, fundamentalmente mosquitos de patas zancudas y grandes moscones pegajosos, molestan a los incautos visitantes, amén de escarabajos de fuego, gusanos que se alimentan del cieno y algún tipo de lagarto o tritón venenoso que calienta su sangre en las fosas de azufre.

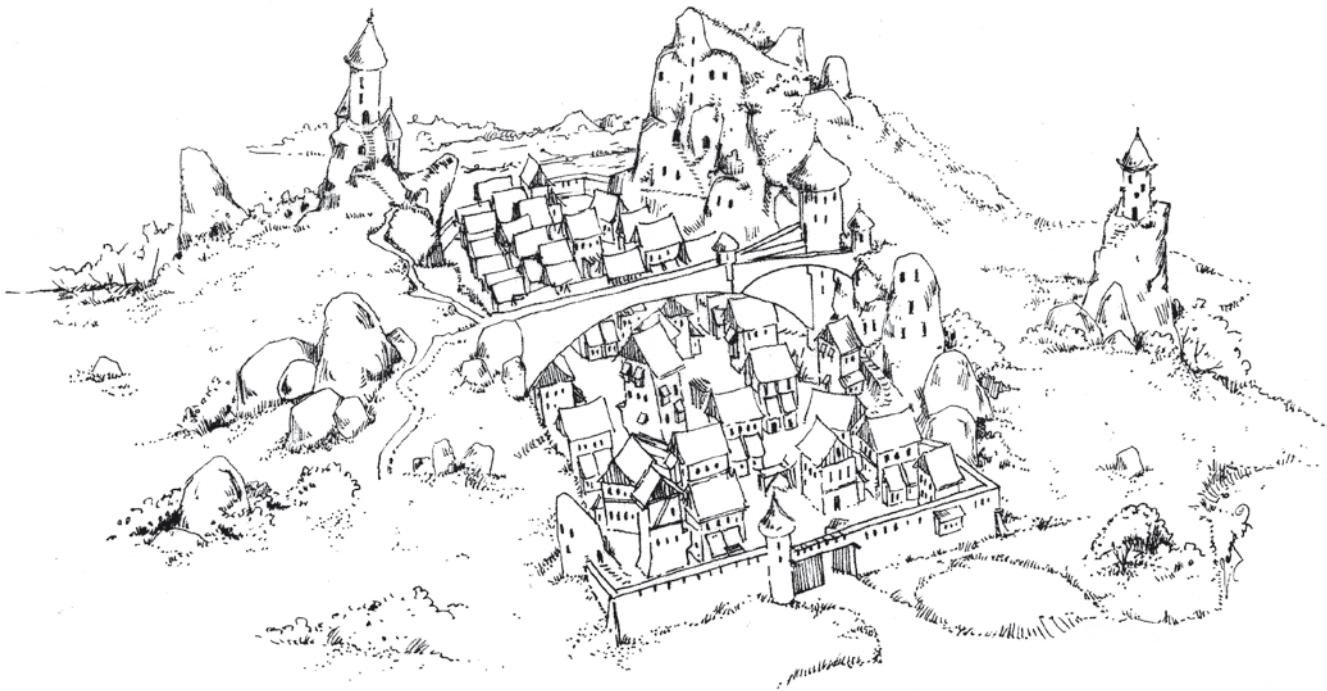
Se dice que una horrible criatura de ultratumba reina sobre el humo amarillo y neblinoso del Barro Hirviente, pero, seguramente, esto no será más que otro de esos cuentos que se narran a la luz de la hoguera en las frías noches de invierno.

EL ZARZAL

Próximo a Barro Hirviente y la Cuenca de los Trolls o Cuencatroll, existe un brazo de abrupto terreno cubierto por zarzales espinosos intrincados y espesos. Resulta complicado atravesar esta barrera natural, aunque no imposible. El viajero prudente preferirá rodear estos setos erizados de espinas para desviarse hacia el sur y avanzar cerca de la costa, donde el terreno es más amable para el peregrino, pues se dice que en lo más profundo de los zarzales, escondido

entre las púas y la hojarasca, existe un extraño portal mágico en lo alto de un promontorio erizado de piedras agujadas, adornado por arcana runas de poder, que es capaz de enviar que ose traspasar su umbral a algún otro lugar lejano y misterioso de donde nadie vuelve... o casi nadie.





MARGALLIA

Entre el Valle Oscuro al sur y el Bosque Viejo al norte, en las verdes praderas que festonean las bucólicas llanuras, entre las suaves lomas y oteros cubiertos por la bruma, se enclava el pueblo de Margallia rodeado por su murallón de piedra, levantado con enormes sillares calizos. En su interior viven los medianos margalios, una próspera comunidad que habita este altozano desde tiempo inmemorial. Margallia es un pequeño asentamiento de no más de cuatrocientas almas, pero bien dispuesto y protegido por sus gruesos muros y valientes defensores. Los viajeros encontrarán aquí refugio y suministros, pues los margalios se muestran siempre hospitalarios y amables. Al parecer mantienen estrechas relaciones con los elfos de Esmeril. Intramuros, los aventureros pueden descansar en sus célebres posadas y fondas, como La Casa de la Bruma o El Rincón de los Valientes. También destaca El Bazar de los Siglos, donde pueden comprarse todo tipo de pertrechos y equipo, desde las más usuales herramientas de labranza, como bieldos y aparvaderas que los medianos usan en sus eras, hasta utensilios de barro decorado, destacando sus damajuanas para el vino, célebres en toda la Marca; así como artefactos mágicos y objetos exóticos venidos de los rincones más inusitados y apartados de todo Valion.

Se dice que bajo Margallia se abre todo un entramado laberíntico de túneles y pasadizos tan extensos y complejos que aquellos que se han atrevido a recorrerlos han desaparecido sin apenas dejar rastro.

VALLE OSCURO

Si hay un lugar que las gentes de la Marca evitan a toda costa, este es, sin duda, Valle Oscuro. Esta depresión boscosa es un rincón neblinoso, aciago y tétrico, donde la luz apenas llega a tocar el suelo, ahogada por el denso ramaje que recoge y opriime el aire, dotando a la hondonada de una pesada y densa atmósfera decaída y preñada de tristeza y soledad perennes. Un silencio sobrecogedor reina imperturbable en el valle, como si todas las criaturas allí presentes hubieran caído presas de una mudez preternatural. Pero todo cambia al anochecer, cuando el crepúsculo llega entre luces mortecinas apenas filtradas por el ramaje retorcido y quebradizo

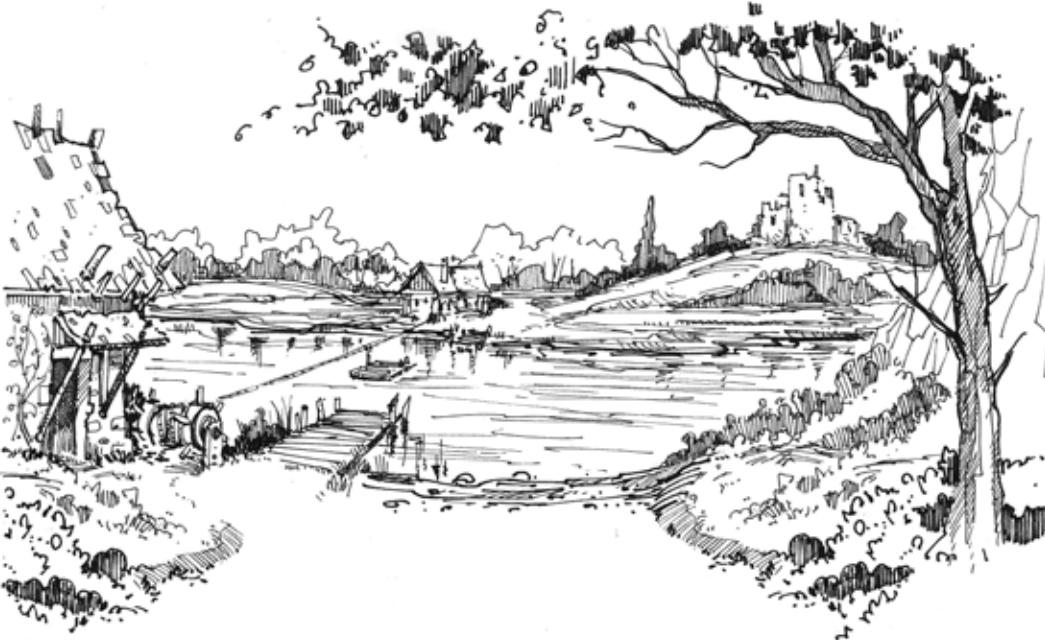
como cabecera de bruja. Rumores de ultratumba llenan el aire de ritmos y salmodias siniestras, acompañadas con el ulular de una brisa de helor de sepulcro. Hay aquí un gran secreto enterrado, una maldición más allá de este tiempo, que duerme un sueño eterno que no debe ser importunado. La pesadilla de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

FORTALEZA DEL VADO

Esta atalaya, de vital importancia para la defensa de la marca occidental de Reino Bosque, se levanta sobre una loma que domina el entorno. Desde sus almenas puede contemplarse el vado del Draco, así como el trasiego de las caravanas y viajeros por el Camino de la Mantícora, y la senda de Marvalar, que discurre por la margen izquierda del Draco, siguiendo su cauce hasta las mismas puertas de la capital.

En este castillo tiene su residencia el barón de Tiveran, que comanda una hueste de soldados encargados de velar por la seguridad del vado y la vital encrucijada de caminos.





EL VADO DEL DRACO

Uno de los hitos más importantes en el Camino de la Mantícora no es otro que el vado del Draco y su barcaza con soga, que transporta a los viajeros de una orilla a la otra. El vado está muy próximo a la Fortaleza del Vado y siempre suele haber destacado un retén de soldados, así como hombres dedicados a transportar a los viajeros, a los que hay que pagar una pequeña cantidad para cruzar.

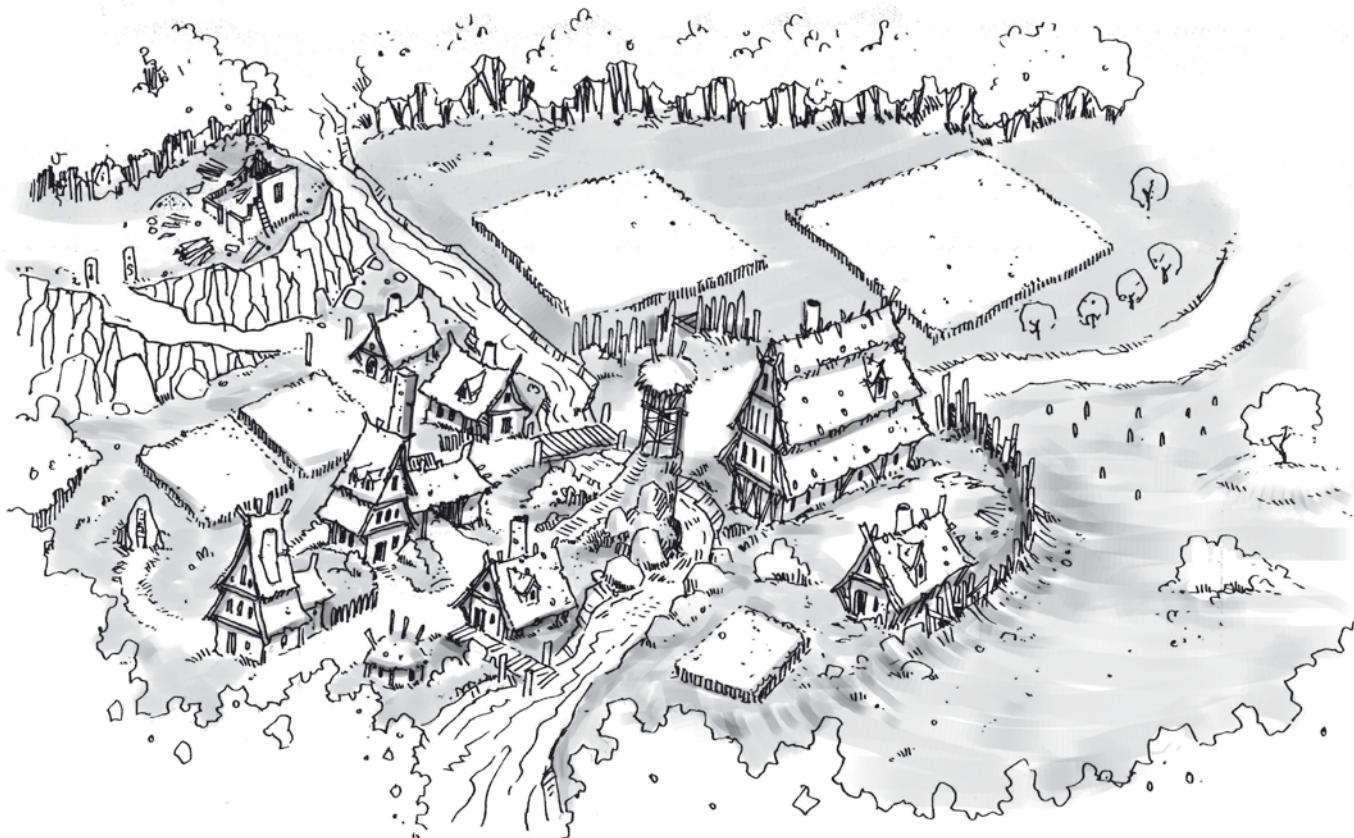
COMARCANA

Entre la Fortaleza del Vado y el Coto del Draco, encontramos un pequeño bosque lleno de vida regado por las aguas del Draco y su afluente, el Metauro. En estas frondas hay

lllos de alta alcurnia y guardias reales; no obstante, es normal que se expendan permisos o licencias para que algunos guardabosques, cazadores y leñadores, mantengan y cuiden estos bosques reales. Al ser un lugar de acceso restringido y limitado, ha sido poco explorado y se dice que en la espesura, en lo más profundo de Bosque Real, existen construcciones grandiosas de otras épocas que esconden misterios extraordinarios.

LA MANSIÓN DEL MAGO MALIFAX

Malifax era uno de los más renombrados magos en todo Valion y, sin duda, el más excéntrico de todos. Desde hacía mucho tiempo, hasta su reciente fallecimiento, Malifax vivía recluido en su fastuosa mansión, en el interior de una finca



importantes explotaciones madereras. Aparte de ello, la caza es abundante aquí, principalmente cérvidos y cerdos salvajes.

CASTAMIR

Hacia el sur de la Cormarca se emplaza la pequeña villa de Castamir. Muchos habitantes de este pueblo trabajan en la industria de la madera y el cultivo de los campos, la caza y la apicultura.

BOSQUE REAL

Este esplendoroso bosque de coníferas y robles centenarios es un coto privado al que solo pueden acceder los monarcas coronados de la corte de Marvalar, sus nobles, vasallos

amurallada a las afueras de Marvalar, que se decía dotada de fantásticas protecciones y custodias mágicas.

EL YERMO

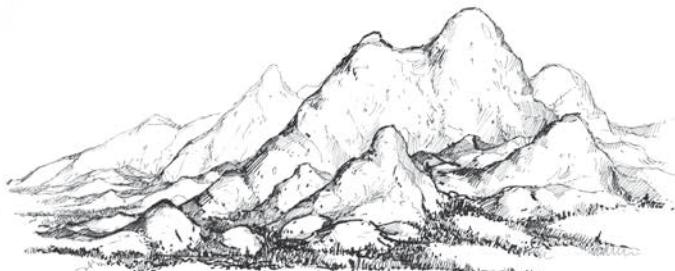
Hacia el norte de la Fortaleza del Vado, ya cerca de las frondas de los elfos, existe un páramo desolado, estéril y huero donde nada crece. Solo unos pocos árboles esqueléticos, de ramas largas y delgadas como dedos de esqueleto, se aferran testarudamente a la tierra desnuda, amarilla y reseca. El Yermo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

MANTOVERDE

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

LAS BARRANCAS

La conocidas como Barrancas son en realidad unas pocas colinas redondeadas que limitan con los pastos de Manto-verde al sur y las Frondas de los Medianos, a poniente. Se dice que en ellas es fácil encontrar grutas y cavernas, algunas de ellas profundas y misteriosas.



POSADA DEL CUERNO REBOSANTE

Esta es una de las pocas paradas que hay en el camino entre Olmeda y la Fortaleza del Vado. Es un lugar agradable y bien dispuesto, defendido por un retén de soldados, donde el viajero puede descansar y comer. Además, dispone de una pequeña tienda donde adquirir pertrechos básicos para el aventurero: mantas de viaje, mochilas y herramientas diversas, antorchas y fanales de aceite, entre otras muchas cosas.

FUERTELLOMA

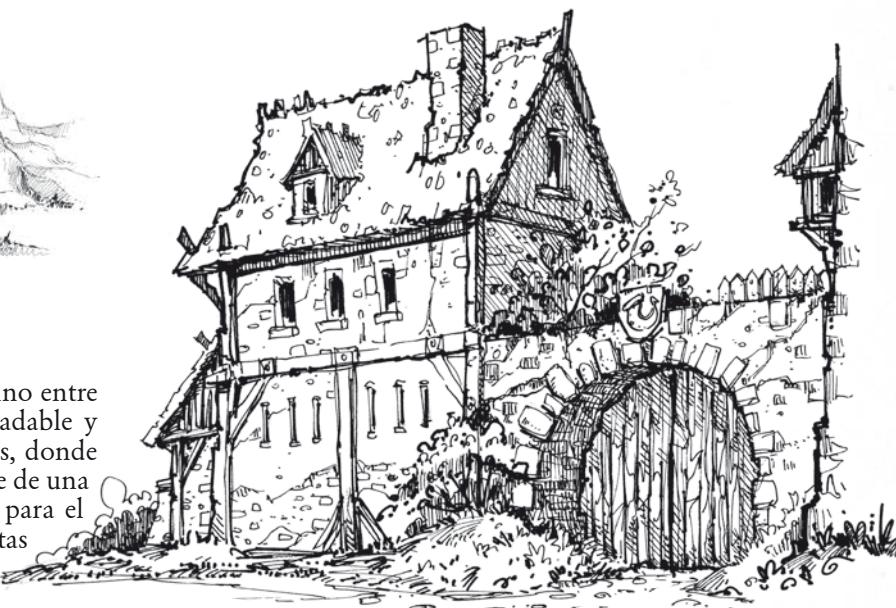
Fuerteloma es un bastión de la Marca donde hay acantonando un destacamento del Ejército del Oeste que se encarga de garantizar la seguridad de los campos de labranza de Manto-verde. Se trata de un punto fortificado dotado de murallón, con tres torreones de vigía coronando la colina, dispuestos con un patio interior y un edificio accesorio guarnecido que hace las veces de cuartel para la tropa. Dentro del recinto amurallado hay varias casas de labradores y una posada conocida como Casa Daraviel.



ROCAS DEL DRACO

Junto al viejo Camino de la Mantícora (Camino Mantícora) hay una extensa y frondosa arboleda que esconde una enigmática construcción de época remota. Se trata de un círculo de dólmenes megalíticos de piedra gris oscura en torno a una losa central, circular,emplazada sobre cuatro grandes sillares a modo de altar ceremonial. Nadie sabe la utilidad de este lugar, pero se cree que bajo los bloques pétreos hay un templo subterráneo del que poco se sabe. No se conoce la forma de acceder al mismo, si es que realmente existe.

Las doce Rocas del Draco están ocultas en el extremo oeste de la Colinas Brunas, hacia el sudoeste del Coto del Draco en el Camino de la Mantícora. Estas antiguas piedras graníticas sobresalen 3 metros del suelo y tienen 1 metro de grosor, formando en conjunto un círculo de unos 250 metros de diámetro.



Varias piedras horizontales forman arcos trilitos gigantescos sobre el par de piedras más al norte, más al oeste y más al este, y una cuarta piedra horizontal agrietada y rota en pedazos yace cerca del par de menhires más al sur. Un estanque de 10 metros de diámetro, alimentado por un arroyuelo, se encuentra cerca del corazón de las Rocas del Draco. Ninguna planta acuática crece en este estanque, lo cual deja el fondo de rocas claramente visible a dos metros bajo la superficie. En la cara interna de cada Roca del Draco, bajo una gruesa capa de musgo y liquen, se encuentran grabadas antiguas runas. Ningún musgo ni liquen adorna la cara externa de las rocas, que muestran bajorrelieves de dracos horribles.

PUENTE DEL DRACO

Cerca de la parada del Coto del Draco, sobre las aguas del Ramal del Draco, también conocido como Metauro, afluente del gran río, el viajero encontrará el viejo Puente del Draco, construido en sólida piedra caliza hace ya muchos siglos.



COTO DEL DRACO

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

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

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

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

LA MINA VIEJA

Muy al norte, más allá del Bosque de las Arañas, el terreno se hunde, formado una depresión natural que abarca hasta donde alcanza la vista. Aquí, muchos años atrás, hubo una gigantesca explotación minera que horadó la tierra, creando docenas de niveles subterráneos que forman una intrincada red laberíntica en el subsuelo. Los enanos de Moru trabajaron en este desolado paraje durante generaciones para arrancar el hierro y el preciado oro de la tierra, al amparo de los tratados comerciales firmados con las gentes de las marcas y los elfos de Esmeril. No fue fácil trabajar en estos páramos, ya que el trasgo es fuerte al norte y otras muchas criaturas horribles tienen su hogar en estas tierras olvidadas.

Pero lo peor lo encontraron los enanos en el interior de la tierra, muy abajo. Aquello que despertó en las profundidades acabó con todos ellos. Nadie sobrevivió para contarla. Se cuenta que una extraña plaga convirtió a los enanos en piedra, un poder dormido que fue molestado en su descanso y desató su cólera sobre los intrusos. Ese poder aún acecha en la Mina Vieja, aguardando a alguien con suficiente poder para arrostrarlo.

EL FARO

El Faro de la Marca era un antiguo puesto de vigilancia, guarnecido por una tropa estable de soldados. Con el paso de los años, se levantó una enorme fortaleza en torno al fortín primigenio, en la vertiente más septentrional del Valle Angosto de la Linde Norte, cerca del Bosque de las Arañas. Este bastión fue arrasado por una hueste orca hace mucho tiempo. Tras días de asedio, la guarnición sucumbió y la fortaleza fue tomada al asalto. Los escasos supervivientes fueron pasados a cuchillo por los grandes trasgos. La partida de guerra que se envió desde Marvalar para asistir a la tropa asediada no llegó a tiempo y tan solo pudieron dispersar a los orcos, ocupados ya en saquear lo poco que aún restaba. Después de aquello se abandonó la estrategia de castillos de frontera aislados para vigilar la Marca en favor de patrullas móviles de vigilancia y partidas de guerra con soldados fuertemente armados.

Aunque hay viejos caminos que conducen hasta las ruinas, estas sendas son peligrosas y solitarias. Uno debe andarse con sumo cuidado. Nunca se sabe qué puede encontrarse en la siguiente colina... ni bajo ella. Ni qué criaturas y monstruos pueden haber anidado en las entrañas de la vetusta alcazaba de la Marca.

CASTILLO DE ERMEGAR

Entre Robleda y el Coto del Draco, el viajero que se aventure por el peligroso Camino de la Mantícora, encontrará un lugar seguro donde descansar y avituallarse en el castillo de Ermegar. La fortaleza pertenece desde tiempo inmemorial a la familia Ermegar (llamada en el pasado Emegar), representada hoy por el conde de Ermegar, Varos Ermegar, Guardián del Camino. Desde hace muchos años, y por mandato real del trono de Marvalar, los condes de Ermegar tienen la misión de proteger a los viajeros que transitén el Camino del Comercio entre el Coto del Draco y Robleda. Para cumplir esta misión, el conde cuenta con tres compañías del Ejército del Este que patrullan constantemente el camino, aparte de proteger la fortaleza de cualquier ataque.

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

Laurana Ermegar, hija de Varos, y la princesa elfa Laurantia de Florisel, sobrina de Kymelin, desposada con el poderoso conde para reforzar la alianza política y militar entre el reino de Esmeril y Reino Bosque, vivía aquí antes de su misteriosa desaparición. Aunque el enlace tuviera un componente estratégico y político nada desdeñable, entre el conde y la princesa Laurantia surgió repentinamente el amor. Varos adora a su mujer, de cuyo seno es fruto la hermosa Laurana, que ha heredado la belleza imperecedera de su madre y el ardor guerrero de su padre. Laurana es, por tanto, una



semielfa, algo muy poco habitual en la Marca, ya que los elfos son seres esquivos, altivos y orgullosos, que no gustan de relacionarse con otras razas, especialmente los enanos. Sin embargo, hace un lustro, Laurana desapareció sin dejar rastro y no se ha vuelto a saber de ella. Desde entonces, su familia la busca sin descanso, seguros de que algo tenebroso y extraño se oculta tras este desgraciado acontecimiento.

VILLA DE LOS CUERVOS

En los conocidos como campos glaforinos, muy cerca del castillo de Ermegar, a apenas unas leguas hacia el este y a tiro de piedra del camino ancho de la Mantícora, existe la Villa de los Cuervos, o simplemente Los Cuervos, un pequeño asentamiento de ganaderos y agricultores, vasallos del señor de Ermegar, que laboran y trajinan con sus recuas en esta parte de la Marca.

En el pueblo hay una taberna posada muy renombrada y frecuentada por los viajeros del camino conocida como La Parada de Cuervo Albo. El nombre de la posada hace referencia a una vieja leyenda que dice que la aparición de un

extraño cuervo de plumaje blanco presagia infiustos sucesos.

MENHIR DE LOS ANCESTROS

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



BOSQUE DE LAS ARAÑAS

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

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

POSADA DE LA PIEDRA NEGRA

En el camino de Sendaelfo hay una vieja posada fortificada, única en toda la región, que se ha convertido en un lugar de reposo seguro en muchas leguas a la redonda. Por norma general, en la torre de la Piedra Negra se acantona un pelotón de soldados de Reino Bosque. En los acogedores salones de la posada es habitual encontrar aventureros que están explorando la zona, así como elfos que recorren el viejo camino rumbo a los países del sur.

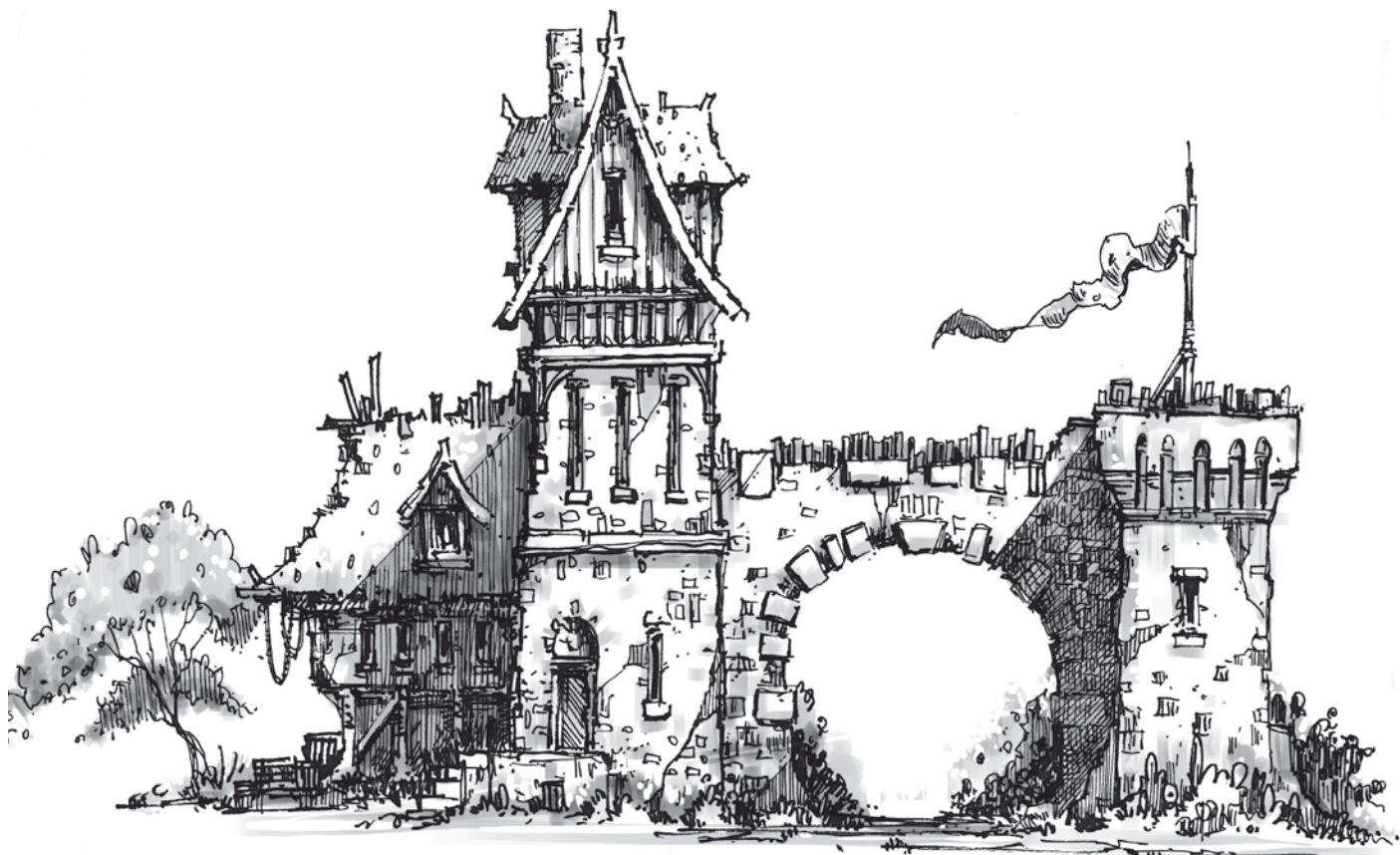
TEMPLO ABANDONADO DE BAROS

Cerca de la Posada de la Piedra Negra, junto al otro lado muy transitado camino de Sendaelfo, se levantan las ruinas del templo de Baros, abandonado hace ya muchos años tras ser saqueado por una partida de orcos negros. En este templo se custodiaba una poderosa reliquia, el cetro de Baros, que lleva el nombre de un clérigo de Valion fundador de una de sus más antiguas órdenes, la de los Guardianes del Amanecer. El cetro de Baros desapareció tras el ataque, y las tropas y compañías de aventureros que acudieron para ayudar a expulsar de la región a los grandes trasgos y recuperar la reliquia no consiguieron dar con ella. Se cree que aún permanece oculta en el templo, a buen recaudo en alguna sala secreta o compartimento olvidado.

QUEBRADAS DE LA CIÉNAGA

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

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





EL PUEBLO EN LA ROCA DE VALAZ

Emplazado en el interior de una grieta de la sierra de las Quebradas se encuentra el pueblo de Valaz, que pasa por ser la población de Reino Bosque más al norte y, por ende, una de las más expuestas a los peligros de esta agreste, remota y salvaje región. Tal vez por ello se haya convertido en uno de los destinos preferidos por los aventureros. No en balde, el pueblo es mucho más que las pocas casas construidas en la grieta, pues se extiende por la roca en un intrincado complejo subterráneo de túneles y galerías. De hecho, más gente de Valaz vive bajo tierra que en el exterior, y se dedican a la minería.

Una de las tabernas más famosas de todo Valion está emplaza en el subsuelo de Valaz, Las Gemas de Cartazian. En sus atestados salones es posible encontrar a individuos de todas las razas y procedencias, con profusión de enanos y gnomos, que acuden hasta aquí atraídos por el lucrativo negocio de la minería de piedras preciosas y semipreciosas.

Se dice que desde Valaz es posible acceder a niveles inferiores de la suboscuridad y que permite viajar por el interior de Valion hasta lugares muy alejados.

EL GRAN PANTANO

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

Hay varios poblados de hombres lagartos diseminados por el pantano, así como ruinas y vestigios tan antiguos como los luceros de Esmeril. Destaca el conocido como Zigurat de los Antiguos, donde habita uno de los más poderosos y temidos caudillos tribales de los hombres lagarto, el gran Zu-Szuhi-Yiz.

Hace siglos, el pantano se extendía más allá de Pasoraudo, hasta casi tocar las Colinas Azules. En aquellos tiempos, el hombre debía medir su espada contra el trasgo en los páramos cenagosos. Con todo, algunos valientes y arrojados colonos se asentaron a la vera del Arroyosauce para fundar Robleda, que prosperó y creció poco a poco a pesar del hostigamiento de los hombres lagarto. El hombre plantó el roble, el gran roble albo, y las gentes prosperaron; entonces los saurios lanzaron su ataque definitivo, destruyendo todo a su paso. Solo el roble sobrevivió a la llama de los malditos cuando la ciudad ardío a su alrededor. Años después, de las cenizas surgieron murallas y torres, y con ellas la voluntad renacida del hombre de conservar la posesión de la llanura arrebatándola a las bestias de la ciénaga, hasta hoy...

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





El Bosque Negro

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

LA CHOZA DE LA BRUJA DE LOS PANTANOS

En los límites meridionales del Gran Pantano vive la bruja Zhora Ada (los ungolitas la conocen como Mama Yaga o Baba Yaga), una mujer tan anciana como el mundo que, según se dice, viaja de una lado a otro en su choza, que puede desplazar a voluntad con dos enormes patas de gallina que aparecen para levantar la choza y desplazarla. Solo los más valientes buscan la choza de la bruja, pues es bien conocida su sabiduría y poder; pocos secretos hay en Valion que la bruja de pata de hueso no conozca. Pero la horrible criatura siempre pide algo a cambio de sus conocimientos, en ocasiones misiones y objetos, o bien cosas terribles.

Las tribus de los pantanos y los hombres lagarto respetan a la vieja y no se atreven a perturbar su hogar por miedo a sus poderes preternaturales.

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

ZHORA ADA

BRUJA MALVADA NIVEL 13

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 11

Movimiento: 18 metros

Ataque: 2 garras + 1 mordisco

Daño: 2d6/2d6 + 2d8

Salvación: Como un guerrero de nivel 13

Moral: 10

Alineamiento: Caótica

PX: 5000

Afortunadamente quedan muy pocas brujas en el mundo, pues son seres malvados, retorcidos y poderosos. Se asemejan a ancianas humanas, pero de mayor tamaño, con cuerpos retorcidos y encorvados, de pelo encrespado, sucio y quebradizo como un arbusto reseco. Están dotadas de manos poderosas parecidas a garras bestiales, de dedos largos y uñas negras. Tienen los ojos grandes y negros como su alma en unas caras llenas de pústulas y verrugas. Las brujas son parientes lejanas de los ogros gigantes, y algunos sabios dicen que tienen algo de sangre de titán en sus venas. Su piel es tan dura como el acero y destacan en conocimientos alquímicos y arcanos, especialmente en la preparación de elixires, pociones y bebedizos diabólicos.

Las brujas son inmunes a ilusiones de procedencia mágica y pueden cambiar su aspecto a voluntad, lanzar implacables maldiciones, así como eliminarlas de personas y objetos a voluntad.

Las brujas más poderosas son capaces de lanzar maldiciones mortales como si se tratase de un conjuro que, si se falla la tirada de salvación de muerte, provocarán el fallecimiento de la víctima en dos días.

Las brujas pueden usar conjuros como magos de nivel 11, pero están limitadas a conjuros de nivel 4 como máximo.

LOMAS BRUNAS

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

LA CUENCA DEL TROLL

Si hay un lugar peligroso en la Marca es, sin duda, Cuenca-troll. Hasta donde alcanza la vista, al norte y al sur, al este y oeste, Cuencatroll es una llanura pedregosa, baldía, reseca y salvaje donde los trolls son los amos y señores. Se ocultan durante el día en sus guaridas para campar a sus anchas por la noche y sembrar el terror por doquier paseen su desgarrada y monstruosa figura. En sus páramos pelados crece la ipecacuana de recios tallos sarmentosos, la manzanilla, las caléndulas y la flor del muerto, de color amarillo intenso manchado de púrpura fúnebre, muy apreciada por clérigos y galenos por sus propiedades medicinales. Muchos viajeros imprudentes han encontrado la muerte en estos campos a manos de los trolls. Algunos exploradores que han conseguido atravesar la cuenca y vivir para contarla, dicen haber visto una criatura enorme, como un troll pero cinco veces más grande, que arrastra pesadamente en una de sus manazas un enorme tronco de roble.

CAMPAMENTO DE PEGRIN

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

LA LLAMBRÍA

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

En este lugar tiene su torre el gran mago Fistan.

FISTAN MAGO HUMANO DE NIVEL 9

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 7 (23 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Daga mágica 1d4+2

Salvación: Como un mago de nivel 7

Moral: 9

Alineamiento: Legal

PX: 1250

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

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



QUEBRADAS DEL ESTE

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

En estas Quebradas hay docenas de oquedades, grietas y cuevas, misterios enterrados de eras pretéritas y horribles criaturas que vigilan con ojos entornados y astutos los senderos y veredas que recortan las vaguadas y lechos resecos de riachuelos extenuados como arterias de cadáveres.

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

CARCAVÓN DE LOS DRUIDAS

Este conjunto de barrancos cubiertos por una fértil vegetación de color verde intenso es un lugar sagrado para los druidas, pues se dice que el mismo Valion engendró aquí a su hijo Rivulus, señor del agua que corre bajo los puentes, soberano de la lluvia fresca y reparadora, que nutre y da esplendor, rey del rocío y la niebla, y monarca de las cosas que crecen y verdanean, que florecen y enraizan, que producen frutos dulces y amargos como la tuera. Y lo cierto es que este lugar rinde honor a su benefactor, pues la naturaleza aquí es esplendorosa y ubérrima. Hay docenas de rocas talladas en honor a Rivulus, preñadas de símbolos arcanos y protecciones druídicas de poder excepcional. En este lugar se reúnen a menudo muchos sirvientes de la naturaleza para recabar el poder de su señor Valion y su hijo Rivulus y convocar fuerzas que no son de este mundo ni viven bajo sus reglas.

PLAYAS SAHUAGÍN

Esta costa de suaves y onduladas dunas arenosas, moteadas de rocas redondeadas y cañaverales, ofrece parajes idílicos empero peligrosos, pues es un lugar escogido con frecuencia por los sahuagín para tocar costa y agredir la Marca con sus razias al comercio que nutre el Camino de la Costa, entre los villorrios del estrecho y la capital, Marvalar.

En ocasiones se ha visto hombres cangrejoemerger del agua para llegar a la playa y otras cosas aún más extrañas y peligrosas, pues muchos son los misterios que ocultan las aguas abisales de Leviatán, Señor de los Océanos.

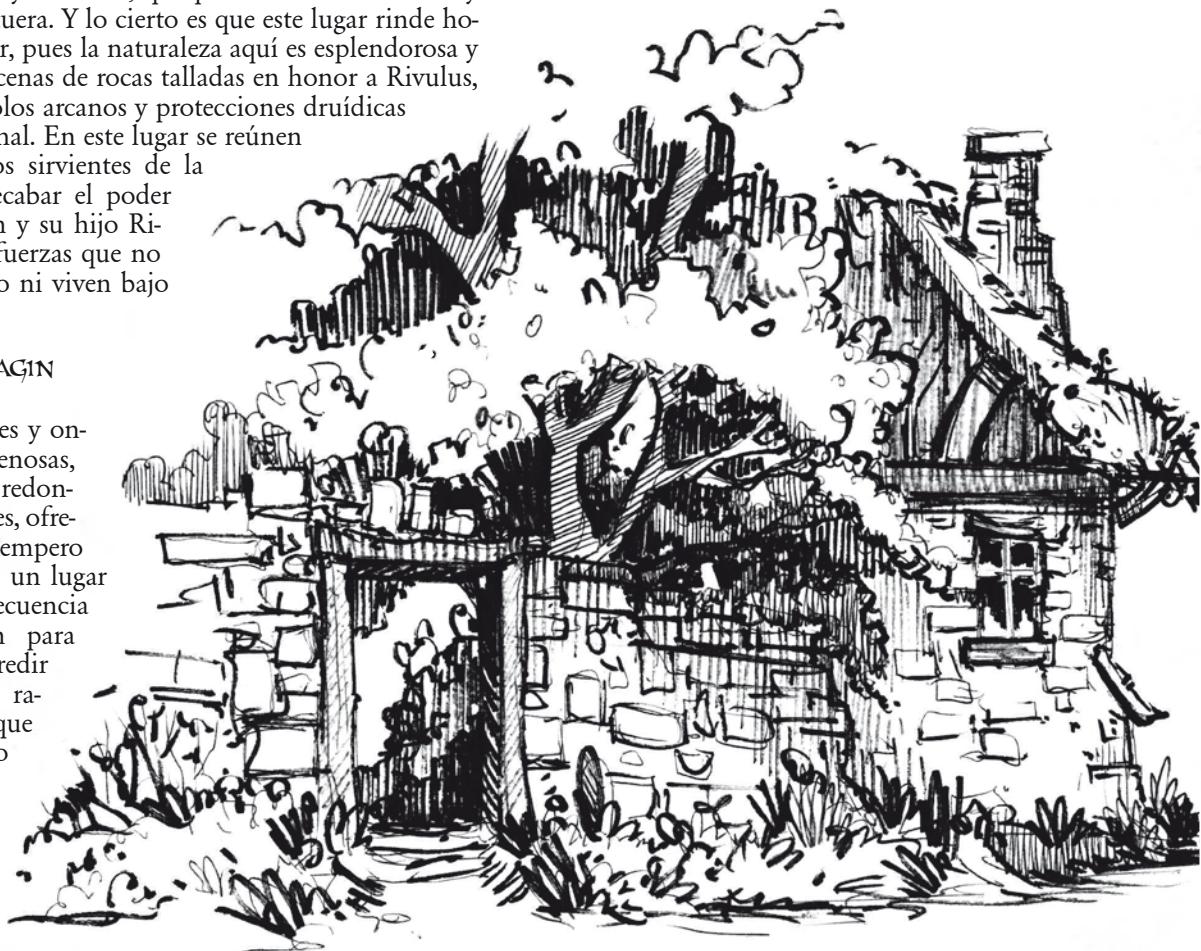
COLINAS AZULES

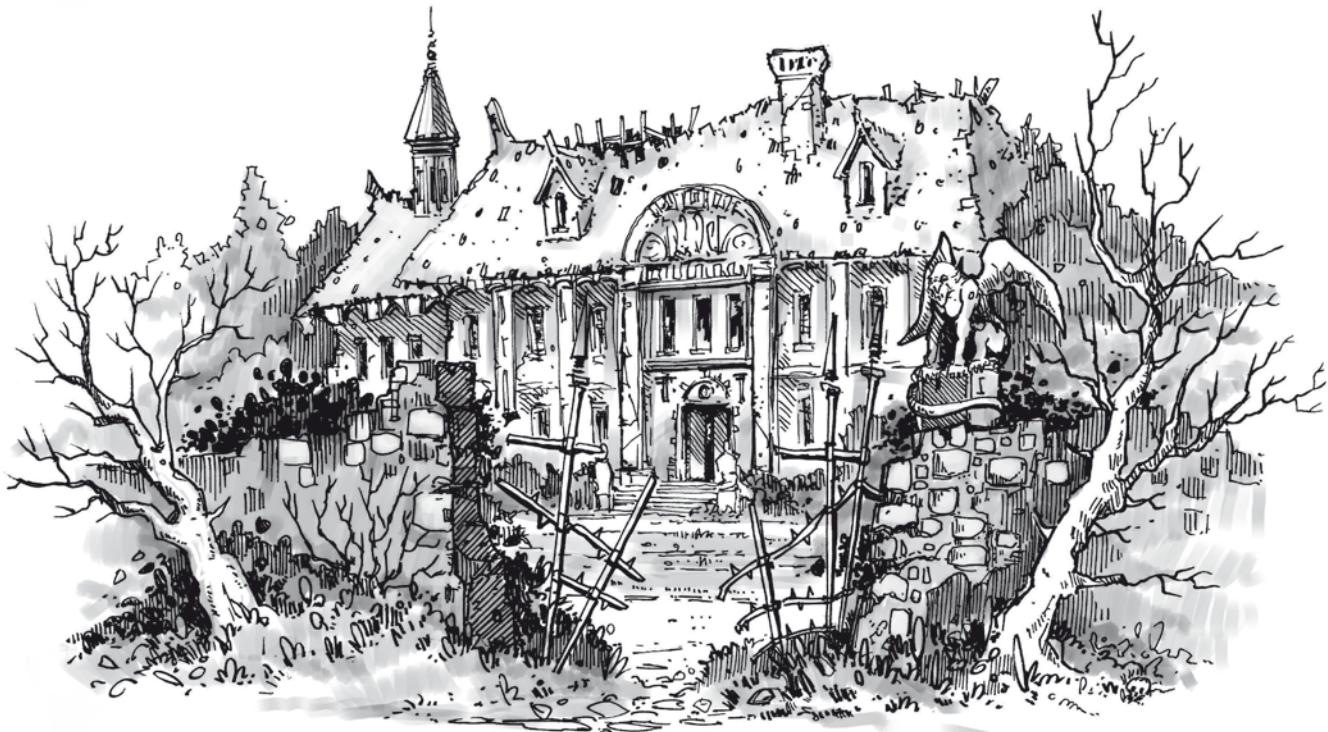
Hacia el sur de Robleda, hasta prácticamente tocar las murallas de la villa, se extiende una sierra de suaves lomas cubiertas de hierba que corren paralelas al cauce del Arroyosauce. Las cristalinas aguas de este proyectan su reflejo azulado sobre sus laderas herbosas en días luminosos, dotándolas de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

CAÑADA SINIESTRA

El camino que discurre entre Robleda y el Villorrio del Estrecho atraviesa una hondonada oscura donde crece una vegetación espesa de árboles viejos y nudosos que abrazan al viajero con sus ramas peladas y retorcidas, y alfombran la vía con hojarasca y musgo esponjoso. Es este un lugar lúgubre, preñado de una quietud preternatural, lo que le ha valido su apelativo, pues son muchos los que creen que esta vaguada está maldita, que se trata de un paso embrujado entre este mundo y el más allá.

En lo más profundo de la cañada, aún se puede encontrar la vieja cabaña en ruinas de Belan.





El Lazareto

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

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

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

El Villorrio del Estrecho de las Tormentas

Este villorrio es un pequeño asentamiento pesquero de temporada que permanece cerrado durante las semanas tormentosas del crudo invierno hasta la primavera, una vez que el tiempo se amansa y las bravías aguas del mar del Dragón se aquietan, permitiendo el inicio de las labores pesqueras en la rocosa costa robleña. Es entonces cuando algunas familias de tradición marinera se desplazan desde Robleda a sus cabañas del Villorrio, donde vivirán compaginando su trabajo

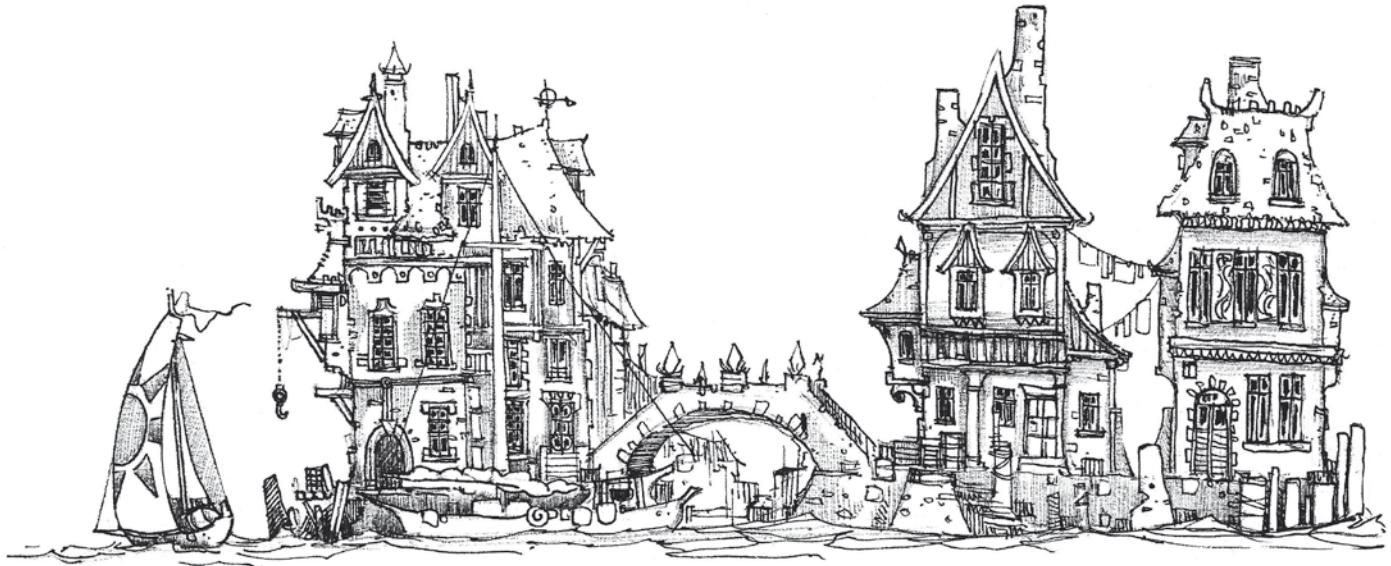
en el mar con otras actividades diversas, como el comercio y el cuidado de pequeñas salinas para la obtención de sal. El Villorrio cuenta con una docena escasa de toscas cabañas de madera dispuestas en torno a una plaza central embaldosada que, a la llegada de la temporada, se complementan con amplios pabellones de lona que se unen a la estructura de las construcciones de madera, solapándose. En la parte norte y sur de la aldea existen sendas torres de vigilancia con grandes pebeteros de hierro que por las noches se mantienen encendidos para iluminar los contornos.

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

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

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

El responsable del Villorrio ante el duque de Robleda y el alguacilazgo es Balazar Malaespina, que se encarga de la gestión y recolección de las alcabalas municipales que se precisan para poder comerciar y pescar en las aguas de Marvalar. Una vez cumplido dicho trámite, se entrega un banderín



púrpura con el símbolo del roble a cada embarcación para mostrar así su afiliación a la flota de pesca de Reino Bosque, lo que le da derecho a la protección de la poderosa armada real. Aparte de esto, Balazar tiene potestad para arbitrar en los posibles conflictos que pudieran surgir entre las familias de pescadores en los caladeros o el puerto. Balazar también hace las veces de maestro mercader en la pequeña lonja de la aldea, donde se adjudica el pescado a los posibles compradores en subasta pública (aunque en la mayoría de las ocasiones es el propio Balazar quien compra todo el pescado para posteriormente venderlo en Robleda). Malaespina también administra la pequeña producción de sal en la salinera municipal de Robleda.

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

Balazar luce una barba descuidada que está empezando a adoptar el color de la sal marina y una cabellera negra encrespada como el mar de Osiris. Viste siempre un tres cuartos de cuero negro guarnecido en los hombros con tachones de metal y una pata de palo, recuerdo de un tiburón blanco enorme que le arrebató su pierna en el mismo embarcadero del Villorrio un atardecer de un horrible día de tempestad en el estrecho. Balazar siempre va acompañado por su fiel sirviente Darga, que carga a todas horas, allá donde va, con una gruesa carpeta de tapas de piel ennegrecida llena de legajos y papelotes donde Balazar apunta la contaduría de la salinera, las alcabalas y las cuentas de la transacciones comerciales que se dan en la lonja.

Darga es un hombre alto y fuerte, de piel negra, como todos su congéneres del Barambali, vestido descuidadamente con una túnica larga de color marrón raída por el uso. Su cabeza

está tan libre de pelo como un proyectil de catapulta, y brilla bajo la luz del sol, perlada de gotas de sudor y aceite de pescado. Habla con un hilo de voz muy quedo, casi inaudible, arrastrando las últimas letras de cada palabra como si le costase acabar sus frases, con ese particular acento extranjero. Darga sirvió junto a Balazar en la flota ballenera del reino. Dicen que no hay nadie en la costa que maneje el arpón con tanta maestría.

POSADA DEL DRAGÓN TORTUGA

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

A parte de la tasca y el pabellón que hace las veces de lonja (ubicado sobre la plazoleta central de la aldea) hay otra docena larga de cabañas para los pescadores, sin contar el modesto barracón para los soldados de la guardia y unos pocos fajines rojos de la Guarda de Vicería.

En el puerto hay una veintena de esquifes pequeños de vela triangular cirínea para pesca de bajura y dos lanchas más grandes y de mayor capacidad, dotadas de doble mástil de bolondo que permiten adentrarse mar adentro. Los nombres de las lanchas son: *La Bendición de Leonora* y *La Intrépida* (ambas pertenecen a Balazar).

LA PEÑA DE LA MANO ENCARNADA

Entre los campos de los cazadores y la vieja hacienda encantada, por el antiguo Camino del Draco, hoy prácticamente desaparecido, a unas pocas leguas desde la punta septentrional de la cañada del leñador, el caminante se tropieza con una peña solitaria que emerge como el cascarón de un viejo navío ciríneo por entre las encrespadas aguas del Cabo del Terror, de la tierra húmeda y gomosa, cubierta de fragante hierba verde oscura. La piedra solitaria reina sobre una

planicie herbosa, parcialmente rodeada por un bosque incipiente que se hace más denso según se avanza hacia el norte, por el camino, hasta el lúgubre afloramiento de piedra caliza sobre el que otrora se levantó la vieja hacienda de los Ermegar.

La peña es de granito oscuro, de unos cuatro metros de altura y dos metros de diámetro, en forma de cono irregular. Alrededor de la base crecen hierbajos y algunos ramaletas de dientes de león, mientras que por la parte noroeste de la piedra se pueden apreciar unos grandes tachones de liquen verde oscuro. En la cara meridional de la peña, sobre una porción lisa de roca, alguien, hace mucho tiempo, grabó y pintó una mano en color encarnado. Hoy apenas quedan restos de la pintura roja, pero el bajorrelieve se distingue perfectamente.

PUERTOESTE

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

La ciudad se encuentra muy próxima a la desembocadura del río Oxus, cuyo cauce es navegable hasta el lago Cristal.

Destaca, a las afueras, la posada La Tortuga, regentada por un tal Tormod, lugar de reunión habitual de aventureros, rudos balleneros, pescadores y estibadores.

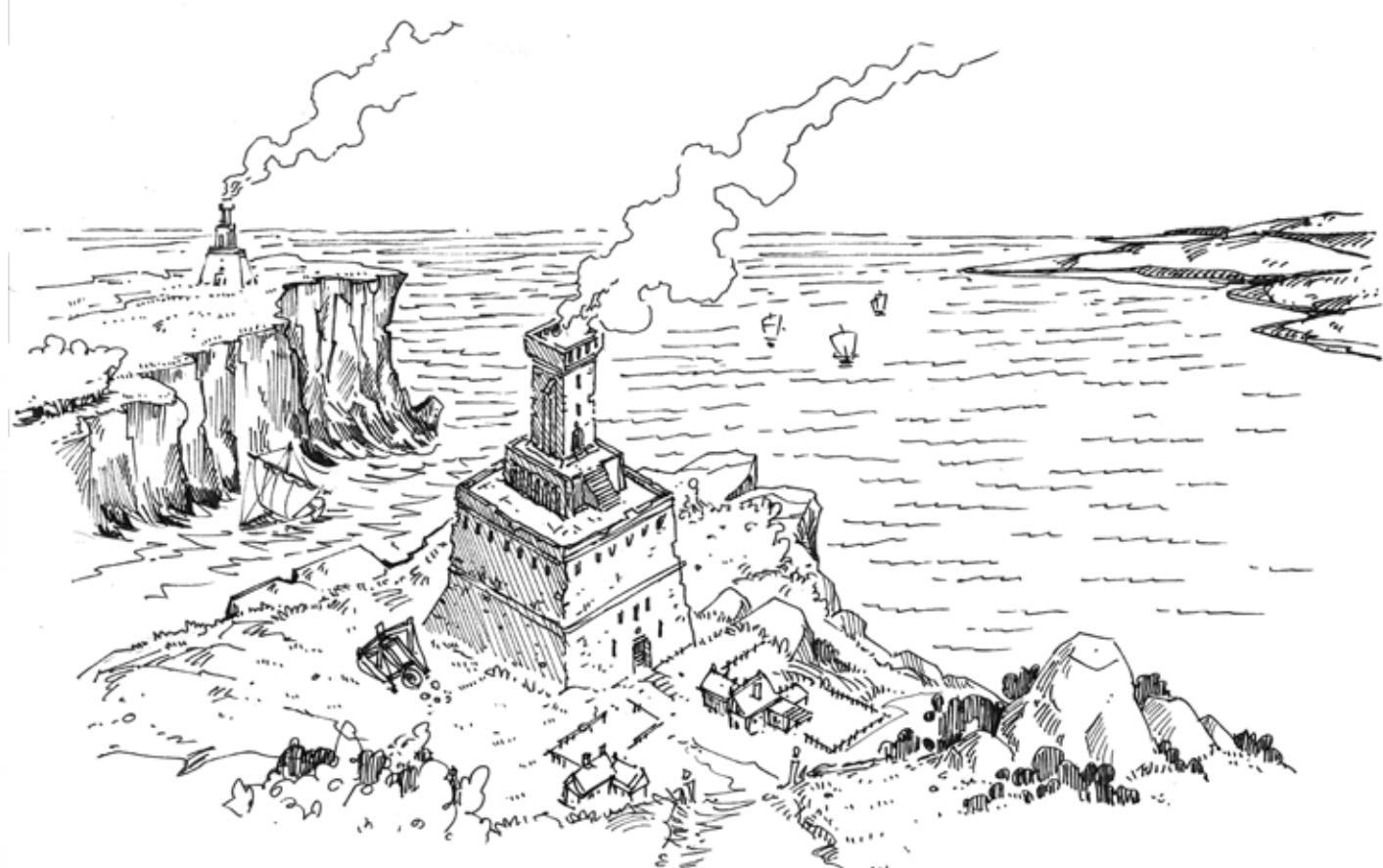
ESTRECHO DEL OXUS

El río Oxus desemboca en el mar del Dragón muy cerca de la ciudad de Puertoeste, a través de una garganta rocosa elevada, también conocida como Cañón del Oxus o Estrecho del Oxus. El cauce del río es navegable la mayor parte del año hasta el lago Cristal. Para proteger este importante acceso, se mandaron construir sendas torres vigía. En realidad funcionan como almenaras, pues se pueden encender grandes hogueras en su parte superior para señalar la posición durante la noche o en jornadas de tiempo revuelto. Ambas atalayas disponen de una pequeña guarnición dotada de catapultas defensivas.

Durante los temporales, es habitual que parte de la flota, tanto militar como civil, remonte el curso del Oxus para buscar refugio en las plácidas aguas del lago Cristal. También es común observar no pocos esquifes pesqueros con base en Puerto Oeste navegar su cauce para pescar truchas y salmones, muy abundantes durante la época de desove.

LA LLANURA DE ELTAURO

Entre el Liafdag y el Gran Pantano se extiende el mar de hierba de la Llanura de Eltauro. Estas praderas sin fin están trufadas de ruinas del pasado y han sido escenario de numerosas batallas y escaramuzas de naciones y pueblos desde los albores del tiempo. Podría decirse que sus campos están regados con la sangre de los soldados, hasta convertirse en un enorme sagrario. Cientos de túmulos funerarios, fosas y tumbas se ocultan bajo la hierba, a la espera de ser descubiertas.



Hay una vieja ciudadela abandonada (hoy recuperada por unos pocos aventureros) al noroeste del fuerte empalizado de Reino Bosque. Estas ruinas estaban allí mucho antes de que la Estirpe del Este ocupara el Trono de Roble, y nadie sabe quién la construyó. Más allá se encuentran la ciudad de Punta de Lanza y el castillo abandonado de Alto Trueno, con sus siete atalayas sobre los abismos montañosos de Liafdag.

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

LAS SIETE TORRES de Alto Trueno

En el extremo septentrional de la llanura de Eltauro, en una zona casi inaccesible de la sierra de Liafdag, se encuentra la fortaleza de Las Siete Torres de Alto Trueno. Se erigió en tiempos remotos como baluarte de defensa contra los gigantes de las nubes que reclamaban aquellas montañas y las tierras al sur. Las siete torres se alzan sobre gigantescos pilares en los abismos de las montañas, conectadas entre sí por estrechos puentes de piedra. Las agujas de las siete torres se elevan hasta el cielo, rasgando las nubes más bajas. Abandonada hace años, sus atalayas se recortan entre los picos de Liafdag como la triste dentadura de un viejo, sin que nada perturbe su soledad. Hasta ahora...

Amer-Ased "el Oscuro", líder del Séptimo Sello, un poderoso culto de Orcus, se ha establecido en la fortaleza con nefandas intenciones. Desde las praderas de Eltauro se vislumbran fuertes tormentas de origen misterioso cuyos rayos golpean las torres de Alto Trueno. La ciudad de Punta de Lanza busca reclutar un grupo de héroes que consigan escalar hasta la fortaleza y liberarla de la maligna presencia de los cultistas. Sin embargo, ninguno de los que ha osado intentar el ascenso al inexpugnable castillo ha tenido éxito.

PUNTA DE LANZA

Se trata de la ciudad de Reino Bosque emplazada más al norte de la llanura de Eltauro, un emplazamiento fortificado donde se acantona un importante destacamento del Ejército del Este. La ciudad subsiste gracias a los muchos asentamientos mineros de los alrededores. Tal vez por ello, en Punta de Lanza hay una importante comunidad de enanos que faenan en las minas cercanas, ricas en oro y diamantes.

Debido a su situación, la ciudad está muy expuesta a los ataques de los orcos del norte. Por otra parte, las relaciones entre Reino Bosque y Ungoloz han mejorado en los últimos años, así que los intercambios comerciales entre la ciudad y los lugareños ungolitas de Liafdag se han incrementado considerablemente, y es habitual encontrar a mercaderes de Ungoloz en el zoco de la ciudad.

Últimamente, ante los extraños signos de actividad en el viejo castillo abandonado de Alto Trueno, la ciudad se ha llenado de aventureros interesados en explorar estas míticas ruinas.



El Llano de Brujas

Al norte de Eltauro, en el límite con las tierras de los orcos, donde la planicie de Eltauro se angosta entre los ásperos collados al norte y el lamedal cenagoso y frío del Gran Pantano al sur, el aventurero lo suficientemente insensato para viajar hasta este remoto lugar puede llegar hasta una costa salpicada de hermosas calas desiertas de arena cobriza. Y desde allí, en los días claros de primavera, podrá atisbar la silueta de Dormunder, que se adivina entre la bruma matinal. Este lugar es conocido como Llano de Brujas. Y se le llama así porque, muy cerca de este paraje, en el interior de la ciénaga, se encuentra El Árbol de los Muertos, hogar, se dice, de una de las más poderosas y ancianas sagas de todo Valion, cuyo nombre se ha perdido en el tiempo. Nadie, ni siquiera los orcos, se atreven a hollar este territorio.

LA ROCA BLANCA

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

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

LA ROCA VERDE

Rocaverde es un pequeño islote situado en la laguna de Liafdag. Posee una impresionante altura, y está coronada con una no menos impresionante atalaya, conocida como Lyhost, construida otrora por los elfos, abandonada más tarde, y recuperada y remozada por una famosa compañía de aventureros, Los Caballeros de Reinobosque. Actualmente la ocupan unos cincuenta soldados de Reino Bosque, una veintena de personas de servicio y dos clérigos encargados de una capilla de Velex.

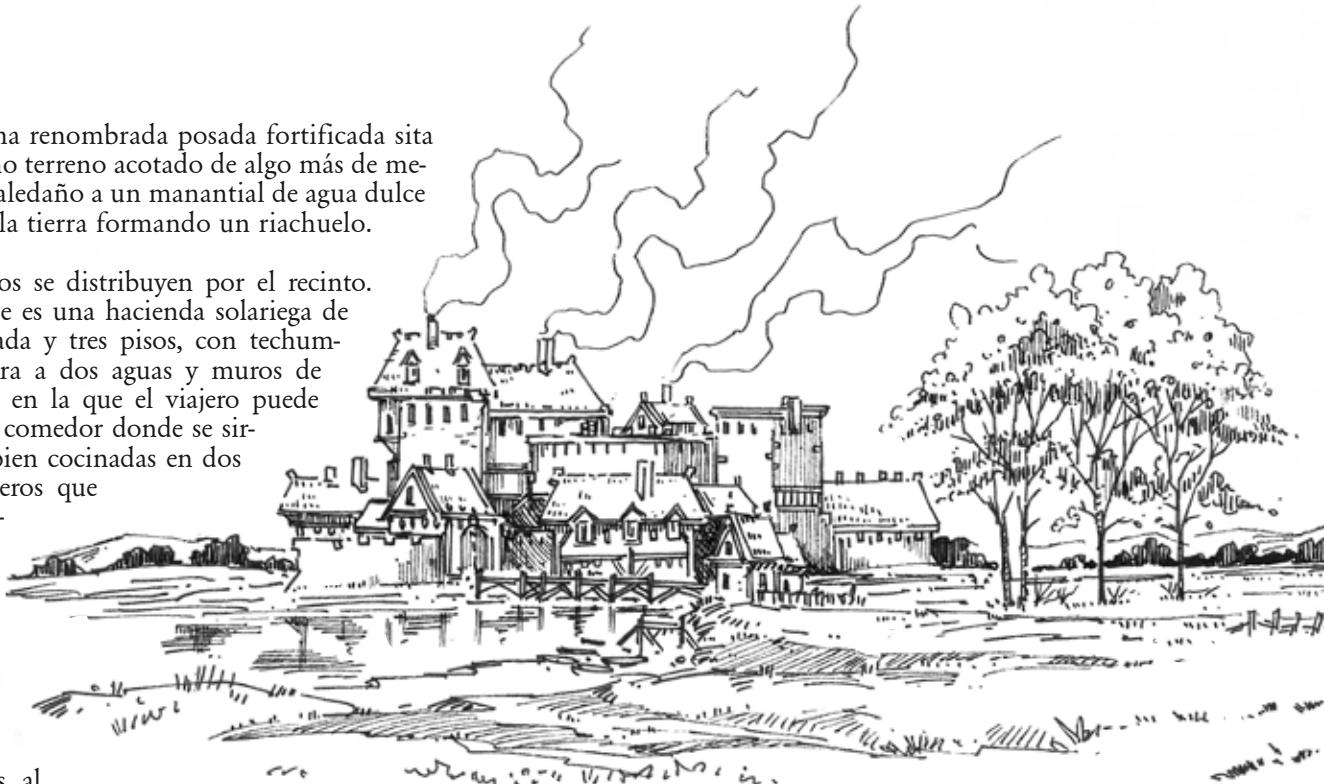
LA FONDA

Se trata de una renombrada posada fortificada sita en un pequeño terreno acotado de algo más de media hectárea, aledaña a un manantial de agua dulce que brota de la tierra formando un riachuelo.

Varios edificios se distribuyen por el recinto. El más grande es una hacienda solariega de planta cuadrada y tres pisos, con techumbres de pizarra a dos aguas y muros de mampostería, en la que el viajero puede encontrar un comedor donde se sirven viandas bien cocinadas en dos grandes humeros que caldean la habitación en invierno.

La cocina y un gran almacén se hayan anexos al salón, mientras en la pared más meridional del conjunto hay una serie de pequeñas estancias o reservados. Un segundo edificio rectangular de madera hace las veces de hospedería, con un total de veinte habitaciones dobles y una gran alcoba con capacidad para doce personas distribuidas en camastros de paja en el suelo. Un tercer edificio más pequeño sirve de establo y caballerizas. Completa el conjunto una capilla de piedra consagrada a Valion, además de una torre fortificada de uso militar ocupada por una guarnición de diez soldados del Ejército del Este. Por último, encontramos una herrería y varios almacenes bien surtidos de pertrechos.

La Fonda del Camino de la Mantícora es un lugar que goza de gran fama y es una parada habitual de las caravanas comerciales, por lo que es muy corriente encontrar sus comedores y estancias atestadas de viajeros y aventureros en busca de trabajo.



EL FUERTE EMPALIZADO DE ROCAGARGANTA

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



Es necesario caminar durante todo un día para alcanzar el fuerte una vez se abandona el Camino de la Mantícora. El camino discurre por entre las suaves lomas cubiertas de pasto fresco, dejando a la izquierda la mancha oscura del Bosque Negro que se adivina en el horizonte, hacia el oeste. Mientras, a la derecha, se alzan en la lejanía las moles grises de las montañas de Liafdag. La vereda pedregosa, flanqueada por los arbustos y malas hierbas que crecen en sus cunetas de arramblada, evoluciona sobre las colinas y por entre los valles horadados de árboles y matas de un color verde profundo. Los pájaros cantan, pían y revolotean entre los zarcillos de los bancales de la húmeda campiña.

El fuerte se encuentra enclavado sobre una colina achatada que domina todo el entorno. Una empalizada alta y reforzada construida con recios troncos de roble anudados cierra el recinto por completo. El único acceso es una puerta de doble hoja en la cara sur de la empalizada. A ambos lados de la entrada se elevan sendas torres de madera. En el centro del collado se ha construido una atalaya cuadrada de sillares de piedra granítica, en cuya planta superior pueden montarse balistas de guerra pesadas, cada una de ellas encarada en una dirección distinta. El pabellón de guerra de Reino Bosque ondea sobre un mástel de madera oscura junto a estas armas enormes. Un pebetero ardiente se adivina junto a las balistas.

La torre de defensa es un edificio que consta de tres plantas y un amplio subterráneo. En la planta baja se sitúan los barracones de la tropa, el comedor general y las cocinas, mientras que en la segunda planta se encuentran las habitaciones de la oficialidad y una pequeña sala de juntas. En la planta superior descubierta se han desplegado, como hemos comentado, las balistas de

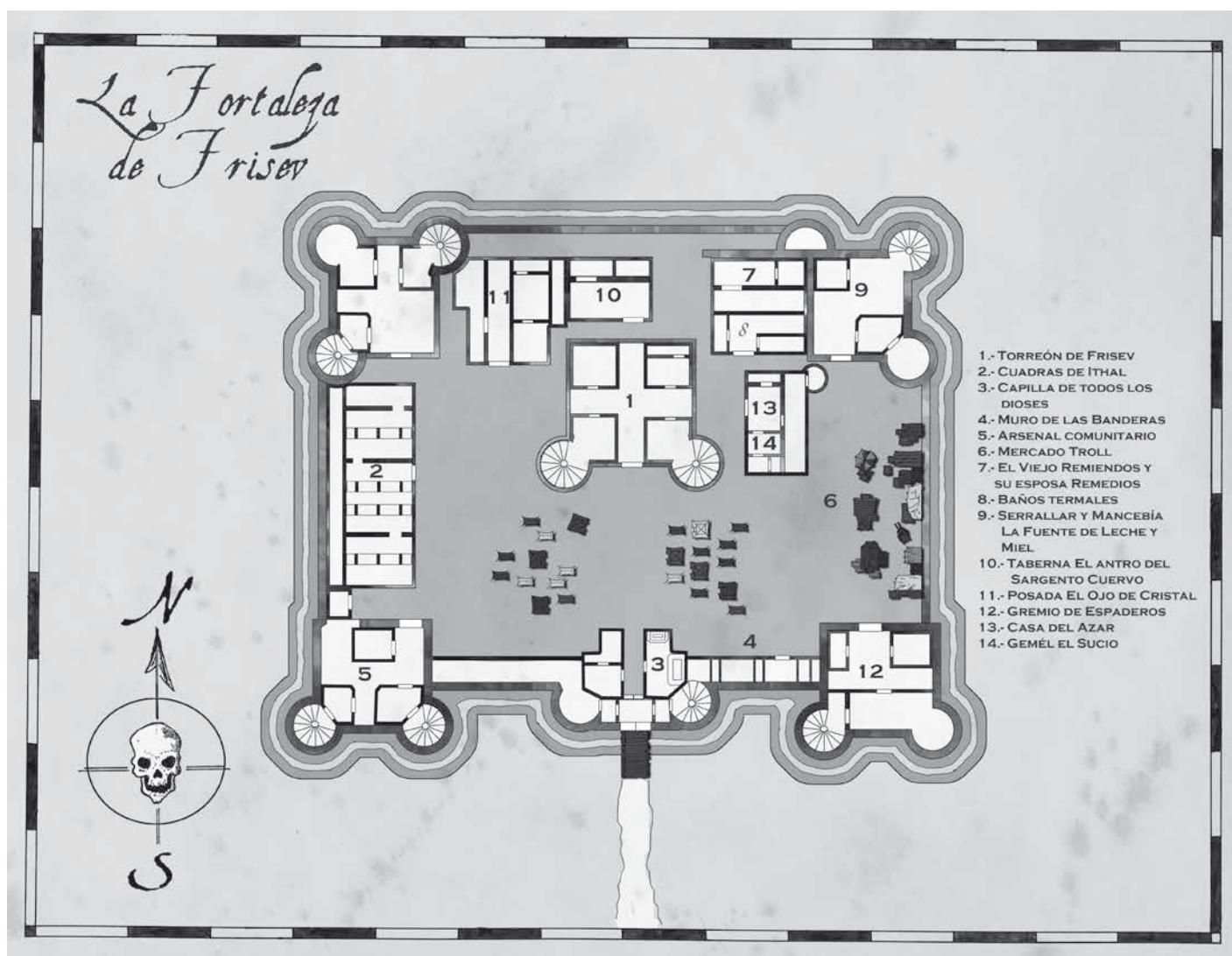
defensa. En el subterráneo se encuentran los almacenes de víveres y pertrechos del fuerte, amén de unas pequeñas mazmorras para los prisioneros y un arsenal de armas y munición para las ballestas y balistas. Además de estas estancias, en el subterráneo también se encuentra el pozo que surte de agua a la guarnición.

En el interior de la empalizada hay repisas suspendidas sobre los váriganos para los tiradores y defensores de la plaza, así como antorcheros fijos para iluminar el perímetro. En el recinto exterior, anexas a la estructura de la torre, hay dos pequeñas construcciones que hacen las veces de caballerizas y establos. Los alrededores de la empalizada han sido despejados de árboles para crear una zona descubierta en torno a la posición. Solo quedan algunos arbustos y zarzales, aparte de unos pocos riscos pedregosos que asoman por la planicie de pasto del páramo.

Desde su construcción, el recinto interior ha ido agrandándose para acoger varios edificios civiles, casas particulares, comercios e incluso una posada taberna llamada El Trasgo Moribundo. Hace pocos meses se levantó una segunda torre de defensa, lo que permitió aumentar la dotación militar presente en el puesto. Normalmente sirven en esta plaza entre 300 y 500 soldados del ejército.

CIUDADELA DE FRISEV

La Ciudadela de Frisev se encuentra enclavada en la llanura de Eltauro y consiste en un enorme castillo construido en tiempos inmemoriales sobre una de las pocas fuentes de agua existentes en estos páramos. El castillo fue abandonado y reclamado por aventureros y mercenarios, con el propio



Frisev a la cabeza. Con el paso de los años, la Ciudadela de Frisev ha aprovechado su localización estratégica para obtener beneficios económicos; convirtiéndose así en paso obligado de viajeros y caravanas entre Punta de Lanza y las demás poblaciones de la Marca del Este. La Ciudadela de Frisev es, en palabras del propio Frisev, un paraíso terrenal para los aventureros de cualquier nación. Un lugar donde el alcohol, los juegos de azar y la prostitución florecen; encrucijada de caminos, babel de lenguas, sepultura del honor. Un enclave donde la palabra del viejo Frisev es ley y donde la ley se mide por el filo de la espada.

A medio camino entre una fortaleza y un caravasar, el enclave se divide en zonas separadas por sus usos y oficios. Como eje en torno al cual gira esta pequeña comunidad se encuentra el torreón de Frisev (1), verdadero centro administrativo, residencia del propio Frisev y su familia. Al este se sitúa el enorme complejo de las Cuadras de Ithal (2), una pequeña herrería seguida de una consecución de establos y abrevaderos de diverso tamaño habilitados para caballos, camellos y elefantes. A la derecha del bastión de entrada, tras cruzar el puente levadizo y el doble rastillo, se encuentra la pequeña capilla de todos los dioses (3), un lugar cargado con la luz de las velas y el olor a incienso, repleto de figurillas de cera y arcilla, destinado a todos los cultos conocidos y que también se usa como osario; un lugar de veneración a los ancestros que, según las creencias populares, otorga buena fortuna a aquellos que lo visitan antes de salir de viaje.

Al acceder a la ciudadela, aparece ante la vista una amplia explanada ocupada normalmente por las tiendas y toldos de aquellos viajeros más humildes que no pueden pagarse un alojamiento, así como sus animales. El lienzo de muralla meridional se conoce como el muro de las banderas (4), donde cada veterano cuelga el pendón de su lugar de origen. El bastión de la izquierda es el arsenal comunitario (5), donde toda la población de la ciudadela (incluyendo mujeres y niños) puede armarse en caso de asedio. En el bastión del extremo opuesto tiene su sede el Gremio de Espaderos (12), un grupo de artesanos especializados en la forja de armas y armaduras.

Delante de la casa gremial se halla el mercado (6), un centro económico multicultural en constante movimiento, inundado de mil gritos en mil lenguas, cientos de olores y otras tantas melodías. Aquel es un lugar mágico donde el precio y el valor se confunden, donde los mercaderes pregonan sus mercancías, y donde los tesoros se convierten en basura y la basura en tesoros. Frente al mercado, junto al torreón de Frisev, encontramos la Casa del Azar (13), irónico nombre para un lugar donde todos los dados están cargados y todas las barajas marcadas. Allí los viajeros suelen jugar, apostar y, generalmente, perder en beneficio de la casa y su gerente, conocido como Geméll el Sucio. Aun así, la fortuna de Geméll se debe a los trapicheos que lleva a cabo en su despacho (14), donde se dedica al tráfico y venta de venenos, drogas y toda clase de sustancias alucinógenas de consumo habitual en la Ciudadela.

Tras el mercado se alza la torre de Maysoon (9), un edificio de muros y lámparas color rojo granate. Se trata en realidad de un enorme lúpánar, distribuido en distintas casas y mancebías; un jardín de rosas en cuyo centro florece un loto oscuro: La Fuente de Leche y Miel, el exquisito harén regentado por Maysoon, una anciana de origen visirianí. Junto a la torre de Maysoon se localiza un edificio bajo y de muros amarillos cubierto por pequeñas cúpulas; son los baños termales (8), tras los que viven el viejo Remiendo y

su esposa (7), una encantadora pareja de ancianos versados en la sanación de toda clase de males mediante la medicina, magia y alquimia.

Frente a los baños se alza El Antro del Sargento Cuervo (10), una taberna donde pueden encontrarse los mejores vinos, cervezas, licores y matarratas que puedan pagarse a este lado del Gran Pantano. Junto al Antro está la posada El Ojo de Cristal (11), el lugar donde suelen dormir aquellos viajeros que llegan a la Ciudadela con dinero encima, aunque las camas de Maysoon sean más calientes... Tanto la posada como la taberna son propiedad de Frisev.

LA TORRE DE BAL

La torre de Bal está situada en Eltauro, a unas pocas leguas más al norte de la ciudadela de Frisev, oculta en el interior de un marjal hediondo, tachonado de viejos áboles de troncos nudosos y retorcidos.

En origen era una vieja atalaya ungolita de cinco niveles y un gran subterráneo, también conocida como el alminar de Babag. Hoy se dice que está encantada y maldita, pues otrora fue hogar de una criatura maligna, tenida por bruja, de nombre Ada Bal, que algunos sabios dicen emparentada con Zhora Ada, la hechicera del Gran Pantano, tal vez su hermana.

En verdad, la siniestra Ada Bal aún habita la torre. Pocas son las personas que se aventuran tan lejos en los páramos de Eltauro, porque son parajes indómitos, ahítos de trasgos y criaturas aún peores. En las catacumbas de la construcción existe un portal a Vermigor y otro a Ziyarid. Ada Bal es, efectivamente, la hermana mayor de Zhora Ada, aunque mucho más poderosa y sabia. Puede cambiar su forma a voluntad, tornar invisible la torre e incluso teleportar la misma a Vermigor, donde aparece en la región de Svarog, en la linde oriental del bosque de Baljesti.

ADA BAL

BRUJA MALVADA DE NIVEL 15

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 15 (60 PG)

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 2 Garras o daga

Daño: 2d6+2/2d6+2, 1d4 más veneno, salvación contra venenos o muerte

Salvación: Como un elfo de nivel 12

Moral: 12

Alineamiento: Caótica

PX: 6000

Hechizos (como mago de nivel 15): 4 de nivel 1, 4 de nivel 2, 3 de nivel 3, 3 de nivel 4, 2 de nivel 5, 2 de nivel 6, 2 de nivel 7, 1 nivel 8.

Descripción: La bruja de Bal puede adoptar cualquier forma a voluntad. Generalmente se presentará como una anciana de aspecto agradable e inofensivo. Ada Bal posee una inteligencia fabulosa, aunque no es rival para su sabiduría, adquirida tras más de 800 años de vida. Conoce todas las leyendas y es una fuente inagotable de información. Por último, la bruja es capaz de ver el futuro y de hablar con los muertos. Llegar hasta ella es muy complicado y peligroso. Si bien se puede mostrar amable y receptiva, y admitir a unos pocos visitantes a la torre, también puede atacar sin mediar provocación. Generalmente evitara los encuentros con aventureros, tornando la torre invisible en cuanto presienta la llegada de intrusos.



TORRE DE VIGÍA

Entre la torre de Bal y Punta de Lanza, hay una torre de vigía del Ejército del Este, bien aprovisionada y pertrechada, dispuesta con una guarnición completa de cincuenta soldados. La torre cuenta con tres niveles subterráneos y con almacenes, un manantial y rutas de escape que comunican con la suboscuridad.

BOSQUEACEBO

Se trata de una floresta antigua donde crecen árboles vetustos de enramadas entrelazadas y nudosas que conforman un paisaje abigarrado, sombrío y fresco por donde discurre una escorrentía de agua limpia que riega los numerosos acebos que tachonan la tierra mohosa y fragante.



ALAMEDA

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

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



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

EL MUÉRDAGO

Junto al camino principal se encuentra la posada y única taberna de la aldea de Alameda, El Muérdago, un establecimiento rústico, pintoresco, acogedor, cálido y ruidoso, siempre lleno de parroquianos y forasteros venidos de allende la Marca. El establecimiento tiene renombre en toda la región desde que Zenobia Husai los construyó hace ya diecisés años con el dinero que heredó de su difunto marido poco después de que este falleciese. Druso Delmar, un aventurero profesional, se vio obligado a retirarse cuando contrajo una extraña enfermedad, que acabaría matándole, mientras exploraba unas viejas ruinas. Zenobia, de origen visirtaní, nacida en Palmira aunque criada en Alameda, es una mujer de recursos, entre los que destacan los saberes druídicos que le permiten elaborar todo tipo de remedios y poción. Son famosas sus tisanas de muérdago, que se dicen capaces de curar el reuma, repeler a los lobos y conseguir el amor del ser anhelado.

La posada es un edificio de dos plantas en forma de "T" levantado en madera de roble y cedro. Las ventanas están equipadas con cristal auténtico, una rareza en la mayoría de las regiones debido a su elevado precio. Colgando de la puerta delantera del edificio siempre hay un gran festón de muérdago fresco. De noche, cuando las dos chimeneas arden brillantes en el salón, sus ventanas irradian una luz acogedora. El salón es bastante grande, con espacio suficiente como para atender fácilmente a treinta o cuarenta comensales. Los hogares caldean la sala y las grandes ollas de estofado se cocinan lentamente cerca de la lumbre. La chimenea situada al este se abre también a la cocina. El salón comedor está repleto de sillas, taburetes y mesas redondas de madera nudosa.

La taberna sirve dos tipos de cerveza: Casco de Relámpago, una dorada y suave cerveza rubia; y Muérdago Negro del Páramo, una cerveza negra, fuerte, densa y muy oscura con un toque de muérdago. Además, hay disponibles también otras bebidas, como suero de leche de yegua, vino de saúco, acebocaliente (elaborado con bayas de acebo fermentadas) e infusiones variadas de frutos del bosque.

Garalón de Bosqueacebo es un sanador que reside en el local y auténtica mano derecha de Zenobia. Garalón prefiere trabajar cuidando de los caballos y otros animales en la parada, cosa inusual en un druida cuya vida se desenvuelve, de común, en frondas y florestas. El sanador lleva sus largos cabellos morenos recogidos en una coleta. Posee una desgradable e irregular cicatriz en el lado izquierdo de la cara, producida por el ataque de aguijón de un draco del vado.

En la taberna trabaja el mediano Hob, un regordete y bona-chón personaje con debilidad por la pastelería. La cocina es el reino privado de Hob, una sala completamente atiborrada de mesas, armarios, ollas, cacerolas, ganchos, asas, alimentos secos, carne, verduras frescas, especies, mermeladas, jaleas, natillas y cualquier otra cosa que un maestro cocinero precise para preparar sus platos. Tres enormes barriles de cerveza y otros muchos más pequeños llenos de otras bebidas ocupan su lugar junto a la pared este.

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

El Muérdago no es solo una posada taberna al uso, pues el viajero también podrá alojar su montura en los establos de la hospedería. Cerca del vallado para los animales hay un pozo de mampostería que se hunde 60 pies en el subsuelo hasta alcanzar un pequeño nacimiento de agua dulce. En los últimos meses, el agua del pozo tiene un desagradable sabor metálico, aunque hasta ahora los caballos no se han visto afectados por mal alguno.

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

MENÚ DE LA TABERNA

BEBIDAS:

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

COMIDAS:

Filete con patatas 1 pp.
Guiso de verduras 2 pc.
Tarta de frutas 4 pc.
Pan de ayer 1 pc.
Pan fresco 4 pc.
Pastel de carne picada 5 pc.
Pasteles de avena 1 pc.
Pasteles de semilla 3 pc.

SERVICIOS:

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

TORREGNOLL

Al sur de Alameda, siguiendo el camino hacia el Valle Sagrado y Nidaros, existe una vieja torre de vigilancia construida sobre una gran roca elevada que aún cuenta con guarnición. El Ejército del Este la emplea para vigilar la frontera de la Marca con el reino de Visirtán. Hace muchos siglos, esta zona estaba infestada de gnolls, pues numerosas tribus habitaban las tierras entre el Valle Sagrado y las quebradas de Cerrogoll, al oeste de Calvera.



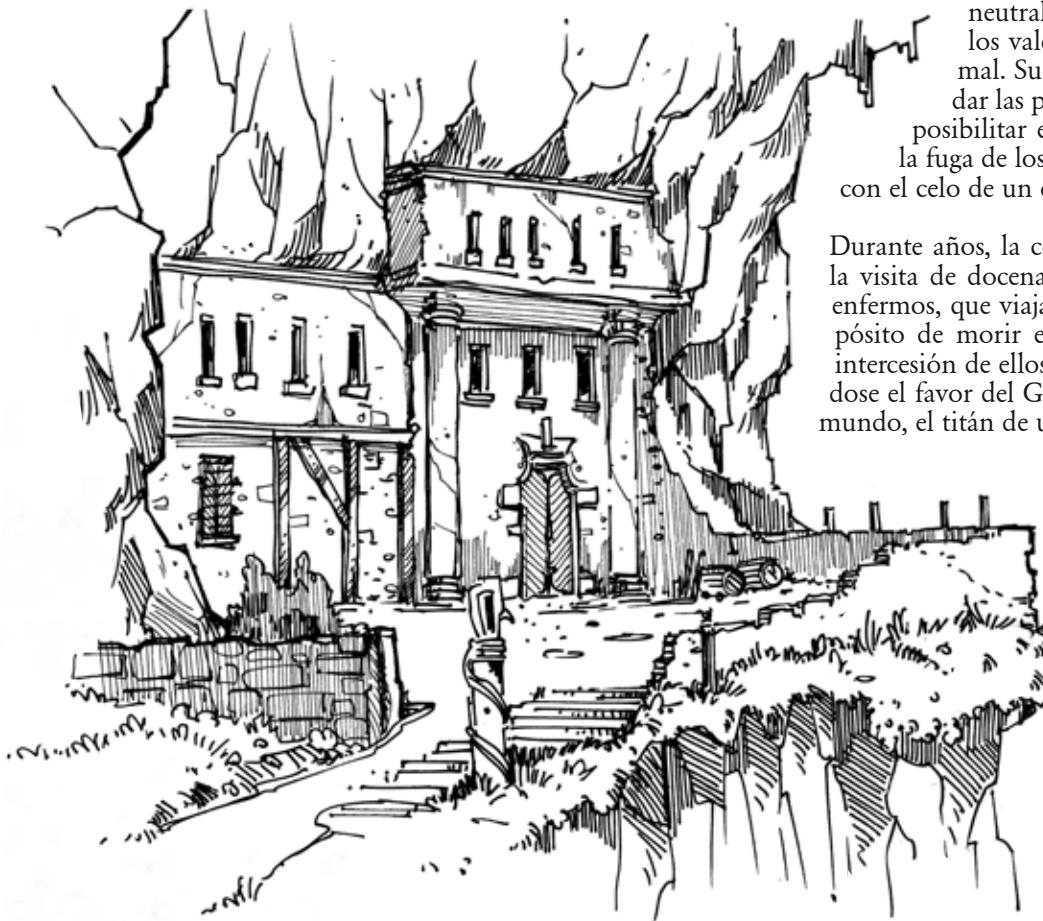
Aún hoy quedan algunas pequeña partidas de gnolls en las montañas; de ahí que la torre reciba el curioso nombre de Torregnoll. Generalmente, un destacamento de veinte soldados vigila la frontera desde la torre.

Con el paso de los siglos, las gentes de los alrededores construyeron sus casas sobre la roca, aledañas a la torre vigía, hasta dejarla embutida entre ellas. Pese a ello, sigue sirviendo al reino, vigilando la región. Entre las casas de Torregnoll destaca la posada La Última Parada.

LA CAPILLA DE KAVADÚZ

En las estribaciones meridionales de las quebradas de Cerrognoll existió hace años la conocida entonces como capilla de Kavadúz. Era un pequeño templo, o más bien una ermita, construida en el interior de la roca madre de las escarpaduras grises que conforman las quebradas viejas de los gnolls. Un tortuoso camino a través de los angostos pasos de montaña conducía al reducto sagrado, donde habitaba una congregación de monjes dedicados al culto del semidios Kavadúz, una suerte de custodio de las puertas del Inframundo. Como tal, se tenía por una deidad neutral, ajena a las cuitas eternas entre los valedores del bien y las fuerzas del mal. Su cometido no era otro que guardar las puertas del Inframundo, y así imposibilitar el paso de los vivos al mismo y la fuga de los muertos, dedicándose a la tarea con el celo de un cómitre fanático.

Durante años, la comunidad prosperó, recibiendo la visita de docenas de peregrinos, moribundos y enfermos, que viajaban hasta la capilla con el propósito de morir entre los monjes, y gracias a la intercesión de ellos, alcanzar la salvación granjeándose el favor del Guardián de las Puertas del Inframundo, el titán de un solo ojo llamado Kavadúz.



Al pasar los años, y por motivos desconocidos, un gran mal anidó en el ánimo de los monjes y todos murieron por razones ignotas. El lugar quedó desierto y maldito, envuelto de manera perenne por una niebla fría, ahítico de fantasmas y espectros de ultratumba, o eso dicen las habladurías...



NIDAROS

Más allá de los Páramos del Pasto, ya muy cerca del Valle Sagrado, el viajero podrá encontrar la vieja aldea de Nidaros. El pueblo apenas es un conjunto de casas, haciendas rurales y granjas agrícolas, dedicadas al cultivo del cereal y los frutales. La villa cuenta con un pequeño destacamento de diez soldados del Ejército del Este para proteger a sus gentes. Estos soldados dependen de un sargento destacado que, junto al burgomaestre de Nidaros, Regis Litius, administran la aldea.

LACARDA O CARDIA

Pequeña aldea al suroeste de Nidaros, hoy apenas habitada por unas pocas familias que aún pastorean con sus recuas la zona. Solo los Guardas de Vicería y alguna patrulla ocasional del ejército vigilan la zona. La cercanía del siniestro Valle Sagrado tal vez sea el motivo de que las gentes de Carda hayan abandonado la zona con el tiempo. No obstante, una famosa compañía de aventureros, conocida como Lentulus Nobilior, se ha asentado en el pueblo y ha adquirido una casa como base de operaciones para

lanzar misiones exploratorias en la zona del Valle Sagrado. Se dice que Steinkel, un conocido clérigo mercenario, cazatesoros sin escrupulos y peligroso contrincante, está con ellos. Lentulus Nobilior es una de las compañías de aventureros más conocidas de Reino Bosque, compuesta por peligrosos guerreros, y avezados y astutos luchadores con mucha experiencia.

STEINKEL

MERCENARIO (CLÉRIGO) DE NIVEL 9

Clase de armadura: 5 (cota de mallas)

Dados de golpe: 9 (45 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga mágica 1d8+2

Salvación: Como un clérigo de nivel 9

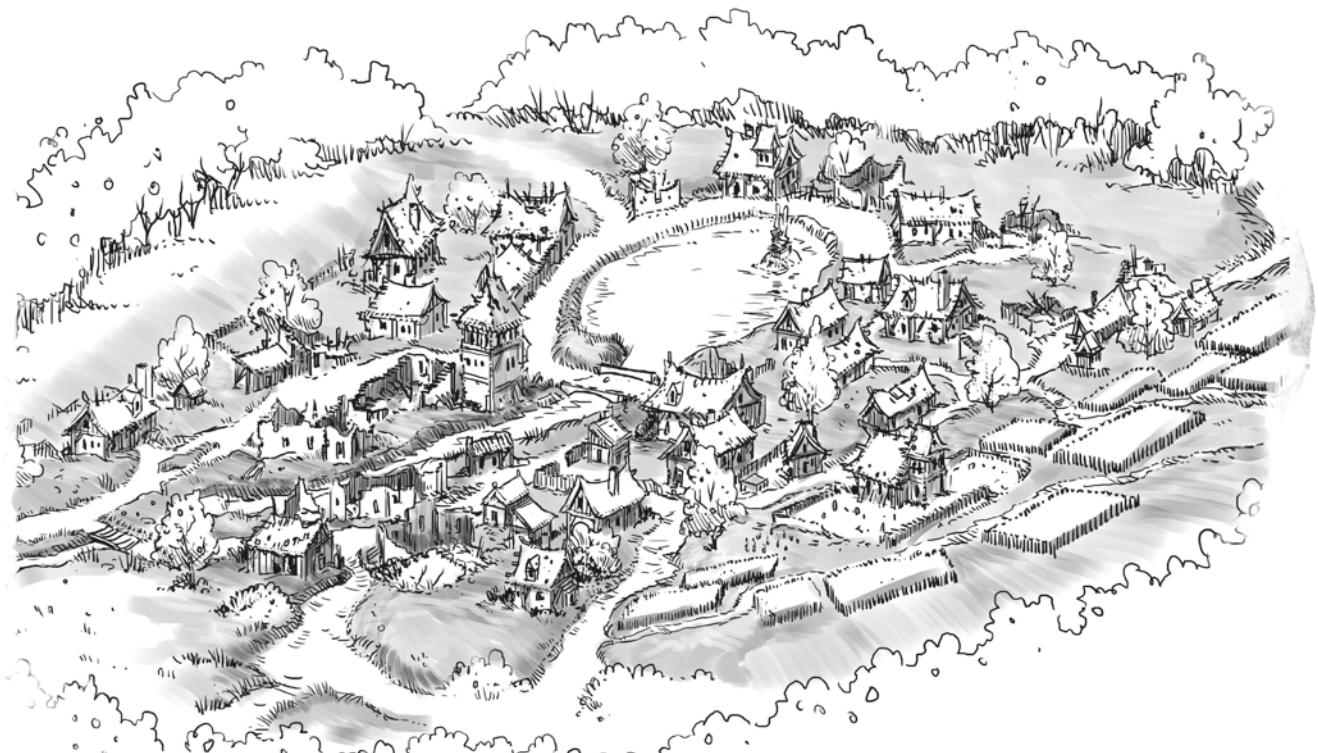
Moral: 9

Alineamiento: Neutral

PX: 2300

Steinkel es un famoso mercenario de la zona, un clérigo experto en batalla, gran conocedor de la historia del reino y aventurero profesional desde su adolescencia. Criado en Robleda, su padres murieron siendo él muy joven y quedó al cuidado de los clérigos de Valion, que lo acogieron en su orfanato. Pasó su juventud en el templo del dios de la Luz, donde aprendió con los monjes y clérigos las invocaciones, plegarias y ritos clericales. Al cumplir los 14 años tomó los hábitos de Valion y fue investido clérigo. Dos años después abandonó el templo y se enroló con su amigo Fistan en una compañía de aventureros, dispuesto a conocer el mundo. Desde entonces, ha vivido innumerables aventuras a lo largo y ancho de Valion y Cirinea, incluyendo dos años de servicio con el Ejército del Este.

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





VALLE SAGRADO

Al este de Lasminas, cerca de Carda y Nidaros, el terreno se hunde formando un valle boscoso siempre cubierto por una extraña neblina húmeda que avanza cerca del suelo, zigzagueando entre los troncos de los viejos robles y olmos en la espesura. Al este, unas colinas quebradas y tortuosas se alzan sobre las copas de los árboles. En la parte central del valle existe una vaguada que desagua en una laguna de aguas negras, en cuya ribera se pueden observar tres viejas edificaciones en ruinas, con apariencia de templos, aunque poco queda de ellos. En las quebradas al este hay cientos de cuevas y cavernas que nadie se atreve a explorar, pues se creen ahítas de monstruos y malditas por los dioses. Algo siniestro flota en el aire. Por las noches, el bosque queda sumido en un silencio sepulcral, como si la vida quedara en suspenso, regida por un poder malévolos oculto en las grutas.

Las leyendas dicen que este valle era sagrado para un pueblo hoy desaparecido que rendía culto a unos dioses terribles y malévolos. Sus gentes vivían en las colinas y alrededor de la laguna negra. Todavía se pueden encontrar muchas ruinas y restos de estos asentamientos en el bosque. En el interior de las quebradas hay multitud de grutas excavadas de diseño complejo que se hunden muy profundo en la tierra.

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

MANSIÓN MONTRASGO

Al sur de El Valle Sagrado, se puede encontrar la mansión fortificada del conde Montrasgo, cuya familia vive aquí desde hace varias generaciones. El conde Diadema-tus Montrasgo es adelantado de Marvalar y Guardián de la Costa de las Tortugas o Costortuga. En realidad, la Mansión Montrasgo es un castillo fortaleza, dispuesto con foso y recinto amurallado, en el interior del cual se encuentra la mansión de la familia y un acuartelamiento del Ejército del Este, que cuenta con una compañía de 100 hombres y oficiales. Los viajeros pueden pedir alojamiento para pasar la noche o buscar refugio en el castillo, y generalmente son bien recibidos.

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

ARENA Y BOSCAZUL

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

LASMINAS

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

LA MINA DE ORO DEL VIEJO MANTINE

En las estribaciones meridionales de las colinas de Lasminas se encuentra la mina abandonada del viejo y loco Mantine. Esta explotación aurífera quedó abandonada hace años cuando, por razones ignotas, su capataz y dueño, Mantine,





enloqueció, matando a varios de sus ayudantes para después perderse en el interior de las profundas galerías mineras.

Dicen los rumores que Mantine encontró una antigua cámara sellada secreta al excavar y que en su interior halló un poderoso artefacto mágico que le provocó la locura. Sea como fuere, se dice que el lugar está encantado y pocos se atreven a hollar este paraje infausto.

OLMEDA

Olmeda (*Ulmus* en la lengua ancestral de Elverion) es la capital de la Marca del Oeste y base del Ejército del Oeste, cuyo símbolo es un viejo olmo de color negro sobre fondo blanco. Los hombres de la ciudad son recios y escuetos como el paisaje que se extiende más allá de sus murallas, de ondulados páramos y colinas cubiertas de diente de león y jara.

La villa es un lugar tranquilo, de gentes sosegadas y entregadas a sus labores que se afanan abnegadas desde el gallo de la aurora hasta el ladrido crepuscular, para marchar a sus hogares de recia piedra gris, pues esta es la carne de las casas, y las casas, la otra piel del hombre.

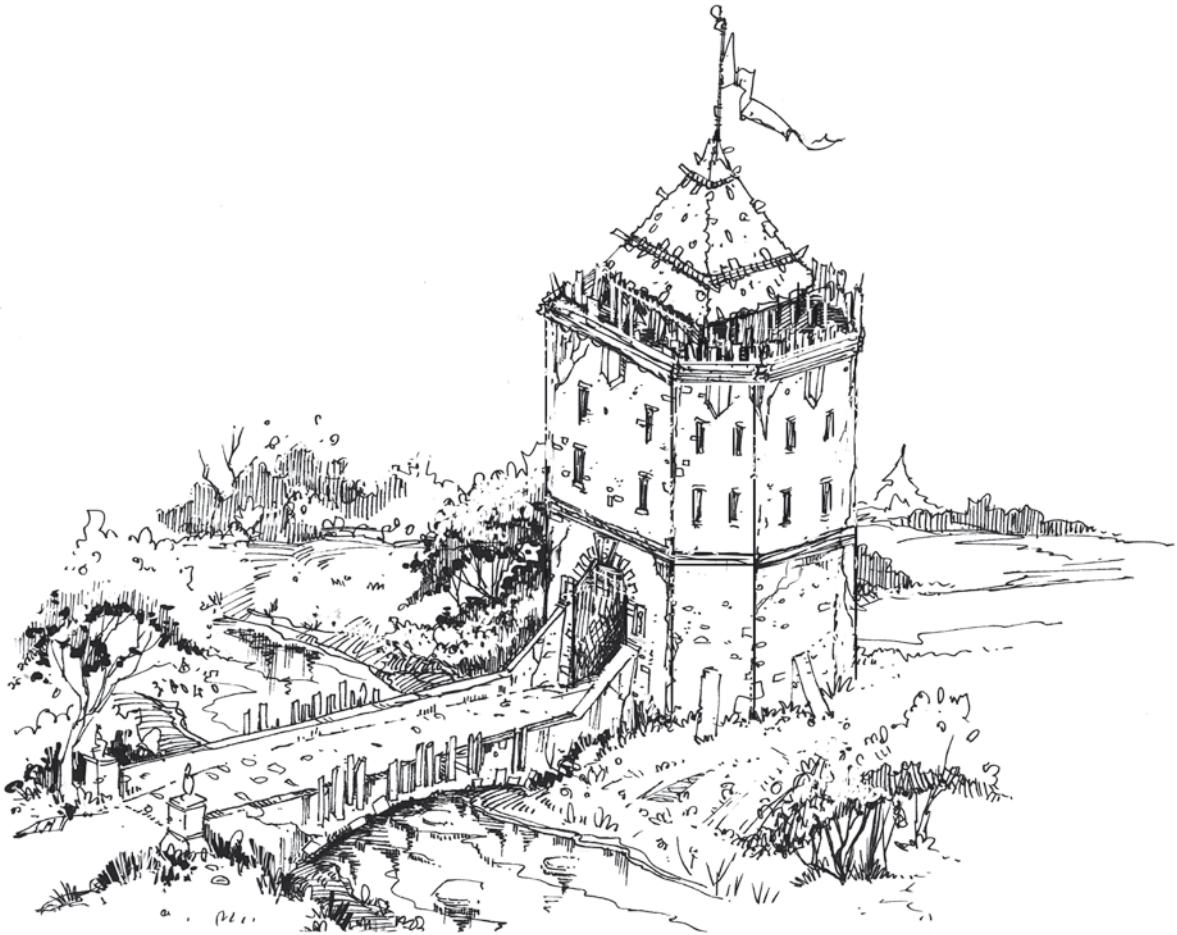
Como hemos apuntado, en Olmeda se encuentra estacionado gran parte del Ejército del Oeste, en el enorme cuartel conocido como El Trasíbulo.

Uno de los personajes más reconocidos de Olmeda no es otro que Atriel Zalander.

Atriel nació en Olmeda, donde creció feliz en el seno de una familia de clase media. Su padre, Kelian, sastre de profesión, tenía una tienda de ropa con cierto renombre. Con el tiempo, el joven Atriel abandonó el pueblo rumbo a la prestigiosa Real Escuela de Música de Marvalar, donde aprendería a tocar la flauta y el laúd con maestría. Sus muchas correrías y aventuras en la gran ciudad lo convertirían en un gran espadachín y experto duelistas con su inseparable estoque, de nombre Aguijón.

Más tarde dejaría la ciudad para viajar por toda la Marca y más allá, con su música y sus historias, para recopilar el saber y las leyendas de allende. Es muy posible encontrar hoy al bueno de Atriel en cualquier taberna o posada del camino desde poniente a levante, contando historias y tocando sus instrumentos al calor del hogar.





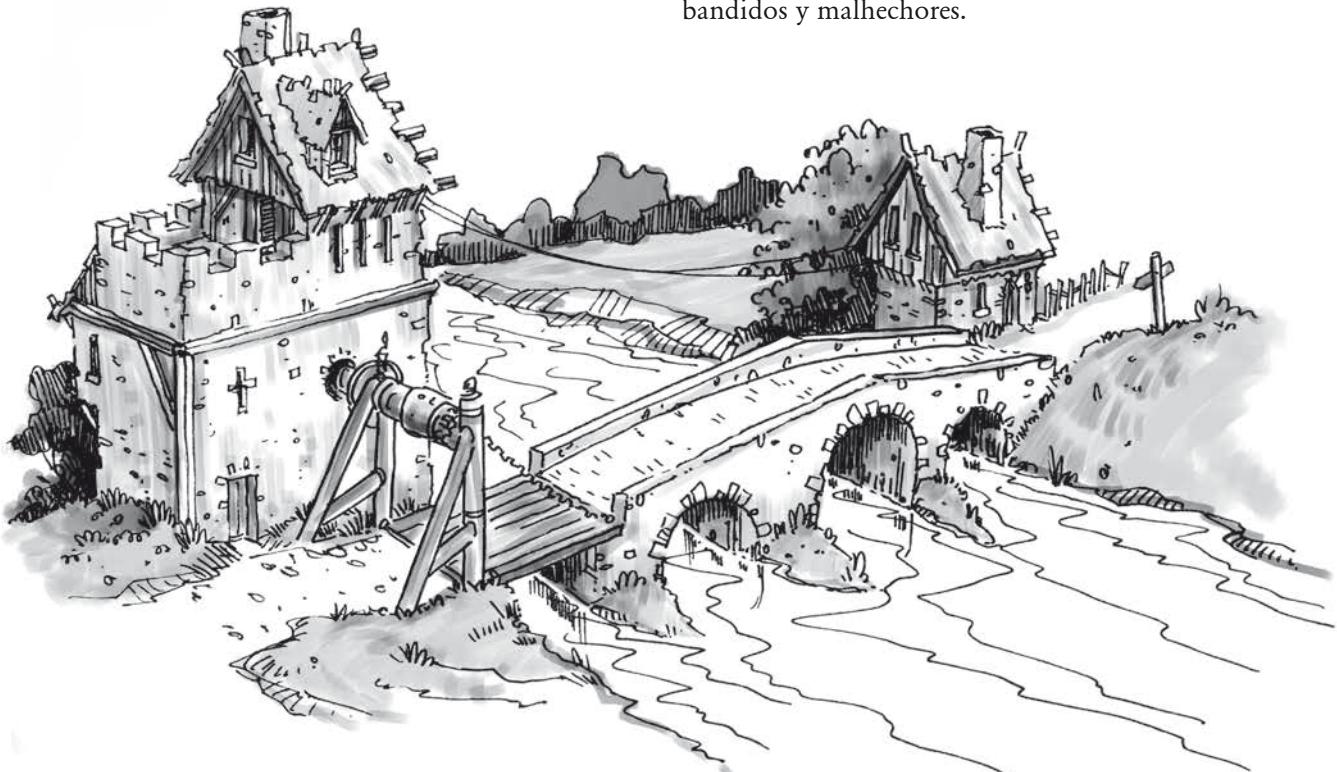
FUERTE DEL OXUS

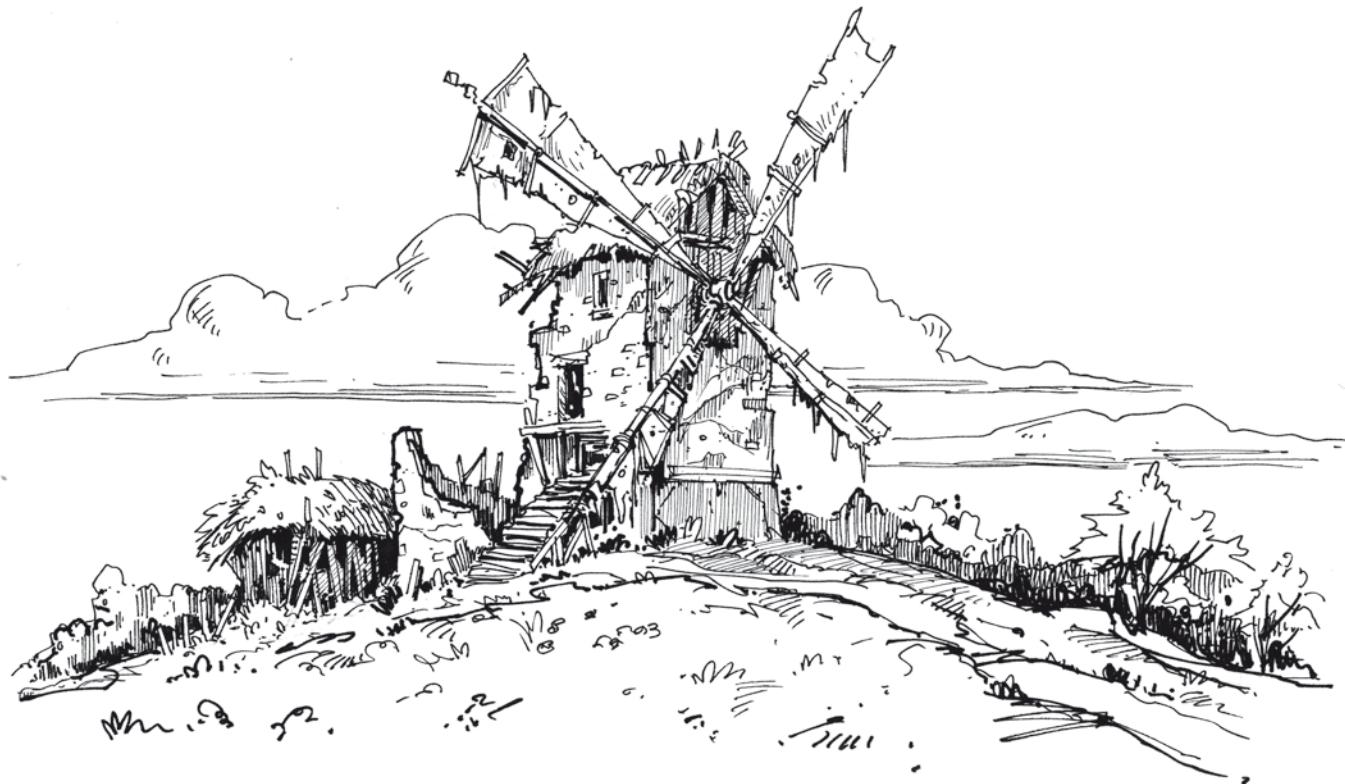
El río Oxus marca los límites occidentales de Reino Bosque, por esta razón el puente sobre el Oxus en el Camino de la Mantícora fue fortificado y dispone de una guarnición de soldados que lo custodian.

Generalmente hay una veintena de hombres de armas en el mismo, así como un par de clérigos. El torreón dispone de un rastrillo para impedir el paso por el puente en caso de necesidad.

PASORAUZO

Pasorauzo es el vado más importante sobre el Arroyosauge en el viejo camino de Sendaelfo. Fue el primer puente construido sobre el río. Desde entonces ha jugado un papel crucial en la historia del reino: por él han cruzado ejércitos, reyes y reinas, aventureros, viajeros y cientos, si no miles, de caravanas comerciales. Normalmente hay una guardia fija de soldados del Ejército del Este acantonados en las proximidades. Con el paso de los años, algunos habitantes de la Marca han establecido sus hogares y negocios cerca del vado, aunque es un lugar peligroso, atacado frecuentemente por bandidos y malhechores.



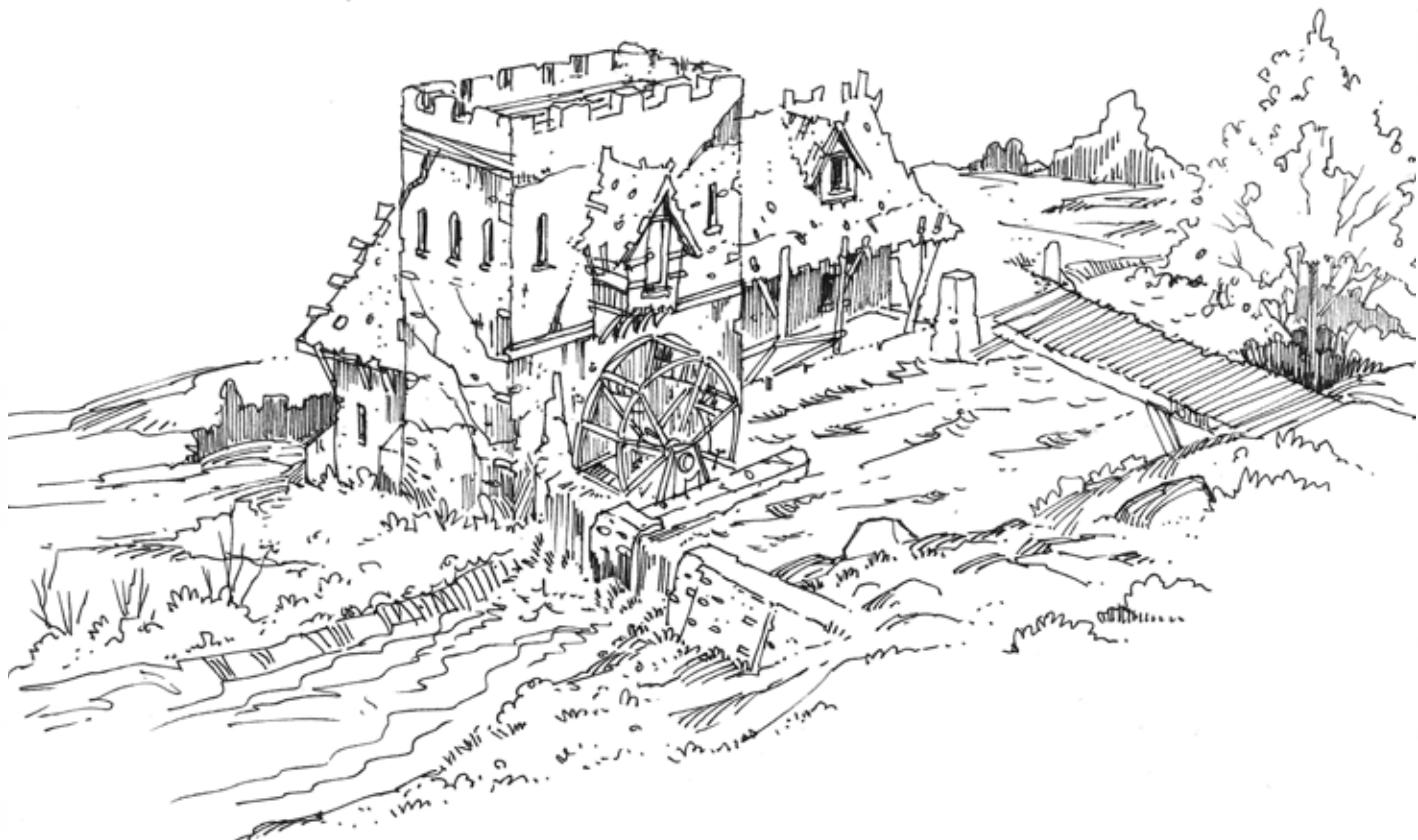


MOLINO DE ROBLEALBO

Aquí encontramos el viejo molino en ruinas de Roblealbo. Esta construcción, así como las tierras que lo rodean, pertenecen a Tiran Roblealbo. Este tiene intención de rehabilitarlo y ponerlo de nuevo en funcionamiento, aunque tal vez precise de una compañía de aventureros para inspeccionarlo, pues algunos lugareños dicen que una bestia monstruosa se ha acomodado en su interior.

MOLINO DE AGUASZULES

Siguiendo por el camino del sur entre las Colinas Azules y el Arroyosauce, se encuentra el molino de Aguaszules, situado en pleno cauce para aprovechar las aguas del río para moler el grano. Aquí habita y trabaja la familia Aguaszules desde hace muchos años. Son gente amable y hospitalaria, y suelen ofrecer cobijo y alimento al viajero.





MANSIÓN ABANDONADA DE FIESPEGAR

En este lugar se levanta un viejo caserón que, aunque tiene apariencia destortalada hoy, no puede esconder un pasado esplendoroso, pues aquí vivieron los Fiespegar en su día, una de las familias más nobles y adineradas de la región de Robleda. Se dice que la mansión está maldita desde que todos los miembros de la familia murieron en el curso de apenas una semana víctimas de un extraño padecimiento. Desde entonces, nadie en su sano juicio se aventura por esta finca y sus alrededores.

ROBLEDA

A continuación se ofrece una compendiosa enumeración de las muy diversas localizaciones que pueden encontrarse en la ciudad de Robleda, llamada a convertirse en base de operaciones para muchas compañías de aventureros. Con ello en mente, se ha desarrollado y expandido la misma, aportando mapas exclusivos en este Gazetteer que la muestran en todo su esplendor.

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

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

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, llamada Plaza del Roble.



Las principales localizaciones que podemos encontrar en la ciudad son las siguientes:

1. CONSISTORIO DEL BURGOMAESTRE: La casona del Consistorio está emplazada en la popular y céntrica Plaza del Roble. En ella puede encontrarse al burgomaestre y a sus oficiales, los encargados de administrar la ciudad.

2. ALGUACILAZGO DE LA GUARDA DE ROBLEDA: Aledaño al edificio del Consistorio nos topamos con el Alguacilazgo de la ciudad, que dispone de una pequeña cárcel, así como las dependencias del alguacil mayor y su guardia.

3. LICURGO DE ADUANAS: Junto al Consistorio, pero en el lado opuesto al Alguacilazgo, está el inmueble que acoge las oficinas del Licurgo, responsable de dirimir los asuntos fiscales, recaudar los impuestos para la Corona y demás alcabalas.

4. CONSEJO DE VECERÍA: Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada hecha en madera de roble y techada de pizarra marrón claro, se reúne el influyente Consejo de Vecería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén en la parte trasera de la casona del consejo contiene los aperos y armas de los Guardas de Vecería, que cuidan de los campos y colinas, y mantienen a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Modo Damodar es el consejero mayor del Consejo de Vecería. El consejo está formado por una docena de miembros, todos ellos renombrados e importantes ganaderos y arrieros de recuas de trajín. La silla del consejo es hereditaria y vitalicia. Existe una jerarquía muy fuerte dentro de las sillas del consejo. Los cuatro miembros más viejos reciben la silla norte, este, oeste y sur, respectivamente; aquellos más recientes y, por ende, menos importantes, ocupan las sillas, nordeste, noroeste, sudeste y sudoeste. Las cuatro sillas restantes son puramente consultivas y se colocan aparte, sobre una tarima de madera, alejada tres metros de la gran Brújula del Consejo de Vecería (que así se llama la Mesa del Consejo de Vecería de la Noble Villa de Robleda). Las cuatro sillas son, como se ha comentado, representativas y tiene un carácter puramente protocolario. La Silla Mayor de Consulta estaría ocupada por el corregidor adelantado de Robleda, y las otras tres, de rango inferior, estarían reservadas para el jefe de la Guarda de Vecería, otra para el licurgo y la última para el alguacil de la villa. Muy pocas veces se llama a consulta a los miembros citados, aunque todas las resoluciones del consejo deben proveerse con la firma del corregidor, el duque de Robleda. Los legajos son remitidos en mano por el secretario del consejo para que sean firmados por el duque.

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

5. LOS GAMOS DE LA MARCA DEL ESTE (Los Gamos): Los Gamos es una edificación de tamaño considerable cerca de la Plaza del Roble. La posada está limpia, bien cuidada y sus precios son razonables. Marcus Delagua, el propietario, es un hombre simpático, calvo, con cara mosfletuda y una barriga enorme. Empieza a tener arrugas en las mejillas y alrededor de sus ojos pequeños de color marrón oscuro. Marcus es muy cordial con los viajeros y les indicará con gusto la manera de llegar a cualquier lugar de la villa. La posada tiene 25 habitaciones, una cifra nada desdeñable, pero, como se sabe, Robleda es una parada asidua de muchos viajeros de la atestada Ruta del Comercio y el Camino de la Mantícora. Aunque limpia y segura, la posada y las habitaciones están casi completamente desprovistas de decoración, lo que produce la sensación de monotonía y sencillez. La posada no tiene establos, pero no muy lejos el visitante podrá encontrar los muy reputados Establos de Marcablanca.

6. PARADA DE ROBLEDA (La Parada): La Parada tiene bien merecida fama por su excelente servicio de comidas, sus delicados vinos y su incluso mejor brandy. Aunque los precios son más o menos el doble de lo normal, todo lo que hay aquí es de la mejor calidad. Además de la comida, Jasmine Bel actúa aquí todas las noches, lo que atrae a grandes multitudes ansiosas por disfrutar de los bailes exóticos de esta maravillosa artista de origen visirtaní. El lugar está dirigido por un mediano llamado Loran, quien contrata a jóvenes muchachas para servir como camareras. La esposa de Loran, Mirabella, hace toda la comida con la ayuda de sus tres hijas: Laura, Riana y Betania. La Parada es muy buen lugar para conocer a la gente de la ciudad de Robleda y oír los diferentes rumores y noticias que circulan por sus calles.

Como hemos visto, tanto los Gamos como la Parada son lugares acogedores y cálidos, de buen comer y mejor beber. Sus parroquianos son tranquilos y afables, aunque, de vez en cuando, tengan algo más que palabras por algún asunto sin importancia, generalmente problemas menores concernientes a lindes o pastos. Ambas posadas están construidas como edificios de doble planta muy cerca de la Plaza del Roble. La planta baja posee muros gruesos hechos de sólida mampostería. Sobre los mismos se alzan los pilares de madera de la planta superior, que acoge los aposentos de los huéspedes.

7. LA CASA GRANDE: No deberíamos olvidarnos de la Casa Grande, nombre que recibe la mansión del duque de Robleda, corregidor de Marvalar, destinado en las tierras de frontera de la vieja Robleda. El duque también es el preboste adelantado del Camino del Comercio. Su casona es grande y hermosa, construida con piedra de las frías cuencas del Liafdag. Sendos torreones se levantan en su fachada y enmarcan la planta cuadrada de la edificación señorial. Una patrulla de seis soldados vigila, día y noche, el exterior de la casa.

Toda la PLAZA DEL ROBLE está embaldosada. Hay un bonito parterre en su centro donde vive, desde tiempos inmemoriales, un hermoso roble. A su alrededor crecen multicolores ciclámenes robleños, apretujados en alegres ramilletes. Los fines de semana, los mercaderes se concentran alrededor del vetusto y achaparrado árbol. Viene de muchos lugares, incluso más allá de la Marca del Este. Allí negocian con sus mercancías y chismes, siempre dispuestos al negocio y al trueque.

8. TEMPLO DE VELEX: Cerca de la Plaza del Roble se encuentra un templo dedicado al dios Velex. Una pequeña congregación clerical habita entre sus muros y dispensa ayuda a los creyentes. Los paladines de Velex son bienvenidos en el templo y siempre disponen de alojamiento gratuito y comida.



9. LA CASA DE LA MAÑANA: También próximo a la Plaza del Roble, aunque considerablemente más grande que el templo de Vexel, muy cercano, se levanta La Casa de la Mañana, un templo de Valion, el más importante en Robleda. En su interior se encuentra una gran capilla consagrada que dispone de una estatua dorada del mismo Valion, una cripta ceremonial donde se guardan reliquias, legajos y pergaminos, así como aposentos, estancias y una gran cocina y bodega dispuesta para satisfacer las necesidades de la congregación clerical. En el templo se pueden adquirir pócimas de curación, pergaminos de clérigo y símbolos sagrados, entre otros objetos propios del culto del dios de la Luz.

10. LA CASA DE TIRAN ROBLEALBO: Tiran regenta en su propio domicilio una herboristería, donde vende una amplia variedad de plantas medicinales, amén de ungüentos y bálsamos que él mismo elabora para curar o mitigar todo tipo de dolencias y reumatismos. Tiran es un hombre de avanzada edad, que muestra en su rostro un sempiterno gesto hosco y concentrado. Lleva elegantes faldones de seda, con pantalones oscuros cortados a la última moda. Las chaquetillas y camisas a rayas granates y verdes que viste realzan el color avellana de sus ojos y su piel curtida. Añadir que Tiran es el líder secreto de una organización criminal dedicada al robo y al contrabando.

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

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

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

De lo que sí presume es de tener la mejor bodega de Robleda; si no la más cuantiosa, la más selecta y cuidada. Ciento es que no pierde ocasión de ofrecer sus mejores caldos a los recién llegados, ya que el oro que pide está por encima de las posibilidades de su clientela habitual. Pero aquellos viajeros acomodados que lleguen a Robleda por el Camino de la Mantícora y quieran refugiarse en su acogedora sala, siempre que dispongan de una buena bolsa de oro bien harían en dejar que Laurus les sugiriera un vino con el que acompañar el estofado de buey del que está enormemente orgulloso.

12. LOS ESTABLOS MARCABLanca: Marcablanca dirige los establos más grandes de la zona. Hay más de cien cuadras individuales en el enorme edificio, y cada una posee ganchos y perchas para colgar sillas de montar, riendas y otro equipo personal.

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

13. LA FLECHA MORTAL: Fogrin Lluviamadera mantiene su almacén y taller impecables y organizados. Las herramientas para trabajar la madera se alinean en las paredes según el tamaño, la forma y la utilidad. La madera y huesos especiales que utiliza son de la mejor calidad. Por ello, los arcos, las ballestas y las flechas de Fogrin son de excelente factura, lo que le permite aplicar un recargo en los precios. Fogrin trabaja solo aquí. Desde la muerte de su esposa, no sale en absoluto. Se le puede encontrar aquí casi a cualquier hora.

14. LAS ÚTILES PROVISIONES DE QUIL: Brando Quil, hermano de Loran, dirige esta tienda engañosamente pequeña. Aunque no hay muchos artículos expuestos, una trampilla oculta en el suelo desciende hacia un enorme almacén subterráneo con una gran variedad de provisiones y pertrechos. Brando actúa como perista del pueblo. Está dispuesto a comprar objetos de valor pero solo a 1/3 de su precio normal.

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

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

16. TABERNA LA RATA DORADA: Una de las tabernas más populares de Robleda, situada en los barrios bajos. El establecimiento, incluyendo servicios de posada y establo. Está regentada por Aigol, su mujer, Belladis, y su hija Analea. Aigol y su mujer son toscos y feos, sin embargo la belleza de la niña es inusual.

Desconocido para la mayoría de los parroquianos, en el sótano de la taberna hay un acceso secreto a las cámaras del gremio de ladrones de la Luna Oscura. Aquí puede encontrarse a su líder, el infame Ritli. El interior de la habitación principal es considerablemente grande y dispone de varias alcobas para acomodar hasta a una docena de individuos. También hay un pequeño almacén, despensas y una cocina. Aigol es también miembro del gremio, y recibe una sustanciosa comisión por alojar la sede del mismo en las estancias aledañas al sótano de la taberna. La entrada está vigilada por guardias las 24 horas del día. Además, la ubicación está conectada con el sistema de alcantarillado, algo que usan los ladrones del gremio de forma asidua para moverse por la ciudad sin ser descubiertos.

RITLI, LADRÓN Y ASESINO LADRÓN DE NIVEL 15

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 15 (53 PG)
Movimiento: 14 metros
Ataque: 1 arma +2
Daño: Arma +2
Salvación: L15
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
PX: 3000
Tesoro: 20.000 mo

Ritli es un ladrón de casi 40 años que, para llegar hasta aquí, ha robado y matado a un buen puñado de pobres desdichados. Su codicia ha crecido tanto que ni siquiera respeta el código entre ladrones. Es astuto, rápido y despiadado.

17. LAS GEMAS DE MUÑECANIEBLA: Sal Muñecaniebla, un gnomo famoso por las gemas que talla y su habilidad para hacer joyas, vive y trabaja en su pequeña y recia casa.

Sal guarda sus joyas y gemas en una cámara acorazada en el sótano de su casa, en una caja fuerte de 3 cm de grosor. Tesoro: gema y oro por un valor de 8500 monedas de oro.

18. EL CALDERO HUMEANTE: Se trata de una posada mediaña que hace las veces de mesón y alquila habitaciones a los viajeros. Está emplazada dentro de Robleda, junto a la muralla más cercana al Arroyosauce. La construcción se compone de dos plantas construidas con gruesos muros de piedra y techo a dos aguas de pizarra negra. Ventanas y puertas han sido construidas con nudosa madera de roble. En este mismo lugar se levantaba otro edificio, construido en madera, que servía también de posada, pero tristemente ardió hasta los cimientos.

El negocio cuenta con una taberna en la planta baja, donde se sirven comidas y bebidas, más cinco habitaciones en la planta superior, junto a la de los dueños.

Es un lugar oscuro y la limpieza no es su principal virtud; además, los precios son caros para lo que ofrece.

Tras el incendio y la reconstrucción, la posada cambió rápidamente de propietarios. Una noche regentaba el negocio el humano Feron Cielogris, y el día siguiente amaneció con Trasco Hojaseca y su mujer, Gevira, al frente de la posada.

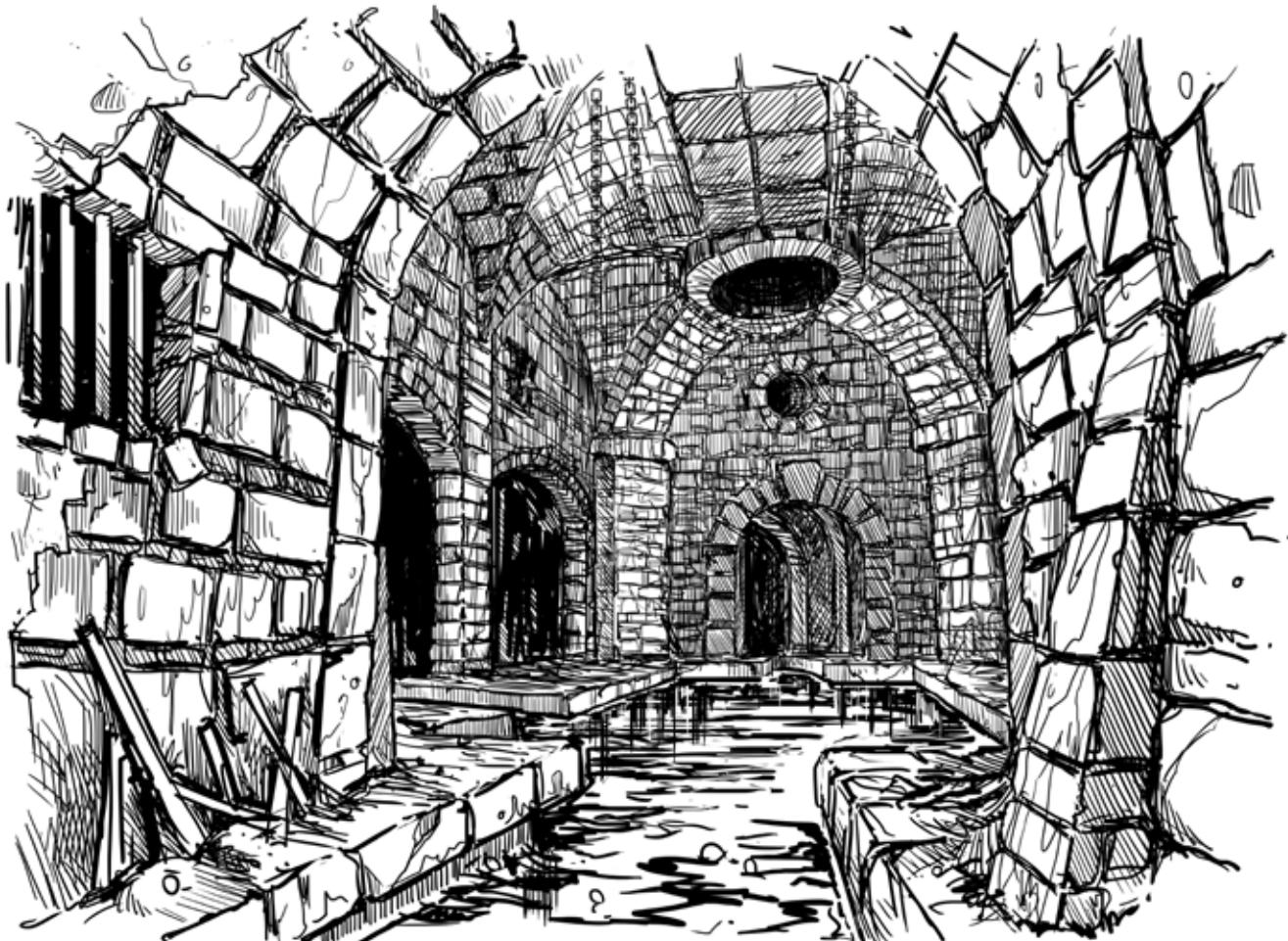
A toda la gente que conocía a Feron le extrañó que hubiera dejado la posada, y más que se hubiera ido sin despedirse, aunque es cierto que las últimas semanas Feron se había sentido muy cansado y triste, y la idea de viajar se había instalado en su cabeza. Además, Trasco y Gevira poseían un documento escrito con letra del propio Feron donde les vendía la posada por una cantidad nada despreciable.

Algunos rumores dicen que días después de la partida de Feron apareció un anillo en un guiso de carne y patatas. Otros dicen que lo que apareció fue un dedo... Nada se confirmó nunca.

En el sótano de la posada hay una bodega, y en un rincón, debajo de una estantería de madera que hace las veces de despensa, hay unas piedras unidas que se pueden quitar a modo de trampilla para descubrir un pasadizo que baja a un pequeño complejo de cuevas naturales cuyo suelo está inundado por una corriente subterránea de agua que acaba uniéndose al Arroyosauce fuera de las murallas de la ciudad.

En la primera cueva se ha construido un diminuto embarcadero donde está amarrado un pequeño bote a la espera de ser usado para el contrabando, sacar objetos robados o incluso algún cadáver de la población sin que nadie se entere.

Trasco es un hombre pequeño, con cara de rata. Es mezquino y mala persona. Siempre intenta conseguir más y más dinero, sin escrupulo alguno. Gevira es alta y tiene mucho sobrepeso. Se intenta vestir y peinar como una dama, pero sin gastar dinero. Su pelo grisiento y sus vestidos remendados no ayudan a que lo parezca, pero soltar una moneda es un drama para ella. La pareja, humanos de mediana edad, llevan juntos desde que eran jóvenes y solo confían el uno en el otro, si es que confían en alguien. Han pasado la vida estafando, robando y



LA ORDEN DEL LIBRO

Aquellos de vosotros más familiarizados con los productos y aventuras aparecidas para el juego recordaréis La Orden del Libro, sita en la ciudad de Robleda, que apareció por primera vez en la aventura *El Enclave*. Pues bien, como podréis observar, no hemos incluido esta localización en Robleda en lugar alguno, así que sois libres de emplazarla donde se os antoje, si es que creéis necesario usar esta organización en vuestras aventuras en la Marca del Este. Nosotros hemos preferido no incluirla, pero insertarla en el esquema político de la ciudad no cambiará sustancialmente el tono general.

y otras mercaderías que venden a precios elevados en Reino Bosque y las Frondas. Últimamente los Basa se han retirado de la vida pública y no se dejan ver en las calles, sino que permanecen encerrados en su mansión del centro de la ciudad. Un magister de confianza de Denter sigue controlando los negocios de la familia. Nadie conoce los motivos de esta extraña ausencia de vida pública de los poderosos Basa.

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

22. EL FARALLÓN: El Farallón es una taberna situada en un callejón lateral, muy próxima a Plaza del Roble. Es un pequeño cuartucho en un sótano húmedo y oscuro donde suelen juntarse a beber y bravuconear alguaciles, guardas de vecería y algún soldado, entre otros hombres rudos.

23. ESCRIBANÍA DE MENJASS: En esta esquina abre sus puertas desde hace ya muchos lustros el establecimiento del gnomo Menjass, un escriba dedicado a copiar manuscritos antiguos, así como a la venta de útiles de escritura, pergaminos y papiros, cartapacios, tomos compendios varios y volúmenes. Menjass y sus ayudantes realizan copias de importantes obras de consulta que venden a un precio considerable, pues son famosas sus ilustraciones y cenefas ornadas, con las que crean obras de arte muy apreciadas. La biblioteca de Menjass está bien surtida, y en ella se pueden encontrar tanto copias como escritos originales.

24. CONDIMENTOS Y ESPECIAS DE MAJORIAN: Se trata de uno de los más surtidos comercios especializados de toda la Marca del Este y la parte occidental de Valion. Majorian, un anciano humano oriundo de Puerto Oeste, comercia con todo tipo de especias y condimentos, incluyendo el valioso ajo, el clavo ungolita y el cardamomo de Visirtán. También dispone de pimienta nirmalí, tomillo y romero locales recogidos en las Colinas Azules, vainilla de Barambali proveniente de Tafrara, y canela, anís rojo de Eltauro (muy apreciado para la fabricación del licor anisado), comino, nuez moscada, cúrcuma rosada, jengibre, macis de Vankor, sésamo y aceite de ajonjolí e incluso zumaque del norte de Neferu, entre otras muchas variedades.

25. CASA DE MODO DAMODAR: Este es el caserón de Modo y la familia Damodar. Se trata de un inmueble grande, de piedra oscura y tres pisos, más un enorme sótano bien provisto con despensas y almacenes.

26. CASA DE BLORONÍN LABADÍA: Esta es la casa del patriarca de la gran familia de los Labadía, dispersa por toda la Marca, propietarios de grandes granjas y fincas, y recuas con cientos de cabezas de ganado. Bloronín es un miembro destacado del Consejo de Vecería.

BAINIS DE ROBLEDA

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

- 27. CARPINTERÍA DE ZIMRIDA:** En este establecimiento, Zimrida, una semielfa de hábiles dedos y gusto exquisito, y su equipo fabrican mobiliario de gran calidad. También realizan encargos y reparaciones en casas y comercios.
- 28. LUMINARIAS DE BRANDIBARIS:** El hábil Brandibaris fabrica todo tipo de aparatos para alumbrar, ya sea de óleo o aceite, como fanales y faroles, o candiles, candilejas de mecha y quinqués. De igual modo, Brandibaris tiene un taller de sebo y cera para fabricar velas, velones y demás.
- 29. CASA DE OFICIOS DE ROBLEDA:** Se trata del gremio de alarifes, braceros y camineros de Robleda. Estas cuadrillas se encargan de construir casas y realizar reparaciones muy diversas. El capataz es conocido como Velul, y su primer oficial es Bradran, pariente de los Damodar.
- 30. BODEGA DE LA CASA DE ATRÁS:** Aquí hay una pequeña bodega que despacha arrobas de vino del país tanto a particulares como a comercios. También dispone de vinos y otros espírituosos exóticos provenientes de muy diversos lugares. Es un comercio pequeño, pero dispone de un gran almacén subterráneo. El bodeguero se llama Brorgol Labadía.
- 31. HORNO Y TORTAS DE DORINDA:** Aquí, cada mañana al amanecer, abre sus puertas este obrador regentado por Dorinda, donde se vende pan, tortas y dulces.
- 32. CALLEJÓN DEL MUERTO:** Se trata de un callejón sin salida, oscuro y poco frecuentado ya que goza de mala fama y se dice que está encantado. Se rumorea que, hace mucho tiempo, en él se cometió un horrible asesinato.
- 33. TIENDA DE CORDELES Y CUERDAS DE DELSER:** En esta tienda trabaja la familia Delser, cordeleros de toda la vida. Fabrican márragas, sogas y telas para sacos de estopa y cañamo.
- Localizaciones emplazadas a las afueras de la ciudad:**
- 34. MOLINO DE ROBLEALBO:** Este es el molino propiedad de Tiran Roblealbo, recientemente reconstruido tras sufrir un derrumbe, probablemente provocado por las vibraciones de las enormes ruedas de molienda o quizás algo menos mundano y más siniestro.
- 35. CURTIDURÍA DE BELSAZAR:** Belsazar es un curtidor de origen visirtaní que hace años se instaló a las afueras de Robleda para desarrollar su trabajo de curtido de pieles de todo tipo. Belsazar emplea extractos vegetales, sobre todo corteza de roble y olmo, para curtir las pieles; además, gracias al uso de tintes, pigmenta el cuero con diferentes colores a gusto de sus clientes. El cuero endurecido de Belsazar es muy apreciado para la fabricación de cotas y petos de cuero.
- 36. TALABARTERÍA DE BELSAZAR:** El hijo de Belsazar, un reputado guarnicionero de nombre Arsalan, realiza todo tipo talabartes y correajes de cuero de gran calidad en su pequeño taller, anexo a la tenería de su padre.
- 37. MOLINO BLANCO:** Otro molino se levanta aquí. Ofrece sus servicios a todos los campesinos de los alrededores, que pueden llevar su grano para la molienda. También se vende harina y pasta de cereal. El molinero es el viejo mediano Furnun.
- 38. LA ESCUDILLA:** Esta popular posada extramuros, muy frecuentada por labriegos y pastores, es conocida como La Escudilla.
- 39. ATARAZANAS DE CAVRIS:** Este es el taller de Cavris, un hábil calafate y carpintero de ribera encargado de fabricar barchas de pesca para faenar en el río. Su mujer y su hijo mayor, de nombre Cayrin, se encargan de remendar y fabricar redes de todo tipo, algunas incluso dispuestas con relinga de flotadores de corcho y relinga inferior de pesos de plomo. Las redes de Cavris son muy apreciadas. Gente de toda la Marca viene hasta Robleda para adquirirlas.
- La familia vive en una pequeña casa de piedra justo al lado del taller, junto a la ribera del Arroyosauce.
- 40. LA TIENDA DE CUERO DE GORM:** La Tienda de Cuero de Gorm, situada a las afueras de la ciudad debido a que el terrible hedor del proceso de curtir las pieles tiende a convertir a los buenos vecinos en enemigos, elabora y vende excelentes objetos de cuero. El edificio posee dos habitaciones, una dedicada a la fabricación y la otra dedicada a manufacturar los objetos y venderlos a la clientela. La ribera de curtido está completamente atestada de barriles y tinajas llenas de pestilentes recurtientes y extractos vegetales. De sus paredes cuelgan los cueros húmedos para que, poco a poco, escurran el exceso de agua. Gorm se encuentra aquí la mayor parte del tiempo, junto a sus dos aprendices, Jano y Juno, dos hermanos gemelos de la estirpe de los Labadía.
- Se vende ropa, bolsas, botas, guantes, mochilas y armaduras de gran calidad. Gorm marca todos sus objetos de cuero con motivos de pájaros, generalmente águilas o halcones.
- Localizaciones emplazadas en los subterráneos de la ciudad:**
- 41. EXTRAORDINARIO BAZAR DE MUCHAS COSAS DE NÉBULA:** Oculto en los subterráneos de la ciudad, cuya ubicación, de difícil acceso, solo es conocida por un puñado de personas, existe en Robleda un establecimiento que comercia con objetos mágicos, artefactos, ingredientes exóticos para sortilegios y todo tipo de elementos y sustancias arcanas. Este bazar está regentado por una hechicera, que algunos tachan de bruja, conocida como Nizora.
- El acceso a la tienda se encuentra en una estrecha bocacalle. Hay una entrada secreta que comunica con un pasadizo que desciende a las cloacas de la ciudad. Una vez allí, hay que recorrer un pasaje para llegar a un ensanchamiento de la galería que muere en una pequeña plazoleta donde se encuentra el comercio, custodiado por un gólem de piedra que patrulla la zona día y noche.
- 42. VIEJAS CATAUMBAS:** Hace mucho, mucho tiempo, los primeros habitantes de la ciudad de Robleda sepultaban en esta zona a sus muertos. En realidad es una antigua necrópolis subterránea que hoy ha quedado olvidada en los subterráneos de la ciudad.
- 43. GREMIO DE LADRONES DE ROBLEDA:** Los salones del Gremio de Ladrones de la ciudad se encuentran bien ocultos en el enmarañado sistema de galerías del alcantarillado de la ciudad. Está dirigido por un tal Chagor, apodado "Perro Negro".
- 44. DELICIAS DE MEDIANOCHE:** Se trata de un exclusivo lúpitan y casa de baños emplazado en los subterráneos de la ciudad, accesible desde un discreto portal en una calleja trasera.
- 45. PORTAL MISTERIOSO:** En un pasadizo, conocido solo por unos pocos, existe una puerta secreta que da acceso a una estancia en la cual hay un extraño portal cuyo umbral riela

con una mirada de luces y colores. Nizora es consciente de la existencia y ubicación de este lugar y el poderoso artefacto, que no es otra cosa que un portal dimensional capaz de trasladar a aquellos que se atrevan a traspasar su umbral a un remoto lugar que solo ella conoce. La hechicera ha colocado trampas mágicas y custodias en la puerta para evitar que nadie pueda acceder sin su conocimiento, y lo que es más importante, que nadie que pudiera usar el portal en sentido inverso amenazara la ciudad.

RELIGIÓN

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

VALION es un dios de origen élfico también venerado en Esmeril.

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

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

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

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

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

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

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

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

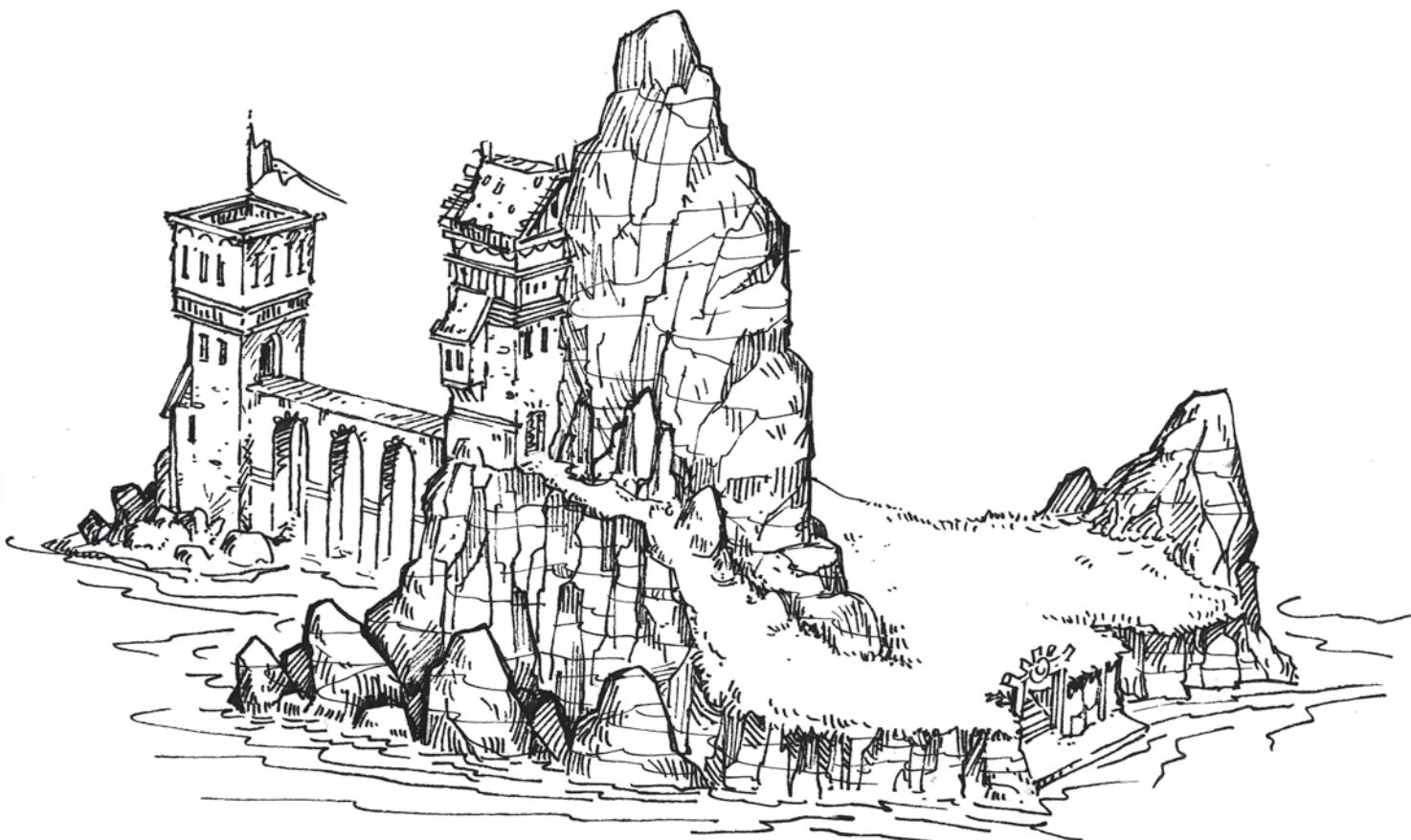
LEGIS es el señor del comercio, la justicia, la administración, la burocracia, los negocios, la riqueza, la ciencia y el conocimiento.

CRIATURAS

GRAN TIBURÓN BLANCO

CA: 4; DG: 8; Movimiento: 60 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d10; Salvación: Como un guerrero de nivel 4; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 650.

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



ESMERIL

GOBERNANTE: Rey Kymelin de Valion, Señor de Elverion y los Pueblos Perdidos.

CAPITAL: Esmeril (población aproximada de 10.000 habitantes).

POBLACIÓN: 15.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Valion y Aneirin.

RAZAS: Elfos casi en su totalidad, aunque pueden encontrarse otras razas.

RECURSOS: Madera, oro, platino y plata.

HISTORIA

Esmeril es el reino más antiguo del viejo continente, formado en tiempos inmemoriales por la estirpe de Valion en el bosque sagrado de Elverion (Hogar de los Elfos), más conocido por los humanos como Bosque Viejo. Originalmente, esta floresta ocupaba gran parte del continente, desde las Praderas de los Centauros más allá del Oxus hasta las estribaciones arenosas de Eretria, en lo que hoy es Visirtán. Un gran camino, Sendaelfo, cruzaba el bosque en diagonal, uniendo las dos ciudades más importantes, Florisel y Calvera. Durante muchos años, los elfos vivieron en paz en el bosque y prosperaron en sus ciudades. No obstante, al cabo de los siglos, espoleados por la maldad de Penumbra, los trasgos se agitaron en el norte helado de la Marca de los Titanes y descendieron por Eltauro para asentarse en las estribaciones septentrionales de Elverion. Desde allí, sirviéndose del fuego negro de la Sombra, penetraron en la espesura sagrada y arrasaron grandes extensiones, quemando y destruyendo los venerables árboles. Luego acudieron los gnolls de las estepas, los lobos que caminan erguidos, para ayudar a sus hermanos orcos, y con ellos vinieron los ogros y los trolls, los pequeños kobolds y otras criaturas siniestras que se arrastran y áullan. Las gentes de Esmeril defendieron su tierra con furia, pero no fue suficiente. Calvera resultó destruida por completo en las Guerras Trasgo; arrasada, pues donde antes se erigía la más bella ciudad del mundo solo quedó un erial calcinado.

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

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

Marca resistió, y aunque la ciudad fue destruida, se reconstruyó poco tiempo después, en el año 222. Tras la refundación de Robleda, se firmó la alianza de hombres y elfos, La Alianza del Roble, por la cual se reconocían los límites de los respectivos reinos. Las tierras de los elfos quedaron circunscritas a la gran extensión del Bosque Viejo de Esmeril o Elverion, el Bosque de las Arañas y el Bosque Negro, pues estas florestas eran todas una con Elverion en tiempos pasados. Así, elfos y humanos se reforzaban mutuamente para defender sus fronteras contra los trasgos y saurios del Gran Pantano. Por mor de este tratado, los elfos son libres de viajar por Reino Bosque sin ser importunados, mientras que ningún humano penetrará en los bosques de los elfos sin una razón de peso.

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

La Luz de los Luceros de Esmeril brilla hoy con más fuerza junto al trono de Florisel, del linaje de Valion el Magno, dios del bosque y de los elfos, aquel que escapó de la sombra a la luz de la Llama de los titanes. Kymelin es el rey de Esmeril, del Bosque de las Arañas, el Bosque Negro y los Pueblos Perdidos, es decir, todos los elfos que son más allá del reino, diseminados por todo el mundo, desde Salmanasar hasta Endo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

Kymelin es el actual rey de Esmeril, descendiente de la estirpe de Valion e hijo de Melangel y Elliehanne, nieto de Tangustel el Grande y Meriawan, señores de Elverion, de la sangre de El Primero en la Luz, hijos de Avaon Angharad y la bella Innogen de Calvera.

Idris Pendaran es reina consorte de Kymelin, la Señora Blanca del Camino de los Elfos y el Taliesin, y primogénita de la casa Pendaran, senescal de antaño, guardianes del valle y los pasos, del Raudo y Einion (la costa del sur).

ORGANIZACIÓN MILITAR

Todos los elfos de Esmeril han sido entrenados desde su juventud para actuar como montaraces. Los que deciden dedicar su vida a esta profesión se convierten en expertos arqueros y señores de las bestias. Las patrullas están formadas por veinte elfos, de los cuales la mitad de ellos dispone de un compañero animal que acostumbra a ser un lobo o un halcón. Los elfos suelen emplear a los halcones para que les informen de los movimientos enemigos que pueden producirse más allá de las lindes del bosque; mientras que los lobos buscan rastros de intrusos por tierra. Si una amenaza es localizada, la patrulla intenta rodear al objetivo para realizar un ataque coordinado usando sus efectivos arcos antes de que se produzca una respuesta del enemigo. En caso de que se deseate un combate cuerpo a cuerpo, los elfos desenvainan sus espadas cortas y combaten junto a los lobos y los halcones sin cuartel.

Entre todos los capitanes de los guardabosques vale la pena mencionar a Cinrandil, una elfa reservada y desconfiada, pero sin parangón en el manejo del arco largo. Su compañía es la que más intervenciones ha realizado contra incursores trasgos. Cinrandil no tiene compañero animal, fía toda su seguridad a las ahusadas puntas de sus flechas y su proverbial puntería. Sus compañeros la respetan y confían en ella, pues bajo su mando se sienten seguros y capaces de enfrentarse a cualquier criatura malvada.

Aparte de los montaraces, en Florisel se acantonan varias compañías de soldados elfos profesionales, hasta seiscientos. Estos elfos reciben un duro entrenamiento en el uso de armas de filo y arcos, y están equipados con cotas de malla ligera de excelente factura y petos de cuero mágico. El equipo básico de un soldado consta de casco, cota de malla, brazales, grebas, lanza, escudo, espada larga y arco largo.

La misión de las compañías de soldados es vigilar las fronteras meridionales, patrullar las laderas de la montaña y enfrentarse al enemigo como primera línea de defensa.

GEOGRAFÍA

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

La vetusta floresta se asienta en una gran llanura que se extiende hasta la desembocadura de los ríos Esgalduin (Río Velado), el Narog y el Sirion (El Gran Río). La suavidad del terreno permite encontrar zonas pantanosas al nordeste, que resultan anegadas al llegar las lluvias en primavera.

El clima del bosque es moderado en verano y frío en invierno, siendo más cálidas las zonas cercanas a la costa y más frías las estribaciones occidentales próximas a los Picos del Trasgo. Este clima favorece las precipitaciones en forma de lluvia durante los meses de primavera y otoño, y de nieve en los meses de invierno. Son también característicos los bancos de niebla las mañanas de días secos.

Esmeril es un bosque mixto que alterna las coníferas (pinos, abetos, alerces y píceas) con áboles de hoja caduca como el arce, el olmo y el roble. El tupido dosel forestal favorece un suelo cubierto de musgos, y en los pocos calveros cercanos a la costa se encuentran arbustos, hierbajos y flores.

El viajero que se adentre en el bosque se verá abrumado por este vergel, maravilla de la naturaleza, que según la estación del año luce distintas tonalidades de colores, aunque también hará bien en mantener la cautela, ya que dicha belleza no está exenta de peligro. Muchos son los seres de origen feérico que salvaguardan estas frondas, capaces de esconder los senderos en el bosque, cuando no desviar sendas o crear ilusiones que pueden desoriar al viajero y extraviar sus pasos en la espesura.

Entre las criaturas del bosque más comunes podemos encontrar ciervos, osos, nutrias, zorros, lobos, armiños y linces, así como gansos y ocas silvestres, perdices, codornices, azores, águilas doradas, lechuzas, cuervos y halcones, percás, truchas, salmones y sollos entre los peces que pueblan sus remansos y riachuelos. De entre todos ellos merecen especial atención aquellas especies que en ocasiones pueden cohabitar con los elfos, los cuales las han adiestrado y convertido en compañeros del bosque, como los halcones de sangre, los lobos y los osos.



El halcón de sangre es un ave rapaz de llamativo color rojo autóctona del Bosque Viejo. Los exploradores elfos han sabido adiestrarlos como cazadores y vigilantes de las lindes. Si un aventurero divisa un halcón sobrevolando la arboleda antes de adentrarse en la espesura, debe de saber con certeza que su presencia ha sido detectada.

De entre todos los animales del bosque los lobos son los favoritos de los elfos. Existen de dos tipos: los lobos grises y los lobos terribles, estos últimos denominados así por su mayor peso y tamaño aunque con patas más cortas. Los elfos adiestran a los lobos como compañeros que les asisten en sus labores de vigilancia y protección del reino.

Existe una gran variedad de criaturas de mayor tamaño de lo habitual dentro del bosque que son veneradas y respetadas por los elfos, entre ellas, los ciervos, jabalíes o ciempiés gigantes. Pero merecen atención especial las águilas y las arañas. Pocas son las águilas gigantes que aún sobrevuelan el Bosque Viejo desde sus nidos en lo más alto e inaccesible de los Picos del Trasgo. Su número se agota con los siglos, pues son criaturas de eras pasadas. De entre todas ellas destacaríamos a Damodara, el águila venerable, dotada de una portentosa inteligencia, que se dice que es capaz de comunicarse con los elfos. En ocasiones, Kymelin ha acudido a Damodara para solicitar su ayuda para proteger las lindes de los trasgos.

Las arañas gigantes pueblan algunos recónditos parajes en la espesura, allá donde el dosel de las enramadas resulta tan denso que apenas deja pasar unos tenues rayos de luz, sumiendo en la penumbra el bosque.

La riqueza del bosque y su naturaleza feérica propicia la proliferación de criaturas monstruosas. De entre todas ellas descollan los basiliscos, hipográficos y osos lechuza.

habitán. En general, son seres de una timidez extrema que raramente se dejan ver y solo son discernibles cuando tienen que defenderse. Las dríadas sienten una fuerte simbiosis con el árbol que habitan. Tal es así que fallecen cuando su árbol muere.

Los dragones feéricos son extremadamente pequeños si los comparamos con sus parientes, los dragones cromáticos. Miden entre 30 y 60 centímetros de largo, tienen escamas iridiscentes que reflejan todos los colores del arco iris, alas de mariposa y una cola larga y prensil. Estas criaturas pueden tornarse invisibles a voluntad, lanzar conjuros y hablar varios idiomas. Suelen ser empleados por los magos elfos como familiares o criaturas de compañía.

Los ríos, las corrientes de agua subterráneas y las zonas pantanosas sirven de hogar para unos pocos elementales de agua, si bien se muestran pacíficos la mayor parte del tiempo.

Aparte de los elfos, el bosque también es habitado por una comunidad de hombres oso. Estos cambiantes han adaptado su condición a la vida en el bosque y difícilmente salen del reino de Esmeril sin una buena razón para ello. El líder de los hombres oso se hace llamar Ovashor, un hombre recio y alto, de más de dos metros, que puede adoptar a voluntad la forma de un oso grizzly. Desde tiempo inmemorial, los hombres oso respetan la alianza establecida con los elfos de Esmeril y acuden en ayuda de sus aliados cuando el reino o el bosque se ve amenazado.

Con el paso de los siglos y debido a las continuas luchas, guerras y conflictos acaecidos, el gran bosque de Elverion es solo una sombra de lo que fue en tiempos de Valion, aunque el corazón del mismo se mantiene incólume y acoge en su seno la capital de los elfos, Florisel.





Entre las haciendas palaciegas destaca la Casa del Rey, donde habita la familia real. Muy cerca de la misma se encuentra la Ciudadela Gris, donde se acantona la Guardia Gris, custodios de la seguridad del monarca y su Casa. Los Guardias Grises son soldados de élite, la guardia personal de Kymelin. Cada uno de estos guerreros, seleccionados por sus virtudes y fidelidad sin tacha, es vinculado a través de un ritual druídico a un hipogrifo, el cual será su montura y su compañero hasta la muerte de uno u otro. El entrenamiento marcial de los guardias se complementa con el ritual diario de mantener sus monturas en perfecto estado, las labores de vigilancia y en ocasiones la realización de alguna misión especial dentro o fuera del reino. La vida de un Guardia Gris está dedicada por completo al servicio de su rey y a la protección de Esmeril.

El líder de los guardias grises es el general Ivlisar de la casa de Nesterin, o Ivlisar D'Nesterin, un venerable elfo cuya lealtad a la corona es equiparable a su longevidad. Aunque en el campo de batalla sus habilidades puedan estar mermadas no tiene rival a la hora de montar a su hipogrifo Ziraldrá. La misión de Ivlisar no termina con capitanejar a los guardias. Kymelin le ha entregado a su hijo Agaron para que lo instruya, esperando que asimile la rectitud y el sentido del honor de su preceptor.

Cerca de la Ciudadela Gris, sobre las enramadas de dos robles níveos ancianos, se levanta la Hermandad de los Magos, donde todos los hechiceros del reino deben acudir para aprender a canalizar las artes arcanas. El gran archimago real Zaltoris, posiblemente el hechicero más poderoso de todo Valion, dirige esta academia con rectitud y benevolencia. Dentro de la academia conviven tres Órdenes de magia, cuyos practicantes se distinguen por el color de sus túnicas:

- **LA ORDEN BLANCA** (túnica blanca), integrada por aquellos hechiceros que rechazan el uso de las energías arcanas nigrománticas y se especializan en el empleo de magia blanca o feérica.

- **LA ORDEN GRIS** (túnica gris), formada por magos que usan hechizos de todo tipo, incluyendo la magia nigromántica.

- **LA ORDEN NEGRA** (túnica negra), especialistas en el uso de la magia negra o nigromántica, así como la magia propia de los elfos negros.

Zaltoris designa a un gran maestre de cada una de las escuelas. Actualmente Alautar D'Nesterin es maestre de la Orden Blanca, la dama Yzzveril es líder de la Orden Gris, y Amnesia Nintessin la señora oscura de la Orden Negra.

En el llamado Claro de los Robles se reúnen los miembros del Cónclave de los Cuarenta, el círculo druídico encargado de cuidar del Bosque Viejo y mantener el equilibrio entre todas sus especies, sean elfos, bestias, monstruos o seres feéricos. El círculo está formado por cuarenta druidas los cuales deben de contar con un aprendiz capaz de ocupar su puesto a su muerte. Todos sus miembros dominan el arte de la denominada magia verde o magia druídica, incluyendo la capacidad de transformarse en bestias (los druidas más poderosos son capaces de transformarse en elementales de fuego, agua, tierra o aire). Asimismo, para distinguirse de sus hermanos, los magos arcanos, los druidas están obligados a vestir túnicas verdes. El líder del Círculo de los Cuarenta es Erendriel Elardarzin.

El Bosque Viejo es un lugar misterioso, antiguo y prácticamente virgen, que pocos se han atrevido a explorar. Se dice que numerosas ruinas antiguas, reliquias de otro tiempo y criaturas fabulosas pueblan la espesura. Por la noche, el bosque se torna en un lugar terrible, oscuro y siniestro patrullado por las almas en pena de los elfos que sucumbieron en la tristeza de una muerte indigna, la traición y la desesperanza. Son las caminantes aullantes, espectros níveos, de luz especial y llanto mortal... las banshees.

BANSHEE

CA: 0; DG: 7; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1; Daño: 1d8 + 1d4 por toque gélido; Salvación: Como un elfo de nivel 7; Moral: 13; Alineamiento: Caótico; PX: 3000

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

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

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

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

RELIGIÓN

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

ANEIRIN es la esposa de Valion, señora del rocío de la mañana y la cálida brisa del atardecer. Aneirin es la luz crepuscular y el brillo de la luna llena derramándose sobre el mundo. Aneirin es la magia de las pequeñas cosas que pasan desatendidas a ojos de Valion. Su símbolo es aquel que muestra la luna menguando sobre la colina.

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

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

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



UNGOLOZ

GOBERNANTE: Rey Uriens V Odinkar.

CAPITAL: Augelmir (población aproximada de 110.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Augelmir, Azgoz, Puerta Umbría y Mormindar.

POBLACIÓN: 450.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Soltar, Zamordax y Zelmarine.

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

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

HISTORIA

Tan antiguo como Reino Bosque, Ungoloz es el resultado de cientos de años de migraciones de pueblos bárbaros provenientes de las heladas estepas orientales y de las tierras norteñas. Los primeros grupos en asentarse en la altiplanicie interior, resguardada por la cordillera de Liafdag, provenían de los fríos páramos del norte, y estaban formados por tribus nómadas de aguerridos luchadores que viajaban con sus familias, saqueando y destruyendo todo lo que encontraban a su paso.

Muchos de estos grupos se asentaron en el valle interior, llamado Ungoloz, entre los que destacaba la tribu de Uriens, que fundó Augelmir a orillas del lago Cristalmir. Otros grupos tribales independientes llegaron al valle, donde ocuparon otras zonas y fundaron pequeños asentamientos rurales, en muchas ocasiones asimilando a las tribus indígenas (generalmente integradas por grupos humanos con poca organización militar), cuando no destruyéndolas. Otros pequeños grupos de población local, como comunidades de elfos o trasgos, fueron diezmados o desplazados hasta su práctica desaparición del territorio.

Con el tiempo, la tribu de Uriens fue creciendo en poder y su líder dio inicio a una agresiva expansión por el valle interior, conquistando y dominando el territorio hasta formar una entidad política y militar cohesionada por todo el valle de Ungoloz con capital en Augelmir. Este naciente estado se llamó Ungoloz (“Tierra tras la Montaña” en el viejo idioma de los norteños) y no pasó mucho tiempo para que este nombre fuera temido y odiado en todo Valion. Desde entonces, un descendiente del linaje de Uriens ha ocupado el Trono de Hierro en Augelmir y liderado el Ejército Negro de Ungoloz.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

ORGANIZACIÓN MILITAR

Los ungolitas son aguerridos luchadores y grandes jinetes dotados para la guerra. De entre todos sus guerreros, destacan sus temibles arqueros a caballo. La caballería, por tanto, es el elemento más importante en los ejércitos del reino, relegando a la infantería una función de apoyo.

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

La infantería está equipada con petos de cuero endurecido y tachonado, coseletes de bronce o escamas de hierro y cotas de malla, amén de escudos redondos de madera reforzados con bandas de metal, yelmos abiertos de forma cónica, adornados ocasionalmente con cuernos, cabello de animal o plumas. Sus armas más habituales son las lanzas, jabalinas, arcos cortos, espadas largas o cortas y hachas ligeras.

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

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

GEOGRAFÍA

Ungoloz se agazapa como una bestia a punto de saltar sobre su presa tras la cordillera de Liafdag, cuya forma de herradura rodea el enorme valle interior. Solo unos pocos pasos de montaña y el altiplano septentrional sirven como puntos de acceso y salida al interior del país.

La capital del reino, Augelmir, descansa a los pies del lago Cristalmir, la Laguna Regia de Ungoloz, al noroeste, que se mantiene helada buena parte del año. “La ciudad de las mil torres”, como también se conoce a Augelmir, se encuentra casi siempre cubierta por la densa niebla helada que desciende desde las cumbres nevadas del Liafdag para cubrir los campos con un sudario invernal perenne.

Según se desciende hacia la porción meridional del valle interior, la campiña gana en verdor, con numerosos campos de cultivo en parcelas divididas por enormes setos espinosos y muros de mampostería que se multiplican a la vera de los caminos y senderos que serpentean entre lomas y colinas cubiertas por árboles y arbustos de acebo.

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

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

LA PUERTA NEGRA

El único acceso al valle interior de Ungoloz a través de la cordillera de Liafdag se encuentra al suroeste de la cordillera helada y es conocida como la Puerta Negra por las gentes de Valion. Pero no es su verdadero nombre, los unglolitas no emplean dicho apelativo para referirse a este paso fortificado sino que la llaman Taliesin (desfiladero), el nombre que los elfos dieron al paso de montaña original muchos siglos atrás. Hoy, la garganta está protegida por una inexpugnable muralla con una única puerta, enorme, de doble hoja. Una guarnición de 500 hombres vigila día y noche Taliesin, sin descanso. La puerta permanece abierta durante las mañanas y se permite el paso a las caravanas comerciales. Generalmente, no se permite el acceso a grupos armados o compañías de aventureros, aunque hay muchos pasos secretos en las montañas conocidos por traficantes y contrabandistas que permitirán el acceso al interior del país sin llamar la atención.

AUGELMIR

La ciudad de las mil torres es la capital de Ungoloz, sede del Trono de Uriens, actualmente ocupado por el rey Uriens V Odinkar, que gobierna Ungoloz con mano de hierro (en Ungoloz, el nombre familiar antecede al nombre de pila). La ciudad se emplaza a orillas de la Laguna Regia, conocida como Reginleif en la lengua unglolita. Augelmír es una ciudad fortificada, rodeada de una muralla de piedra negra erizada de torres puntiagudas desde donde cientos de guardias escrutan los campos circundantes día y noche, sin descanso. Junto a la orilla del lago, existe una gran plaza abierta en cuyo centro se levanta un monumento al dios Soltar, señor de la guerra.

En este lugar se emplaza el mercado una vez a la semana, un lugar donde mercaderes de todo el reino, incluso más allá del Liafdag, colocan sus puestos y mercadean con sus pertrechos, vituallas y equipo. Cerca, ya en la orilla, quedan los muelles para los pescadores que faenan en el lago Reginleif, guiados por el faro que marca la entrada a la pequeña ensenada del puerto.

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

Cerca de los muros de la ciudadela se emplazan los templos a Soltar, Zamordax y Zelmarine. Miles de casas de una sola planta con techumbres de paja y pizarra rodean la fortaleza. Las casas están dispuestas de manera caótica. Ocasionalmente pueden encontrarse construcciones de dos o más plantas, levantadas en piedra negra con techumbres de paja y pizarra

oscura, pero no es la norma general. Junto a la única puerta que da acceso a la ciudad (llamada Puerta de Tangustel), situada en el extremo oriental de la misma, existe un recinto amurado que alberga los barracones de las tropas del ejército de Ungoloz.

AZGOZ

Este asentamiento unglolita, el más cercano a Taliesin, también se conoce por su apelativo en la lengua de Elverion, Azgoz (la vanguardia). En realidad, los unglolitas llaman Curtifer al pueblo, aunque muchos de ellos usan el apelativo élfico indistintamente. Azgoz es una ciudad pequeña, rural y ganadera, con enormes extensiones cultivadas de cereal y frutales, emplazada a caballo entre el Bosque Cerrado al oeste y las colinas del Trueno al este. Las frescas aguas del Sirinsal (nombre élfico que viene a significar “lágrimas de niño”) discurren muy cerca del pueblo. Generalmente, los guardias de permiso destinados a Taliesin acuden a Curtifer para descansar y beber en sus tabernas. Muchos guardias y montaraces del ejército en Taliesin proceden de Azgoz. Estos hombres del valle, por cuyas venas corre con fuerza la sangre norteña, son fieros guerreros, agresivos, taciturnos y arrojados.

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

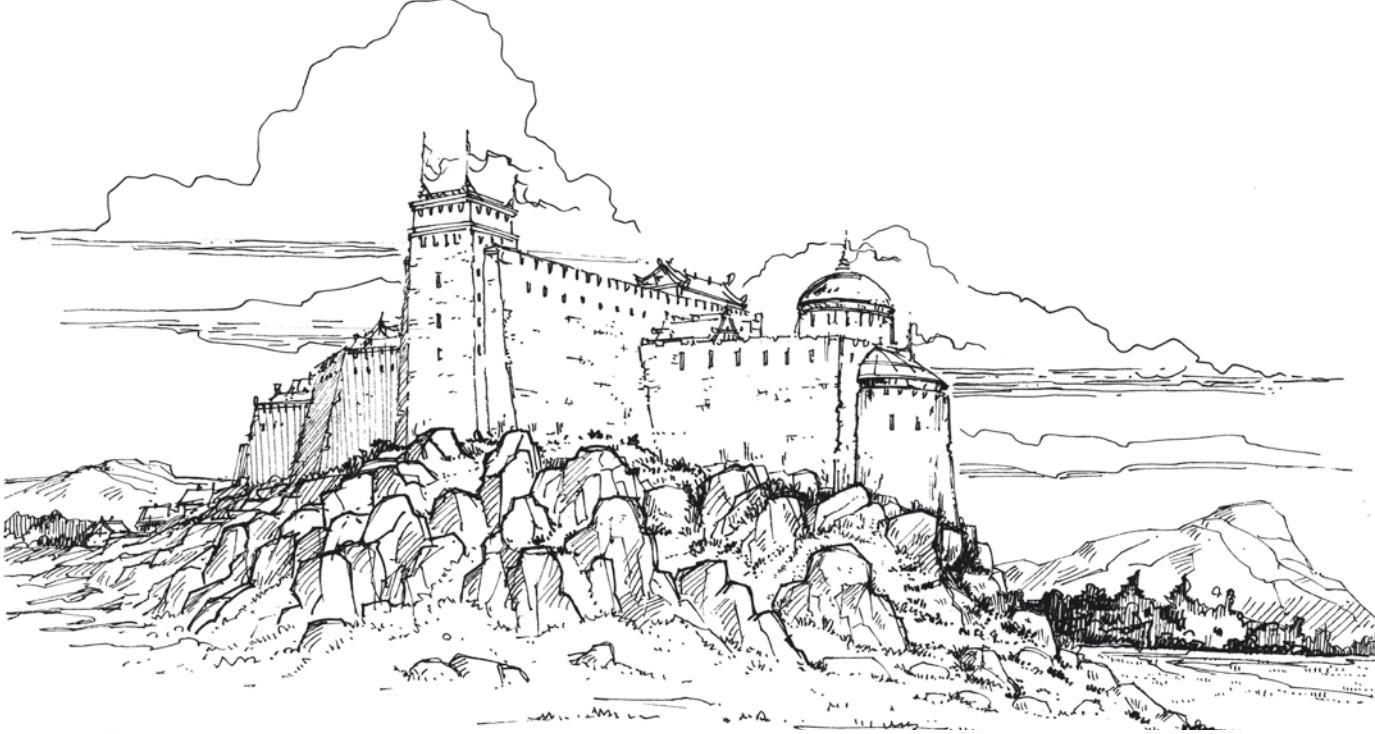
Al este, en la orilla opuesta del Sirinsal, las colinas del Trueno son un lugar igualmente misterioso repleto de túneles, minas abandonadas, túmulos funerarios de pueblos olvidados y criaturas monstruosas que salen de sus oscuros agujeros en la montaña durante la oscuridad de la noche para cazar.

PUERTA UMBRÍA

Este enclave, situado en el centro del valle, se conoce como Valan Ustor en la lengua del norte. Es una ciudad importante y sede de la fortaleza amurada de Bolgodar, un enorme cuartelamiento del Ejército Negro en torno al cual se expandió la población. Debido a la actividad militar en la región, esta urbe cuenta con muchas herrerías y talleres donde se fabrican armas y armaduras de excelente calidad. También hay fábricas de curtidos, establos y establecimientos dedicados a la cría y doma de caballos unglolitas, famosos por su resistencia, duro pelaje para resistir el invierno y cascós durísimos. Estos animales tienen una cabeza grande, cola enorme y espesa, y un cuerpo compacto y musculado generalmente de color negro, tordo o gris, con extremidades cortas pero sumamente fuertes.

CRISTALMIR

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



MORMINDAR

Se trata del enclave ungolita más oriental, situado en los pasos del norte, y que también se conoce como Marjal o Mormindar en la antigua lengua de los hombres del norte. Mormindar es una ciudad fortificada y se encuentra rodeada por una impresionante muralla, pues defiende los pasos de las incursiones de las tribus salvajes del norte, los orcos y los jinetes de la estepa.

BOSQUE UMBRÍO

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

ASESINOS NEGROS DE UNGOLOZ

CA: Varía según armadura y habilidades; DG: 5; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1; Daño: Según el arma, generalmente espadas largas, espadas cortas y puñales; Salvación: Como un ladrón de nivel 9; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 150

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

RELIGIÓN

Los dioses de Ungoloz son divinidades violentas, guerreras y crueles, entre las que destaca el poderoso Soltar, señor de la guerra. Soltar es un dios tenebroso y salvaje, oscuro, taciturno, colérico y sangriento, cuya furia solo aplaca la sangre de los enemigos muertos y el llanto desconsolado de sus viudas. Soltar es representado generalmente como la silueta negra de un guerrero armado cuya cabeza está cubierta con un horrible yelmo que imita la cabeza de un perro infernal.

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

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

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



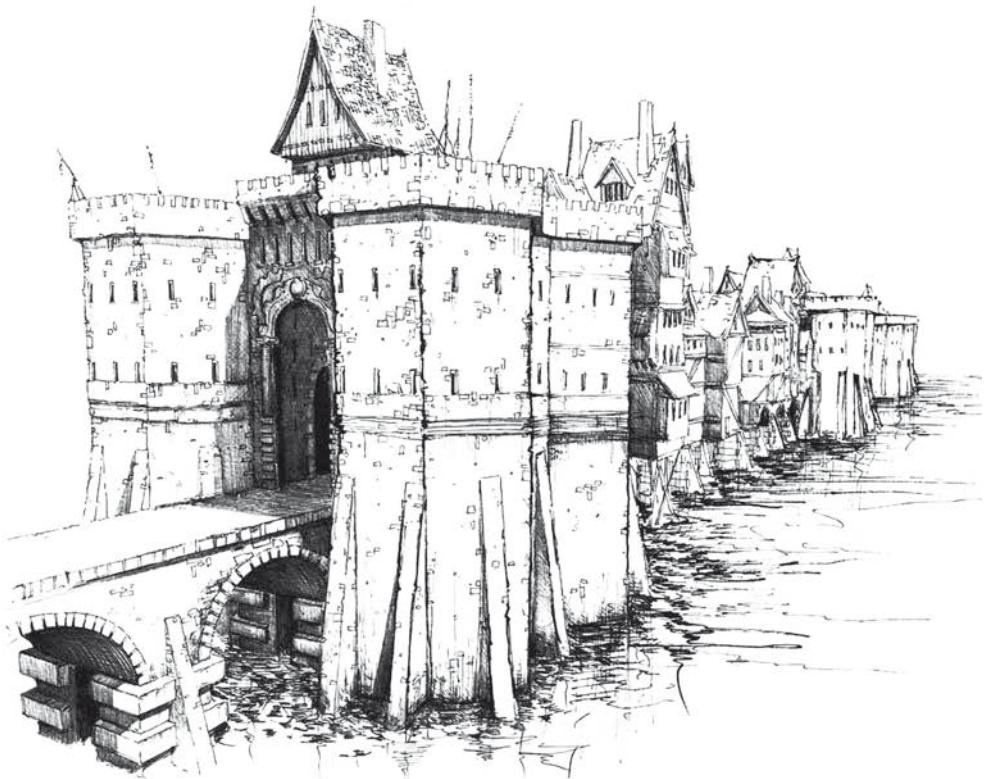
TUNDRA DE LOS ANCESTROS

Al este de Ungoloz, más allá de sus montañas, hay una tierra salvaje e inexplorada, una vasta llanura fría, apenas cubierta por matorrales y arboledas ocasionales.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

CIUDADELA NEGRA DE ZORAVAR

Zoravar fue uno de los primeros grandes caudillos ungolitas, un jefe militar de facultades excepcionales que lideró muchos años atrás las incursiones de las tropas de Ungoloz en las vastas llanuras de los ancestros con el propósito de reclamar estas tierras. Zoravar, consciente de la importancia del río Gajendra como frontera natural entre las Tierras Nómadas y la Tundra de los Ancestros, ordenó construir un puente sobre el caudaloso río, y sobre el mismo una fortaleza, a fin de asegurar el control de tan importante hito en la región. Desde entonces, este enclave ha crecido, convirtiéndose no solo en un notorio bastión ungolita, sino en una colonia civil que ha medrado en el interior de la ciudadela y sobre el puente fortificado, incluyendo unos pocos comercios, como la conocida posada La Parada de Maldagon, que tal vez sea la única taberna en toda esta región salvaje.



Todos los viajeros, aventureros o comerciantes que quieran cruzar el Gajendra a través de la Ciudadela de Zoravar han de pagar un canon equivalente a una moneda de oro por individuo y media moneda de oro por cabeza de ganado o montura. Vehículos, como carros o carretas, deben abonar dos monedas de oro adicionales por rueda.

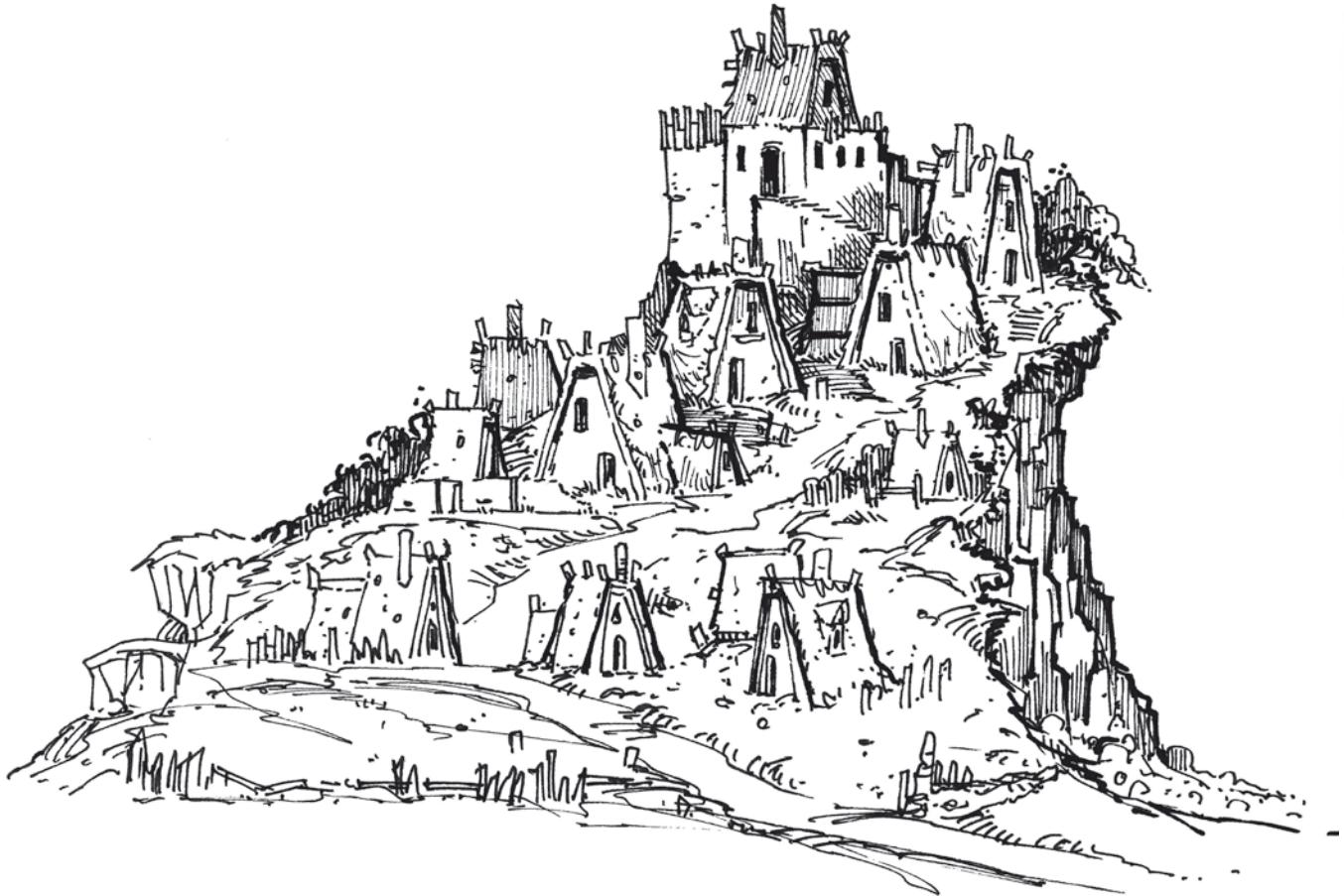
TAIGA DE QOROLAS

Al norte de la Tundra de los Ancestros se extiende una gran masa arbórea llamada la Taiga de Qorolas. Es un bosque antiguo y peligroso, apenas explorado, que, según se dice, esconde muchos secretos y ruinas de antaño. En lo más profundo del mismo aún persiste un antiguo poblado élfico, Alaztir, habitado por un clan de elfos montaraces, conocidos como los Enöere, que pasan por ser los mejores y más letales arqueros de todo Valion, así como consumados exploradores y guerreros indómitos. Es casi imposible ver a estos elfos, y menos aún localizar la ubicación de Alaztir, dada la increíble capacidad de los Enöere para el sigilo y el camuflaje.

Los Enöere son parientes lejanos de los elfos de Esmeril, y mantienen buenas relaciones con ellos. Por otro lado, y dado el empuje y pretensiones de los ungolitas, los Enöere han declarado la guerra a los que consideran invasores de una tierra que les pertenece.



Más allá de Qorolas, el terreno se eleva abruptamente hasta conformar la cordillera de Qarachar. En las laderas y escolleras meridionales, dominando el entorno, encontramos la aldea de Vosgran, hogar del pueblo bárbaro norteño de los vosgros. En realidad es un pueblo pacífico de pastores y leñadores que viven ajenos a las cuitas mundanas de las naciones Valion, aislados en este remoto



EL FARALLÓN DE LOS ANCESTROS

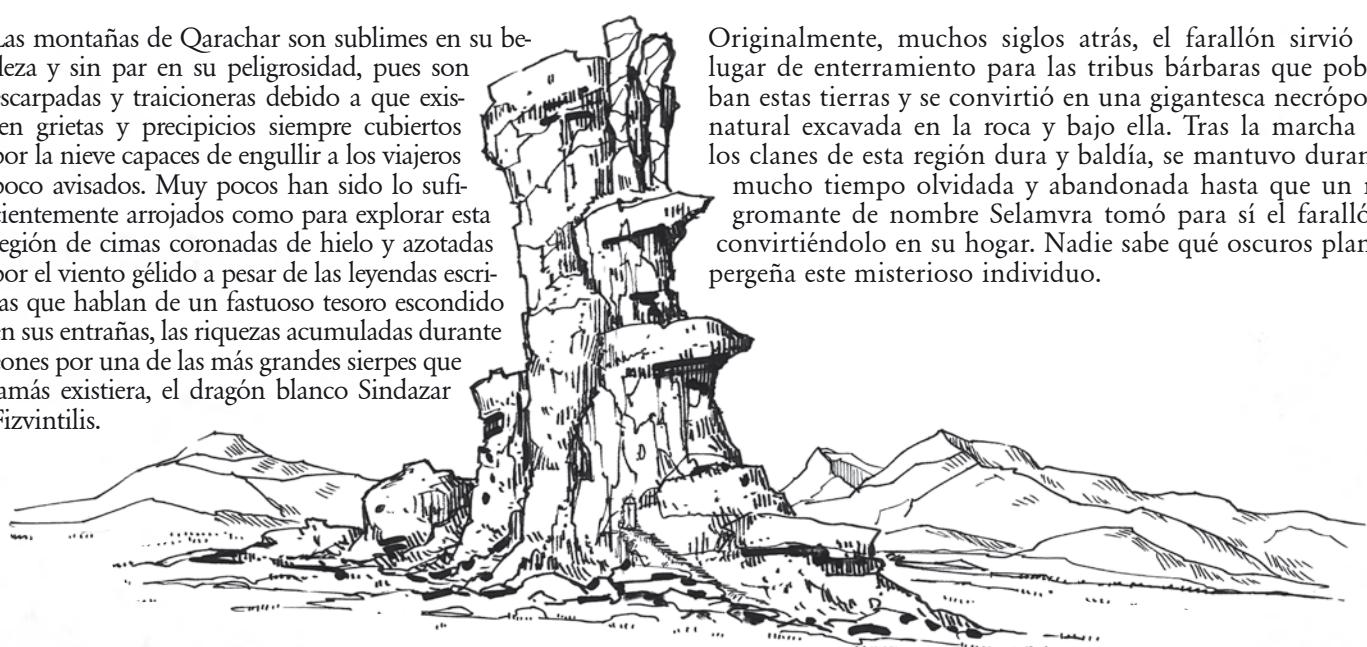
El Farallón de los Ancestros se emplaza en el corazón de la llanura, dominando toda la región desde su posición privilegiada. Es una enorme formación rocosa, modelada por los vientos con el paso de los siglos, que se levanta como si se tratara de una formidable atalaya natural sobre el páramo. Viajar hasta este lugar es muy peligroso porque las sendas que discurren por la llanura son arteras, como lo son las criaturas salvajes que habitan el país. Pero más aún lo es el señor oscuro que ha ocupado los salones del Farallón, pues se dice que es un mago de increíble poder, cuando no un nigromante o incluso un liche.

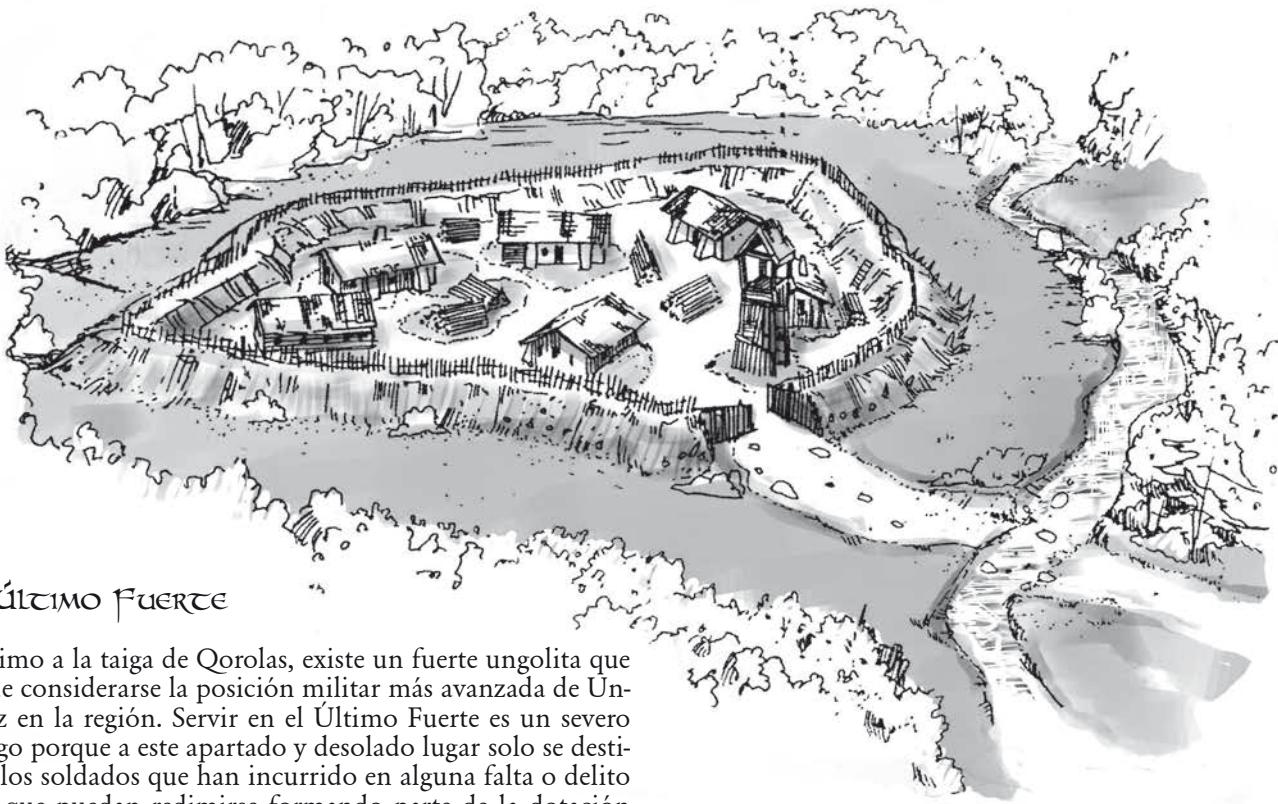
Originalmente, muchos siglos atrás, el farallón sirvió de lugar de enterramiento para las tribus bárbaras que poblaban estas tierras y se convirtió en una gigantesca necrópolis natural excavada en la roca y bajo ella. Tras la marcha de los clanes de esta región dura y baldía, se mantuvo durante mucho tiempo olvidada y abandonada hasta que un nigromante de nombre Selamvra tomó para sí el farallón, convirtiéndolo en su hogar. Nadie sabe qué oscuros planes pergeña este misterioso individuo.

rincón, entre la taiga y las gélidas montañas. Por toda la región hay docenas de asentamientos vosgros con sus típicas cabañas triangulares para soportar las grandes nevadas invernales. A pesar de su aparente indolencia y carácter sereno, los vosgros son temidos por su fiereza y fuerza, forjadas en el entorno tan hostil en el que han medrado durante generaciones, cuando se ven amenazados y marchan a la guerra. Además son aliados consuetudinarios de los Enöere, que les permiten emplear la madera de los lindes septentrionales de la taiga a cambio de la leche y lana de las ovejas de los rebaños vosgros.

CORDILLERA DE QARACHAR

Las montañas de Qarachar son sublimes en su belleza y sin par en su peligrosidad, pues son escarpadas y traicioneras debido a que existen grietas y precipicios siempre cubiertos por la nieve capaces de engullir a los viajeros poco avisados. Muy pocos han sido lo suficientemente arrojados como para explorar esta región de cimas coronadas de hielo y azotadas por el viento gélido a pesar de las leyendas escritas que hablan de un fastuoso tesoro escondido en sus entrañas, las riquezas acumuladas durante eones por una de las más grandes sierpes que jamás existiera, el dragón blanco Sindazar Fizvintilis.





EL ÚLTIMO FUERTE

Próximo a la taiga de Qorolas, existe un fuerte ungolita que puede considerarse la posición militar más avanzada de Ungoloz en la región. Servir en el Último Fuerte es un severo castigo porque a este apartado y desolado lugar solo se destina a los soldados que han incurrido en alguna falta o delito para que puedan redimirse formando parte de la dotación del puesto militar durante dos años. Muy pocos lo consiguen, pues la posición resulta frecuentemente hostigada por los Enöere y los vosgros, que matan a no pocos hombres de armas ungolitas en el curso de estas escaramuzas.

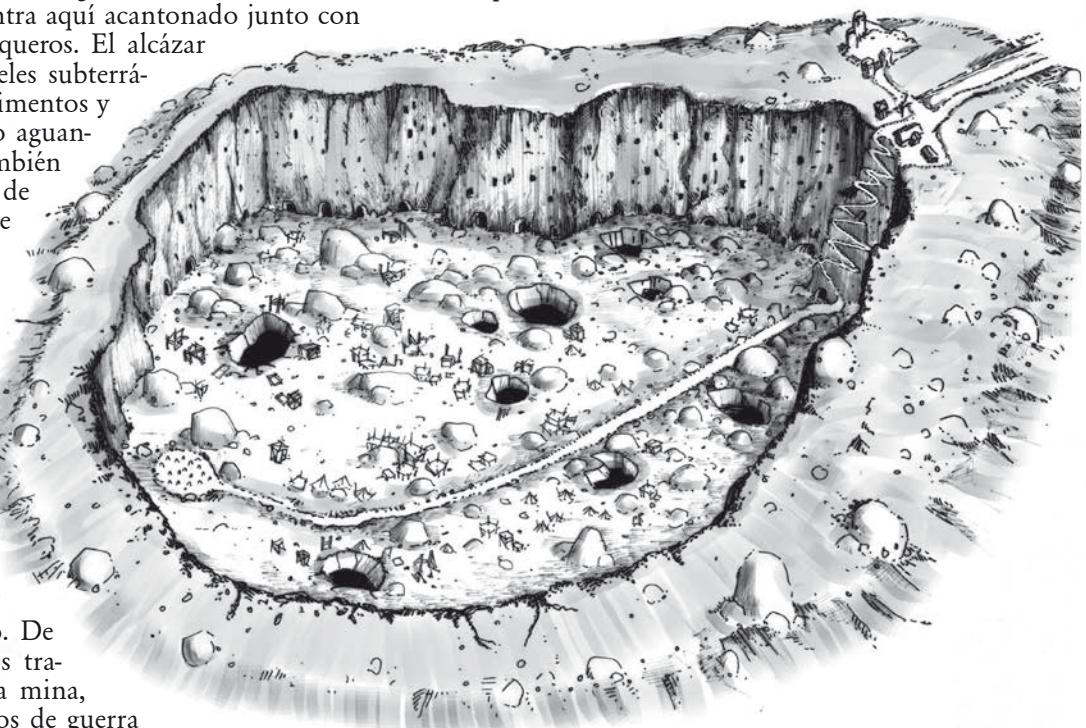
ALCÁZAR DE BONDODCHAR

En un estrecho desfiladero entre dos macizos rocosos se enclava el alcázar de Bondodchar, construido por los ungolitas para salvaguardar los pasos de montaña norteños que dan acceso al valle interior de Ungoloz. Todo un batallón del Ejército Negro se encuentra aquí acantonado junto con una compañía de jinetes arqueros. El alcázar cuenta incluso con dos niveles subterráneos donde se almacenan alimentos y armas por si fuera necesario aguantar asedios prolongados. También cuenta con un manantial de agua fresca en el interior de la construcción.

LAS MINAS DE ZARTAR

En esta zona hay una gran explotación minera ungolita que se extiende por innumerables niveles subterráneos. De aquí se extrae oro, piedras preciosas y platino. Es un lugar bien custodiado por los soldados del Ejército Negro. De hecho, hay muchos esclavos trabajando en el interior de la mina, no pocos de ellos prisioneros de guerra

o delincuentes castigados a trabajos forzados. Laborar en los túneles de mina de Zartar es muy peligroso, no ya por la crueldad de los guardias ungolitas, sino por las siniestras criaturas salvajes que habitan en sus pasadizos. Tal es la extensión y profundidad de sus galerías que ya conectan con cavernas y grutas naturales de la suboscuridad. Un esclavo que decidiera escapar y aventurarse en estos túneles se enfrentaría a peligros mucho más amenazantes que el látigo de los capataces.



VISIRTÁN

GOBERNANTE: Califas Bashir Din'Vaziri.

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

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Ósman, Palmira, Úr-Gumla

POBLACIÓN: 260.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Califato.

RELIGIÓN: Isthar.

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

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

HISTORIA

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

Pero en el año 211 C.V., después de que una hueste ungolita destruyera varios asentamientos tribales en el norte de Eretria, Seif-Al-Din, jefe de la cábila de los urusales, la más antigua y respetada, reunió a todos los pueblos al sur de los picos de Malamir, en el extremo oriental del desierto de Eretria; aquel encuentro sería conocido como el Concilio de Calvera. Tras varios días de negociaciones, el resto de caudillos tribales nombraron a Seif-Al-Din califa, sucesor en la tierra de Ishtar, y decidieron llamar a su territorio Visirtán (mar de arena), para fundar poco después Urusal-Din (templo de la fe) como capital del reino. Como califa, Seif-Al-Din, pasó a convertirse en líder espiritual y político de la umma, es decir, la comunidad de las cabilas de Eretria unificadas en torno al gran califa designado por todos los jefes tribales en asamblea de notables.

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

Visirtán participó en el 527 C.V. en la célebre Batalla del Sagrario o de los Tres Ejércitos que se libró en los páramos al oeste del Liafdag (hoy conocidos como Eltauro), aliado con el Ejército del Este de Reino Bosque, y que resultó en la derrota de las tropas de Ungoloz. A partir de ese momento, los visirtaníes se liberaron de las constantes razias ungolitas y comenzaron a prosperar rápidamente, establecieron rutas de comercio con los pueblos vecinos y fortalecieron Visirtán en todos sus ámbitos: político, económico y religioso, hasta convertirse en una de las naciones más prósperas y poderosas del mundo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

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

- SHAH: Príncipe heredero del califa.
- MALIK O VISIR: Gobernador.
- EMIR: Jefe militar con mando en plaza.
- AMIL: Casta funcionarial que administra el reino bajo mandato directo del malik.
- CADÍ: Juez investido con la autoridad para impartir justicia según las leyes del reino.
- IMANES: Jefes religiosos locales que deben obediencia solo al califa como su único jefe religioso.
- JEQUES: Jefes tribales.

ORGANIZACIÓN MILITAR

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

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

GEOGRAFÍA

Visirtán tiene unas dimensiones aproximadas de 5000 km², de los que 3500 km² son desierto. Además, al sur posee una extensa costa de 700 km. Visirtán limita al oeste con la Marca del Este, con Ungoloz al noroeste y con Nirmala y el Imperio Kang al este.

Existen cuatro ciudades que sirven como pasos de frontera, conectadas entre sí por la carretera principal de Visirtán, la llamada Senda Nómada, que rodea el desierto de Eretria. Estos pasos de frontera conectados son Ósman (de unos 25.000 habitantes), Palmira (con aproximadamente 10.000 habitantes), Urusal-Din (con algo más de 50.000 habitantes) y Úr-Gumla (casi 5000 habitantes, la mayoría de ellos personal militar). El resto de la población es nómada o vive en pequeñas aldeas o pueblos costeros como Zafira o Amazuz, en la costa meridional del país.

Sus principales accidentes geográficos son:

- DESIERTO DE ERETRIA, de 3500 km², que ocupa todo la parte central del califato.
- LOS PICOS DE MALAMIR, al sureste de Urusal-Din, que penetran en el desierto de Eretria y llegan hasta Nirmala.
- EL RÍO AL-HAYAT (vida), que nace en la sierra de Malamir hasta desembocar en el mar de Osiris y está seco durante nueve meses al año, pues solo lleva agua durante el deshielo en primavera.

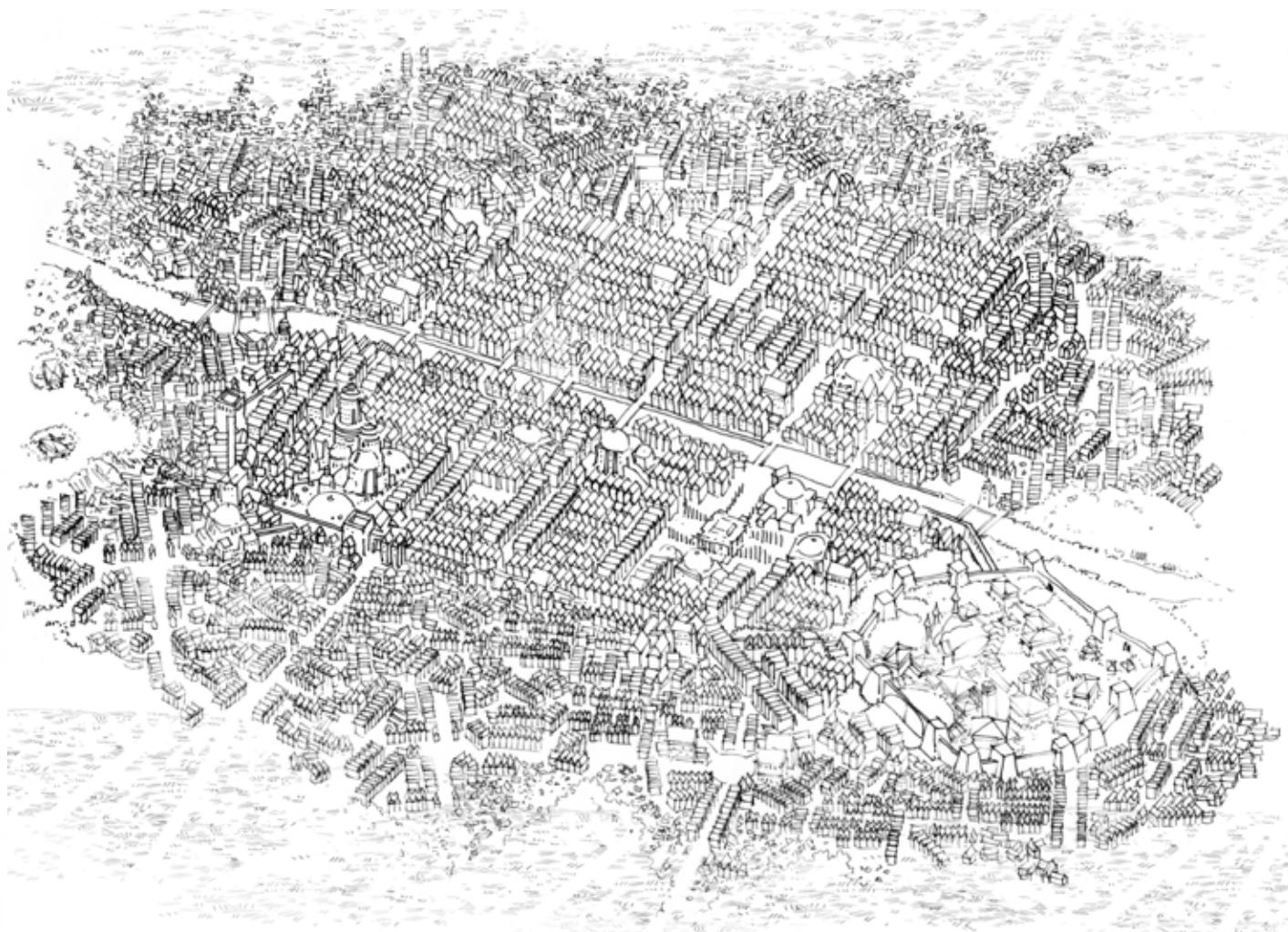
LOCALIZACIONES DE INTERÉS URUSAL-DIN

Urusal-Din es la capital de Visirtán, fundada poco después del Concilio de Calvera, por el cual los jefes tribales nombraron delegado de Ishtar en el mundo a su fiel servidor Seif-Al-Din, hijo de Tanrir-Al-Din el Grande, el más noble de los guerreros emires, señor de los Leones Ursales.

Tras ser nombrado califa, Seif-Al-Din ordenó construir una ciudad y levantar un gran templo en honor a Ishtar donde años atrás se levantara el viejo tabernáculo que adoraran los fieles cuando el mundo era tan joven que los bosques de Elverion ocupaban todo Valion, desde la Marca de los Titanes al norte hasta la Sombra en poniente y las estepas infinitas a oriente. Sobre aquel tabernáculo se levantaron columnas de fuste retorcido rematadas con capitales hermosamente esculpidos imitando formas de la naturaleza: la flor de loto

de Nirmala y la correhuella, palmeras preñadas de frutos y la rosa blanca del Liafdag. Y en torno a estas bellas formas enhiestas, pero de torturado recorrido, crecieron cientos de hermanas esbeltas y sin adornos, y sobre ellas miles de arcos en punta que sustentaban las techumbres y andamios de las torres. Los alminares se enroscaban, día a día, entre los aparejos de las grúas y los pescantes, luchando por ganar metros al cielo y crecer hasta tocar las nubes con su chapiteles dorados rematados con ahusadas lanzas de platino que apuntan al cielo, donde revuelan gallardetes de color esmeralda, pues verde es la estrella más brillante en el firmamento, verde es el color de Visirtán y verde es el color de Ishtar.

Cuando la construcción del templo concluyó, muchas lunas después, sus salones y capillas se cubrieron de bellos azulejos coloridos y suelos pulidos de mármol y terracota, cuarzo y lapislázuli. Hoy, sus largos pasillos de piedra están cubiertos por cientos de hermosas alfombras y tapices tejidos a mano. Al poco de concluir los trabajos en el edificio principal, Seif-Al-Din mandó construir un pequeño anexo, tan humilde como la jaima de un cabrero, desde donde reinaría con sabiduría y engendraría una estirpe que aún lleva su nombre con orgullo. Según cuentan las crónicas, solo cuando Seif-Al-Din descansó por dos lunas en su jaima, vinieron los urusales, los sattam, los haddadim y otros muchos pueblos de Eretria para estar cerca de su señor. Y con ellos vinieron sus familias, niños y mujeres, y todos los ancianos que no murieron en el camino, aunque hubo quienes prefirieron quedarse donde estaban para vivir su vida como lo hicieron sus antepasados, de un wadi a otro, en el Mar de Huesos de Eretria, y a las sombras de la vieja Ibnaz.



ISHTAR

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

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

PALMIRA

Tras Urusal-Din, ninguna otra ciudad puede rivalizar en esplendor con Palmira. A la par que importante punto comercial en el Camino de la Mantícora, Palmira es la perla de oriente, una urbe de belleza excepcional enclavada en un inmenso palmeral regado por el agua de varios manantiales subterráneos que forman un enorme oasis llamado Siwa por los beduinos. La ciudad no dispone de murallas, pues confía su defensa a su emplazamiento aislado en los límites septentrionales de Eretria, disponiéndose sus casas y jaimas, los palacios y templos, de forma desordenadamente bella por entre el palmeral y los frutales. La ciudad cuenta con una alcazaba fortificada donde residen el emir Taimun Al-Shakur y 3000 soldados del ejército. Palmira dispone de un enorme zoco con forma elíptica provisto de soportales, templos y capillas consagradas a Ishtar y otros dioses, como Kali. Dada su proximidad a Nirmala, Palmira cuenta con una nutrida comunidad de esta nación oriental. En Palmira se crían algunos de los mejores caballos del mundo, posiblemente los más rápidos y bellos.

OSMAN

Osman es la tercera ciudad en importancia de Visirtán, solo por detrás de Palmira y Urusal-Din. Quitando la alcazaba de Úr-Gumla, que no puede considerarse una ciudad propiamente dicha, Osman es el asentamiento visirtaní más occidental y el más expuesto a los peligros, dada su proximidad a Ungoloz. De ahí que la ciudad esté fuertemente defendida mediante una sólida muralla almenada y erizada de torres. Osman es un puesto comercial relevante, ya que

es parada en el Camino de la Mantícora. A la sazón, la ciudad dispone de un importante zoco comercial donde llegan mercaderías de todo oriente. El emir Hisham al-Din, general del ejército con mando en plaza, es la autoridad civil y militar más representativa del enclave.

ÚR-GUMLA

Úr-Gumla no es una ciudad propiamente dicha, sino más bien una pequeña población amurallada dentro de la cual se encuentra un recinto fortificado donde se acantonan 4000 soldados del ejército del califa. Se trataría, pues, de una fortaleza militar cuya misión es velar por la integridad de la frontera occidental del reino, así como de asegurar la inviolabilidad de la llanura sagrada de Calvera. De igual modo, la guarnición de Úr-Gumla puede acudir en ayuda de Ósman. Con todo, dentro de las murallas del enclave, cuyas puertas se encuentran abiertas durante el día, el viajero puede hallar refugio en sus tabernas y posadas, así como adquirir algunos pertrechos básicos para proseguir su viaje.

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

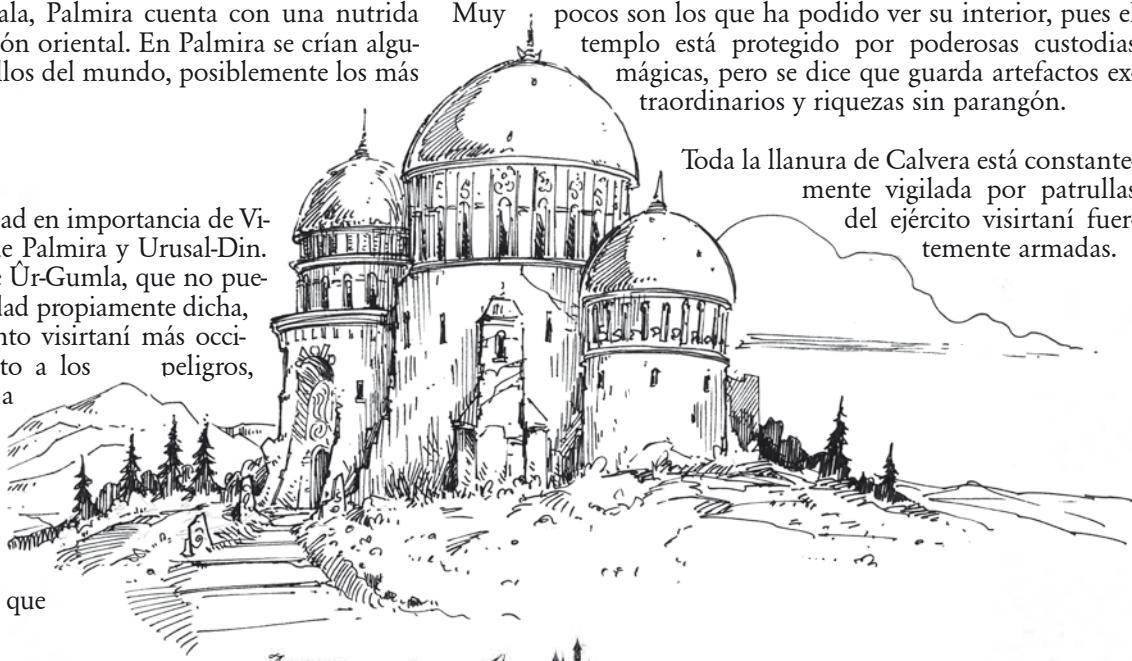
En la población hay un cadí y un imán, figura clave en el ámbito religioso. La máxima autoridad militar y civil es el emir Munsif Azim "El León de Eretria", uno de los más temibles y fieros caudillos militares del Visirtán.

TEMPLO DE ZATMANDAR

Emplazado en la región de Calvera, el templo de Zatmandar (que viene a significar "lugar inmaculado" en la lengua antigua de los urusales) es el lugar más sacro de Visirtán, pues señala el lugar donde se encontró la divina reliquia de El-Eidolon. Sobre el mismo terreno se construyó una cripta, y encima de esta un edificio coronado por tres cúpulas doradas, que señalan las tres virtudes inmarcesibles de Ishtar: su bondad, sabiduría y fortaleza.

Muy pocos son los que ha podido ver su interior, pues el templo está protegido por poderosas custodias mágicas, pero se dice que guarda artefactos extraordinarios y riquezas sin parangón.

Toda la llanura de Calvera está constantemente vigilada por patrullas del ejército visirtaní fuertemente armadas.



IBNAZ

En el corazón del desierto de Eretria, a muchas leguas de cualquier poblado habitado, persisten aún hoy las ruinas de la mítica ciudad de Ibnaz, construida al alborear las crónicas por los primeros urusales, a la sombra del templo primigenio de Ishtar. Según cuentan las leyendas, la ciudad fue destruida por la propia diosa cuando sus habitantes traicionaron las leyes sagradas. Todas las riquezas que allí se atesoraban sucumbieron a la cólera divina y fueron sepultadas por las dunas del Mar de Huesos de Eretria. No son pocos los que opinan que Isthara no tuvo que ver en la destrucción de Ibnaz, sino que más bien fue debido a un culto de adoradores de una extraña criatura, a la que trajeron de vuelta desde una remota dimensión y destruyó todo a su paso, incluyendo a aquellos necios perturbados que cometieron el tremendo error de convocar a tal monstruosidad.

ZAFIRA

Se trata de un pequeño poblado de pescadores y comerciantes en la costa sur de Visirtán, reconocido por su excelente marisco: langostas, percebes, gamba roja y centollo. En las tranquilas calas y ensenadas de este litoral prácticamente deshabitado fondean barcos piratas que no pierden la ocasión de abordar embarcaciones comerciales, muy abundantes en el mar de Osiris. Por ese motivo, en el pueblo hay una atalaya costera defendida por hombres de Munsif Azim enviados desde Úr-Gumla.

En Zafira solo hay una taberna posada, pero muy concurrencia, situada en los ajetreados muelles, conocida como La Perla de Zafira.

AMAZUZ

Amazuz es el puerto comercial más importante de Visirtán. Se encuentra enclavado en la desembocadura del río Al-Hayat, por el cual navegan barcazas que transportan grandes cantidades de mercaderías de ultramar. Es una ciudad próspera, que crece de año en año y atrae a muchos jóvenes del interior del país, ansiosos por hacerse a la mar y ver mundo.

El zoco de Amazuz es uno de los mejores provistos de toda la región, con bienes de allende los mares. Hay gran cantidad de posadas y tabernas en su interior, baños y casas de lenocinio, entre los que destacan lugares tan emblemáticos como la posada de La Vieja Zamurra, La Casa de Baños de Aziza, o la concurrencia taberna Las Tetas de la Sirena.

En Amazuz hay acantonados varios cientos de soldados, así como seis barcos de guerra, dispuestos a defender la ciudad y perseguir a los piratas por las siempre procelosas aguas del mar de Osiris.

ISLA DE TASLIM

Dos son las islas visirtaníes que se asoman al mar de Osiris: Taslim y Nizaa, siendo la primera la más extensa de las dos y la única que acoge una pequeña comunidad de pobladores, la mayor parte de ellos pescadores o pastores de cabras. En Taslim existe un faro fortificado guardado por soldados del país.

Nizaa está desierta y pocos son los que se atreven a hollar sus playas, pues se dice que existen unas ruinas antiguas en su interior rocoso donde habita un ser terrible.

FORTALEZA FLOTANTE DE SAQR QALEA

Poco o nada se conoce de esta construcción megalítica, propiedad del mago Ibn Alhidhr, que ocasionalmente surca los cielos de Visirtán sin rumbo o trayectoria conocida, y muy pocos son aquellos afortunados que la han visto, o han creído verla, porque muchos otros están convencidos de que se trata de un cuento de viejas. Entre otras cosas, se rumorea que la fortaleza de Saqr Qalea podría ser la cámara del tesoro personal de Ibn Alhidhr, o incluso un lugar de contacto con otros planos.

IBN ALHIDHR
CONSEJERO (MAGO) DE
NIVEL 20

CA: 7

DG: 20

Movimiento: 10 metros

Ataque: Bastón

Daño: 1d8-3

Salvación: como un mago de nivel 20

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

PX: 7250

Mago de la corte y consejero durante tres generaciones de califas, Ibn Alhidhr es conocido por su profundo amor a Visirtán y a sus gentes. Tiene fama de ser un sabio benévolos porque intenta evitar siempre las medidas que puedan causar sufrimiento al pueblo. Por ello, como medio para fomentar la paz y prosperidad, apoya públicamente a los más dotados científicos y artistas a través del mecenazgo.

ECONOMÍA

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

CULTURA

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

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Visirtán se emplaza en el desierto de Eretria, que abarca una superficie muy extensa, con una climatología extrema durante todo el año a causa de la escasez de precipitaciones. Debido a la sequedad y a la elevada concentración salina, en estas zonas se pueden encontrar fósiles muy antiguos de seres vivos existentes y otros ya extintos. La mayor concentración de vida se encuentra próxima al cauce de los ríos, aunque estos permanezcan secos la mayoría del año (estos cauces ressecos son conocidos como wadis).

Hay poca vegetación, como es natural, pero destacan las palmeras, cactus y rosales de espino. En lo que a fauna se refiere, es posible encontrar muchos reptiles, lagartos y varias clases de serpientes venenosas, como áspides y víboras cornudas. También algunas aves hacen de este inhóspito lugar su hogar, como oropéndolas doradas, abubillas, milanos y gavilanes. Las aves de presa también están presentes, mayormente halcones y águilas. El número de insectos es descomunal: mosquitos, pulgas y moscas, junto a escolopendras gigantes que pueden trasmitir infinidad de enfermedades a todo ser vivo que se aventure en este infierno de arena.

El clima de Visirtán es muy duro, con una gran variación de temperatura entre el día y la noche, pasando de un calor extremo al mediodía a un helor moderado en la madrugada. Este contraste de temperaturas se suaviza cuanto más nos alejamos del centro del desierto.

Se puede dividir el año en dos partes: la estación seca, que comprende Siembra y Cosecha, y la estación húmeda, que comprende Cazador y Recolector, siendo esta última estación donde se produce el deshielo de los picos Uhub, lo cual causa el desborde del río Al-Hayat, momento en el que los lugareños aprovechan para sembrar la ribera, o wadis, con trigo y otros cereales.

Los pocos asentamientos humanos que existen en los límites del desierto se encuentran rodeados de unas pocas plantas que soportan los largos períodos de sequía y palmeras, cactus y rosales de espino adornan sus calles. Durante las primeras horas del día, con temperaturas muy elevadas, pocos animales se pueden ver en los alrededores. Cuando cae la noche, las temperaturas empiezan a descender y se inicia una actividad frenética donde búhos y chacales merodean en busca del escaso alimento. Las nubes de mosquitos impiden ver Espectra y se abalanzan hambrientos sobre cualquier ser vivo de sangre caliente para así saciar su sed.

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

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

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

RELIGIÓN

La principal deidad de Visirtán es Ishtar. A pesar de su carácter monoteísta, la sociedad visirtaní es tolerante con otros cultos, y no se persigue, ni tan siquiera se ve con malos ojos, que cualquier ciudadano o extranjero observe los preceptos religiosos de otra deidad. No obstante, un improperio, insulto o afirmación herética concerniente a la naturaleza divina de Ishtar se paga con la muerte, incluyendo su representación humanizada. El único símbolo válido para referir iconográficamente a la diosa Ishtar es una estrella o astro resplandeciente. El color verde es sagrado en Visirtán y se considera una gran ofensa emplear este color en ropas de uso común.

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

El-Eidolon fue hallado semienterrado en la arena hace miles de años por un pastor urusal en la llanura de Calvera. Este nómada era un antiguo antepasado de Seif-Al-Din, cuyo nombre era Dalair-Al-Shakur. En aquel mismo lugar se levantó un templo que llamaron de Zatmandar. Desde entonces, la llanura de Calvera es un lugar santo, prohibido a todo aquel extranjero que no profese culto a Ishtar, prohibición que ha traído muchos problemas, pues este lugar es también santo para los elfos y los gnolls. Se dice, de hecho, que esta planicie baldía y excepcionalmente plana en la que apenas ralean unos pocos arbustos y árboles famélicos es el cráneo de uno de los primeros titanes que trajeron la luz al mundo y que fue exactamente en este punto donde el carro ígneo tomó tierra, extinguiendo las tinieblas. Para los elfos, es el límite oriental del antiguo bosque de Elverion, lugar donde se levantaba la mítica ciudad de Calvera antes de ser destruida en las Guerras Trasgo. Más tarde, la raza de Florisel consagró la llanura a Valion, Señor de la Luz, y aquí enterraron a sus más valientes guerreros durante generaciones, en la tierra regada por la luz de los titanes y calcinada por el fuego del trasgo. Sea como fuere, Calvera es un lugar enigmático, lleno de ruinas, túmulos y enterramientos de antaño, un lugar repleto de magia, misterio, horror y reliquias de otro tiempo.

Algunos sabios sospechan que la poderosa escultura de Ishatar (El-Eidolon) es en realidad una representación de una antigua divinidad de los elfos, aunque esto nadie ha podido probarlo. Sugerir tal posibilidad en Visirtán es poco menos que anatema, y cualquiera que sostenga públicamente esta atrevida hipótesis será condenado a una muerte lenta y dolorosa.

PRADERAS DE LOS CENTAUROS

CAPITAL: No tiene.

POBLACIÓN: Se estima que entre 8000 - 12.000 individuos.

GOBIERNO: Tribal.

RELIGIÓN: Animalista.

RAZAS: Centauros en su mayoría, aunque existen pequeñas comunidades de medianos y, en menor medida, elfos.

RECURSOS: Madera, plantas medicinales y orfebrería.

HISTORIA

Más allá de las Frondas de los Medianos, entre la vieja Salmanasar y Olmeda, se extienden campos herbosos de suaves lomas onduladas hasta donde alcanza la vista. Estas planicies son hogar de numerosas criaturas que campan a sus anchas en las praderas y colinas boscosas que tachonan el hermoso paisaje. Destacan los búfalos y los berrendos de cola negra, así como los perros de las praderas y las águilas imperiales que sobrevuelan el mar de hierba oteando el horizonte en busca de presas, vigiladas por los astutos coyotes, que se mueven con habilidad camuflados entre el matorral y la hierba.

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

Muy pocos son los cronistas que pueden atestigar cuándo aparecieron los primeros centauros en estas tierras ni de dónde llegaron. Se afirma que ya estaban aquí mucho antes de que los enanos horadaran las montañas de Moru o de que los elfos de poniente marcharan en sus ligeros bajeles a lugares desconocidos. Incluso fueron testigos de la marcha de los hombres en su largo peregrinaje por sus llanuras hasta cruzar el río Oxus y fundar Robleda. Todo esto vieron mucho antes de que se supiera de su existencia. Discretos, ajenos al devenir de un mundo en constante cambio, recelosos de los extraños y apegados a la tierra por la que siempre han trotado en libertad durante incontables generaciones, así ha sido la existencia de los centauros de las praderas desde tiempo inmemorial.

De carácter muy tradicional, los pueblos centauros siempre han preferido permanecer ajenos a los conflictos de su tiempo. Contadas son las ocasiones en las que se han visto compañías de hombres caballo batallar más allá de sus fronteras. Sin embargo, aún resuenan los cascos de los poderosos corceles retumbar durante la Batalla del Río Sombrío en el año 420 C.V., donde las tribus de centauros aunaron esfuerzos y cargaron contra las tropas del Ejército del Oeste de Reino Bosque (que previamente se había anexionado parte de las praderas) hasta obligar a las huestes invasoras a retirarse hasta las Frondas de los Medianos, en la ribera oriental del río Oxus.

A partir de aquel suceso, pocos fueron los que se atrevieron a cuestionar las lindes del territorio de los centauros, y la lección de historia sirvió para atestigar que, más allá de las praderas, existe todo un ejército de voluntariosos y aguerridos centauros, capaces de defender su territorio de cualquier invasor. Desde entonces muy pocos son los ejércitos que se han atrevido a atravesar las fronteras de estas tierras sin contar con el permiso de los señores de las praderas. Aquejados que lo han hecho han seguido siempre el Camino de la Manticora bajo la atenta mirada de criaturas que galopan, sigilosas, en el horizonte.

Se han sucedido los siglos desde aquella contienda, y desde entonces pocos acontecimientos han perturbado la paz de los centauros. Nunca más han vuelto a ondear juntas las banderas de las diferentes tribus formando un único ejército, y tampoco se volvió a convocar al consejo a la Piedra del Concilio. Tan solo ha habido pequeñas escaramuzas, sobre todo al norte de sus marcas, durante las guerras entre los enanos de Moru y los trasgos del Lamedal, pues, en ocasiones, pequeñas partidas de ladinos trasgos trataban de sorprender a los enanos cruzando más allá de las aguas del Cauce Sombrío para atacarlos desde el sur. Sin embargo, y a pesar de que los centauros siempre permanecieron ajenos a estas disputas, no consintieron que los goblins mancillaran su tierra, e impidieron con las armas estas estratagemas. Desde entonces, las tribus del norte siempre permanecen en guardia ante posibles incursiones desde Lamedal del Trasgo.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La forma de vida de los centauros sigue siendo muy tradicional y apegada a la tierra. Su modo de vida nómada apenas ha variado en siglos, por lo que la mayoría de los clanes centauros se siguen rigiendo por un arcaico sistema jerárquico en el que se reverencia la figura de los ancianos como sabios consejeros. De ahí que las funciones de gobierno recaigan normalmente sobre aquellos miembros del clan que, a causa de la edad, son demasiado débiles para trotar por la pradera y defender el ancho territorio que dominan los hombres caballo.

Además, se tiene en mucha estima la experiencia de aquellos centauros que han vivido lo suficiente sobre una tierra tan hostil, lo suficiente como para guiar a los más jóvenes. La vida en la pradera no siempre resulta sencilla, y se suele recurrir a los consejos de los ancianos a la hora de tomar decisiones, que pueden ir desde las más triviales hasta las más difíciles. Aunque en muchos clanes esta decisión suele recaer sobre una figura única, existen comunidades, sobre todo las más numerosas, que se rigen por un cónclave de ancianos, que suelen reunirse en lugares apartados y secretos para tomar decisiones. En ocasiones, alcanzar un acuerdo de consenso en el seno del cónclave lleva tanto tiempo que a la aldea regresan menos ancianos de los que partieron para debatir.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Los centauros siempre se han destacado por ser fieros guerreros, y cualquiera que viaje por su territorio debe tener esto muy presente. A pesar de no contar con una estructura militar compleja ni formar un ejército regular, los centauros son considerados enemigos implacables.

Debido al sistema de clanes imperante en todo el territorio dominado por los centauros, cada tribu de hombres caballo vela por su propia seguridad. No existe una milicia regular y

estable que defienda los intereses de la nación, sino que cada clan se encarga de organizar y mantener su propia hueste. Aunque existe un pacto tácito de colaboración y ayuda en caso de necesidad entre los principales linajes, pocas veces ha acontecido que varias tribus se unieran en pos de una meta común. De hecho, cada comunidad luce emblemas diferentes y utiliza tácticas de guerra propias.

Los centauros son muy territoriales, y pocos son los ejércitos que a lo largo de la historia han osado cuestionar los límites de una nación sin rey legítimo ni fronteras firmes, pues los hombres caballo siempre han defendido las praderas dando muestras de su vehemencia y compromiso para con una tierra que consideran poco menos que sagrada. Destacan especialmente por su pericia con el arco y las lanzas, pues son capaces de cargar a gran velocidad y disparar a un tiempo. Y aunque son reacios a ser montados, se han registrado hechos históricos de ejércitos de elfos montados a lomos de centauros que cargaban sobre huestes de trasgos, causando espanto y conmoción entre sus enemigos.

GEOGRAFÍA

Las Praderas de los Centauros son un vasto territorio de campos herbosos y suaves lomas onduladas que se extienden a lo largo de miles de leguas, donde convive una amplia fauna, entre la que destacan especialmente los bisontes (sa-grados para los centauros), rebecos de cola negra, perros de las praderas y águilas imperiales.

De común, se considera que el territorio de las Praderas de los Centauros se extiende desde las escarpadas montañas de Moru y el Lamedal del Trasgo, muy al norte, hasta las Colinas Rojas, al sur. Y aunque los cartógrafos no se ponen de acuerdo sobre quién es el verdadero señor de las Colinas Rojas y la costa, lo cierto es que los centauros nunca han dado muestras de interés por este territorio abrupto y poco accesible para ellos. De hecho, lo consideran un lugar maldito y habitado por seres peligrosos al que es mejor no acercarse demasiado.

Mucho más delimitado se encuentra el territorio a poniente, donde se ha establecido una frontera en la ribera oriental del río Oplontis, al oeste, y el río Oxus, al este, junto a lago Cristal. Los centauros nunca los atraviesan y consideran sus cursos como las fronteras naturales de su nación. Esta infinita extensión de territorio se encuentra atravesada por el Camino de la Mantícora, desde Salmanasar hasta más allá de Robleda. En general, los centauros se muestran pacíficos con los viajeros que recorren este afamado camino siempre que estos se muestren respetuosos con sus costumbres, aunque vigilan emboscados y de manera discreta las caravanas que atraviesan su territorio, pues son desconfiados por naturaleza.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS EL ÚLTIMO SUSPIRO

En las estribaciones de las Colinas Rojas, muy cerca de los primeros pastos de la llanura, existe una landa elevada desde donde es posible otear la lejanía y vigilar una extensa región. A este rincón apartado se le conoce como Último Suspiro y es un lugar que todo centauro visitará al menos una vez durante su existencia, pues es a este paraje donde acuden los hombres caballo para morir.

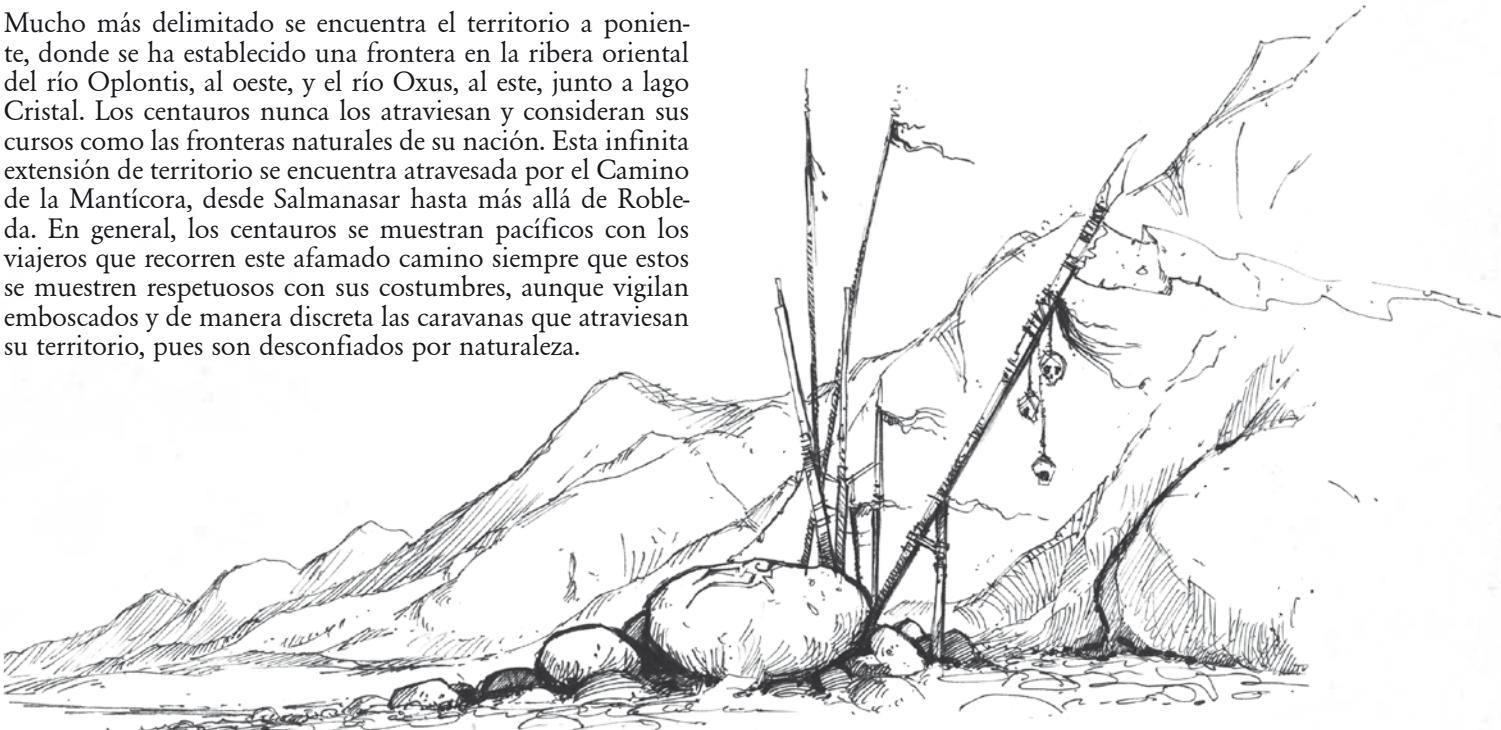
Incluso si la criatura muere lejos de este enclave o no puede valerse por sí misma para cabalgar hasta aquí y sucumbe en el camino, su cuerpo será depositado por sus congéneres en el Último Suspiro para reposar por toda la eternidad, de forma que el cadáver pasa a formar parte de la tierra sobre la que galopó en vida.

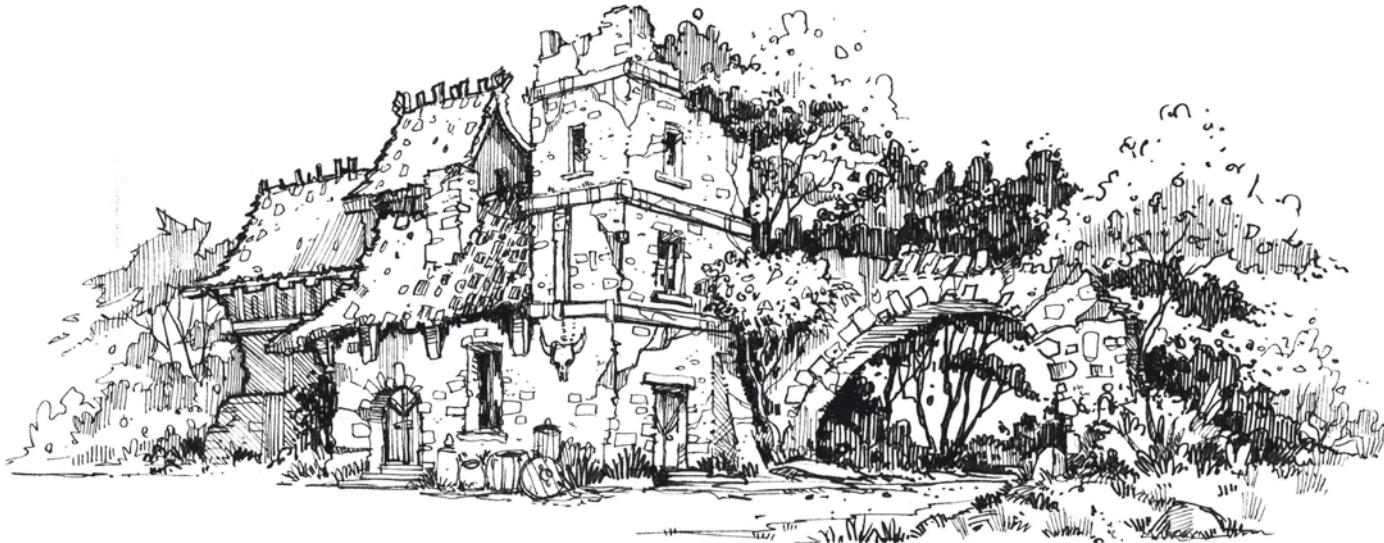
LA PIEDRA DEL CONCILIO

No muy lejos del lago Cristal y antes de atravesar el Camino de la Mantícora, en mitad de una inmensa llanura de verde forraje y madreselvas, se erige una gran roca rectangular que ha estado allí desde tiempos ignotos.

Los centauros consideran este enclave un lugar extraño y místico, por lo que apenas es visitado. En la antigüedad se utilizaba como punto de reunión entre los cabecillas de los distintos clanes cuando había asuntos importantes que afectaban a todas las tribus. Sin embargo, hace siglos que nadie ha convocado concilio, por lo que el lugar se encuentra abandonado y la piedra oculta bajo la abigarrada hiedra.

Pocos son los centauros que discurren por estos senderos antiguos, y todos temen el día que deban ser convocados ante la gran piedra, pues eso significaría que graves problemas amenazan su pacífica existencia.





VIEJA POSADA DE SARMASAR

En el Camino de la Mantícora siempre ha habido buenas posadas que acogían a los viajeros cansados, ofreciéndoles alimento y refugio. Una de las más famosas antaño era la de Sarmasar. Hoy apenas subsiste, algo abandonada, a la vera del camino, apenas una sombra de lo que fue antaño. Sarmasar, ya muy mayor para atenderla debidamente, ha decidido venderla al mejor postor, así que, si nuestros aventureros quieren asentarse y comenzar una vida tranquila como posaderos, quizás esta sea una buena oportunidad.

COLINAS ROJAS

Entre la abrupta Costa Tiburón y la extensa llanura herbosa dominada por los centauros, la tierra se encrespa en una larga hilera de lomas y oteros conocidos como las Colinas Rojas. Durante cientos de años, y dada su proximidad al mar, las oquedades y grutas en estas lomas olvidadas fueron usadas por los piratas para ocultar sus botines y guarecerse en tiempos de necesidad. También cuentan las leyendas que, en algún lugar de sus estribaciones orientales, un mago malvado procedente de Visirtán, llamado Uztum, encontró refugio y convirtió en su hogar un complejo de grutas bajo un alcor cercano a la playa.

En el módulo de *Clásicos de la Marca La Cripta Nefanda de Uztum el Maldito* podrán descubrir más sobre el destino de Uztum, así como todo lo que rodea a su última morada conocida.

EL JARDÍN NEGRO

Al sur de las Praderas de los Centauros, en un valle entre las Colinas Rojas, allende la Costa Tiburón, se encuentra Calamain. Esta ciudad independiente, custodiada por altos muros, ha sido durante años un puerto libre, hogar de aventureros y forajidos, que debe su prosperidad al comercio y la tolerancia a las actividades de las Islas Piratas, al sur. Sus calles adoquinadas, abarrotadas de toldos multicolores y mercancías exóticas, son, hasta la fecha, un lugar propicio para comerciantes, aventureros y buscavidas, que se pierden en sus numerosas tabernas, casas de juego y apuestas, o que comercian en los bazares de la ciudad. Hace un año, un extraño jardín brotó al norte de la ciudad, un amplio y oscuro laberinto de enredaderas, setos y espinos alrededor de una antigua almenara.

De este jardín negro surgen criaturas monstruosas que amenazan la seguridad de Calamain. Los habitantes exigen a su gobernante, Vakaris, que tome medidas para poner coto a tanto desmán, sin saber siquiera que es el propio Vakaris quien realmente ha provocado todo el mal.

Vakaris Alasar ocupó el gobierno de Calamain tras asesinar a su padre, Vaenar. Para su golpe de estado, Vakaris reclutó a un poderoso hechicero llamado Bargle el Cuervo, a quién prometió entregar a su primogénito a cambio de su ayuda. Al incumplir su promesa, desató la ira de Bargle, y la venganza del brujo ha llegado en la forma de este misterioso jardín negro del que surgen las plagas y monstruosidades que azotan el pueblo.

LA CABANÁ DE RADOG

El hogar de Radog puede encontrarse a oriente de las Colinas Rojas, en las inmediaciones de la ribera del río Oxus. Aparentemente es una cabaña pequeña, destartalada y mal cuidada, pero en ocasiones las apariencias engañan... pues el interior de la choza es enorme y suntuoso. La sala principal cuenta con más de doscientos metros cuadrados y una hermosa y cálida chimenea de piedra, amén de una larga mesa dispuesta con sillas acolchadas de cuero. Las estanterías están repletas de ungüentos, pócimas y artefactos. Este es el hogar de Radog "el Magnífico", un anciano mago que habita estos parajes alejado del mundanal ruido. El hechicero es un tipo peculiar, dotado de un humor ciertamente especial y cómico, afable aunque algo condescendiente. También resulta muy hospitalario, y es conocido por prestar apoyo y dispensar hospedaje a los forasteros. Radog comercia con objetos mágicos, y vende y compra todo tipo de artículos.

RADOG

MAGO DE NIVEL 12

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 8 (28 PG)

Movimiento: 5 metros

Ataque: 1 arma (bastón, cetro o daga)

Daño: 1d8/1d4/1d4

Salvación: Como un mago de nivel 12

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Hechizos: Como un mago de nivel 12

PX: 2000

Radog siempre lleva consigo su anillo mágico +3 a la CA (-3). La casa está repleta de custodias arcanas y protecciones. Cualquier persona que intente atacar al mago en el interior de la misma quedará paralizado y será teletransportado de manera inmediata a un lugar sin determinar en las Praderas de los Centauros.

ECONOMÍA

En el territorio dominado por los centauros, y entre los distintos clanes, no existe una moneda oficial, y ni siquiera se acepta el oro o la plata como medio de pago. Su economía se basa en un sistema de subsistencia rudimentario, la recolección estacional y la agricultura. De hecho, la búsqueda de recursos naturales es lo que obliga en ocasiones a los grupos de centauros a tener que desplazarse por el territorio a nuevas ubicaciones más ventajosas. Por lo tanto, si uno quiere negociar con estas criaturas, lo mejor que puede hacer es ofrecerles un bien escaso en sus tierras o algún tipo de servicio a cambio de su colaboración. El sistema de trueques sigue estando vigente, y entre los miembros de una misma tribu o entre clanes sigue siendo un mecanismo de colaboración que permite estrechar lazos entre comunidades próximas.

Entre los bienes más demandados por los comerciantes que visitan las Praderas de los Centauros se encuentra la correhuella, una poderosa planta medicinal usada como vulneraria por clérigos y chamanes. La correhuella es una planta de tallos largos y rastreros que se enroscan con facilidad; de flores acampanadas, blancas o rosadas, y raíz con jugo lechoso, que contiene una sustancia fragante y ligeramente pegajosa que cuando se aplica sobre una herida o llaga abierta es capaz de sanar 1d8 puntos de daño. La correhuella es un elemento fundamental en la elaboración de poción curativas, aunque es complicado localizarla, ya que crece en pequeños cúmulos en las vaguadas y valles más recónditos y apartados. Su precio, en bruto, puede alcanzar valores muy elevados (a discreción del Narrador).

RELIGIÓN

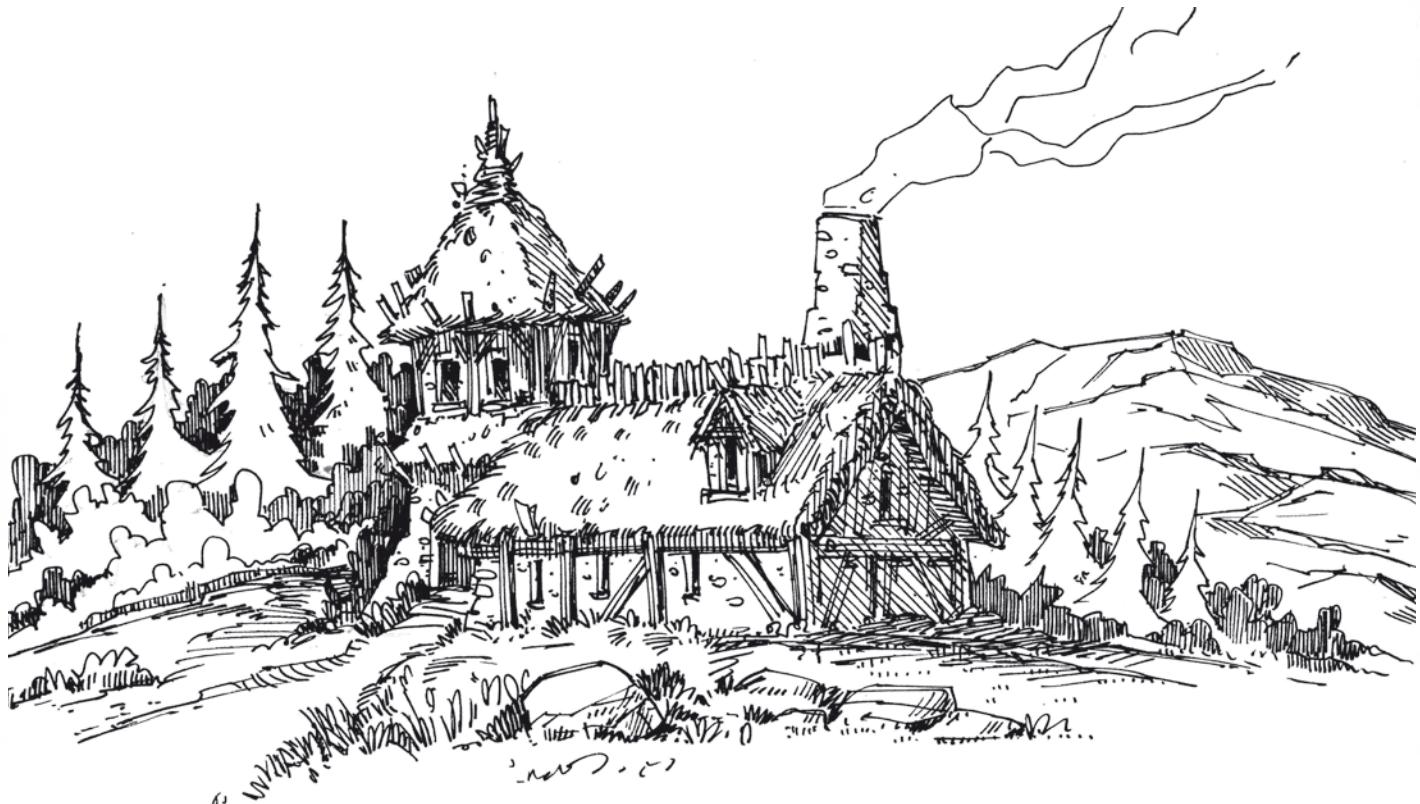
Los centauros adoran a Antares, el Corcel Celestial, también conocido y reverenciado por los elfos con el nombre de Antar Elaan. En realidad, los centauros no son criaturas que se preocupen mucho por la ritualidad divina, sino que destacan por su carácter libre y salvaje, sin ataduras, ni riendas que controlen su destino, que fían a la volubilidad imprevisible del Corcel Celestial. Los centauros suelen tallar los huesos de sus presas para crear figuras que representan a un caballo de porte regio que suelen portar como colgantes o amuletos a los que atribuyen propiedades protectoras. También es habitual que coloquen estas tallas en las encrucijadas de las sendas y caminos en el interior de sus territorios como advertencia a los intrusos. Este mismo ícono suele también hallarse representado en pinturas rupestres y arte ornamental en trabajos de cerámica y orfebrería.

CRIATURAS

CENTAURO

CA: 5; DG: 4; Movimiento: 80 metros; Ataque: 2 cuchillos / 1 arma; Daño: 1d6/1d6 / en función del arma equipada; Salvación: Guerrero de nivel 4; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 75

Los centauros son fabulosas criaturas mitad humanas, mitad caballos. Su torso se corresponde con el de un hombre o una mujer, mientras que el resto de su cuerpo se asemeja al de un equino que se desplaza sobre cuatro patas. Los centauros suelen ser reconocidos como fuertes guerreros, capaces de cabalgar al tiempo que disparan sus arcos con precisión. También son fieros durante las cargas, y no tienen rival en la lucha cuerpo a cuerpo, pues son capaces de combatir con cualquier arma al tiempo que cocean a sus enemigos. Sin embargo, sus armas predilectas son el arco largo y la lanza. Cuando combaten con alguna de estas armas, reciben un bonificador +1 al impacto y al daño debido a su gran fortaleza y precisión.



SALMANASAR

CAPITAL: Salmanasar (población aproximada de 50.000 habitantes).

POBLACIÓN: 75.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Senado de la República Independiente de Salmanasar.

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

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

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

HISTORIA

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

Salmanasar creció muy rápidamente gracias en parte a la riqueza mineral de sus tierras y la abundancia de caza y pescado. En estos años de bonanza comenzó la construcción del Camino del Comercio, que uniría Salmanasar con Marvalar, y más tarde con Robleda, Visirtán y Nirmala. Pero la prosperidad económica de la ciudad espoleó las ansias de autonomía y libertad de la misma, que no tardó en proclamar su independencia de la corte de Marvalar y se instauró en república en el año 393 C.V. Por supuesto, esta decisión provocó una reacción inmediata de Reino Bosque, que mandó tropas para aplastar la revuelta.

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

Salmanasar es una de las ciudades más importantes de todo Valion, emplazada alrededor de una ensenada natural del mar del Dragón. Un escarpado acantilado se alza orgulloso en el extremo oriental de la bahía a cuyas rocas encrespadas se agarran los enormes paños de muralla oscura de la fortaleza republicana del Senex Samsat (Anciana Roca Negra), sede del gobierno senatorial de la noble y vieja ciudad estado de Salmanasar.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Salmanasar se rige por un senado republicano que se reúne mensualmente en el Palacio Senex. Los senadores son cabezas de las familias nobles y casas comerciales más representativas, amén de los ciudadanos de renombre que han ejercido puestos importantes en la magistratura y administración de justicia de la ciudad. El senado ostenta el poder legislativo y ejecutivo, promulga leyes y vela por el buen funcionamiento de la administración y el comercio. El senado se reserva el derecho a nombrar un dictador en caso de necesidad, emergencia o guerra, con plenos poderes y carácter transitorio.

No obstante, lo habitual es que sea el propio senado quien controle el ejército y dirija la política exterior de la república.

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

ORGANIZACIÓN MILITAR

Salmanasar cuenta con la marina de guerra más poderosa y numerosa del mundo: la Marina Republicana. Esta fabulosa fuerza de combate naval se compone de varias docenas de grandes galeras de guerra y diez galeazas pesadas fuertemente armadas con balistas de largo alcance, balistas de abordaje, dos arietes de embestida, catapultas y tres hileras de remeros, amén de dos palos de velas ciríneas (velas triangulares).

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

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

La infantería de la marina republicana se organiza en escuadras de 25 hombres (guerreros de nivel 1-2), al mando de un sargento (guerrero nivel 3-4). Dos escuadras forman una sección bajo mando directo de un sargento primero o un teniente (guerrero nivel 4-5); y dos secciones forman una compañía mandada por un capitán de navío (guerrero nivel 5-4). Cuatro compañías hacen un batallón y dos batallones una brigada de infantería de marina bajo mando directo de un almirante republicano. La marina de Salmanasar cuenta actualmente con cuatro brigadas operativas de infantería de marina, embarcadas y con funciones de guardia en tierra para su disposición en las murallas, las atarazanas y muelles y de patrulla por los campos aledaños. Cada una de las cuatro brigadas recibe un nombre y capa característicos y son: brigada Tiburón (capa azul), brigada Barracuda (capa verde), brigada Medusa (capa roja) y brigada Kraken (capa negra). Esta última brigada es la más temida, pues sus infantes son especialmente elegidos entre los más arrojados, fieros y fuertes soldados republicanos. Reciben mejor equipo y su entrenamiento es más duro. Se distinguen de sus compañeros por un medallón que cuelga sobre su peto de cota de escamas que muestra un horrible kraken.

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

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

GEOGRAFÍA

Salmanasar es una ciudad-estado, y más allá de sus murallas se extienden leguas y leguas de terreno de labranza y pastoreo vigilado por milicias locales. Hay muchas granjas y explotaciones ganaderas, así como pequeños asentamientos, muchos de los cuales ni tan siquiera tienen un nombre o simplemente son conocidos por el nombre de la familia más pudiente que habita el paraje.

No existe una marca clara que defina dónde comienza y termina el país de los salmanaritas más allá de sus murallas, aunque de común, todo el territorio comprendido entre la ciudad, la Sombra de Poniente hacia el noroeste y la ribera occidental del Oplontis, se considera parte de la nación. Con todo, no son pocos en Salmanasar los que consideran el bosque como otra posesión de la ciudad. Una región salvaje que aún han de domeñar...

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

LA SOMBRA DE PONIENTE

Al noroeste de la ciudad de Salmanasar, ajena al paso del tiempo, se extiende la enorme floresta de la Sombra de Poniente con bosques inmensos de espesura tal que el sol apenas se filtra entre la maraña de ramajes, y donde se puede sentir un viento helador que mece las barbas fungosas de sus retorcidos robles. La Sombra de Poniente es, en verdad, un lugar misterioso, envuelto en un halo legendario, pues se dice que cosas terribles habitan en lo más profundo de sus frondas y que todo aquel que toma sus sendas no vuelve a contemplar la luz de Valion.

Los bosques de la Sombra de Poniente son tan viejos como las luces que alumbraron Elverion en el albor de las eras. Más ancianos incluso que los elfos, pues cuando los primeros entre los inmortales hollaron estas tierras ya había caminos olvidados que se adentraban en sus umbras. Poco se sabe de aquellos primeros habitantes, solo que desaparecieron para siempre, pues aún nadie ha encontrado crónicas de su existencia salvo algunos hitos de piedra labrada mostrando extraños e indescifrables símbolos.

En todo Valion se considera este un lugar maldito, habitado por criaturas malignas, dominando por un silencio espeso que pareciera abrazar los sinuosos troncos de los árboles y las yedras que los envuelven. Dicen que aquí el wendigo gime en las vaguadas y los trolls moran bajo las raíces decrepitas. Lo cierto es que aún perviven pequeñas comunidades de halflings asentadas en sus lindes. También se dice que hay un grupo de elfos asentados en su litoral occidental, aunque pocos son los que pueden atestiguar su existencia. Pero es cantada por los juglares la saga de Elkerion, el constructor de barcos, uno de los primeros nacidos, que un día desembarcó junto a su familia en Costa Oscura para levantar una ciudad que rivalizara con Florisel.

EL ZIGURAT CETRINO

En lo más profundo del bosque, allí donde las arañas gigantes tejen sus redes y el viento ulula cual letanía fúnebre, se levanta una antigua edificación de roca agrietada a la que nadie pone nombre, pues apenas un puñado de locos ha

conseguido arribar a este apartado paraje. No hay caminos que conduzcan hasta aquí, y si alguna vez los hubo, hace tiempo que sus huellas se desvanecieron. Olvidada en el tiempo, la construcción permanece semienterrada por la hojarasca y apenas despunta su remate superior, cubierto por plantas trepadoras. Su historia quedó olvidada hace tiempo, y ni tan siquiera hay registro alguno de su existencia que se sepa. Hace siglos, milenios en realidad, cuando el bosque aún era joven y los primeros humanos apenas comenzaban a explorar el mundo, un pueblo venido de más allá del mar del Dragón llegó aquí, atravesó el bosque y, a su amparo, erigió la que durante años fue una floreciente civilización. Sin embargo, se desconocen sus avatares y destino final, o a qué sombrías deidades adoraban, pues el bosque comenzó a tornarse cada vez más oscuro y malévolos hasta que terminó por engullir a estos pobladores primigenios, condenándolos al olvido. De aquellas gentes nada más se supo, pero aún quedan unas pocas ruinas y el siniestro y misterioso zigurat...

Existe un portal de los elfos de la sombra en el interior del zigurat que comunica estas ruinas con la ciudad de Xorandor.

COSTA OSCURA

De norte a sur, desde las abruptas montañas de los enanos de Moru hasta la populosa ciudad de Salmanasar, discurre una costa accidentada, saturada de peligrosos acantilados. Esta costa es traicionera y los barcos que navegan a poniente prefieren alejarse mar adentro antes siquiera de aproximarse a su litoral, pues muchas son las leyendas que circulan sobre la malevolencia del lugar. Aquellos marinos que, atraídos por la curiosidad, costean sus aguas, hablan de traicioneros arrecifes de coral azul en los que es fácil encallar. También de una extraña niebla marina que se hace más persistente a medida que uno se aproxima a la costa y que congela el alma, pues lugubres lamentos parecen provenir de la misma.

EL FARO DE LOS ELFOS

En el mismo centro de la llamada Costa Oscura, existe un farallón monumental que se erige desafiante sobre las aguas. Y en lo alto del mismo, vigilante, se levanta un gran faro blanco, como un pináculo de piedra nivea que escudriñara más allá de la persistente nieblapectral. Fue obra de Elkerion cuando llegó a estas tierras eras atrás, mucho antes de que la Sombra de Poniente se convirtiera en el siniestro paraje que hoy es. Desde entonces, el faro ha permanecido guarnecido por su propia leyenda y muy pocos conocen el lugar. A su alrededor prospera una comunidad élfica conformada por los descendientes de Elkerion y de aquellos que lo acompañaron en su viaje iniciático de exploración. Este pueblo ha construido durante generaciones hermosos y maniobreros barcos en una recóndita dársena al amparo del faro. Estos elfos apenas se relacionan con nadie, ni aún con los de su propia especie, y así prefieren mantenerse, permanentemente ocultos por la niebla preternatural que envuelve el lugar sin intermisión.

COSTA TIBURÓN

Si el viajero decide continuar el camino de la costa hacia oriente, al sur de las quebradas, por entre los angostos desfiladeros, los arenales y las salinas, caminará la costa que llaman del Tiburón. En verdad son playas y barrancos, acantilados y escolleras traicioneras, repletas de grutas y cenotes donde los contrabandistas disponen sus guaridas. En esta región, los piratas de las islas y otras cosas malditas que emergen por la noche de las aguas oscuras caminan a trompicones al amparo de las sombras.



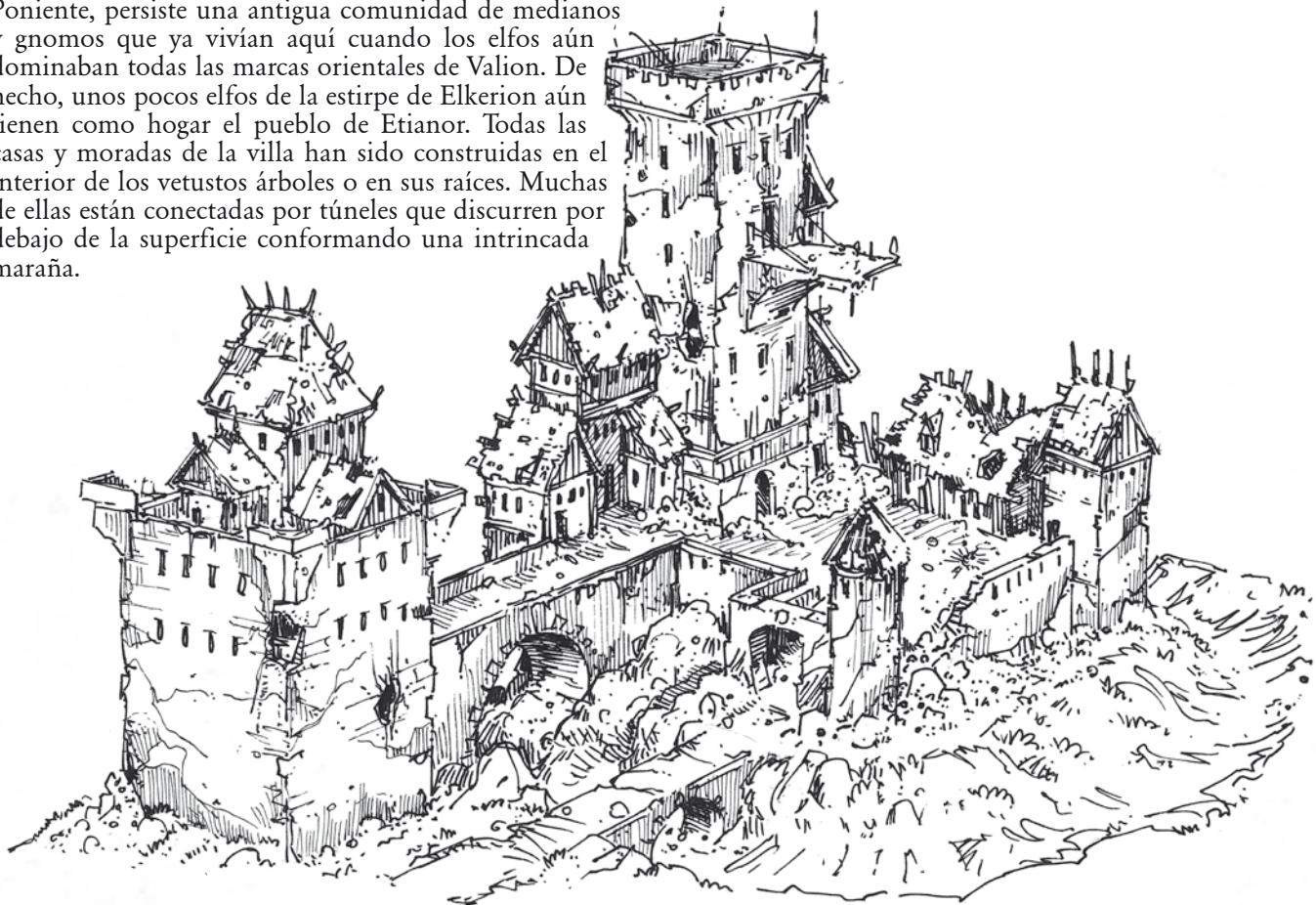
Hay en esta tortuosa línea de costa un farallón negro que penetra el mar como si se tratase de la lanzada de un soldado. La roca se eleva sobre las aguas encrespadas, que batén contra ella furiosas, colándose entre las grietas para escapar por doquier produciendo un gemido fúnebre, como el tañido de la campana al ocaso. Bajo el farallón, dicen los ancianos, se reúnen extrañas criaturas del mar que danzan bajo las olas y burbujean azoradas, clamando a dioses más viejos que el dragón. Quiera Valion que estos no despierten nunca de su sopor.

VILLA DE ETIANOR

Protegida por la densa y oscura floresta de la Sombra de Poniente, persiste una antigua comunidad de medianos y gnomos que ya vivían aquí cuando los elfos aún dominaban todas las marcas orientales de Valion. De hecho, unos pocos elfos de la estirpe de Elkerion aún tienen como hogar el pueblo de Etianor. Todas las casas y moradas de la villa han sido construidas en el interior de los vetustos árboles o en sus raíces. Muchas de ellas están conectadas por túneles que discurren por debajo de la superficie conformando una intrincada maraña.

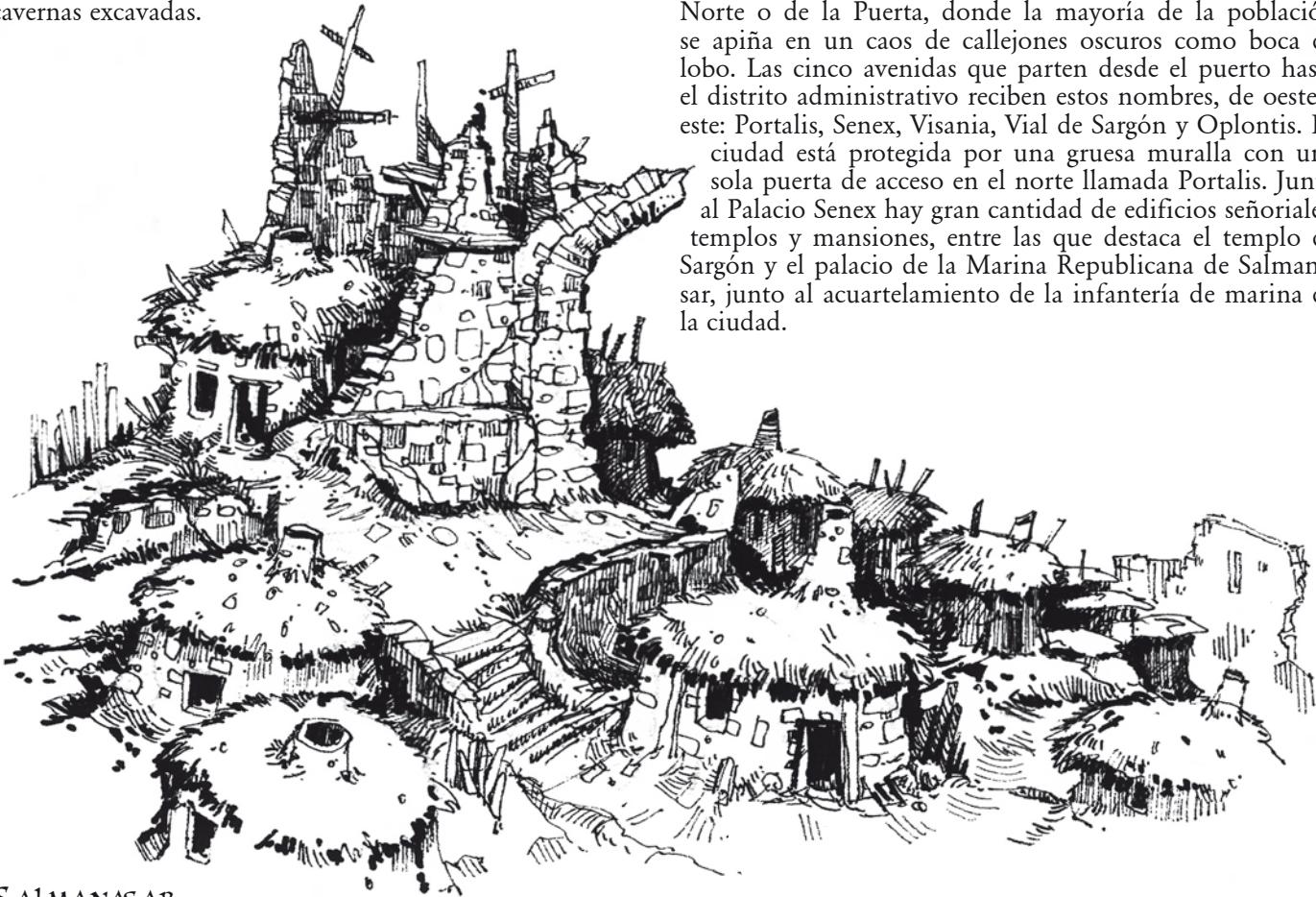
LA FORTALEZA EN RUINAS DE DOROK

Hace tiempo, Salmanasar intentó asentar su poder en la margen oriental del Oplontis con la construcción de una gran fortaleza militar en las planicies septentrionales de las tierras de los centauros, a medio camino entre Moru y el Lamedal. Durante muchos años, la fortaleza de Dorok se mantuvo orgullosa, un último refugio en esta zona salvaje, hasta que fue atacada por una hueste inmensa de trasgos de Kuruz, que consiguieron rendir el castillo y saquear sus posesiones. Aunque se comenta que parte de sus tesoros quedaron intactos, ocultos en las intrincadas mazmorras del subsuelo, hoy infestadas de monstruos y goblins del Lamedal.



COLINAS DE LOS BANDIDOS

En las estribaciones occidentales de las Colinas Rojas, entre Salmanasar y la ciudad de Calamain, ya en la margen oriental del Oplontis, en las abruptas quebradas y valles oscuros de esta agreste región, hay numerosos asentamientos de bandidos que no pierden oportunidad de atacar a las caravanas que transitan por el Camino de la Mantícora. Algunos de estos villorrios cuentan incluso con cabañas de piedra construidas en el interior de vaguadas de muy difícil acceso, donde otrora se erigían las torres de minado de los enanos que trabajaban las vetas de hierro de estos parajes. Hasta aquí solo se puede llegar siguiendo sendas secretas, bien camufladas por los bandidos. El interior de las montañas está horadado y cuenta con numerosos túneles y cavernas excavadas.



SALMANASAR

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

Otra de las industrias capitales de Salmanasar es la naval. En sus atarazanas y astilleros se construyen algunos de los barcos más hermosos y veloces que hayan surcado los mares del mundo. Tal es la importancia de esta actividad que la ciudad se distribuye de forma radial alrededor de su zona portuaria, que se extiende casi dos kilómetros de este a oeste en la costa, cerca de la desembocadura del Oplontis, que desagua fragoso en el mar del Dragón. Cinco grandes avenidas surgen de este barrio marinero hacia el norte para desembocar en la zona central de la ciudad, donde se concentran los edificios administrativos, incluyendo el palacio senatorial (Palacio Senex). Salmanasar, por tanto, se divide en tres barrios: Las Atarazanas (barrio de los muelles), Barrio Senatorial (que incluye edificios oficiales, grandes casas nobles, comercios importantes y viviendas de familias acomodadas) y el Barrio Norte o de la Puerta, donde la mayoría de la población se apiña en un caos de callejones oscuros como boca de lobo. Las cinco avenidas que parten desde el puerto hasta el distrito administrativo reciben estos nombres, de oeste a este: Portalis, Senex, Visania, Vial de Sargón y Oplontis. La ciudad está protegida por una gruesa muralla con una sola puerta de acceso en el norte llamada Portalis. Junto al Palacio Senex hay gran cantidad de edificios señoriales, templos y mansiones, entre las que destaca el templo de Sargón y el palacio de la Marina Republicana de Salmanasar, junto al acuartelamiento de la infantería de marina de la ciudad.

Tabernas y posadas en el distrito administrativo central:

- Posada del Tridente.
- El Oplontis Fragoso.
- Los Rosales de Esmeril.

Tabernas y posadas en el distrito norte:

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

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

- Mesón del Puerto.
- Los Bajeles del Dragón.
- Taberna del Pirata Gerome.

Y algunos establecimientos variados:

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

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

• **LA PANOPLIA:** La Panopia, regentada por Abisail "el Cirineo", fabrica y almacena una gran cantidad y variedad de armas, entre las que destaca el tridente, arma predilecta en Salmanasar. También fabrican armaduras a medida para personas de todas las razas y bestias de carga y monta.

• **EMBARCACIONES DEL'ARGO:** Esta casa está especializada en la construcción y venta de todo tipo de embarcaciones, desde galeazas de guerra hasta barquichuelas y chalupas de pesca para los más humildes.

• **ALMACÉN DE PROVISIONES DE ORIENS:** Este es uno de los almacenes de pertrechos varios más grandes del mundo conocido. Prácticamente cualquier cosa que se pueda imaginar en lo que toca a equipo convencional... y no tanto, puede encontrarse en sus anaqueles y estanterías.

RELIGIÓN

Los salmanitas o salmanaritas adoran a muchos y diversos dioses, en ocasiones incluso a divinidades propias de panteones extranjeros, como es el caso de Valion (dios élfico de la

naturaleza, de los bosques y sus criaturas, de la luz), Rivulus (dios de los ríos adorado en Reino Bosque) o Leviatán, un dios visirianí de los mares y profundidades abisales que no solamente es adorado en el califato, sino que su culto se ha extendido por todo Valion en los últimos años. Pero Salmanasar también cuenta con un dios propio, muy popular entre las gentes humildes, conocido como Sargón, señor de las olas, las mareas, la pesca, la sal, de las criaturas ictíneas que viven en las aguas del mar, de la niebla y brisa marineras, del sol reflejado sobre las límpidas aguas estivales, de los arenales, albuferas, cañizos y palmerales de las dunas y playazos. Sin duda, Sargón es un dios muy importante en Salmanasar, junto a la diosa Merinde, su hermana, que es adorada como monarca celestial del comercio, la política, el dinero, la república, el viento que sopla de tierra hacia el mar y el destino. Sargón y Merinde forman, pues, un binomio divino fundamental en la ciudad, pues casi virtualmente todos sus habitantes adoran a una u otra deidad.

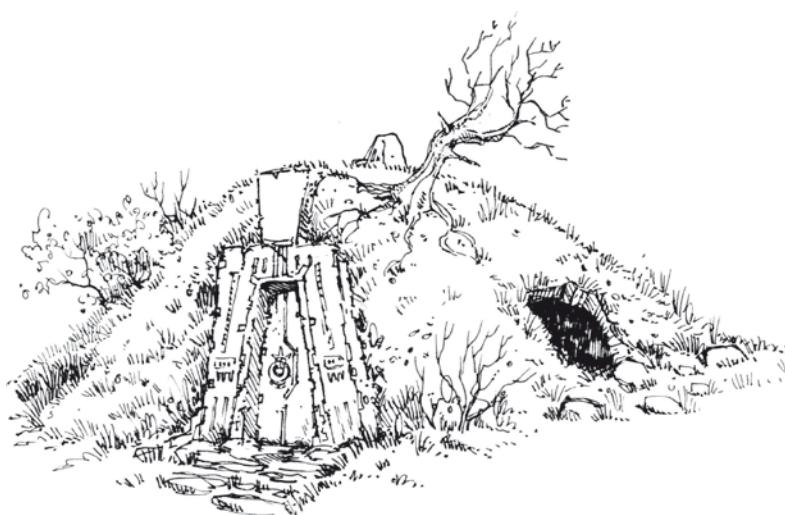
CRÍATURAS

WENDIGO

CA: 0; DG: 8; Movimiento: 10 metros; Ataques: 2 garras, 1 mordisco; Daño: 1d6/1d6/2d8; Salvación: Como un guerrero de nivel 13; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 2500

Los wendigo son criaturas míticas, propias de las Praderas de los Centauros y la Sombra de Poniente. No se conoce su existencia más allá de estas dos localizaciones. Los clérigos ancianos argumentan que estas criaturas son la encarnación maléfica de los cuerpos corruptos de aquellos desdichados que se alimentaron de la carne de los de su propia raza. Condenados por los dioses, al morir son maldecidos con una furia indómita que les confiere vida ultraterrena, forzándoles a seguir matando para saciar un apetito eterno, vagando los páramos en invierno, los bosques sombríos y las vaguadas solitarias, convertidos en bestias de aspecto grotesco.

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



NÉBULA DARLAN

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

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

NIRMALA

GOBERNANTE: Rajá Visan Sailesh Sahen.

CAPITAL: Sundar (población aproximada de 45.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Avanindra, Warasimbad y Rangaraján.

POBLACIÓN: 385.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Indra, Kali, Agni y Shiva.

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

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

HISTORIA

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

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

A partir de ese momento, Nirmala comenzó a prosperar rápidamente y estrechó lazos con sus vecinos de Visirtán y Losang, con los que comercia habitualmente y mantiene alianzas para la defensa de sus fronteras. Nirmala participó como aliado de los pueblos del este en la Batalla del Sagrario o de los Tres Ejércitos del año 527 C.V. que acabó con las incursiones ungolitas en oriente.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

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

- **SUBRAM:** Jefes religiosos y sacerdotes.
- **RANGA:** Jefes militares, señores de la guerra y soldados.
- **SRIVAS:** Jueces y legisladores.
- **SURI:** Sabios, escribas y funcionarios.
- **SAUDAGAR:** Agricultores y mercaderes.
- **SHILPE:** Artesanos, obreros y fabricantes.
- **PARIAS:** Mendigos, vagabundos y limosneros.

Los habitantes de Nirmala consideran que este orden tiene un origen divino, aunque su aplicación es más estricta en las ciudades que en las aldeas. En el rango más bajo de la estructura social están los parias, descartados sumidos en la pobreza cuyo mero contacto o cercanía se considera un grave pecado. Las leyes dictadas por los srivas prohíben al nirmalí comer, convivir o casarse con personas de una casta diferente, ya sea superior o inferior. La única forma de ascender o descender dentro del orden de castas es a través de la reencarnación. Solo una vida conforme a los preceptos de los dioses llevaría al difunto a subir un escalafón en su siguiente encarnación, mientras que los réprobos, crueles y depravados sufrirían el efecto contrario. El orden que hemos reflejado más arriba es una simplificación del que se usa actualmente, lleno de complejas subdivisiones y ramificaciones.

GEOGRAFÍA

Nirmala tiene unas dimensiones aproximadas de 3000 kilómetros cuadrados. Limita con Visirtán al oeste, con las estepas al norte, con el reino Kang al sureste y con Losang al este. El país es llano, sin apenas accidentes geográficos, con una tierra propicia para las plantaciones agrícolas y grandes extensiones de pasto para el vacuno.

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

• **Río Gajendra:** Es uno de los más caudalosos y sinuosos de todo el continente. Nace en los yermos pedregosos cercanos a Dakshani-Daro, la llamada Ciudad de los Muertos, situada en las faldas de la gran cordillera de Losang-Ranpa, fronteriza con el reino de Losang. A lo largo de su recorrido en dirección norte forma un lago de enormes dimensiones que lleva su mismo nombre, el lago Gajendra, referido habitualmente como el Mar Interior de Nirmala. Más allá de los confines norteños del Pueblo Bajo las Estrellas, el Gajendra sirve de frontera natural entre la Tundra de los Ancestros y la llanura de Geniges para desembocar finalmente en el golfo de Sundar.

• **LAGO GAJENDRA:** Cuentan los primitivos mitos nirmalíes que, en tiempos remotos, los demonios del Inframundo robaron a los dioses el licor de la inmortalidad. Tras huir por los aires con este preciado botín, fueron alcanzados por los dioses vengativos al norte del país. Los demonios se supieron perdidos, pero antes que devolver lo robado prefirieron derramarlo sobre la tierra. Así dicen que se formó el lago Gajendra, frontera norte de Nirmala. En realidad este lago es una acumulación fluvial de las aguas del río homónimo, aunque no somos quiénes para contradecir la palabra de los dioses. En su mitad oriental hay un islote en el que vive ascéticamente un anciano llamado Kurna. Dicen que Kurna es un viejo de mente sagaz y cuerpo elástico, dotado con portentosos poderes de la mente que le permiten realizar prodigios como caminar sobre las aguas. Cuentan que un buen día la Muerte vino a visitarle. Kurna predijo la llegada de la Parca y momentos antes proyectó una imagen múltiple

de sí mismo. Cuando la Muerte llegó, se encontró con que tenía ante sí a cuarenta ancianos exactamente iguales, todos meditando y sentados con las piernas cruzadas. La Muerte nunca supo adivinar cuál de todos ellos era el verdadero eremita, por lo que no pudo matarlo y se marchó con las manos vacías.

• **SELVA DE BANDARAJI:** Bandaraji es un vergel que ocupa casi toda la mitad norte de Nirmala. Comienza al sur del lago Gajendra y se mantiene al oeste del río homónimo. Este pulmón verde de Nirmala es la sede del pequeño e impreciso reino de los vanara. Los vanara son una raza de simios antropoides inteligentes, capaces de hablar y de conformar una sociedad más o menos compleja. Por lo general son criaturas nobles, alegres, traviesas y un tanto inocentes en el trato; además se consideran a sí mismos un pueblo libre. Se supone que en algún lugar de la selva de Bandaraji se oculta una antigua ciudad desde la que reinaba Subali "el Velludo", el antiguo rey de los monos que fue destronado por apostarse su reino a los dados contra el primer gran rajá Sudaman II El Suri. El rey mono perdió su reino, pero el rajá entendió que se trataba de un pobre iluso y se apiadó de él. En lugar de expulsar a los vanara de la selva, les conminó a ser vasallos de Nirmala durante más de mil años. Hoy día, Hanuman, el heredero de Subali, anda buscando aventureros con los que hacer méritos para reclamar en Sundar su derecho al trono de la selva.

• **GRAN CORDILLERA DE VANDAN:** Es una cadena montañosa situada en el extremo sur, que fue llamada así en honor al maharajá Vandan, fundador de Warasimbad, la citada Ciudad de Jade. Forma la frontera natural con Losang y el Imperio Kang, cuyos habitantes la conocen con el nombre de Montañas de la Luna.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Todas las grandes ciudades del país muestran la arquitectura típica de Nirmala, trazadas con amplias avenidas y estructuradas por barrios en función de la casta a que pertenezcan sus habitantes. A continuación se describen las urbes más representativas, así como una serie de lugares que resultarán de sumo interés para el peregrino que visite la región.

RANGARAJÁN

Las altas murallas y recios torreones que rodean Rangaraján son testigos mudos de la importancia que tuvo la ciudad en la defensa de Nirmala durante las invasiones de Ungoloz. Se puede afirmar sin exagerar que la historia de Rangaraján es la historia de Nirmala, y no podría existir la una sin la otra. La ciudad se fundó en el año 231 C.V. por disposición del maharajá Sudaman II El Suri, descendiente de los antiguos kunderan del valle. Su fundación fue una consecuencia del primer Consejo del País de Nirmala, que tuvo lugar en un paso que cruzaba el extremo oeste de la selva de Bandaraji. Aquella zona se conocía desde antiguo como Narasimban, "Tierra Norteña" en la lengua nirmalí. Allí se construyó un bastión y fue bautizado como Rangaraján, que acabaría siendo conocida como "la ciudad de los ejércitos".



Fue en Rangaraján donde el consejo acordó una estructura política, judicial y económica para el país. Allí nombraron también al primer rajá, o rey bajo las estrellas, que sistematizaría la sociedad de castas, unificaría las leyes y formaría un solo ejército que defendiese el territorio de los invasores ungolitas. De esta manera se acordó que las tropas quedasen acantonadas permanentemente en el paso de Rangaraján, que se encuentra entre la frontera con Visirtán y los límites de la selva de Bandaraji, formando así una punta de lanza contra los enemigos del norte.

DEVAYANI

Esta es una población de tamaño medio que se encuentra al sur de Rangaraján, en los límites de la selva de Bandaraji. Es un lugar de paso obligado para aquellos viajeros que temen al tigre y no se atreven a adentrarse en la jungla. Toda la aldea está construida con cañas y barro, con edificios que tienen hasta dos pisos de altura pintados de vivos colores. Pero si Devayani resulta reseñable es porque a las afueras hay un santuario precedido por una larga escalinata al que, si se llevan las cenizas de un ser querido, regresan los difuntos para visitar a los vivos, pedir favores y dar consejo. Por otro lado, las malas lenguas afirman que en los sótanos de la casa de huéspedes regentada por Aram Bakshi se oculta un culto siniestro formado por viejas mujeres que tienden hilos mágicos hasta las habitaciones para absorber la energía vital de los alojados a través de la sangre, la leche materna o incluso la semilla del hombre.

AVANINDRA

Esta es una gran ciudad comercial, parada obligada de caravanas de mercaderes y viajeros por encontrarse en el centro de una de las rutas más importantes de camelleros de Visirtán. No sin motivo cada semana llegan expediciones

de comerciantes desde Ursal-Din a través de los pasos de montaña. Hay varias teorías que confirman que, en origen, Avanindra debió tener una estructura similar a un caravasar del desierto, de ahí su distribución abierta y su carencia de murallas. Aunque la guardia podría arrestarlos si os escuchan mencionarlo, a este lugar también se le conoce como Ciudad de los Ladrones. En el famoso suburbio conocido como El Albañar, los amigos de lo ajeno encontrarán un populoso punto de reunión para la mayor parte de los pícaros, ladrones y asesinos de Nirmala, lo peor de lo peor; eso sin mencionar su reputada Cofradía de Cortabolsas, de afamada maestría a este lado del río Gajendra. Sanjiv Dhawan As-havari, el maharajá de la ciudad, procura mantenerse ebrio la mayor parte del tiempo, eludiendo así sus obligaciones políticas y jurídicas. Los extraños y misteriosos habitantes de Avanindra tienen la piel algo más oscura que el resto de los nirmalíes y fama de resultar bastante traicioneros.

SUNDAR

La capital de Nirmala es, sin duda, una de las ciudades más bellas de mundo. Fundada por el maharajá Gurudas de la estirpe de los kunderan, Sundar es una gran metrópoli fortificada y bien protegida por murallas y torreones. La solidez de sus muros denota que los responsables de su construcción hicieron un gran esfuerzo para que fuese considerada un símbolo unificador del Pueblo Bajo las Estrellas. Emplazada en una llanura herbosa, sus espigadas murallas erigidas en roca ebúrnea pulida destellan con fuerza inusitada cuando el sol está alto en el cielo. Una gigantesca estatua de la diosa Kali asoma con mirada inquisidora por encima de los lienzos de muralla. Esta gran escultura preside una explanada conocida como Saranpagani (literalmente “plaza de la victoria” en la lengua de Nirmala).



Frente a ella se encuentra la ciudadela palaciega de **SANGABAR**, **LA CORONA DE ESTRELLAS**. Esta ciudadela está formada por un conjunto de cinco edificios palatinos rematados por cúpulas y tres torreones, cuenta con su propio amurallamiento interior y está rodeada por un foso lleno de cocodrilos sobre el que cabalga un puente con cuatro arcos de piedra. Hace las veces de residencia y fortaleza de Visan Sailesh Sahen, el gran rajá de Nirmala, que mora en su interior junto a la familia real. Tras la ciudadela, se extiende el barrio llamado Virendra o Distrito de los Dioses, donde se levantan docenas de templos erigidos en honor a la Destructora Negra, entre los que destaca muy especialmente el Kalikata o Gran Templo a Kali, donde se ofician ceremonias sacrificiales en las que se le ofrecen animales (particularmente caballos briosos y sanos) y también múltiples víctimas humanas. Otros templos dedicados a dioses menores encuentran en este distrito su acomodo, como la Casa de Ishtar que, además de ejercer como capilla de la diosa de Visirtán, sirve de embajada al califa cuando visita Nirmala.

En el palacio de Sangabar se celebra cada año un torneo de tiro con arco en el que se ofrece como premio la mano de Sengupta, la hija del rajá. Han participado en él príncipes y emires venidos de todos los rincones de Valion, lo que lo ha convertido en un asunto de Estado, pero ninguno ha salido victorioso. La prueba consiste en tensar el arco familiar de los kunderan y disparar con él seis flechas, que deben pasar a través de un aro de bronce colocado sobre el chapitel de la torre norte del palacio. Solo así podrá liberarse a la princesa del cristal de roca en el que se encuentra congelada, víctima de un sueño imperecedero provocado por una maldición que cayó sobre la familia regente.

CIUDAD PALACIO DE RAVIBALA

Si hay un lugar parecido a los infiernos en todo Valion, ese es Ravibala. Esta ciudadela plagada de torreones de aspecto terrorífico domina todo el yermo que se extiende más allá de la orilla oriental del río Gajendra. Su mal permea la tierra circundante, haciendo que solo prosperen la muerte y la desesperación en sus campos. En el sitial de esta ciudad maldita se encuentra el perverso hechicero Ravana, un avatar del Dios del Mal que se hizo carne bajo la forma de un hombre, aunque su verdadero aspecto muestre veinte cabezas y veinte brazos. Ravana el Impío se sienta sobre un trono de oro macizo que sostienen ocho poderosas nagas, rodeado de esclavos dolientes que no son más que ofrendas que, de vez en cuando, arroja al fuego mágico de color púrpura que calienta sus solitarias noches. Su rostro está cubierto por las cicatrices de antiguos combates que luce con aire desafiante. Siempre magníficamente vestido y enjoyado, Ravana se consagra a realizar el mal y se complace en arruinar los sacrificios que los sacerdotes y hombres santos hacen a los otros dioses. Las mazmorras de su palacio están vigiladas por un ejército de terribles hombres-tigre, un millar de carceleros rakastas entrenados en las artes oscuras que disfrutan cubriéndose con los intestinos de sus víctimas y bebiendo sangre de sus calaveras. Solo para su solaz, el perverso Ravana tiene la costumbre de provocar lluvias que derraman veneno de cobra sobre los campos circundantes. Huelga decir que nadie se atreve a cruzar el Gajendra.

MADHUR

Madhur es una pequeña comunidad de supersticiosos campesinos rodeada por granjas. Se encuentra en las tierras del sureste de Nirmala, al norte de Warasimbad y al este de Sundar. Los humildes habitantes de esta localidad construyen sus hogares en madera y caña de bambú, y con raras excepciones en ladrillo y argamasa. Al ser una de las aldeas más cercanas a la Ciudad de los Muertos no es raro que sus habitantes vivan atemorizados, ya que suelen recibir insidiosas visitas nocturnas. Hay quienes creen que sus grandes plantaciones de ajos son la única defensa que protege la villa de su completa destrucción. Allí habita Bhakti, un sacerdote famoso por su mansedumbre, que ha solicitado la ayuda del rajá en repetidas ocasiones porque dos espíritus malignos muy poderosos (que responden a los hombres de Suvahu y Miricha) están atormentando su aldea y mancillan el fuego sagrado profanando el templo. Los secretarios del palacio de Sangabar, en la capital, han dado orden de que se busquen héroes que puedan encargarse del asunto, ofreciéndose a cambio una sustancial recompensa.



DAKSHANI-DARO

Actualmente el ritual funerario más extendido en Nirmala es la cremación, realizada en piras públicas cercanas a los templos de Kali, pero no siempre fue así. En los primeros días, el Pueblo Bajo las Estrellas daba sepultura a sus fallecidos en esplendorosas tumbas, mausoleos y criptas ubicadas en Dakshani-Daro, la Ciudad de los Muertos, que se alza junto al pedregoso nacimiento del río Gajendra. Hoy en día solo algunos miembros acaudalados de las castas superiores mantienen esta vieja tradición. El viajero llegado de occidente puede entender con estas palabras que Dakshani-Daro es un cementerio, quizás de grandes dimensiones, pero nada más lejos de la realidad. Dakshani-Daro es una ciudad amurallada y muy bien construida, con calles rectas, palacios y casas bien acondicionadas con patio y uno o dos pisos. Incluso cuenta con un sistema de alcantarillado muy similar al de las ciudades de la Marca. Una ciudad totalmente deshabitada, dominada por el silencio. Por desgracia, ahora se encuentra en un estado parcialmente ruinoso debido al paso del tiempo y la falta de uso y cuidados.

Ningún camino conduce hasta Dakshani-Daro y, durante el día, los únicos que se atreven a acercarse son enterradores, conservadores y sacerdotes de Kali, responsables de orar por los ancestros de las castas más importantes. Pero no son pocos los que creen que la ciudad cambia de forma drástica al caer la noche. Se dice que por sus ruinosas calles caminan cosas peores que los muertos y que nigromantes llegados de tierras lejanas se reúnen en sus palacios para estudiar e intercambiar hechizos. En la aldea cercana de Madhur se cuenta que los vetalas (criaturas similares a los gules) de Dakshani-Daro abandonan la ciudad, utilizando los cadáveres como vehículo para internarse en el mundo de los vivos. Afirman que a estos no muertos les encanta colgarse boca abajo de las

ramas de los árboles cercanos a las piras de cremación para respirar el humo ceniciente de la carroña ardiente. También hablan de los acheri, espectros de niñas pequeñas que bajan de las montañas para infectar a los vivos con toda clase de enfermedades. Incluso aseguran con reverenciado temor que el verdadero poder de la ciudad reside en los butaopret, espíritus de nigromantes fallecidos prematuramente que deambulan por sus calles reviviendo cadáveres, alimentándose de la sangre de los vivos y transformándose en animales. Aquellos valientes que se han atrevido a explorar la Ciudad de los Muertos afirman que los objetos mágicos y los hechizos no funcionan dentro de sus muros; aunque regresaron contando historias que hablaban de escombreras repletas de magníficas esculturas cubiertas de ricas joyas de oro y plata, hermosas cerámicas pintadas y una colección interminable de sellos cuadrados de electro con inscripciones misteriosas en caracteres ideográficos desconocidos.

WARASIMBAD

Llamada popularmente la Ciudad de Jade a causa de la azulejería de intenso verde oscuro que cubre la mayor parte de sus edificios, fue fundada hace siglos por el maharajá Vandan. Warasimbad está rodeada por huertas y regadíos, y carece de muros y fortificaciones defensivas porque fue la primera ciudad construida tras el fin de la Guerra de las Castas. El enorme torreón central que sirve de eje a la población corresponde al mausoleo de la reina Kunti, "esposa del sol" en lengua nirmalí. La princesa-guerrera Kunti, nieta del fundador de la ciudad, cayó víctima de un magnicidio antes de cumplir los veinte años. Dicen las malas lenguas que su mausoleo está sembrado de trampas letales, y que en su interior se custodia una armadura femenina compuesta por unos pendientes y una cota de escamas que vuelven a su portadora invencible en la batalla.



ECONOMÍA

La economía de Nirmala se fundamenta en la agricultura y la ganadería. La moneda oficial es el nirmal (1 mo), pero en muchas de las poblaciones rurales funciona el trueque con bastante frecuencia. Nirmala es un país rico, aunque las comunicaciones son malas y limitan las posibilidades comerciales, que se reducen a la exportación agrícola y ganadera a Visirtán y Losang, y la importación de productos manufacturados, armas, orfebrería, cerámica, etc. Reseñable es el cultivo de la planta del ajo, una de las especias más singulares del mundo, y que solo ha logrado florecer en unas pocas zonas aisladas de Reino Bosque y en las húmedas vanguardas de Nirmala. El ajo nirmalí es especialmente codicidado, ya que se dice que potencia los brebajes, es un fabuloso condimento culinario y posee extraordinarias cualidades, incluyendo el poder para repeler a los señores de la progenie oscura, los temidos vampiros, entre otros.

CULTURA

Los nirmalíes son un pueblo especialmente supersticioso, con diversas tradiciones populares que hunden sus raíces en la cultura ancestral de la sociedad de castas. Existen varias razones que han propiciado esta clase de creencias y divisiones en el país, como veremos a continuación:

En primer lugar, la cuarta parte de Nirmala está cubierta por selvas densas, casi impenetrables. Este hecho, sin duda, ha generado un corpus de complejas creencias relacionadas con la jungla y sus habitantes como el reino de los vanara, la sacralidad del tigre (imagen del dios Gaurang) al que está prohibido cazar, etc.

En segundo lugar, las cuatro ciudades-estado acumulan riquezas incalculables mientras que en el resto de asentamientos poblacionales el dinero no existe. Salvo honrosas excepciones ni siquiera consta un comercio más allá del trueque.

En tercer lugar, la importancia de la religión en la vida cotidiana, el sistema de gobierno y la sociedad del Pueblo Bajo las Estrellas. Sabemos que hay fieles que, en los días de procesión, se arrojan voluntariamente bajo las ruedas de los carros sagrados para morir sacrificándose a sus dioses. El pueblo nirmalí, al igual que en Losang, cree en la reencarnación y en la transmigración de las almas; también cree en la existencia de los avatara, que son aquellos dioses que deciden encarnarse como seres humanos y bajan a Nirmala con propósitos inciertos. Representan a sus dioses con un mínimo de 4 u 8 brazos como muestra de un poder muy superior al del hombre. Se conocen varias sectas de asesinos nirmalíes que realizan homicidios rituales en favor de la diosa Kali. Por si todo esto fuera poco, consideran que el infierno es una sima sin fin donde aquellos que fueron reprobados en vida caen eternamente.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

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

RELIGIÓN

El pueblo de Nirmala cuenta con una pléyade de dioses y demonios a los que rinden culto, aunque principalmente veneran a la diosa Kali, cuyo nombre completo es Kalimá

Santiné, la Destructora Negra. Kali es una figura divina que entraña una cierta complejidad, ya que plantea una unificación de opuestos en sí misma: es al mismo tiempo diosa de la destrucción y de la creación, es la diosa madre, pero al mismo tiempo destila una gran carga erótica, tiene poder sobre la vida y también sobre la muerte, etc.

Su aspecto es grotesco, pues muchas veces se la representa como una figura femenina dotada de ocho brazos con una cabeza horrible de rostro cadáverico. No obstante, su fe no tiene que considerarse intrínsecamente malvada, sino que se basa en el equilibrio necesario entre la vida y la muerte. Se precisa la muerte para crear vida, pues no podría existir la una sin la otra, como no habría luz sin oscuridad. O al menos esto es lo que afirman reiteradamente los santones al ser testigos del horror que se refleja en los ojos de los extranjeros, porque objetivamente Kali es una deidad muy relacionada con la sangre, el vampirismo y la muerte (no es casualidad que fuese en Nirmala donde se descubrió el verdadero valor del ajo) pues, además de sus grandes colmillos sobresalientes, sus templos siempre se ubican cerca de los lugares de cremación funeraria. La propia mitología nirmalí cuenta cómo las hermanas Kali y Kalamali lucharon a muerte contra el demonio Raktabija, que era capaz de reproducirse a sí mismo a partir de cada gota de sangre derramada. No es de extrañar que Kali consiguiese la victoria bebiéndose toda la sangre del demonio sin derramar nada. Otro pasaje de la saga de Kali cuenta cómo cruzó el desierto condenada como diosa del espanto y la corrupción. Al no encontrar agua ni alimentos en su peregrinaje, solía cortarse la lengua para que así la sangre llenase su boca y sus entrañas. Se dice que cuando desciende a Nirmala como avatar, Kali presenta un acusado aspecto sensual y voluptuoso, y visita los cementerios con serpientes recorriendole el cuerpo y cráneos colgados del cuello. Aquellos que la han visto aseguran que va acompañada por una hueste de demonios que aterrorizan a vivos y muertos por igual.

En este sentido se conoce la existencia de diversas sectas integristas entre las que destacan los llamados Molaram. Donde unos opinan que son asesinos desquiciados que han pervertido las enseñanzas de Kali, otros afirman que son santos que se han mantenido fieles a la naturaleza más pura de la Destrucción Negra. Mientras esta diatriba continúa en el seno de la sociedad de Nirmala, los secuestros de víctimas propiciatorias para los sacrificios se suceden cada noche, cebándose especialmente en las castas inferiores y los viajeros extranjeros.

Ya hemos comentado que, aunque la fe en Kali es la principal en Nirmala, existe un amplio abanico de dioses menores, con advocaciones de lo más absurdas, a los que se rinde culto. Sirvan como ejemplos los siguientes:

- **KALAMALI**, hermana de Kali, entidad protectora de los niños y las cosas pequeñas. Los recién nacidos y los halflings llevan siempre su amuleto al cuello para mantener lejos a los demonios y las enfermedades.
- **GAURANG**, el dios tigre, señor de la política, el valor y el honor. Gaurang se presenta bajo la forma sagrada de un gran tigre de color rojo. Existe la creencia popular de que cuando las hijas de los maharajás contraen matrimonio, Gaurang aparece en la noche de bodas y deja embarazadas a las princesas dándoles de comer un puñado de su arroz.
- **Los YAKSHA**, una casta de demonios de la ambigüedad y el cambio de sexo.

- **DRONA**, el anciano dios del combate, forjador de las armas divinas.
- **KAIKEYE**, la jorobada deidad de la brujería, la hechicería y el engaño.
- **DEKÁN**, el dios de los bosques, las selvas y las criaturas que viven en la floresta.

La lista podría continuar eternamente, pero por si fueran pocos, los nirmalíes han comenzado a adoptar dioses extranjeros como es el caso de Ishtar, que ya goza de una gran popularidad.

CRIATURAS

Acheri

CA: 2; DG: 6; Movimiento: 10 metros; Ataque: Golpetazo y toque pestífero; Daño: 1D6 +2 y enfermedad sobrenatural (acelerada); Salvación: G1; Moral: 3; Alineamiento: Caótico; PX: 500.

Los acheri son espíritus portadores de la enfermedad y la muerte. Al caer la noche descienden de las montañas fronteñas con Losang bajo el aspecto de niñas pequeñas de aspecto raquíctico o esquelético, de grandes ojos completamente negros. Con movimientos extraños y convulsos se adentran en los pueblos cercanos para contagiar graves enfermedades a sus habitantes, especialmente a los niños. El toque pestífero muestra síntomas diversos y requiere una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si no supera la tirada, el objetivo sufre 1D4 de Daño a CON. En caso de superar la salvación, el objetivo se vuelve inmune al toque pestífero durante las siguientes 24 horas. Se cree que la única defensa posible es colocarse un pañuelo rojo en el cuello al irse a dormir, que los acheri interpretan como una herida sangrante. Al entender que el del pañuelo rojo es un cadáver, estos espíritus se marchan en busca de otra víctima.

Butaopret

CA: 7; DG: 8; Movimiento: 9 metros; Ataque: Mordisco +1; Daño: 1D4; Salvación: M8; Moral: 13; Alineamiento: Caótico; PX: 2000; Tesoro: 400 mo (en joyas y abalorios).

Decir que los butaopret son no muertos es quedarse muy corto, son los invictos señores nigrománticos de Dakshani-Daro, la Ciudad de los Muertos. Sus poderes han trascendido la no vida hasta alcanzar un estado que los acerca a la divinidad. En sus manos se encuentra el gobierno de la ciudad y se desconoce su número. La teoría más extendida asegura que son espíritus de nigromantes suicidas que abrazaron la muerte prematuramente para deambular por las calles reviviendo cadáveres, alimentándose de la sangre de los vivos y transformándose en animales. A veces pasan al lado de quienes se los encuentran ciegos ante la realidad que los rodea, como si sus ojos estuviesen ya en el otro mundo. A nivel de reglas, los butaopret son inmunes a la capacidad de Expulsar muertos vivientes de cualquier clérigo siempre que se encuentren dentro de los límites de Dakshani-Daro. Tienen acceso a voluntad a versiones siniestras y retorcidas de los hechizos Animar a los Muertos, Contagiar Enfermedad, Detectar Magia, Disipar Magia, Hechizar Persona, Imagen Reflejada, Levitar, Merodeador Invisible, Nube Aniquiladora, Oscuridad, Polimorfarse (en animales), Protección contra el Bien y Rayo Eléctrico.

ESTATUA DE KALI SARANPAGANI (GÓLEM DE BRONCE GIGANTE)

CA: 0; DG: 20; Movimiento: 80 metros; Ataque: 6 brazos/6 puños (*puede atacar a 3 AJ a la vez*); Daño: 3D20; Salvación: G10; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; PX: 4300; Tesoro: 5000 mo

Aunque muy pocos conocen el secreto, la gigantesca estatua de la diosa Kali que asoma con mirada inquisidora por encima de las murallas de Sundar es un gigantesco gólem de bronce destinado a proteger la ciudad. Lleva cientos de años dormida en mitad de Saranpagani, la plaza de la Victoria, por lo que casi nadie recuerda que es capaz de cobrar vida y destruir ejércitos enteros. Además del bronce forjado que forma su cuerpo, la estatua está cubierta por joyas incrustadas entre las que destacan sus ojos rojos, que son rubíes del tamaño de huevos de aveSTRUZ. Huelga decir que si algún incauto intenta robarle sus joyas, la estatua despertará y no de muy buen humor.

Rakasta

CA: 6; DG: 10; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2 garras/1 mordisco; Daño: 1D6 + 1D8; Salvación: E7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 1500.

Vanara

CA: 3; DG: 1 +1; Movimiento: 9 metros / 6 metros trepando; Ataque: Bastón +1 o 2 golpetazos; Daño: 1D8 +1 o 1D6 / 1D6; Salvación: G2; Moral: 12; Alineamiento: Legal; PX: 200; Tesoro: 10 mo.

Los vanara son simios inteligentes que viven en la profundidad de las junglas de Bandaraji. Aunque son ágiles y astutos, poseen un carácter infantil y curioso que los hace bromistas y pendencieros. Generalmente son algo más bajos que un humano normal. Bajo su fino pelaje gris, pardo e incluso dorado, los vanara esconden un corazón valiente y leal. Al igual que los demás monos de inferior inteligencia, los vanara tienen largas colas prensiles que los ayudan a mantener el equilibrio, así como pulgares oponibles en los pies.

Vetalá

CA: 5; DG: 3; Movimiento: 9 metros; Ataques: 2 garras / 1 mordedura; Daño: 1D4 / 1D4 / 1D4 + Especial; Salvación: G2; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 35; Tesoro: 50 mo.

Los vetalas de Dakshani-Daro son necrófagos de aspecto humanoide, inmunes a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo. Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta mordida por un vetalá, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. La parálisis dura 2D4 asaltos, aunque puede curarse mágicamente. Resulta difícil acabar con ellos ya que, cuando están malheridos, su esencia puede abandonar su carcasa putrefacta e introducirse en el cuerpo de otro muerto reciente (incluso ocupar el cuerpo de un AJ caído y hacerse pasar por él), recuperando así todos sus Puntos de Golpe instantáneamente. A estos no muertos les encanta pasar desapercibidos entre los vivos y colgarse de las ramas de los árboles cercanos a las piras de cremación para saborear el aroma de la carroña.

LAS FRONDAS DE LOS MEDIANOS

CAPITAL: Carece.

POBLACIÓN: 8000 habitantes aproximadamente.

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

RELIGIÓN: Valion y otros cultos a la naturaleza menores.

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

RECURSOS: Madera, ganado, artesanía variada.

HISTORIA

La historia de las Frondas es la propia de los medianos, y no se puede entender la una sin la otra. De hecho, este pintoresco y agradable paraje ha sido hogar de los halflings desde tiempo inmemorial, cuando todo el lugar era un enorme manchón boscoso que pertenecía al gran bosque de Elverion. Los medianos vivían aquí bajo protección de los elfos, señores de las frondas de antaño; pero con el tiempo, a medida que el bosque fue retrocediendo, el hombre apareció con sus granjas y caserones, ciudades, pueblos y carreteras. Empero, los medianos conservaron sus sotos y arboledas cerca del río y la albufera, y vivieron en paz junto a los hombres, que no se inmiscuyeron en sus asuntos ni perturbaron sus fronteras, tierras y haciendas. Incluso cuando aparecieron amenazas y peligros como los orcos y goblins del Lamedal, los trolls de las llanuras y cosas más horribles que andan a trompicones en la oscuridad con los ojos encendidos de malicia, los humanos siempre han acudido en ayuda de sus pequeños parientes.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

ORGANIZACIÓN MILITAR

Las Frondas de los Medianos no disponen de ejército alguno, pero a todos los efectos, el Ejército del Oeste de Reino Bosque patrulla el país y se encarga de proteger a los medianos de cualquier peligro. No obstante, existe una pequeña milicia local, integrada por voluntarios medianos jóvenes, que patrullan los campos al caer la noche. Esta milicia es conocida como Guardia de las Arboledas, y generalmente está compuesta por una docena de medianos armados con espadas cortas, dagas, horcas, jabalinas, hondas y cotas de cuero o simples gabanes pesados de lino.

GEOGRAFÍA

La Fronda de los Medianos está llena de parajes bucólicos, de encanto y belleza natural sublimes, conformados por suaves colinas herbosas cubiertas de cúmulos de flores salvajes con vivos y alegres colores. Hacia el oeste, las floridas lomas alcanzan la ribera del Oxus y desde lo alto de las quebradas se puede observar, a lo lejos, la sombra oscura de la ciénaga y la gran mancha esmeralda de las Praderas de los Centauros.

Hacia el este, el terreno ondulado se desparrama entre bosquecillos y arboledas frondosas de un color verde tan intenso como la hoja del nenúfar. Entre los cerros discurren caminos de gravilla próximos a las lindes de las granjas y viñas de los medianos, que se desperdigán por los campos, junto a los vetustos robles y las lomas, donde estas pacíficas criaturas construyen sus cómodas y acogedoras casas. Aledaños a los campos, entre setos y valladeras, se abren frescos sotos cubiertos de hierba y diente de león. Los cañizos crecen, espigados, cerca de las acequias y riachuelos naturales que irrigan las fértiles tierras de labranza donde laborean los industriosos medianos.



LOCALIZACIONES DE INTERÉS

EL GOBLIN DE ALABASTRO

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

El local ocupa un edificio de tres plantas que se levanta en la falda de una ladera cubierta por hierba fresca y robles vetustos de troncos nudosos y retorcidos. De hecho, parte de la taberna se introduce en el interior de la colina, que es conocida por los parroquianos como la Loma del Goblin. La parte baja del edificio se levanta con grandes sillares de color ocre sobre el que se asientan pilares de madera oscura que forman el entramado de la estructura. Entre los pilares de madera y sobre los sillares se levantan las paredes de ladrillo rojo toscos y piedra. El edificio dispone de un sólido tejado a dos aguas de pizarra negra que se incrusta en la parte alta de la loma, como si formara parte de la misma; de hecho, la hierba de la cima se extiende por el techo, avanzando con los años. Cuatro enormes chimeneas de ladrillo, siempre humeantes, despuntan por encima de las lajas de pizarra negra, tiznadas de hollín.

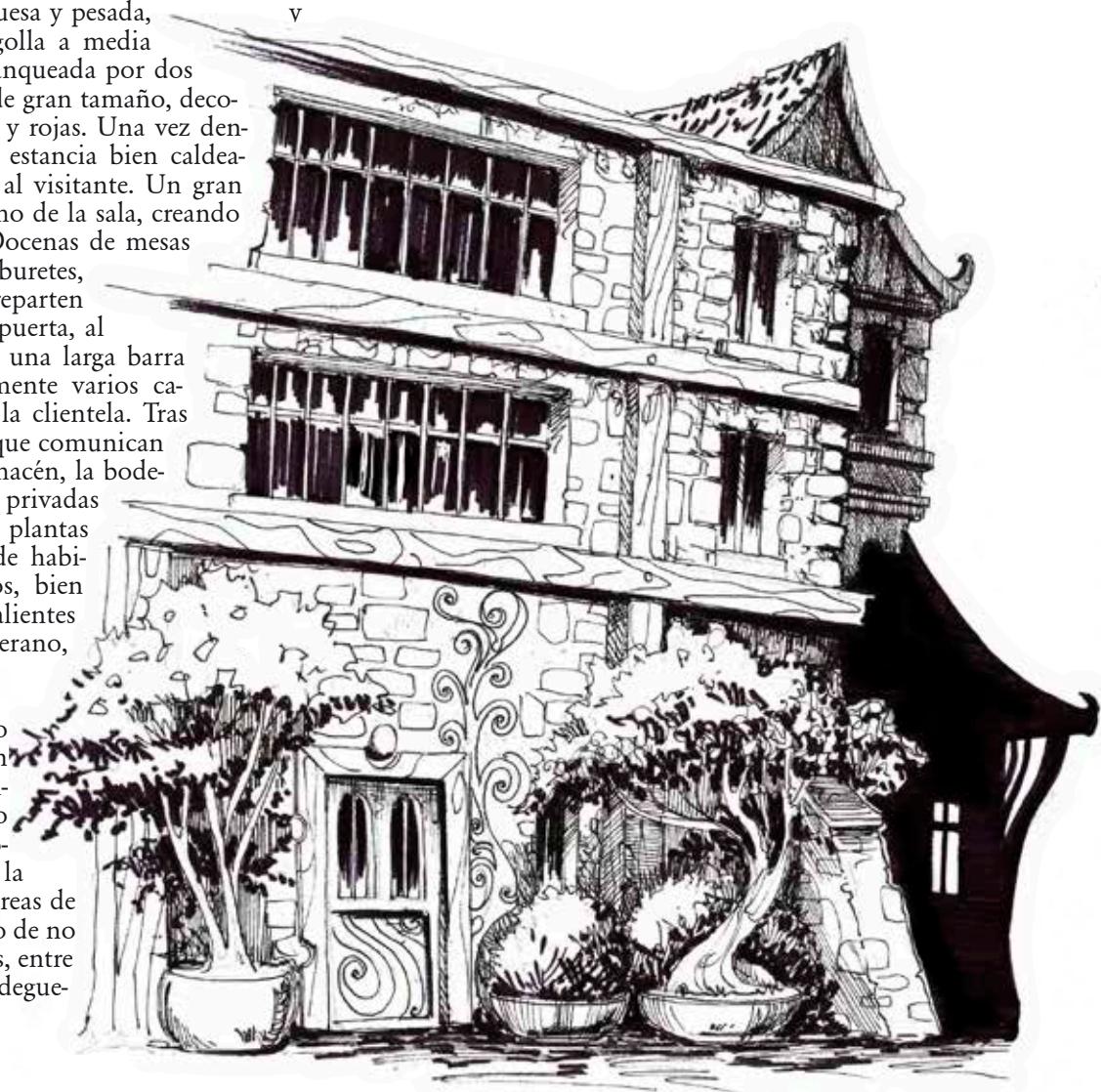
La puerta de acceso es gruesa y pesada, dispone de una gran argolla a media altura. La entrada está flanqueada por dos ventanales rectangulares de gran tamaño, decorados con celosías verdes y rojas. Una vez dentro, llama la atención la estancia bien caldeada que da la bienvenida al visitante. Un gran fuego arde en cada extremo de la sala, creando un ambiente acogedor. Docenas de mesas redondas de madera, taburetes, bancos y mecedoras se reparten por el salón. Frente a la puerta, al otro lado de la sala, hay una larga barra donde trabajan afanosamente varios camareros, que atienden a la clientela. Tras la barra hay tres puertas que comunican con la gran cocina, el almacén, la bodega y otras dependencias privadas del servicio. En las dos plantas superiores hay docenas de habitaciones para los viajeros, bien dispuestas, cómodas, calientes en invierno y frescas en verano, muy acogedoras.

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

Se pueden encontrar muchos personajes variopintos en el Goblin cada día, pero entre todos ellos destaca Olofin, el juglar de Ósman, un artista visirtaní que, atrapado por la belleza de las Frondas, se quedó a vivir junto a los medianos muchos años atrás. Olofin es un pozo de sabiduría, pues en sus años de correrías ha viajado por todo el mundo, visitado cientos de pueblos y lugares, y vivido docenas de aventuras y peripecias que relata en sus crónicas y canciones para entretenér a la parroquia del Goblin. Olofin conoce muchas viejas leyendas, historias de antaño, lenguas y dialectos, misterios y mitos de muchos rincones del mundo. Mucha gente acude al Goblin para escuchar las historias de Olofin. El visirtaní es el hijo menor del jeque Zelmazar al' Din, familia lejana del califa y miembro de su misma tribu. Olofin es un hombre de edad avanzada, de piel oscura tostada, pelo y barba rizado teñido de blanco tordo, y ojos negros como el tizón. El viejo juglar va vestido con lujosos ropajes de seda bordada de estilo oriental, siempre cargado de collares, pendientes y anillos de oro y plata. Toca el laúd de Visirtán, llamado barbat por sus gentes, y la flauta doble mijwiz.

RELIGIÓN

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



MORU

GOBERNANTE: Barundar de Myrthis, Señor del Baluarte Iluminado y rey del Trono de Mitral.

CAPITAL: Moru (población aproximada de 12.000 habitantes).

POBLACIÓN: 15.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Marvol Moru.

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

ECONOMÍA: Orfebrería, piedras preciosas, minerales.

MITRAL

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

HISTORIA

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

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

Envejecido por los duros años de guerra, Thordis comenzó su largo peregrinaje en compañía de sus leales enanos hasta asentarse en las montañas de Moru. Ni siquiera en esta ocasión pudo encontrar la paz que tanto anhelaba, pues se cuenta que cuando Thordis se maravilló por las enormes riquezas que ofrecía la montaña, él y su compañía de enanos fueron asaltados por un terror que habitaba en el interior de aquella oscuridad perpetua. Muchos enanos sucumbieron ante la enorme bestia antes de acabar con ella. Pero al fin, una vez encontrada la paz, Thordis se sentó en el Trono de Mitral, donde ya siempre habría un enano.

Las generaciones pasaron y cada una fue encontrando su propio espacio dentro de la enorme cavidad de las montañas. Cada vez penetraban más adentro, cada vez más profundo cavaban los enanos en la roca. Y cada nueva generación se maravillaba aún más con nuevos descubrimientos de gemas y piedras preciosas que labraban con cariño y con las que luego comerciaban.

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

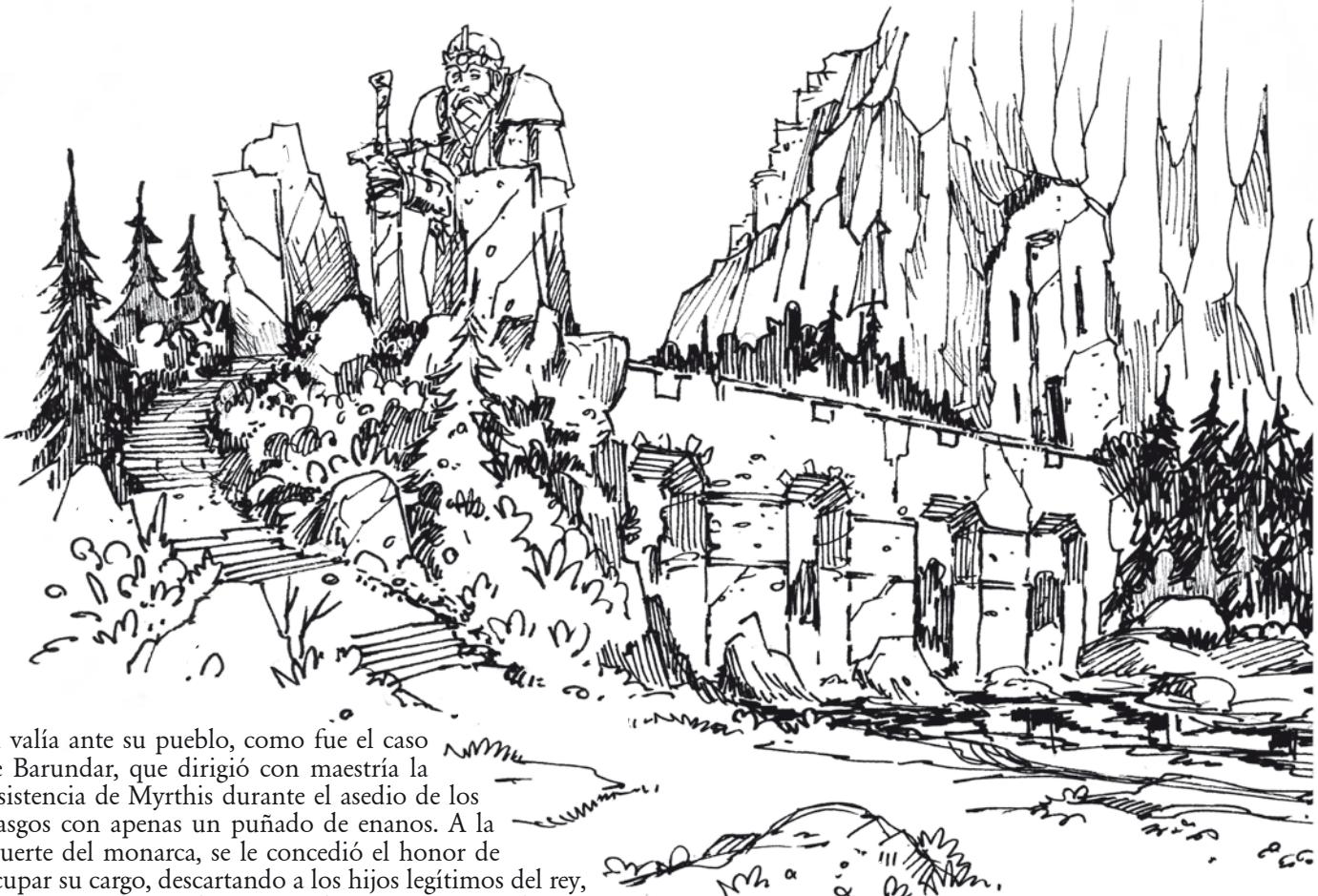
La comunidad siguió creciendo. Incluso hubo un grupo de enanos que decidió establecer su colonia en el exterior de la montaña, pues anhelaban la claridad de los días y la brisa del aire frío del norte. Bautizaron esta nueva ciudad como Myrthis, “la iluminada”. Precisamente fueron estos quienes primero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

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

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

ESTRUCTURA POLÍTICA

En Moru, el poder regente del reino descansa sobre la figura del soberano. A la muerte de este, el reinado pasa a manos del más apto para ocupar el cargo, normalmente uno de sus hijos, que ha sido entrenado en cuestiones políticas a tal efecto, pero puede darse el caso de que finalmente el honor de ocupar el trono recaiga sobre algún otro enano que haya demostrado



su valía ante su pueblo, como fue el caso de Barundar, que dirigió con maestría la resistencia de Myrthis durante el asedio de los trasgos con apenas un puñado de enanos. A la muerte del monarca, se le concedió el honor de ocupar su cargo, descartando a los hijos legítimos del rey, más empeñados en dirimir sus diferencias personales que en administrar el reino. Así fue como se interrumpió la línea sucesoria real desde los tiempos antiguos. Por lo tanto, hoy día el rey del Trono de Mitral es Barundar de Myrthis, Señor del Baluarte Iluminado, del clan de los dunabar.

Junto al monarca siempre puede encontrarse a uno o varios miembros de su consejo, formado por un grupo de ancianos venerables que asesoran al rey sobre todos los asuntos del reino; además de oficiar como jueces y, en ocasiones, como sacerdotes y clérigos de Marvol. Todos aquellos ancianos que superen los cien años de edad pueden formar parte de este consejo si lo desean, siempre que no cuenten con faltas o agravios registrados para con su clan o familia.

GEOGRAFÍA

Es imposible dilucidar las dimensiones exactas que tienen en la actualidad las profundas minas excavadas por los enanos. La larga cadena montañosa que conforma Moru se extiende en el vértice occidental de Válion. Su interior es una sucesión interminable de minas y pasillos excavados que sigue creciendo en diferentes niveles que alcanzan tal profundidad que diríase pudieran atravesar la tierra y caer al vacío. La capital de este reino interno recibe el mismo nombre que la nación, Moru, y es donde se reúne el consejo de ancianos junto al Trono de Mitral que tallara el mismo Thordis cuando se estableció en la profunda paz de la montaña.

Los principales accidentes geográficos de esta región son:

- **LAS MONTAÑAS GRISES**, que albergan el reino de Moru y que se extienden en una larga cordillera que bordea la costa del mar de Esmeril, hogar de los enanos.
- **EL ANCHO RÍO UMBRÍO**, el cual nace en las entrañas mismas de las montañas y desciende después en un gran torrente que se aleja hacia las tierras de Valion. El agua cristalina

de este río es venerada por los enanos, que se abastecen de él por medio de un ingenioso sistema de irrigación que transporta agua por las diferentes galerías subterráneas.

• **LA GRAN CAVERNA DE LAS ESTACAS**, un accidente geográfico natural descubierto por unos enanos exploradores que, un día, buscando un filón, encontraron por casualidad esta enorme sala, la más grande que se conoce en la actualidad, tan grande que podría albergar a toda la comunidad enana. De hecho, esta inmensa caverna posee su propio clima y por su amplio techo flotan nubes de color ceniza que descargan ocasionales tormentas. Su nombre viene dado por la longitud de la infinidad de estalactitas y stalagmitas que crecen en sus paredes y suelos rocosos.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

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

LA CIUDAD DE MORU

Fue la primera localización habitada del reino de los enanos, donde primero se asentó Thordis a su llegada a las Montañas Grises. Hoy es considerada la capital de este reino subterráneo y, entre sus populosas calles, destaca el fastuoso Palacio de los Regentes, que alberga tanto a la familia real, como al consejo de ancianos. De hecho, aquí pueden venir a retirarse en paz sus últimos años todos aquellos ciudadanos que hayan conseguido la categoría de venerables, una vez alcanzados los cien años de existencia, con independencia

de que pertenezcan al consejo. Es en el centro de esta construcción donde se asienta el Trono de Mitral, al final de un fastuoso salón, en el que el rey recibe a las visitas y dirime los asuntos de estado.

LA CIUDADELA DE KONDOR

Muy en el interior de las montañas, bajo una gran bóveda descubierta casi por azar, se erige la ciudadela de Kondor, la cual fue ideada, en un principio, como templo para Marvol. Más tarde, su uso inicial fue sustituido paulatinamente para albergar pequeños asentamientos de enanos hasta convertirse en una gran ciudad. En la actualidad, la urbe es admirada por sus impresionantes templos conmemorativos a este dios, pues a medida que crecía la ciudad, lo hacían también sus templos de manera exponencial.

VILLA DE MYRTHIS

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

ZÂRAM-TARÂG

En el corazón de las montañas, conformando la misma fuente del gran Oplontis, encontramos el legendario lago de Zâram-tarâg, también conocido como Lago de las Barbas. Y recibe este nombre pues, cuando los enanos alcanzan edad adulta y lucen ya su característica barba, que les acompañará el resto de sus vidas, deben abandonar la seguridad de sus cavernas para viajar hasta el Zâram-tarâg y lavar aquí sus barbas siguiendo los preceptos del ritual ancestral. El Lago de las Barbas también es famoso porque en sus cercanías crece el hongo de genciana, muy apreciado por los enanos por sus propiedades anti eméticas y purgantes. Famosa es la tisana que se elabora con este preciado hongo en la taberna El Enano Gruñón, en Myrthis, capaz de curar la resaca.

LA TUMBA DE HIELO

Al noreste de las Montañas Grises, en una zona escarpada y de difícil acceso, se encuentra el bastión enano de Martormenta, antiguo hogar del clan kerouon. Tallada en la roca viva, Martormenta era famosa por sus grandes salones de hielo, donde célebres orfebres del pueblo enano habían grabado la historia de los clanes en las cristalinas paredes. Una bóveda de cristal de hielo permitía la iluminación del gran salón donde se encontraba el trono de Keroun. Este trono de cristal es una réplica del Trono de Mitral de Moru, regalada a Keroun el Martillo por Thordis, por sus muchos servicios.

Hace ahora seis años, Martormenta sufrió un aciago destino cuando Dagobaris, un astuto dragón blanco, consiguió asaltar por la fuerza el bastión y expulsar a los enanos del mismo. Los supervivientes fundaron el Campamento de los Desposeídos al pie del sendero que asciende hasta Martormenta, donde el joven Naen, el último de los keroun y casi un niño para los estándares de los enanos, reúne fuerzas para acabar con la sierpe nivea y recuperar el legado de su familia. Su juventud ha hecho que no todos confíen en su liderazgo y numerosos enanos han abandonado el campamento (ahora un pequeño poblado) en busca de una vida mejor. Los más leales permanecen allí, esperando su oportunidad de reclamar lo que una vez fuera suyo.

Mientras, los grandes salones y cámaras de los enanos son ahora el hogar de trasgos y otras alimañas que se pliegan ante la voluntad de Dagobaris. Ya nadie se refiere al viejo bastión enano como Martormenta, ahora todos lo llaman La Tumba de Hielo.

ECONOMÍA

Los laboriosos enanos extraen de la tierra grandes cantidades de minerales y piedras preciosas con las que comercian con sus vecinos, organizando para ello grandes caravanas que recorren las principales naciones. Los trabajos en piedra y tallas de los enanos son muypreciados por los nobles de las casas imperiales y no hay damas en palacio que no luzcan en sus cuellos algunas de estas joyas únicas. Se cree que en el interior de las montañas se almacenan enormes salas abarrotadas de joyas y piedras preciosas que los enanos guardan con celo, arrobados por el fulgor de sus preciosos minerales. Leyenda o no, la verdad es que es raro encontrar algún enano que no sienta debilidad por las gemas y los objetos brillantes.

CULTURA

A pesar de su aspecto hosco, los enanos poseen una gran habilidad para fabricar y manufacturar todo tipo de objetos, especialmente maquinaria y trabajos de ingeniería. Como hemos mencionado, sienten debilidad por las tallas ornamentales y existen individuos capaces de dotar a las frías piedras de una belleza única. Un arte apreciado tanto por el valor de las joyas en sí como por la maestría empleada en su elaboración. Tal es así que incluso existen escuelas dedicadas a la enseñanza de este oficio con reputados enanos que instruyen en este minucioso trabajo artesanal del tallado de la piedra.

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

RELIGIÓN

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

PERSONAJES RELEVANTES

DAÔN

ENANO DE NIVEL 6

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 6 (88 PG)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Hacha de combate; daño 1d8+1

Salvación: Como enano de nivel 6

Moral: 11

Alineamiento: Legal

PX: 600

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

MELIEL

ENANA DE NIVEL 4

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4 (45 PG)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Hacha 1d6+1

Arco largo daño 1d8

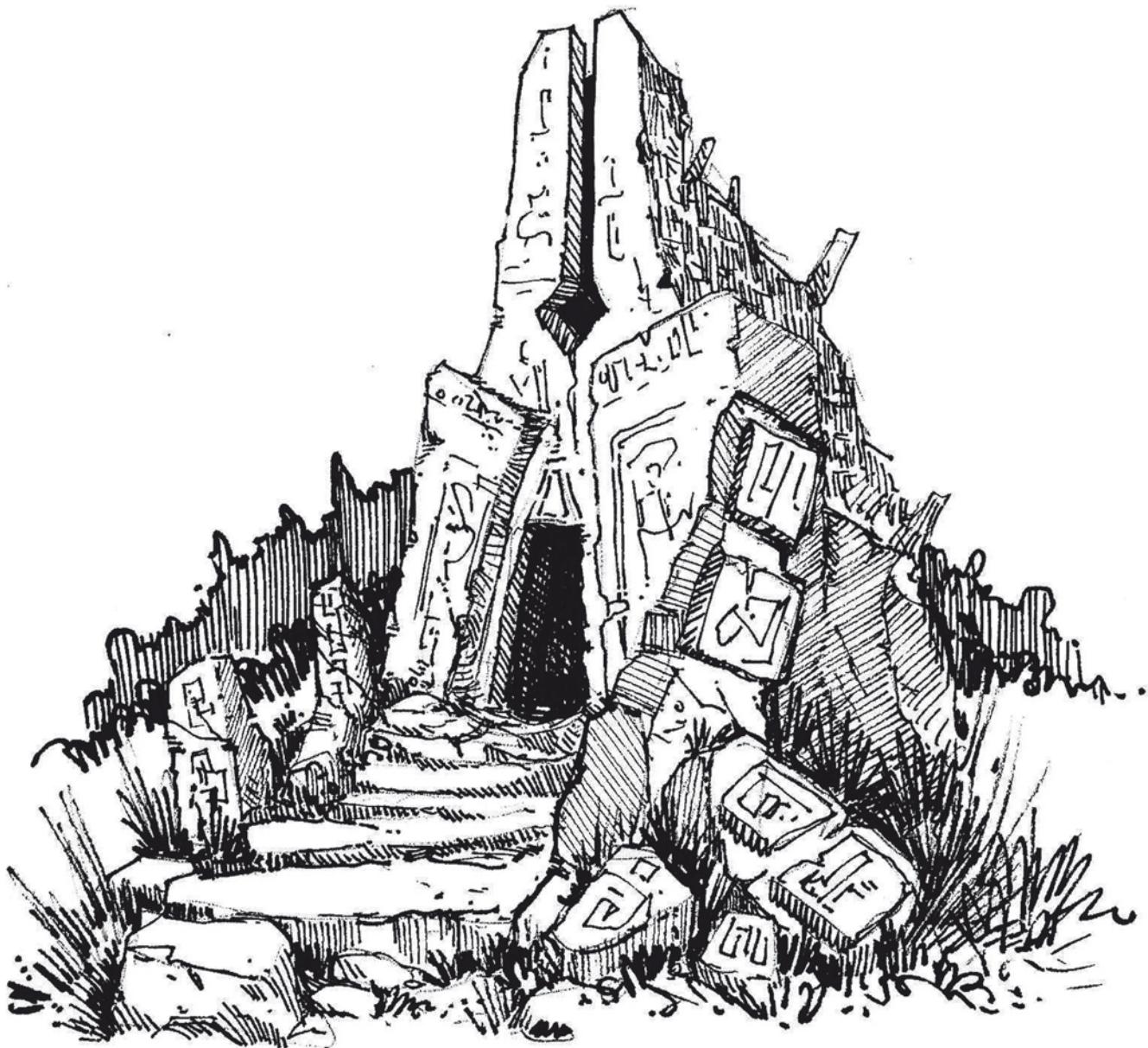
Salvación: Como un enano de nivel 4

Moral: 9

Alineamiento: Legal

PX: 500

Meliel nunca se ha resignado al papel que tienen reservadas las mujeres dentro de la sociedad enana, netamente patriarcal. En su lugar, siempre ha manifestado poseer un carácter fuerte que la ha llevado a hacerse pasar por hombre, dejándose crecer la barba y luciendo una armadura que disimula su naturaleza femenina. Durante su vida ha dado grandes muestras de su valor enfrentándose a numerosos peligros que la han llevado al borde la muerte. Secretamente admira a Daôn, por quien siente una especial atracción, pero teme revelar sus sentimientos por miedo a ser descubierta.



LAMEDAL DEL TRASGO

GOBERNANTE: Caudillo Cubrucol "el Negro".

CAPITAL: Kuruz (población aproximada de 10.000 habitantes).

POBLACIÓN: 12.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Caudillaje.

RELIGIÓN: Culto a Grogog.

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

ECONOMÍA: De subsistencia.

HISTORIA

El Lamedal del Trasgo es una yerma planicie de tierra pantanosa que se extiende desde el reino de los enanos hasta las fronteras de Esmeril. Un inmenso lodazal infranqueable que es refugio y hogar de seres indeseables, quienes encuentran en sus marismas y ciénagas un refugio perfecto. Pero lo que hoy es un lamedal infecto, antaño fue un lago de aguas cristalinas que se precipitaban desde las Montañas Grises hacia el este y, en menor medida, los grandes picos que rodean Esmeril por su lado oeste. Sendos ríos irrigaban esta zona. Cuando Thordis pasó por allí con sus mil enanos, aún era un lugar privilegiado que ofrecía descanso al viajero.

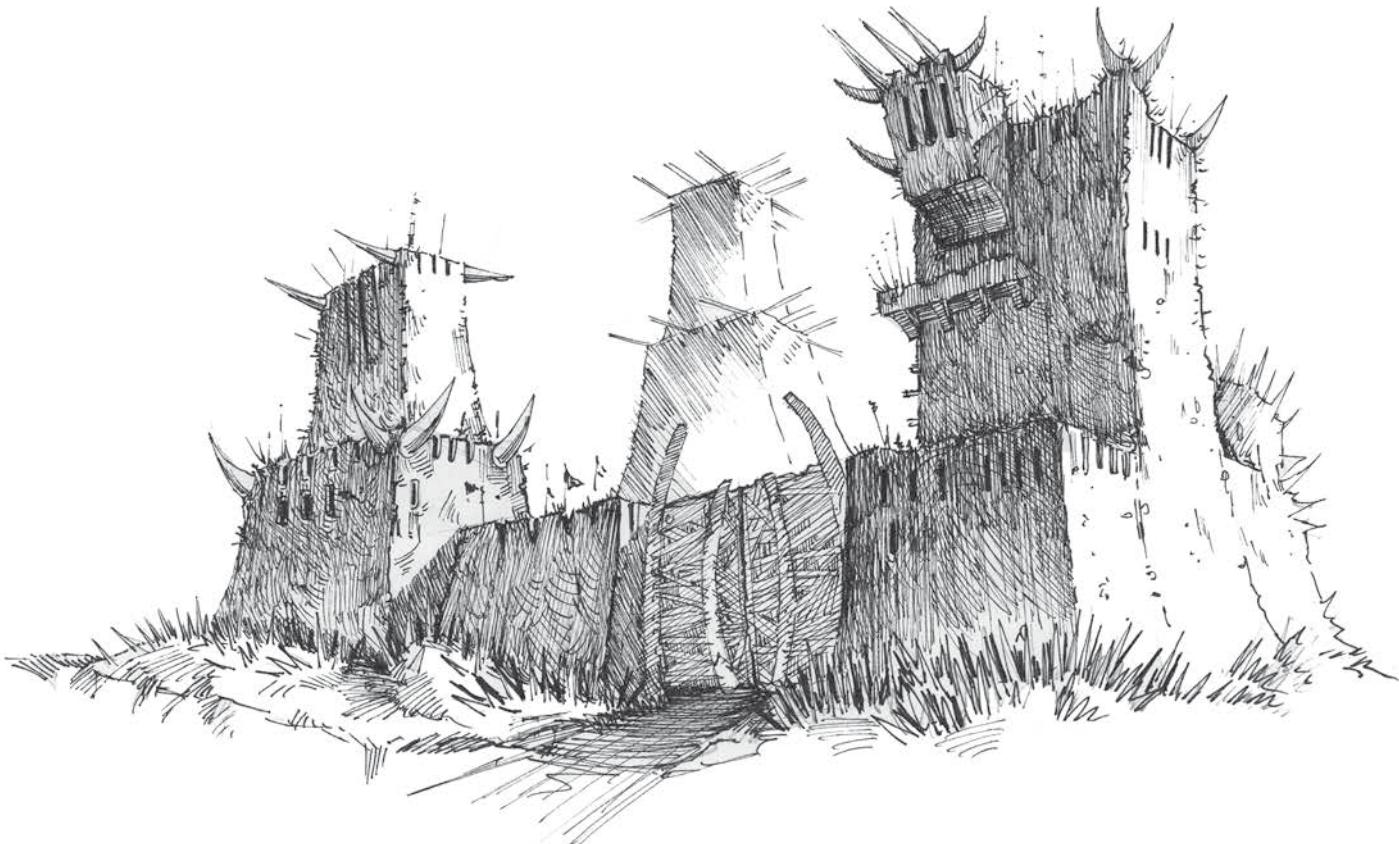
Pero el mundo cambió con el devenir de los siglos. Los enanos se asentaron en las montañas de Moru y su número creció tanto que, para abastecer a su comunidad y servir a la industria minera bajo la montaña, cambiaron el curso de las riveras de montaña. De pronto, el agua que alimentaba el lago comenzó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

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

Los restos de la horda trasgo se asentaron en un principio en las grandes montañas de Esmeril, donde se retiraron por muchos años tratando de sobreponerse a esta derrota. Pero más tarde, fue en el gran lamedal de aguas encharcadas donde por fin encontraron un lugar apartado donde recomponerse. Aquí se asentaron, y habrían de pasar aún muchos años antes de que renovaran su poder militar, pues la derrota ante los elfos diezmó su población. El lamedal ofrecía un cobijo seguro para los trasgos, pues no era un lugar de tránsito ni un sitio apreciable para ninguna de las naciones que, simplemente, obviaron su existencia.

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

El ejército trasgo emergió una mañana del lamedal y atacó Myrthis con furia. Fue una lucha desigual, pero los enanos demostraron poseer un coraje formidable al aguantar con firmeza el embate de las huestes invasoras. La batalla fue terrible, pero los enanos consiguieron resistir, rechazaron el ataque y persiguieron a los trasgos en desbandada de vuelta al cenagal.



ESTRUCTURA POLÍTICA

El dominio de estas tierras recae sobre un caudillo militar, que es elegido entre los miembros de los clanes por su fortaleza, determinación y carácter. Cualquier otro líder local puede desafiar la autoridad del caudillo mediante una prueba de fuerza que generalmente se dirime en un duelo a muerte entre el actual líder y el aspirante.

Todos los miembros varones de la comunidad están obligados a servir en las huestes del Lamedal. Solo unos pocos, aquellos que descollan por su inteligencia, pueden aspirar a ser formados como chamanes.

GEOGRAFÍA

El Lamedal del Trasgo es una vasta extensión de tierra encharcada que ocupa la totalidad de los pasos fronterizos entre Moru y Esmeril. Esta zona pantanosa es prácticamente infranqueable, y las expediciones que se aventuran entre los dos reinos deben dar inmensos rodeos para evitar adentrarse en este territorio hostil y plagado de criaturas peligrosas. Son escasos los caminos que penetran en el lodazal, pues la maraña de juncos y manglares se antoja impenetrable. En el centro de este cenagal se encuentra la mítica ciudad de Kuruz, capital de los trasgos de los pantanos.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

KURUZ

Este importante asentamiento se encuentra ubicado en el centro mismo del Lamedal, en una elevación de tierra sobre las aguas negras y los esteros boscosos. Los trasgos comprendieron que era el emplazamiento perfecto para erigir su capital, un lugar desde el que dominar las marismas oscuras. Construyeron unos ingeniosos puentes levadizos y fortificaron el poblado con murallas de madera y piedra oscura. Llegar hasta Kuruz es una temeridad, pues las aguas del pantano son traicioneras y están habitadas por extrañas criaturas. Las escasas sendas que conducen al interior del Lamedal están bien vigiladas por los trasgos.

EL POZO OSCURO

Llamado así por los trasgos, que fueron quienes lo descubrieron. Se trata de un vórtice de energía oscura de un radio considerable que se encuentra excavado en el centro del lamedal.

Para los trasgos no es más que un lugar del que es mejor mantenerse alejado, pues una vez se arroja algo a su interior, desaparece para siempre. Desconocen que en realidad se trata de una puerta dimensional olvidada en el tiempo que comunica directamente con la ciudad de los elfos oscuros de Xorandor, a millares de kilómetros de allí. Cerca de este lugar hay un nido de dracos, que crían y se alimentan en la zona y más allá del lamedal.

LAS ALMENARAS NEGRAS

En los Picos del Trasgo y las quebradas del Lamedal, emplazadas en lugares prominentes, los trasgos construyeron hace ya muchas generaciones las que hoy se conocen como Almenaras Negras. Se trata de sencillas atalayas defensivas ideadas para alertar de la proximidad de tropas o embarcaciones enemigas mediante fuego o señales de humo. Cada almenara está dentro del alcance visual de una de sus hermanas, de tal manera que cuando una de las mismas prende su llama, alerta a las demás de una amenaza, pudiendo este aviso llegar a la misma capital, Kuruz.

Los trasgos también usan estas almenaras para transmitir complicadas señales de humo entre cada una de las torres hasta la capital, creando así un efectivo sistema de comunicaciones a distancia. Hasta ahora, nadie ha sido capaz de desentrañar el complejo sistema de señales de humo que usan los trasgos del lamedal.

ECONOMÍA

Los trasgos del lamedal subsisten holgadamente, explotando los recursos naturales de la marisma, rica en caza y pesca, así como en minerales y plantas exóticas típicas de estos marjales salvajes, muchas de ellas con propiedades arcanas y alquímicas, incluyendo la flor del loto negro, que crece en este inhóspito rincón de Valion.

RELIGIÓN

Los trasgos del pantano adoran a Grogog. El culto a Penumbra está igualmente extendido entre los trasgos, pues tienen a Sombra como su creadora y la temen por encima de cualquier otra cosa. Los chamanes trasgos veneran a Orcus igualmente.



CRIATURAS Y PERSONAJES RELEVANTES

KURNAG

TRASGO (GUERRERO) DE NIVEL 4

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4 (58 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1

Daño: Cimitarra 1d8+1

Salvación: Como guerrero de nivel 4

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 400

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

ZIKZUR

TRASGO (CLÉRIGO) DE NIVEL 7

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 7 (51 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1

Daño: Cimitarra; daño 1d8+1

Salvación: Como clérigo de nivel 7

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 700

Zikzur es un anciano trasgo que ha vivido lo suficiente para alcanzar cierto nivel de sabiduría como clérigo. Los largos años lo tienen prácticamente postrado, pero su sabiduría se mantiene intacta. Tanto que en las últimas décadas se ha dedicado a transmitir sus conocimientos a un grupo selecto de trasgos que ya son capaces de lanzar poderosos conjuros. Juntos han formado una peligrosa unidad dentro del ejército que es temida tanto dentro como fuera de la comunidad de los trasgos.

LA GRAN MADRE SERPIENTE DEL LAMEDAL

Serpiente única (Guerrera) de Nivel 20

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 20 (200 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: Mordisco/apresamiento

Daño: 4d8/3d12

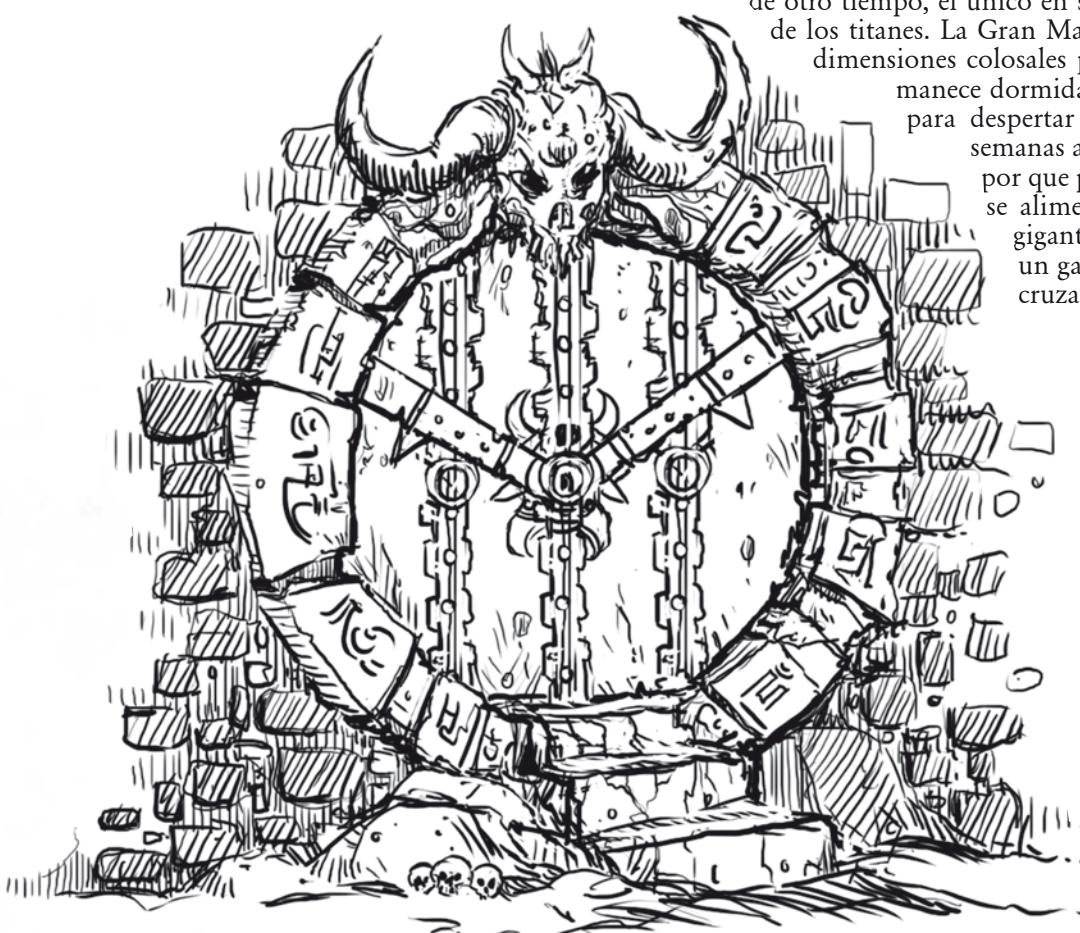
Salvación: Como un guerrero de nivel 20

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

PX: A discreción del Narrador

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



LOSANG

GOBERNANTE: El Lasha Gedang de Pamir.

CAPITAL: Pamir (población aproximada de 15.000 habitantes).

POBLACIÓN: 27.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Shambhala.

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

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

HISTORIA

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

Los losong son un pueblo nómada que reparte su existencia entre la región del Shongsten en los meses más crudos de invierno, en las llanuras donde el tiempo es menos inclemente, y Shangri en verano, en el corazón de los valles de montaña, en lo más profundo del país. En su peregrinaje de temporada, acarrean todos sus enseres y pertenencias, junto al ganado, fundamentalmente yaks lanudos, ponis y ovejas de montaña. Los losong acampan en el llano, levantando grandes tiendas circulares confeccionadas con piel de yak engrasada para impermeabilizarlas. Enormes mantas de pelo de yak y lana cubren las paredes interiores y el suelo, excepto un hogar en la parte central, donde se asienta una estufa para calentar alimentos. Pero no todos los losong abandonan Shangri en invierno, pues los hay que se internan en la montaña para pasar los rigores invernales junto a los enanos en sus enormes y bien provistas cavernas. De hecho, si existe un lugar en el mundo donde enanos y humanos viven en total armonía, ese es sin duda Losang. La relación entre ambos pueblos ha sido cordial desde tiempos remotos, pues se sirven el uno del otro para perseverar en tan inhóspita y agreste tierra. De un lado, los humanos consiguen refugio en invierno, al menos todos aquellos que no desean abandonar Shangri durante esta estación o durante las tormentas de hielo, granizadas y copiosas nevadas. Y de la otra, los enanos consiguen alimentos y enseres diversos.

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

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

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

el Lhasa Gedang es la autoridad política más relevante en el país, y sus designios son palabra de ley en el territorio. El Lhasa Gedang habita el palacio de Xiganzen en la capital, Pamir (El Reino Oculto), emplazada en el corazón de las montañas.

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

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

GEOGRAFÍA

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

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

PAMIR (EL REINO OCULTO)

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

NUKHUN

Entre las ciudades enanas que pueden encontrarse dentro de las fronteras de Losang, Nukhun es la de mayor envergadura e importancia. Se encuentra al norte de Pamir, en la zona más inexplorada de Shangri, oculta a la vista bajo la gran cordillera sagrada del Losang-Ranpa. Resulta remarcable que

LA GUARDIA REENCARNADA

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

los enanos losong fundasen Nukhun siglos antes de que el primer hombre hollara estas heladas tierras. Los clanes fundadores procedían de la Marca de los Titanes, una rama de las familias exiliadas tras la Guerra del Farallón de los Gigantes que dieron la espalda a Thordis en su camino a poniente. Desde entonces, los asentamientos de estos enanos de las regiones montañosas siempre han estado situados en la zona norte de Losang, y sus pobladores se han convertido en expertos guías, expedicionarios solventes, famosos escaladores e incluso recios porteadores de montaña.

La entrada a la ciudad de Nukhun se encuentra muy por encima del nivel del mar. Cuando se accede a su interior sorprende la visión del gran salón, en cuyo interior se alzan más de mil pilares monolíticos revestidos de láminas de plata mitrálica. Entre sus edificios más emblemáticos destaca el palacio de justicia, de forma escalonada tronco piramidal con tres plantas, una torre de alta alquimia recubierta de porcelana azul dedicada al estudio de las aleaciones metálicas y el palacio real con una sala de audiencias cuyos tronos de piedra están rematados por relieves de astros del firmamento.

Otro de los edificios representativos de Nukhun es el templo de la Piedra Lunar, en cuyo altar se alza un bloque informe de una blancura irreal rodeado de bajorrelieves que representan animales y plantas completamente desconocidos. A nivel popular, las casas de los enanos más pudientes suelen tener uno o varios flancos tallados en cristal de roca, el resto habita en hogares comunes de piedra. La guardia de la ciudad luce un largo yelmo cónico estriado con carrilleras y una armadura de placas plateadas.

Como ya sabemos, en este lugar, enanos y hombres viven en paz. Algunos nativos losong, que se internan en la montaña para pasar los rigores invernales junto a los enanos, los llaman cariñosamente balalar-tas, que puede traducirse como "hijos de la piedra". El refugio invernal que supone Nukhun es de grandes dimensiones y está bien provisto. De este modo, aquellos losong que no desean abandonar Shangri durante el invierno no se ven obligados a hacerlo y a cambio los enanos consiguen carne, leche, queso y enseres de todo tipo como lana, pieles de yak o recuas de ponis.

Aunque no es un hecho conocido, el Lhasa Gedang custodia en el palacio de Xiganzen un manuscrito profético que anuncia la destrucción de los balalar-tas por un gran cataclismo de fuego.



DUGA Y BHUTIA

Duga y Bhutia son dos explotaciones mineras enanas con campamentos homónimos en superficie. Ambas se sitúan en la gran cordillera, al este de Nukhun. Duga se dedica a la extracción de lapislázuli, esmeraldas, rubíes y ágatas. El yacimiento de Bhutia, por su parte, cuenta con varias vetas de oro y platino en estado puro. El pueblo enano comenzó la explotación de estas minas hace algo más de 300 años. Construyeron campamentos permanentes en sus cercanías que a la vez les sirven de base y refugio cuando se ven obligados a desplazarse a través de las montañas. En estos lugares el interior de las viviendas está decorado con maderas labradas y policromadas, y a menudo incluyen una diminuta estancia a modo de capilla familiar. La planta baja se destina al ganado, que genera un calor que llega hasta la planta superior, donde se desarrolla la vida cotidiana. La pequeña sala de estar sirve para reunir a todo el clan alrededor del fuego de la cocina, que arde alimentado por excrementos secos de yak.

Cuando los enanos trabajan en la mina o participan en una expedición, nunca cumplen con su cometido sin haber realizado previamente una ceremonia religiosa en la que se encienden a sus ancestros. Nada debe quedar en manos del azar cuando se trata de sobrevivir en un entorno tan particular como el que rodea al valle de Losang, entre las montañas más altas de Valion.

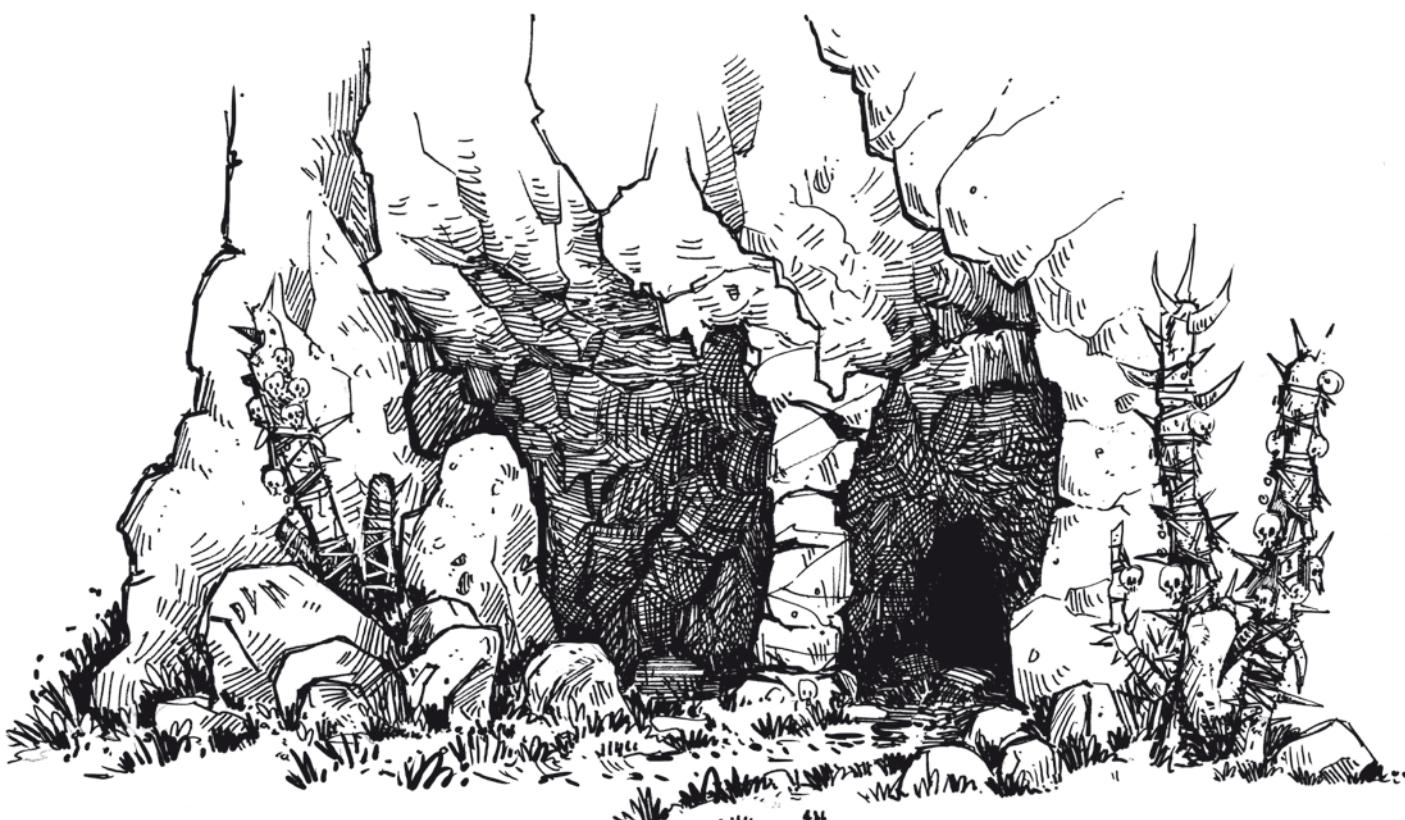
YONTEN

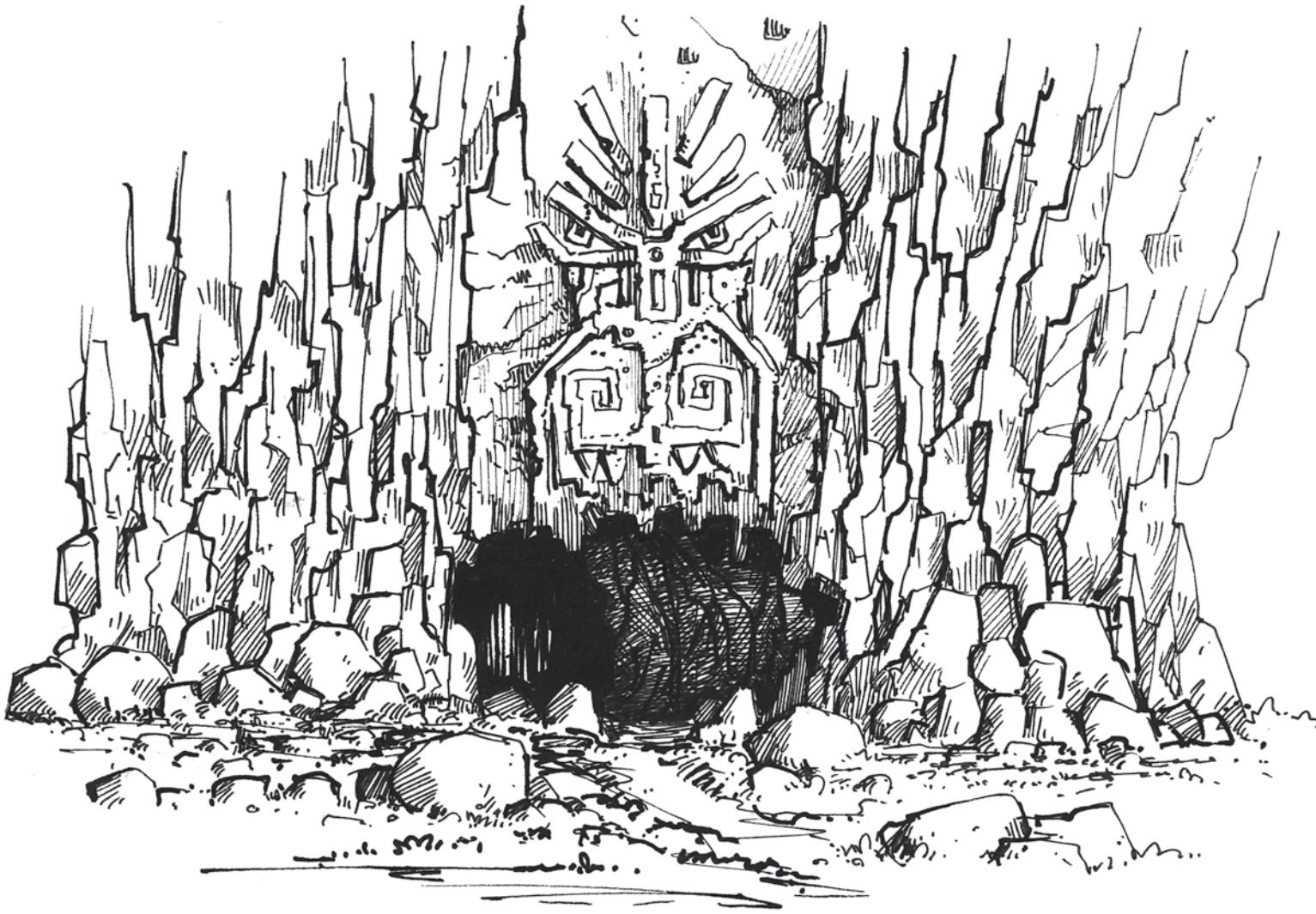
Yonten es un lugar de santidad, un asentamiento rural de la región de Shangri; el más relevante si tenemos en cuenta la importancia de su monasterio gedang. Siglos atrás, las tierras de Yonten fueron el escenario de una gran batalla librada contra los demonios. Por este motivo los monjes salen en procesión una vez al año, para expulsar con sus cánticos a las fuerzas del mal que puedan rodear a la comunidad. Este ritual anual es una costumbre ancestral que jamás ha sido vista por ojos foráneos. Además, en el camino que lleva hasta la capital (Pamir) hay una cueva escondida donde se dice que las deidades

emergen de las paredes. El anciano encargado de conservar la cueva responde al nombre de Dhasang Tempa. Los monjes gedang aseguran que los dioses pueden aparecerse incluso en forma humana, aunque no es lo habitual. Aquellos que han recibido un entrenamiento espiritual adecuado pueden verlos con facilidad. Se cree que estas deidades son presencias vivas elementales, espíritus de la naturaleza.

MONTE ANANDAK

Esta montaña es una de las cumbres más altas al sur de Yonten y jamás ha sido escalada, ya que tal acto sería una transgresión de las normas dictadas por el Lhasa Gedang. Poner un pie en la misma se considera una violación de la región sagrada shambhala. El pueblo losong cree que el monte Anandak es el hogar de Demchok, el Dios de la Destrucción. Siglos atrás, el Anandak sirvió de escenario para un duelo de poderosos magos, un combate de hechicería e ingenio como no se ha visto desde entonces. Allí se enfrentaron Milarepo y Naro, líderes de dos sectas shambhala con visiones muy distintas sobre sus enseñanzas. Las crónicas dicen que Naro fue retado por su adversario y se vio obligado a comparecer. Como ambos eran brujos con gran dominio sobre las artes de la magia, se enzarzaron en una terrible batalla sembrada de prodigios, pero ninguno fue capaz de lograr una ventaja decisiva sobre el contrario. Tras semanas de lucha, finalmente acordaron que el primero que fuese capaz de alcanzar la cima del monte Anandak sería el vencedor. Naro invocó su tambor mágico, se sentó sobre él y le llevó volando por la ladera de la montaña. Milarepo quedó maravillado y al poco rato decidió sentarse a meditar en busca de una solución. Cuando Naro estaba a punto de alcanzar la cima del Anandak, Milarepo fue iluminado por una luz divina y los rayos del sol lo transportaron a la cumbre en un abrir y cerrar de ojos. De este modo Naro reconoció su derrota y Milarepo partió hacia Pamir donde instauró la secta gedang.





CAVERNA DE SHAKABPA

En las fronteras orientales de Losang se encuentra un extraño lugar conocido popularmente como la cueva de los huesos, aunque su nomenclatura oficial es la de Shakabpa. Consiste en un intrincado complejo de cavernas subterráneas situadas en las montañas de la orilla oeste del mar de Barulas. Estas galerías albergan en sus profundidades cientos de nichos con esqueletos de más de seis metros de largo, ataviados con restos de armadura y collares pectorales de plata, todos con la forma de murciélagos con las alas desplegadas. En su interior se han encontrado losas labradas, armas, corazas, vajillas de cobre y collares de plata y oro, adornados con cruces esvásticas y espirales. Las tierras que rodean Shakabpa están deshabitadas, ya que la existencia de estas catacumbas asusta a los nativos losong, que jamás se acercan por la zona. No hay que olvidar que para llegar hasta las cámaras en las que se encuentran los esqueletos hay que bucear bajo las aguas de un profundo lago subterráneo.

ACANTILADOS DE GESAR

Localizados al suroeste de Tamdin, en las montañas Losong, estos riscos han cosechado una merecida fama gracias a que sus paredes están recorridas por profundas huellas humanas de más de un metro y medio de longitud. Los habitantes de la región las atribuyen a Gesar, rey de los gigantes de la escarcha, y a su pueblo. Aseguran que las huellas corresponden a los pies de los gigantes que huyeron de las montañas,

espantados por las explosiones provocadas en el duelo que libraron Milarepo y Naro hace siglos.

MONASTERIO DE TAMDIN

Tamdin es una aldea humilde de la región de Shongsten. En sus cercanías hay un monasterio que ha sido completamente esculpido en el interior de un gran risco, dándole a las habitaciones y pasillos interiores formas propias de las cuevas. El monasterio de Tamdin fue tallado en una sola pieza, pero unos terremotos recientes han sepultado uno de los accesos principales, dejando fuera del alcance el sepulcro interior del rimpoché fundador. Los habitantes de la zona buscan constantemente aventureros que se adentren en la tierra para recuperar sus antiguas reliquias y devolvérselas al pueblo, pero nadie se atreve a entrar porque todo el monasterio corre el riesgo de derrumbarse.

LHUNDUP

La villa de Lhundup no sería más que otro poblado de Shongsten sin importancia si no fuera porque, en los días antiguos, un rico embajador de Kang contraíó matrimonio con una joven losong nacida en este lugar. Mung-Chang era una humilde granjera que supo aprovechar su nuevo estatus para procurar el bien del pueblo llano. Gracias a su influencia en la corte del Emperador Dragón consiguió traer hasta Losang el papel, la seda e incluso nuevas y mejoradas técnicas de cultivo.

RELIGIÓN

Un sabio emperador de Kang dijo una vez que el reino de Losang es un gigantesco monasterio habitado por una nación de monjes. Y es que quizás el punto más interesante a tratar en la región de Losang sea el de su religión, pues resulta un elemento que como sistema de creencias articula su historia, sus leyes, su sociedad, su política y su filosofía. Estamos hablando del culto shambhala, cuyo máximo representante es el Lhasa Gedang. Como ya hemos dicho anteriormente, el Lhasa Gedang es considerado un dios viviente por el pueblo Losong, una figura que aúna en su persona el poder político y religioso.

Por otro lado, el culto shambhala no es una religión de pensamiento único, sino que está abierta a múltiples interpretaciones y corrientes de pensamiento. Por ejemplo: varias escuelas afirman que el origen de sus creencias se encuentra en Nirmala, no en Losang. Esta diversidad ha tenido como consecuencia que su culto se haya ramificado en distintas escuelas teosóficas que han derivado en sectas. Actualmente se conocen más de doce sectas del culto shambhala, aunque la más importante es la Gedang, que tiene su sede en el palacio de Xiganzen, en la ciudad de Pamir. Cada cierto número de años, dos o más sectas se disputan el trono de Xiganzen. No es extraño que estas contiendas deriven en sesudos debates sobre las enseñanzas del shambhala o incluso en enfrentamientos directos, como el de los maestros Milarepo y Naro en el monte Anandak.

En cada aldea existe al menos un monasterio shambhala cuyos monjes, dirigidos por un rimpoché (el prior de la congregación), controlan todas las decisiones administrativas, comerciales y militares del poblado. Los templos son de gruesos muros y paredes rojizas. Su interior es muy oscuro y los cánticos de los monjes producen una atmósfera pesada y extraña. Apenas hay iluminación, y la que hay proviene de quemadores con lamparillas de aceite o manteca de yak que generan bastante humo de color negro. Las paredes están repletas de pinturas de vivos colores y hermosos brocados, jamás se deja un centímetro sin decorar.

El shambhala nos enseña una forma particular de entender la existencia: el alma inmortal pasa de un cuerpo a otro viviendo sucesivas vidas completas hasta alcanzar un cierto grado de trascendencia. En este sentido, todos los actos del individuo tienen un reflejo en la eternidad, ya que tras la muerte influyen en la posterior encarnación. Tras sucesivas reencarnaciones se alcanza un estado de equilibrio espiritual que transporta el alma hasta el shambhala, un reino mítico lleno de lugares asombrosos, poblado por criaturas celestiales y por los ancestros. Para lograr el acceso al reino del shambhala, los monjes losong deben hacer el bien, meditar, ser comedidos, frugales, trabajadores, amables y honestos, a la par que valientes y entregados a la defensa del reino.

Como se puede apreciar, la vida de los monjes shambhala está llena de particularidades. Se calcula que en Losang, uno de cada cuatro hombres vive en un monasterio. Cada familia está obligada a convertir al menos a uno de sus hijos en monje. No hemos mencionado que, además de lo citado anteriormente, están obligados a cumplir con el voto de castidad. También es cierto que tanto los hombres como las mujeres pueden ser monjes. Aunque en el caso de ellas el número es menor, ambos sexos pueden alcanzar el rango de maestro si lo desean.

Otro de los aspectos que suelen llamar la atención del viajero de occidente son los poderes o habilidades sobrenaturales que se atribuye a los monjes: leer la mente, ver el color de las auroras, predecir el futuro, soportar el dolor físico... la lista es interminable. A continuación mencionamos los más afamados:

- **LA APERTURA DEL TERCER OJO:** El ojo de la sabiduría se consigue gracias al conocimiento, aparece en mitad de la frente y permite una visión remota del Más Allá. Muchas de las pinturas y esculturas que se pueden encontrar en Losang muestran este tercer ojo.
- **LA LEVITACIÓN INCONSCIENTE:** Durante la meditación, los monjes pueden alcanzar un estado de concentración tan profundo que es capaz de elevarlos del suelo, alejándolos del mundo material. Muy pocos llegan a controlarlo.
- **EL FUEGO O CALOR INTERIOR:** Cubiertos con una simple túnica o completamente desnudos, los monjes son capaces de salir a meditar al exterior del monasterio, sentados sobre la nieve o el hielo en mitad de una ventisca. La técnica del fuego interior hace que enrojezcan y acaben sudando copiosamente aunque se encuentren a temperaturas bajo cero.
- **LOS VIAJES ASTRALES:** De nuevo, gracias a la meditación trascendental, los monjes son capaces de dejar su cuerpo atrás y viajar grandes distancias en un instante tan solo con su espíritu.

Las dos claves que vinculan estas capacidades a la vida del monje son que todo se consigue a través de la meditación y que siempre deben de utilizarse para el beneficio del prójimo, no para adquirir la propia fama o riquezas.

ECONOMÍA

La economía losong se basa fundamentalmente en el pastoreo del yak, un gran bóvido autóctono de los yermos y llanuras heladas de Losang. Son animales gregarios de pelo largo denso y color marrón intenso que cuelga a ambos lados del cuerpo y las extremidades, con una joroba sobre los hombros y cuernos largos de un metro de longitud que surgen a ambos lados del cráneo, casi horizontalmente, para acodarse hacia arriba en sus extremos. La cola es peluda, rematada con un gran mechón. Los machos, que son más grandes que las hembras, pueden llegar a los 2 metros de altura y pesar hasta 1000 kilos. Las pezuñas son duras y resistentes con una amplia superficie de apoyo. En Losang se emplea a los yak prácticamente para todo, se podría decir que las gentes locales subsisten en este inhóspito entorno gracias a estos duros animales. Se emplean para llevar cargas, pudiendo llegar a portar cargamentos de hasta 140 kilos por senderos agrestes y muy empinados, incluso con grandes cantidades de nieve acumulada, y se utiliza su fuerza para montarlo y arar la tierra helada. También se crían por su carne, apropiada para el consumo humano. Este animal produce una leche muy grasa con la que se elaboran quesos y mantequilla de buena calidad. Al yak se le esquila una vez al año, siendo la lana de los animales adultos adecuada para elaborar mantas, cuerdas y otros objetos. Los excrementos resecados se utilizan como combustible.

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

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

FLORA Y FAUNA

Como hemos visto ya, el animal más notorio de Losang es el yak, un gran bóvido autóctono, piedra angular de la economía del pueblo losong y clave de su sustento.

Por otro lado, si tratamos las criaturas legendarias de Losang, no podemos dejar pasar la oportunidad de hablar del jigou, más conocido como yeti o abominable hombre de las nieves. El yeti es un simio de considerable tamaño, cubierto de pelo largo de color variable, que vive a lo largo y ancho de las cordilleras montañosas. Demuestra una gran resistencia al frío y denota cierta inteligencia, tiene un carácter muy esquivo, se desplaza sobre sus dos patas traseras y camina generalmente erguido. Es una criatura solitaria, salvo cuando busca pareja o durante la cría. El pelaje del yeti huele terriblemente mal, por lo que su llegada suele verse precedida de esa pestilencia. Su presencia provoca un temor reverencial entre los nativos losong, que cuando lo ven huyen en dirección contraria. Este temor está justificado, ya que tiene un físico portentoso y ha atacado al hombre en múltiples ocasiones. Además, para los losong, la aparición del yeti es un mal augurio. Verle es un presagio de mala suerte que desata tormentas de nieve, ventiscas, avalanchas y hasta provoca que se agríe el agua y se pudra la comida.

Aunque los extranjeros suelen poner en duda su existencia (hasta que resulta demasiado tarde), los pastores losong consideran al yeti algo común, y hablan de él como de un elemento más de la vida cotidiana. Creen que suelen reunirse estacionalmente en un lugar aislado de la civilización, conocido como Valle de los Yetis. Por otro lado, los monjes shambhala afirman que el yeti no es una criatura de carne y hueso, sino un ser espiritual que vive en las montañas y tiene poder de decisión sobre la vida y la muerte de todas las criaturas. En diversos monasterios losong se conservan reliquias que han sido halladas en las montañas: mechones de pelo, cuero cabelludo, una mano incorrupta, todas ellas de una edad superior a los 300 años de antigüedad.

Los jigou están emparentados con los yetis de Boreal, aunque son una raza aparte.

CRIATURAS

JIGOU (YETI)

CA: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos/1 mordedura; Daño: 1D8 / 1D8 / 1D4; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 150; Tesoro: 1500 mo.

GIGANTE DE LA ESCARCHA

CA: 4; DG: 11 +2; Movimiento: 40 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 5D6; Salvación: G11; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 1600; Tesoro: 11.000 mo.

El pueblo del rey Gesar, llamados comúnmente gigantes de la escarcha, es una raza de humanoides de más de seis metros de altura que habitan en los lugares más recónditos, fríos y solitarios de las montañas de Losang. A cierta distancia y para el ojo no entrenado son fácilmente confundibles con yetis, con quienes comparten hábitat. Su piel es de un blanco mortecino y suelen cubrirse con pieles de osos y armaduras de hierro. No se sabe mucho de ellos, tan solo que construyen sus fortalezas en las altas cumbres nevadas y que son completamente inmunes al frío.



IMPERIO KANG

GOBERNANTE: Emperador Zheng Yuan.

CAPITAL: Ming (población aproximada de 23.000 habitantes).

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

POBLACIÓN: 160.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Politeísmo.

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

ECONOMÍA: Pasta de trigo, arroz, caballos.

HISTORIA

Kang es una tierra ancestral llena de misterio y belleza cuya historia y mitología se relacionan tan sutil e íntimamente que resultan difíciles de distinguir. En el ámbito terrenal, es un reino dinástico aislado de otras naciones y la línea sucesoria de sus emperadores es una de las más antiguas de todo Valion, apoyada por un poderío militar sin parangón. En lo celestial, Kang es el Reino de los Dragones, toda una nación edificada sobre el cuerpo de un gigante que quedó profundamente dormido hace milenios, y con el tiempo fue cubierto por la tierra, sobre la que crecieron árboles e incluso montañas. Y según las creencias de los campesinos, no es el pueblo kangi sino las naciones vecinas quienes han de temer su terrible despertar. Pero su sueño continúa y de su cuerpo surgen maravillas día a día tocadas por el hálito de la vida. Su aliento hizo los vientos y las nieblas, su sangre conformó los ríos, su piel los campos de sembrado y de sus intestinos surgieron seis dioses que desde entonces guardan con celo su sueño, su tierra y su creación.

Kang está formado por numerosas provincias asentadas en inhóspitas llanuras acunadas por grandes montañas que separan el reino de los países colindantes. Es precisamente en las cumbres de las más altas cordilleras donde encontramos los palacios celestiales de los citados dioses, conocidos como Los Seis Pilares de la Eternidad que, según su tradición, sostienen el cielo.

Se cree que el primer soberano fue un héroe llamado Kang o Kiyang, que unificó las tribus y dio nombre al imperio, aunque fue con el posterior Kang Zhin (conocido popularmente como el Emperador Dragón) con quien la figura del soberano adquirió un sentido mítico y semidivino. En la actualidad, el emperador reinante es Zheng Yuan, asistido por ministros y consejeros escogidos entre sus familiares de mayor confianza. El emperador, un anciano decrepito que lleva más de cincuenta años en el trono, piensa que su heredero no es adecuado para las responsabilidades que se le avecinan y está considerando seriamente abdicar en un misterioso hijo bastardo de orígenes humildes.

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

Cómo llegaron a establecerse los primeros asentamientos de pastores para convertirse con el tiempo en el reino más estable del mundo conocido, es algo que muy pocas crónicas pueden esclarecer. Se sabe, no obstante, de la figura de un campesino que, en las postrimerías de las primeras edades del hombre, reunió bajo su mandato a los grupos dispersos de pastores y pequeñas comunidades. Apenas ha transcendido el nombre de este primer caudillo, al que las referencias citan como Kang, o Kiyang, y cuya iniciativa la historia ha premiado con el reino que lleva su nombre.

Destacable fue el gobierno de Kang Zhin, cuya leyenda transciende el paso de los años y aún se relata a los niños en las noches lluviosas como ejemplo de valor. Cuenta la historia que, siendo un niño de pocos años, el séquito real de la familia Zhin fue asaltado por unos bandidos cuando regresaban de los templos tras una ceremonia religiosa. El largo camino que descendía de las montañas era un recorrido peligroso, plagado de bandidos y seres monstruosos que ocasionaban problemas a los confiados peregrinos. Justo antes del anochecer, unos troncos arrojados intencionadamente sobre el sendero impedían el tránsito del carro real. Su padre, hombre fuerte y de carácter, estaba ayudando a los soldados a despejar el camino, cuando se vieron asaltados por un grupo de bandidos que emergieron de las sombras.

El padre de Kang Zhin luchó con honor, una palabra que desconocían los bandoleros, pues fue traicionado por una ladina ballestera que lo asaetó por la espalda. En su agonía, el padre de Kang Zhin aún tuvo el arrojo de llevar a cabo un último acto heroico. Se abalanzó, maltrecho, sobre el carro y escondió el cuerpo de su pequeño hijo bajo su cuerpo moribundo, de forma que al morir, ocultara a quien debía ser su sucesor. Muchas horas debió pasar el pequeño regente bajo el peso del cuerpo protector de su padre. Cuando a duras penas pudo verse libre, el pequeño Kang Zhin emergió bajo el escudo humano en que se había convertido su padre y contempló con horror la destrucción de su familia y todo cuanto amaba.

Perdido en las montañas, el joven príncipe se ocultó en las cuevas a la espera de un rescate que nunca llegó. Desconocía que en la nación se lloraba la muerte de la dinastía al completo. Quiso su espíritu sobrevivir a esta experiencia y Kang Zhin, que a pesar de su juventud demostraba poseer el carácter valeroso de su padre, se adentró en las profundidades de la montaña hasta arribar a una inmensa galería, en cuyo interior descubrió una escena que petrificaría al más fiero de los guerreros del reino: un gigantesco dragón rojo yacía allí. Sin embargo, Kang Zhin percibió algo más: el dragón se moría. Tal vez por una comprensión que solo está al alcance de quienes viven una experiencia similar, el pequeño príncipe se aproximó hacia el dragón que, lejos de atacar, debió observar algo insólito en el niño y le permitió acercarse. El joven príncipe vio dolor en el dragón y trató, en su inocencia infantil, de consolarlo.

Dice la leyenda que la sierpe anciana, emocionada por tan extraordinaria muestra de valor, concedió un último deseo al joven príncipe, transportándolo de vuelta a palacio, a salvo. De esta forma, la estirpe real no se perdió, y tras su retorno del joven rey pasó a ser conocido como el Emperador Dragón. Desde entonces se conoció a este territorio como el Reino de los Dragones y pocas naciones se han atrevido a traspasar las fronteras de este extraño y enigmático reino, temerosos del niño rey, amigo del dragón.

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

ESTRUCTURA POLÍTICA

La casa reinante del Imperio Kang es, sin duda, la línea sucesoria real más antigua de los reinos conocidos. A lo largo de generaciones, el trono imperial ha ido pasando de padres a hijos de manera permanente, sin que nada interrumpa la línea sucesoria, probablemente debido a la política aislacionista de la nación. Eso no significa que no haya habido intentos de sublevación, guerras fratricidas o incluso renuncias al cargo, y que la mayoría de las crisis se resolvieron de manera favorable para la casa real de Zhin.

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

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

ORGANIZACIÓN MILITAR

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

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

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

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

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

Destaca también la Armada Imperial. Los grandes puertos de Pu-Yang, Li-Peng e incluso la misma capital, Ming, reúnen una impresionante concentración de naves militares que sirven, la mayoría de las veces, para defender su extensa línea costera frente a los piratas y corsarios que pueblan el mar de Osiris.

GEOGRAFÍA

El Imperio Kang es un inmenso territorio de tierra fértil rodeado por el gran macizo montañoso losong al norte. Al sur se extiende una larga y tortuosa costa, abrupta y accidentada; mientras al nordeste se encuentra la llanura de los nómadas, ambas fronteras seguras que han permitido que el reino prospere.

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

Entre los principales accidentes geográficos de Kang destacan los siguientes:

- **GOLFO DE LOULONG:** Ubicado en el extremo sur, el golfo de Loulong es el lugar maldito por antonomasia dentro de la geografía kangi. En tiempos remotos se levantaba en sus costas la próspera ciudad de Ruying, hoy completamente en ruinas. Ruying se dedicaba a la pesca y el comercio por mar; en su puerto se fletaban barcos dedicados a la exportación de papel y fragancias orientales, pero un día aciago la actividad frenética del puerto despertó algo bajo las tranquilas aguas y causó llegada de Loulong, nombre que le dieron los escasos supervivientes y que entronca con antiguas leyendas que lo consideran un dios menor. Loulong no es sino una especie de cocodrilo marino de doce metros de largo y más de siete toneladas de peso. Aunque ni siquiera los saqueadores se atreven a adentrarse en las ruinas de la vieja Ruying, no han sido pocos los grupos de aventureros que han viajado hasta este lugar para dar muerte a la criatura, movidos sobre todo por la sustanciosa recompensa que el emperador reserva a quienes le traigan su piel. Algunos sabios de Marvalar lo consideran un caso interesante. Se refieren a él con el nombre de sarcosaurio, cocodrilo coloso o muzaffar, según la lengua sombría de Xorandor. Dicen que quizás provenga de Ziyarid, que solo puede vivir en agua salada y que sus ataques se producen con más frecuencia justo antes de la llegada de la estación de las lluvias. Los hay que afirman que aquellas aguas no están habitadas por una sola bestia sino por todo un grupo familiar.

- **LLANURAS DE YINBEI:** Este lugar, que se abre al suroeste de un pequeño bosque de bambú, es uno de los paisajes más hermosos de todo Kang y tiene cierta fama al estar poblado por manadas de caballos salvajes. Además de sus espectaculares vistas, suele tener un destacamento militar casi permanente acampado en sus cercanías. Allí llegan

año tras año los reclutas novatos del Ejército del Dragón, que viajan hasta estas tierras para echar el lazo y domar a sus monturas.

• **BOSQUES DE TANJUN:** Se trata de unos espesos bosques montañosos, cercanos al santuario de Ching Dai, el Dios del Este; de hecho resulta imposible llegar hasta él sin cruzarlos. Sus tupidas arboledas siempre están cubiertas de una densa niebla, detalle que le otorga un carácter místico y silencioso. Incluso para el ojo no entrenado, parece haber una cierta magia en los bosques de Tanjun, magia en estado latente. Los campesinos de los alrededores jamás frecuentan este lugar si pueden evitarlo, aunque ello implique dar un enorme rodeo. Son muchas las habladurías que tratan sobre los misterios de este bosque; la más famosa de todas es la del yeren, también llamado yiren o yeh ren. El yeren es descrito por los antiguos cronistas como una especie de ogro de las colinas, una suerte de hombre salvaje que vive en las montañas, similar en algunos aspectos al yeti (para más información, ver pág. 121 del reglamento del juego *Aventuras en la Marca del Este* (caja roja)) solo que de menor altura (de 1,80 a 2,50 metros) y cubierto de pelo color marrón rojizo. Las figuras de los yeren aparecen representadas en las obras de cerámica kangi desde épocas primitivas. En las aldeas cercanas se cuenta la historia de una campesina que desapareció durante meses. Cuando regresó apenas podía hablar, pero aseguraba que había sido secuestrada por el yeren. No volvió a hablar del asunto, pero a los nueve meses dio a luz a un niño velludo de frente pequeña, piernas cortas y brazos largos. Sea como fuere, si se cruzan los bosques de Tanjun es fácil sentirse observado y encontrar mechones de pelo pelirrojo en los troncos de los árboles.

• **MONTAÑAS LOSONG:** Es la gran cordillera que delimita las fronteras de este reino en su vertiente septentrional. Esta helada región recibe muchos nombres (Montañas de la Luna, entre otros), aunque se suele emplear la denominación de montañas Losong. Ya que la tradición otorga un cierto carácter femenino a estas montañas, los templos de los Eternos Huang Jing y Mao Lin se encuentran entre sus cimas más altas. Se cree que el punto más alto del mundo se encuentra en estas montañas.

• **VALLE DE LOS HIJOS DE PANGÚ:** Este valle es una región remota y árida que se extiende en las faldas de la montaña-templo de Huang Jing. Cuentan las leyendas que está habitado por los llamados Hijos de Pangú, una primitiva civilización de hombres-pulga de aspecto insectoide. Se cree que son los descendientes de Pangú, una pulga que surgió originalmente de las barbas del gigante durmiente, pero sus hijos no acabaron siendo el pueblo elegido para mayor gloria de Kang. Su actitud suele ser violenta y visceral con los forasteros, pero los campesinos los respetan venerablemente. También se dice que estos Hijos de Pangú son los custodios de un manantial de agua roja que se abre y sangra como una herida en algún lugar de la montaña-templo de Huang Jing. Parece ser que estas aguas empapan los arrozales de Kang haciéndolos fértiles y beber de ellas concede la inmortalidad.

• **RÍO MING:** De los muchos ríos que se precipitan por las laderas de las Montañas de la Luna en dirección al valle, pocos pueden compararse con la magnificencia del río Ming, que recibe el mismo nombre de la capital cuyos márgenes baña. Su profundidad y anchura lo hacen navegable casi hasta sus fuentes y tiende a desbordarse con facilidad durante los dos meses que dura la estación de las lluvias.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Este gran territorio se encuentra salpicado de numerosas comunidades organizadas en diversas provincias de límites imprecisos. Por si esto fuera poco, la diversidad de pequeñas aldeas de campesinos o pescadores resulta inabarcable. En esas localizaciones sus habitantes mantienen las tradiciones y modos de vida de sus ancestros. De hecho, se tiene la certeza de que hay más población diseminada a lo largo de estas pequeñas comunidades que grupos poblacionales importantes habitando las grandes ciudades.

MING

Ming es el nombre que recibe tanto la ciudad capital del Imperio Kang como el río que cruza sus fronteras en dirección a su desembocadura en la Costa Dragón. Como capital, Ming es la mayor ciudad del reino y alberga en su interior una pequeña ciudad-palacio amurallada, sede del emperador y la familia imperial. La seguridad que rodea a la figura del emperador y a los suyos tiene como consecuencia que el acceso a esta Ciudad Imperial (o Ciudad Interior) esté restringido para cualquier persona no autorizada. Ming también es conocida como la ciudad navegable, ya que incluso los navíos de mayor calado pueden atracar en sus muelles, convirtiéndola en un importante puerto interior alejado de los ataques piratas y las inseguras costas.



LA CIUDAD IMPERIAL

Según las crónicas de los viajeros, la Ciudad Imperial es el mayor complejo palaciego del todo Valion y cubre 72 hectáreas. Tiene forma de rectángulo, con 961 metros de norte a sur y 753 metros de este a oeste, y contiene 640 edificios con 6666 estancias. Desde que se comenzó el trazado de los planos originales, la Ciudad Imperial estuvo diseñada para ser el centro de la ciudad amurallada de Ming. La Ciudad Imperial está rodeada por una muralla de 8 metros de altura que colinda con unos vastos jardines interiores cubiertos por franjas de árboles de 50 metros de ancho. Sus muros sirven tanto de murallas defensivas como de muros de contención. Todas las plazas y avenidas interiores están acabadas en mármol blanco.

A - GRAN PORTADA SUR: Entrada principal de la Ciudad Imperial.

B - ACCESOS DE LA SUBLIME CONCORDIA: Estas entradas están cerradas por puertas batientes de dos hojas decoradas con filas de ocho clavos bañados en oro.

C - PUERTA Y PLAZA DE LA PUREZA OCCIDENTAL: Acceso oeste al complejo palatino.

D - PUERTA Y PLAZA DE LA PUREZA ORIENTAL: Acceso este al complejo palatino.

E - TORRES DE VIGILANCIA ANGULARES: Están coronadas por cubiertas y cuenta entre sus defensas con sesenta y dos troneras para disparar flechas. Estas torres protagonizan numerosas leyendas.

F - GRAN PLAZA DE LA CONCORDIA IMPERIAL: Utilizada con propósitos ceremoniales. Solo el emperador puede entrar en esta plaza montado a caballo, excepto la emperatriz en el día de su boda.

G - SALÓN DE LA CONCORDIA IMPERIAL: El de mayores dimensiones, con una fachada de treinta metros de altura sobre el nivel de la plaza. Es el centro de poder y la estructura de madera más grande de todo Kang. Encajado en el centro del salón hay un trono dorado decorado con dos dragones en espiral. Aquí se reúne la corte y se tratan asuntos de estado.

H - CASA DE LA ELEVACIÓN DEL ESPÍRITU MARCIAL: Utilizada por el emperador para recibir a sus ministros y celebrar cortes con la cúpula militar.

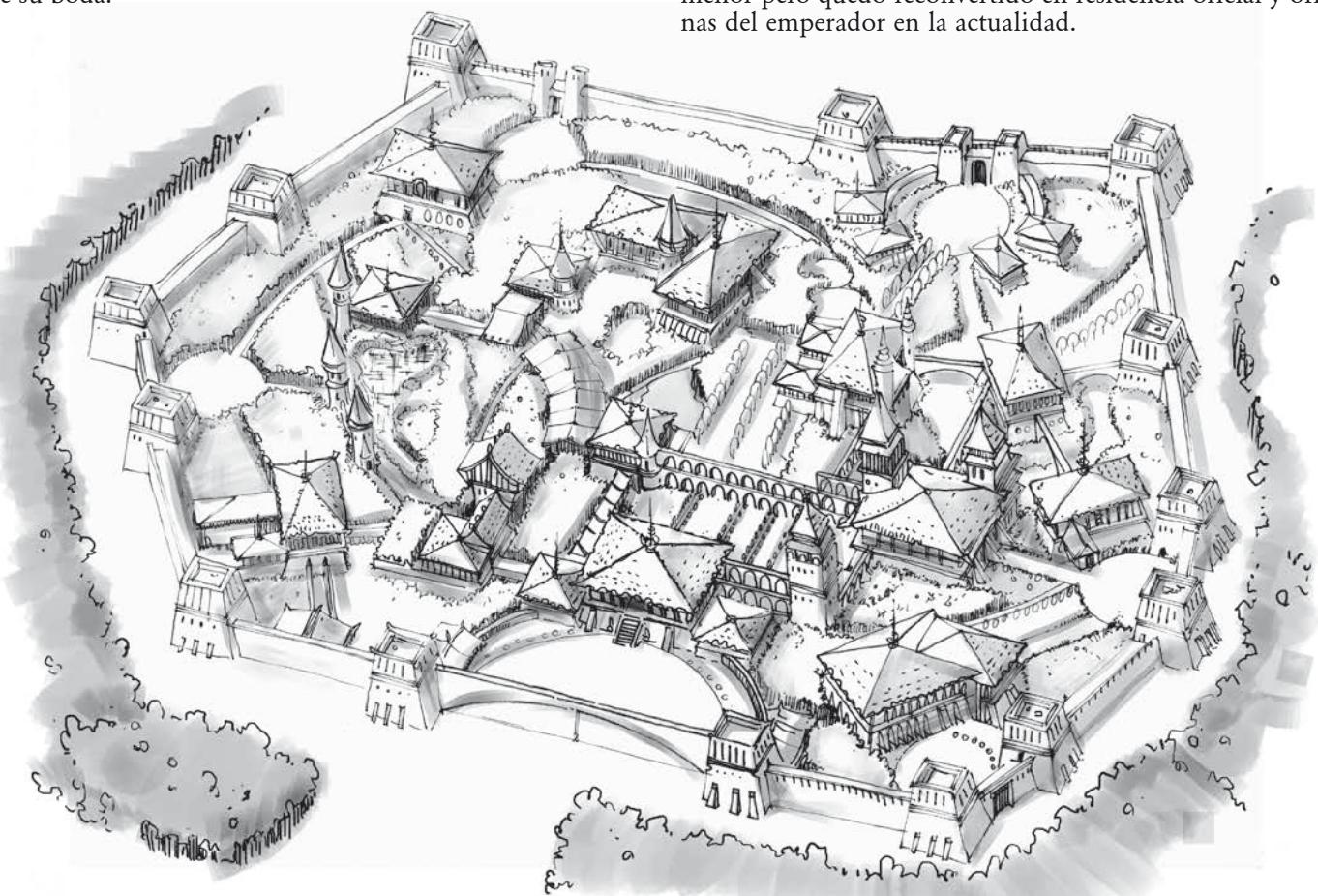
J - SALÓN DE LOS DELEITES POÉTICOS: Reservado para lecturas ceremoniales realizadas por reputados eruditos venidos de todas las naciones. También hace las funciones de biblioteca real, donde se custodia la primera imprenta conocida y la mayor colección de libros de la historia kangi.

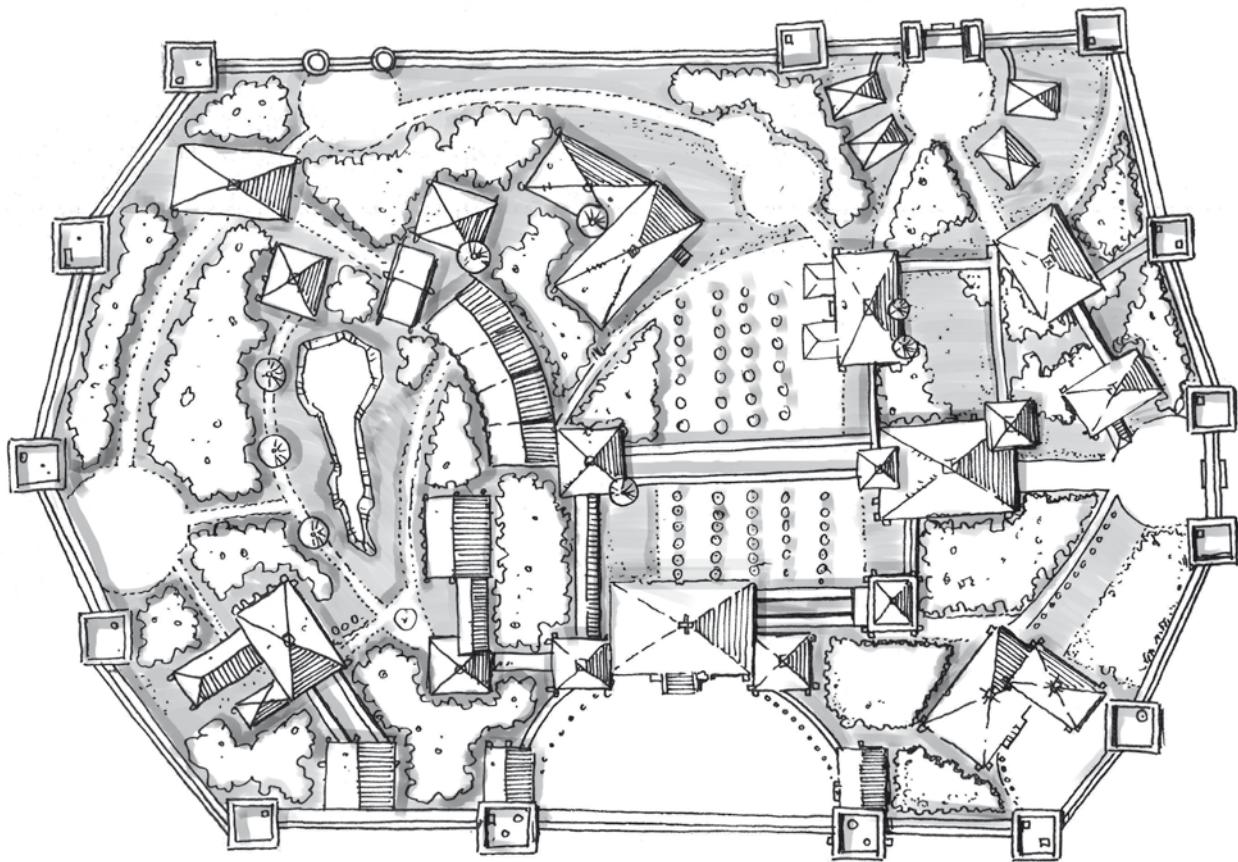
K - LOS DOS PALACIOS DEL ESTE: Residencias de la emperatriz y del príncipe heredero.

L - TEMPLO DE LA SACRALIDAD DEL DRAGÓN IMPERIAL: En las primeras dinastías fue la residencia oficial del emperador, pero posteriormente se trasladó de forma definitiva a la Estancia del Cultivo Intelectual por respeto a la memoria de Kang Zhin, el Emperador Dragón. Aun así, hay dos habitaciones que se mantienen para ser usadas en la noche de bodas del emperador.

M - PALACIO DE LOS JARDINES IMPERIALES: En este suntuoso palacio viven funcionarios de alto rango, incluyendo escribas y letrados. En los sótanos del mismo residen los paisajistas y artistas de toda índole dedicados al cuidado de los extensos jardines de palacio. En dos palacetes anexos, al este, moran los hijos y concubinas del emperador.

N - ESTANCIA DEL CULTIVO INTELECTUAL: Era un palacio menor pero quedó reconvertido en residencia oficial y oficinas del emperador en la actualidad.





O - CASA DE LA SENECTUD SERENA: Un pequeño retiro físico y espiritual para los emperadores en el ocaso de sus días. Cuenta con pequeños patios interiores y exteriores, así como jardines y templos propios destinados a cubrir cualquier necesidad sin tener que salir del recinto. Sus límites interiores están decorados con un muro en el que se representan las efigies de los Seis Eternos.

P - PORTÓN DE LOS DELEITES POÉTICOS: Acceso directo al salón del mismo nombre, reservado para los bibliotecarios y estudiosos.

Li-PENG

Muy al sur del reino, a los pies de otro macizo montañoso que delimita su frontera meridional, se enclava la ciudad de Li-Peng. Es conocida por ser el lugar que salvaguarda las fronteras meridionales del emperador en esta inhóspita región del país; además se cree popularmente que los soldados que son enviados a su destacamento sufren este destino como castigo. Por si no fueran suficiente problema las incursiones de los bárbaros nómadas del este, Li-Peng, al igual que el templo de Zhan Su, sufren cada año los estragos de los mogwai. De acuerdo con la tradición kangi, los mogwai son pequeños demonios traviesos que dedican su existencia a molestar y hacer sufrir a la gente. A pesar de su aspecto gracioso no deben ser tomados a la ligera, pues sus travesuras conducen a menudo al suicidio o a la muerte. Se dice que entran en celo con la llegada de las lluvias, momento en que se reproducen rápidamente. El pueblo kangi cree que en otra vida fueron personas que han vuelto como mogwai del más allá para cobrarse venganza sobre quienes les hicieron daño. Habitualmente puede aplacarse su ira ofreciéndoles dinero, aunque hay historias terribles sobre el fin que sufrió una pareja de viajeros que intentó engañarlos con monedas falsas.

ZHAN SU

Este famoso templo se encuentra en una cumbre al este de Li-Peng y al norte del golfo de Vankor. El templo es un edificio pequeño y cuadrangular de dos plantas, dedicado al estudio de la música. Es habitual que en los riscos cercanos pueda verse a flautistas realizando ejercicios y tocando las melodías del viento. En la estación de las lluvias sufren la plaga de los mogwai al igual que la ciudad de Li-Peng, pero su arma secreta es utilizar ciertas tonadas musicales para amansar a las bestias. El acceso al templo es libre siempre que se llegue con alegría en el corazón y de buena fe.

CIUDADELA LIUXIAN

Es un complejo formado por torreones que se alza en las cercanías del río Gibe. El territorio que lo rodea es pantanoso y está vigilado por un dragón-tortuga de color negro. En el mundo antiguo, este dragón-tortuga fue concebido como encarnación de las fuerzas del caos primordial, pues es una criatura vil que devora a caballeros y campesinos por igual. Siempre ronda el valle del río Gibe en busca de presas. Cuenta la leyenda que en diversas ocasiones la diosa Mao Lin intentó derrotarle, pero jamás lo ha conseguido.

KANG DA SHICHANG

Literalmente “el gran mercado de Kang”, es el punto neurológico donde se cruzan todas las vías de comunicación del reino, desde senderos de viajeros hasta rutas comerciales. Es una ciudad un tanto atípica porque se ha creado en torno a un mercado. Sus calles son un auténtico bazar viviente donde puede comprarse cualquier cosa del mundo conocido.

PALACIO CELESTE CHING DAI

Ching Dai es el héroe principal entre los Eternos. Su palacio celeste se encuentra en lo alto de una montaña que se alza majestuosa sobre las copas de los árboles del cercano bosque de Tanjun, al sureste de Lopan. Los monjes que custodian el edificio son tres hermanos conocidos como Las Tres Tormentas: el cruel Yu (lluvia), el orgulloso Lei (trueno) y el vanidoso Shandian (relámpago). Visten armaduras de bambú y lucen unos extraños sombreros de mimbre llamados gasa que trajeron consigo de un antiguo viaje a Endo. Cuenta la historia que, siglos atrás, Kang padeció terribles diluvios e inundaciones. Las tormentas no se detenían, provocadas por una lucha sin cuartel que mantenían los tres hermanos. Un joven carretero decidió plantarles cara, subió al palacio de Ching Dai y consiguió separarlos empleando un tridente, después los encerró en tres jaulas de hierro que colgó de las alturas y de este modo las lluvias cesaron y los vientos se apaciguaron.

SANTUARIO DE LOPAN

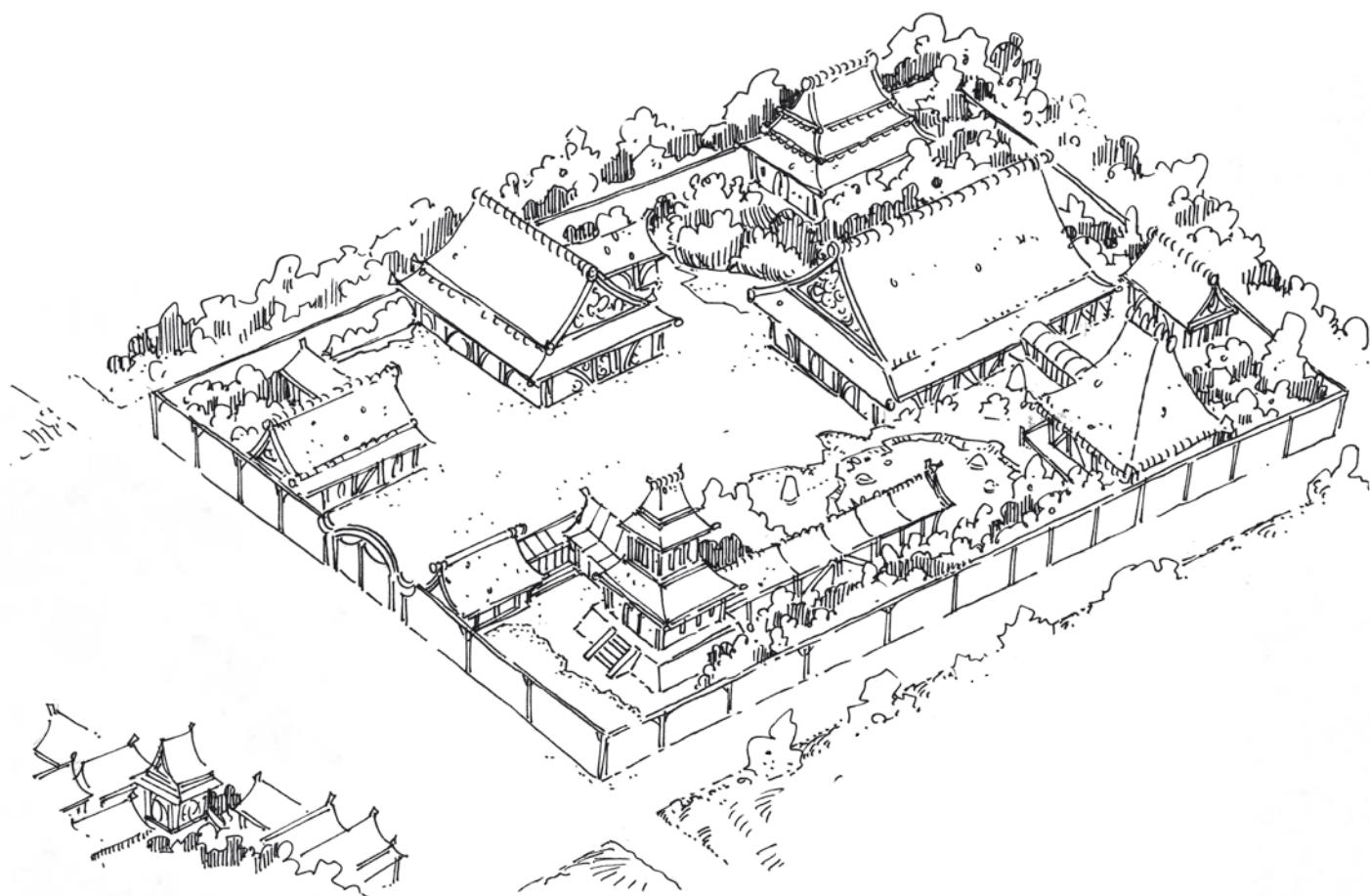
Este es el lugar santo al que se dirigen los peregrinos para que los dioses intercedan por ellos. Hasta el emperador visita ocasionalmente este enclave místico para interceder ante los dioses a la hora de tomar decisiones trascendentales o firmar acuerdos. El templo en sí es un edificio excavado en la roca de la montaña. En su interior se encuentra el esqueleto del Dragón Imperial bañado en oro, aquel que salvó al príncipe. La reliquia también tiene dos enormes rubíes engarzados en las cuencas vacías de la gran sierpe, llamados popularmente Bai Sung y Bai Pang. Se dice que si alguien osara robar uno de ellos, el dragón volvería del más allá para matar a los saqueadores.

TUMBA DEL EMPERADOR KANG ZHIN

Al norte de Lopan hay un viejo túmulo de forma más o menos piramidal, achatado y cubierto de hierba. Se cree popularmente que esta loma de aspecto inusual es en realidad el lugar de descanso final de Kang Zhin, el mítico Emperador Dragón. Hay quienes hablan de un complejo subterráneo construido en tres niveles, así como de innumerables trampas y tesoros custodiados por cientos de guerreros de terracota, con rostros, edades, rangos y armaduras independientes; armados con arcos, lanzas, espadas y hasta carros de guerra forjados en bronce. Todos esperan en silencio a que los incautos accedan a estas criptas y la voz de su señor los saqueen.

TEMPLO DE FU QIU

Este templo es un lugar de sabiduría y recogimiento espiritual que se sitúa en una montaña de la cordillera este, al igual que el de Ching Dai, muy cerca de las minas de hierro más famosas de todo el reino, y al noreste del gran túmulo que se considera el lugar de descanso final de Kang Zhin, el Emperador Dragón. Los peregrinos que han viajado hasta este lugar cuentan historias de voces susurrantes en el viento, por no mencionar los relatos de los valles donde rondan espíritus malignos que toman el aspecto de figuras seductoras, masculinas o femeninas, que embelesan a los viajeros para prolongar su existencia alimentándose de su esencia sexual. Las víctimas de estos espíritus acaban falleciendo por consunción extrema. Especialmente lasciva resulta la figura de una misteriosa mujer a la que llaman la novia del cabello blanco.



SANTUARIO DE MAO LIN

Su santuario se encuentra en la cordillera de las montañas Losong, muy al noreste, al sur de Pamir. Para muchos está fuera de las fronteras de Kang, en un enclave que siempre se halla en constante disputa con las gentes de Losang. El suyo es un santuario de sanación donde se acepta a todos por igual.

TEMPLO DE HUANG JING

Su templo se encuentra en uno de los picos más elevados de la cordillera de las montañas Losong, al este de las Montañas de la Luna, en la frontera más septentrional de Kang. Está aislado de todo y de todos, en un territorio hostil deshabitado por cualquier criatura viviente, a excepción de los llamados Hijos de Pangú, que ocupan el árido valle que se abre a sus pies. En su montaña mana un manantial de agua roja como la sangre que concede la inmortalidad y también empapa todas las tierras cercanas haciéndolas fértiles para la siembra.

ALDEA DE TIAN-FENG

Tian-Feng no sería más que otra aburrida y somnolienta aldea de humildes campesinos si no fuera porque en ella se encuentra enclavada la herrería de Tsao Kun. Tsao Kun es un maestro en la forja de espadas que ha llegado a obligar al mismísimo emperador a que fuese personalmente hasta su aldea para pedirle que le hiciera una de sus armas. En Kang, las espadas son muy importantes. Tsao Kun es un viejo herrero de carácter noble y está envuelto en un misterio y poder mágico que consigue transmitir a cada una de sus creaciones. Las espadas de Tsao Kun tienen vida y alma propia, así como un nombre que reciben al ser forjadas.

Durante el reinado del anterior emperador, el herrero partió en dirección a las montañas de Fu Qiu en busca de las materias que precisaba. En el momento adecuado las fundió y trató de dar forma a varias espadas. Pero como la materia prima era muy difícil de trabajar, el maestro herrero se arrojó a las llamas para batir la forja desde dentro. Los espíritus del fuego respetaron su vida y creó así dos espadas, una masculina y otra femenina. Pero Tsao Kun no estaba contento con su trabajo y salió en busca de una solución. Tras muchas peripecias acabó decapitando a tres reyezuelos locales y con sus cabezas avivó el fuego del crisol donde fundió nuevamente las dos espadas y forjó a Long Zhua, la espada de la línea sucesoria imperial, un artefacto mágico de gran poder que actualmente se encuentra en manos del emperador Zheng Yuan.

TEMPLO DE ZHENG BAO

El templo del dios enano es conocido como La Puerta del Oeste y también está ubicado en una zona fronteriza. Se encuentra en las montañas de la cordillera Malamir, al oeste de Ming, cerca de la desembocadura del río Al-Hayat. Es un lugar de paso obligado para los viajeros y las pocas caravanas que deciden viajar por tierra al lejano oriente. Dicen que la montaña de Zheng Bao se eleva sobre un mundo subterráneo donde van las almas tras la muerte. Este reino subterráneo tiene nueve niveles inferiores y su entrada está custodiada por un monstruo con cuerpo de serpiente coronada por nueve cabezas humanas. En otro tiempo esta entrada estaba a cielo abierto, pero Zheng Bao movió su montaña y la colocó encima, separando así a los vivos de los muertos.

Pu-YANG

A Ming solo puede accederse por mar pasando por Pu-Yang, el puerto de mayor importancia para el imperio y donde se concentra gran parte de su flota. El puerto de Pu-Yang desempeña una doble función: militar y comercial. Tres siglos atrás, en esta ciudad costera nació Yi Fang, la llamada Emperatriz de Seda. Yi Fang fue la primera persona en criar gusanos de seda, tejió una muestra de tela y enseñó a su gente cómo obtenerla y trabajarla. En recompensa por este hallazgo el emperador de esa época la eligió como esposa. El misterio de la confección de tejidos de seda es un secreto que jamás ha trascendido las fronteras naturales de Kang, lo que les otorga exclusividad a la hora de producir y vender este producto a través de las rutas marítimas. Huelga decir que hay poderosos comerciantes por todo Valion que pagaría grandes cantidades de oro a unos aventureros por traer en secreto a occidente unas meras explicaciones sobre el proceso y una cajita con gusanos vivos.

ISLA DE HUOBAI

Esta isla es conocida por muchas leyendas, pero principalmente por el santuario de Wu-Kong, que nadie visita jamás. Según las profecías, este santuario es el lugar de nacimiento del futuro Gran Emperador, y está delimitado por seis pozos sagrados. Se cree que este lugar está protegido por un minotauro llamado Mo Wuhan. La isla fue fundada por su homónimo descubridor. Huobai contó que dentro del santuario hay una misteriosa vasija en cuyo interior se custodia un arma mágica, un simple bastón de madera que tiene la capacidad de modificar su longitud a voluntad de su portador. Los árboles de esta isla producen naranjas que se consideran sagradas.

FARO DE ZHENKANG

Los alrededores del golfo de Zhenkang eran un lugar habitual de naufragios y muerte hasta la construcción del faro. Durante años su luz ha salvado de la muerte a miles de embarcaciones, pero hace poco la familia del farero y el pueblo cercano se han visto asediados por un pequeño ejército de jiang-shi, posiblemente antiguos marineros que no tuvieron tanta suerte. En la tradición kangi, los jiang-shi son un tipo de vampiros que visten trajes propios de la corte de Ming y avanzan dando pequeños saltos con los pies juntos. Durante el día se esconden en ataúdes o en cuevas oscuras, pero al caer la noche salen a matar a los vivos para alimentarse de su fuerza vital, normalmente chupándoles la sangre. Tan solo se les puede detener mediante hechizos mágicos.



ECONOMÍA

El extenso territorio del Imperio Kang genera en sus fértiles campos de cultivo prácticamente todo aquello que necesita la población para su sustento y le permite mantener una fructífera industria pesquera y ganadera. Por lo demás, la complicada situación geográfica de la nación dificulta mucho el comercio de interior con las naciones vecinas. Ocasionalmente se organizan grandes caravanas que atraviesan los puertos de montaña una o dos veces al año para tratar de conseguir exóticas especias y otros ungüentos de más allá de las montañas. También se comercia con los nómadas de los páramos, de los que adquieren caballos y cabezas de ganado. Así pues, el principal lazo comercial del Imperio Kang con otras naciones se realiza por mar.

CULTURA

Muchos son los festejos que celebran los habitantes de Kang, aunque la mayoría se realizan a nivel local, como las festividades que homenajean a antiguos emperadores. Las fiestas a nivel nacional se consagran a los dioses o incluso a los cambios estacionales en el solsticio de verano e invierno. Aunque el mayor jubileo es el que rinde culto a la casa imperial. Una vez al año, se permite a los habitantes del reino traspasar los límites del palacio y contemplar a su emperador dirigir una solemne oración a su pueblo como representante de los dioses. Solo entonces es visible la figura imperial y esta fugaz empero solemne visión acrecienta su fama de divinidad.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Un territorio tan vasto como este imperio atraviesa una serie de procesos climáticos que van desde los fríos inviernos de las montañas, donde apenas crece nada, hasta las altas temperaturas de los páramos del sur. Sin embargo, en general, las tierras que conforman la mayor parte del territorio son grandes humedales que favorecen la agricultura y la ganadería. Dos meses al año, prácticamente todo el territorio se ve sacudido por la época de lluvias, que anegan los campos. El fin de este periodo de lluvias torrenciales suele ser celebrado en todo el reino, aunque sus aguas favorecen los grandes humedales de los agricultores de bambú y arroz.

RELIGIÓN

En Kang se venera al emperador como una especie de representante divino sobre la tierra, cuando no un dios directamente. Se considera que sus decisiones son inspiraciones divinas y, por tanto, inapelables, lo que ha evitado durante generaciones muchas revueltas y sublevaciones de la población. Además de esta devoción por su regente, en el país existen multitud de templos y efígies que representan a una heterogénea variedad de dioses. Como ya hemos visto, el que destaca entre todos es el templo excavado en piedra de Lopan, lugar de peregrinación y santuario principal del reino, donde se encuentra el enorme esqueleto de la gran sierpe roja que salvara al joven príncipe. Una vez coronado rey, Kang Zhin mandó cubrir de oro los huesos del gran dragón, colocando dos enormes rubíes en las cuencas vacías de la gran calavera. No hay en el mundo otros dos rubíes de semejante tamaño. Se dice que si alguien osara robar uno de ellos, el dragón volverá del más allá para matar a los ladrones. Una poderosa guardia de soldados dragones vigila esta reliquia de poder, única en el mundo, que es un lugar de peregrinación al que acuden devotos y curiosos de todo Valion e incluso Cirinea.

En el Imperio Kang existen multitud de templos y efígies que representan a una heterogénea variedad de deidades. Cabe mencionar que el pueblo rinde culto a sus emperadores, ya que son figuras divinizadas. Pero el misticismo popular va mucho más allá, pues cuenta con toda una cohorte de dioses, semidioses y héroes inmortales de los cuales mencionaremos tan solo a los más importantes, que son los llamados Seis Eternos, aquellos que brotaron de los intestinos del gigante durmiente.

Según cuentan las leyendas, estos Seis Eternos comenzaron siendo personas normales que vivieron en un periodo comprendido entre 2600 y 3200 años atrás, según el cómputo kangi. Disfrutaron de existencias mortales llenas de aventuras hasta que, por sus hechos, eventualmente alcanzaron la divinidad. Simbolizan la unión y la colaboración más allá de las diferencias, ya que en sus sagas siempre resuelven todos sus problemas aunando esfuerzos y trabajando en equipo, pues cada cual es diestro en una habilidad concreta, aunque falible en las demás. Son un ejemplo de las razas y estamentos de la sociedad kangi (sabios, militares, nobles, mendigos, jóvenes, ancianos, etcétera). Aunque resulta difícil de comprender para los extranjeros, se cree que estos espíritus elevados todavía se mueven con pies terrenales entre los hombres. Por último, cada uno habita la cumbre montañosa que lleva su nombre dentro de los llamados Pilares de la Eternidad, donde se han edificado templos en su honor. Sus nombres y características particulares son los siguientes:

- **ZHAN SU:** Zhan Su es un halfling que expresa con su actitud la juventud y la alegría de vivir. Tiene el aspecto de un alegre flautista que disfruta haciendo bromas. Lleva consigo una flauta llamada paixiao, similar a una zampoña de siete cañas fabricada con bambú. Habitualmente cabalga sobre una pacífica osa panda, a la que se considera mágica por ser completamente blanca y porque puede encogerse a voluntad para que su amo se la guarde en el bolsillo.

- **CHING DAI:** Ching Dai es el llamado Dios del Este. Su aspecto es el de un poderoso guerrero humano que viste una armadura de aspecto demoníaco. Se dice de él que es un erudito en la alquimia de las almas y el esoterismo. Su atributo es una gran espada y sus historias lo representan en un combate eterno contra los demonios.

- **FU QIU:** Fu Qiu es una deidad sin forma definida. Aquellos que le rinden culto lo hacen sobre una pieza de hierro, pues se cree que tiene afinidad por este metal. Se muestra habitualmente como un dragón imperial de escamas verdes o con aspecto de anciano mago de largas barbas blancas, protector del noble arte de la medicina y de quienes lo practican. Conoce un secreto que le permite viajar solo con su espíritu, dejando el cuerpo atrás. Se sabe que en el pasado perdió su cuerpo físico en un accidente mientras viajaba fuera del mismo. Al regresar descubrió que su alma había quedado atrapada en el mundo espiritual. Desde entonces fue recompensado con la capacidad de ocupar temporalmente cualquier otro cuerpo, aunque sea contra la voluntad de su dueño.

- **MAO LIN:** Mao Lin es una elegante mujer montañesa de rostro hermoso, ojos de jade y carácter severo. Se cree popularmente que, en tiempos pretéritos, fue la única mujer que ocupó el trono de Ming como emperatriz regente durante sus horas de mayor necesidad, por lo que viste el atuendo propio de su posición y noble linaje. Se dice de ella que tiene la capacidad de sanar el cuerpo, cualidad que comparte con Fu Qiu, pero además Mao Lin también tiene el poder de sanar la mente.

- HUANG JING:** Huang Jing representa, en opinión de algunos, la dualidad de opuestos en la naturaleza. Es un cantante elfo de aspecto andrógino y ambiguo. Dicha ambigüedad ha hecho que en ocasiones se le represente como elfo y otras veces como elfa. Por añadidura tiene un ojo de cada color, uno para el día y otro para la noche; y una pierna más corta que la otra, una para las distancias cercanas y otra para las más lejanas. Su canto hace llorar a las estrellas, abre los mares y parte en dos las montañas.

- ZHENG BAO:** Zheng Bao es el protector de los viajeros y los caminos, así como de la buena fortuna. Su aspecto es el de un enano de largos bigotes que viste un sombrero cónico nón lá y un impermeable hecho de paja, el típico atuendo de un campesino kangi en los frecuentes días de lluvia. Otro de sus atributos es una calabaza seca llena de licor, pues Bao siente adoración por la bebida. Aunque muchos rezan pidiendo su amparo antes de salir de viaje, su atribución principal es la de convertir la piedra en oro. Siempre se ríe de los demás dioses porque la suerte camina a su lado; además es el que mejor vida tiene, aunque vista como un vagabundo.

PERSONAJES RELEVANTES

ZHENG YUAN DAZHIN
EMPERADOR (PALADÍN) DE NIVEL 18

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 18 (120 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Maza 1d8

Salvación: Como paladín de nivel 18

Moral: 9

Alineamiento: Legal

PX: 2000

Zheng Yuan Da'Zhin es el actual emperador de Kang, un anciano que lleva rigiendo los designios de la dinastía desde hace más de cincuenta años. Ahora se sabe cercano a la muerte y debe ceder su legado a su único hijo varón. El problema es que el joven príncipe no parece un candidato propicio para el cargo y el regente trata por todos los medios de enmendar su conducta amenazándolo con nombrar rey a un supuesto vástago de origen humilde. Esta revelación, lejos de amedrentar al joven, ha propiciado su ira y la búsqueda desesperada del supuesto vástago para darle muerte. Sea como fuere, el ejército de piedra ceremonial compuesto por cientos de soldados que serán enterrados junto a su monarca ya aguarda en las criptas del monasterio de las montañas la llegada del anciano emperador.

CRÍATURAS

Algunas de las criaturas míticas que podemos encontrar en el territorio son estas:

DRAGÓN IMPERIAL DE KANG

CA: 2; DG: 10 - 12; Movimiento: 5 metros / 18 metros en vuelo; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 1D6 / 1D6 / 3D12; Salvación: G9 – G20 (según edad); Moral: 9; Alineamiento: Bueno; PX: 3750; Tesoro: 13.500 mo.

Los dragones imperiales de Kang son criaturas pacíficas, sabias y generalmente bondadosas, parientes lejanos de las grandes sierpes, con mucho menos poder. A diferencia de

sus primos, los dragones cromáticos, tienen un aspecto serpentiforme y carecen de alas. Se consideran señores del agua, los cielos y las montañas. Tienen la capacidad de hablar cualquier lenguaje existente y también de polimorfarse en cualquier criatura tan solo con desearlo. Su aliento tiene la capacidad de crear nubes negras que precipitan la lluvia sobre aquellos pueblos que se lo requieren mediante ofrendas. Está bastante extendida la creencia de que sus residencias son palacios mágicos que duermen bajo las olas. Ocionalmente se ven envueltos en los asuntos y aventuras de los hombres, especialmente de los maestros, los estudiantes y los artistas. Es bastante común que si un dragón imperial tiene una hija, esta se sienta atraída por los aventureros más guapos y tome la forma de una bella doncella para seducirlos.

GUERRERO DE TERRACOTA (CONSTRUCTO)

CA: 1; DG: 8 +20; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 espada corta +10 o 1 arco corto +5; Daño: 1D6 +1 o 1D6; Salvación: G6; Moral: 13; Alineamiento: Neutral; PX: 2400.

HIJOS DE PANGÚ (HOMBRES-PULGA)

CA: 5; DG: 6 +3; Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 arma (lanzas quitinosas); Daño: arma +2; Salvación: G1; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 20.

JIANG-SHI (NO MUERTO)

CA: -2; DG: 5 +25; Movimiento: 9 metros saltando; Ataque: 2 garras / 1 mordisco +4 (drena Energía); Daño: 1D8 +3 / 1D6 +4; Salvación: G5; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; PX: 2400; Tesoro: 100 mo, amuleto de armadura natural, poción de invisibilidad.

Jiang-shi significa cadáver rígido. Su piel es pálida y su lengua larga y negra. Los jiang-shi no soportan el contacto con la luz solar, que les destruye. Sus extremidades son rígidas (de ahí que avancen saltando) y tanto el cabello como las uñas les siguen creciendo como si estuviesen vivos. Poseen vista ciega y perciben a sus víctimas por su respiración. Según los textos recogidos por los sabios en el Salón de los Deleites Poéticos de la Ciudad Imperial de Ming, hay diversas causas que pueden hacer que un cadáver sea reanimado como jiang-shi: el levantamiento de un cadáver mediante artes nigrománticas, que un espíritu maligno posea el cuerpo de un fallecido reciente, que un muerto no sea enterrado y le caiga un rayo, que una gata preñada salte sobre la tumba de un fallecido o que el alma no consiga abandonar el cuerpo tras un suicidio. Popularmente el pueblo kangi deja puñados de arroz en los caminos para distraerlos y coloca tablas de 15 cm en las entradas para impedir que accedan saltando a sus hogares.

MOGWAI

CA: 7; DG: 1 +2; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 1D2 / 1D4 +2; Salvación: G1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 5.

YEREN

CA: 6; DG: 3 +9; Movimiento: 12 metros; Ataque: Clava +8 o 2 golpetazos; Daño: 1D6 +4 o 1D8 / 1D8; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 150.

LAS TIERRAS NÓMADAS

CAPITAL: Ninguna.

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Barulas y Soqor Ongur.

POBLACIÓN: 4500 habitantes.

GOBIERNO: Tribalismo.

RELIGIÓN: Politeísmo.

RAZAS: El territorio está poblado en cuatro quintas partes por humanos, dividiéndose el quinto de población restante en diversas razas entre las que destaca la enana.

RECURSOS: Ganado y piedras preciosas.

HISTORIA

Esta enorme porción de territorio que se extiende a lo largo de la costa de levante de los reinos del este ha recibido muchos nombres, aunque en la actualidad, la mayoría de las naciones vecinas la denominan el hogar de las tribus nómadas, o el páramo infinito, para nombrar a su vez la llanura eterna y a sus extraños habitantes. Pocas son las localizaciones importantes o lugares de interés en este enorme manto de tierra herbosa que, como el mar, apenas se ve alterado por pequeños promontorios, pues solo la línea recta del horizonte enmarca el paisaje de quienes se adentran en este territorio monótono y hostil.

Pero no siempre fue así. Algunos recuerdan un tiempo lejano cuando existían caminos de piedra en las estepas que unían asentamientos de cierta relevancia. En ese tiempo no había necesidad de ir a buscar alimento ni agua de un lado para otro, como hacen los nómadas actuales. Al contrario, la fertilidad del terreno les brindaba todo cuanto pudieran necesitar. Aunque no eran una nación definida, los habitantes de este antiguo territorio tenían buenas relaciones con sus vecinos y favorecían el comercio mediante la construcción de largos caminos de piedra por los que podían circular sus caravanas.

Pero, de la noche a la mañana, lo que iba camino de convertirse en un país consolidado en el mundo cambió dramáticamente. No existen fechas concretas ni datos fiables que corroboren la magnitud del desastre. Solo se sabe que algo debieron hacer los primitivos habitantes de estas tierras para enfurecer a los dioses y que estos los castigaran arrojando sobre sus campos miles de toneladas de ceniza y fuego. El infierno se desató en

EL GRAN CATACLISMO

En el albor de los tiempos, durante una era apenas recordada en la que prosperaban civilizaciones hoy olvidadas, acontecieron años de espanto y carencia, hambre y enfermedad, provocados por un desastre natural sin paragón que destruyó buena parte del mundo. A esta catástrofe se la conoció en todo Valion como el Gran Cataclismo. Muchos fueron los efectos de este infiusto suceso, desde el hundimiento del continente zafirio hasta la casi destrucción de las verdes llanuras de pasto de la Tundra de los Ancestros, arrasadas por las virulentas erupciones volcánicas en la sierra de Kemikizian. Todavía hoy, miles de años después, los efectos de esta calamidad pueden verse y sentirse en muchos lugares. Cientos de ciudades, templos y palacios de antaño quedaron sepultados y hoy son ruinas ahítas de reliquias de poder ignoto y tesoros por descubrir, recuerdo de civilizaciones antiguas extraordinarias agostadas por la desmemoria y el tiempo inexorable.

pocas horas, cuando el suelo comenzó a temblar y se oscureció el sol bajo un manto de nubes negras. Y entonces vino el fuego, que ascendió desde las simas abiertas en los páramos como ciclópeas cicatrices que escupieran sangre incandescente. Los ríos de fuego arrasaron todo a su paso: villas, caminos, cultivos.... todo. Muchos huyeron y otros tantos perecieron, incapaces de escapar a la furia de los dioses.

Sin embargo, lo peor estaba por llegar. Durante semanas enteras el fuego arrasó todo a su paso y el suelo no dejó de temblar hasta que, de golpe, cesó toda actividad, como si los dioses hubieran templado su ánimo. Nada más lejos de la realidad. Sobre la tierra, y a cientos de kilómetros alrededor, se precipitó todo el humo y las cenizas que, suspendidas en el aire, amenazaban con liquidar lo poco que quedaba. Y así ocurrió. Durante días enteros llovió ceniza caliente que quemó todo cuanto tocó. Los campos, incluso los que se encontraban a cientos de kilómetros de distancia de la boca del volcán, fueron enterrados bajo la calima ardiente que se precipitaba del cielo hasta que los cultivos no fueron más que un recuerdo. El territorio al completo sufrió los estragos de esta hecatombe que habría de cambiar el devenir de los escasos habitantes que sobrevivieron a tales calamidades.



Incluso en la actualidad se siguen sufriendo los efectos de aquellos acontecimientos, pues los pobladores de este territorio infiusto se ven obligados a peregrinar por él en busca de alimentos y pastos para sus reses.

Los guerreros de este pueblo nómada son temibles adversarios, endurecidos luchadores y excelentes jinetes capaces de aguantar estoicamente las más duras condiciones y persistir hasta la muerte. Estos hombres de la estepa montan caballos pequeños y veloces y son capaces de abatir a cualquier enemigo mediante certeros disparos de sus arcos cortos con inusitada presteza y precisión desde su montura a galope tendido. Una vez llegados al cuerpo a cuerpo, combaten con salvaje fuerza con lanzas cortas, espadas curvas y cuchillos. Generalmente van provistos de escudos pequeños de cuero, cotas de malla o cuero tachonado, cascos puntiagudos y gruesas pellizas de piel de yak. Los hombres se dejan crecer largo su pelo negro y se lo recogen en una larga coleta; de igual manera suelen mostrar bigotes y barbas recortadas.

Cuentan las leyendas que muy al norte de la estepa, cerca de la costa polar, habitan gigantes y otras criaturas horribles. Hay quien dice haber visto a los gigantes montar enormes elefantes lanudos, mamuts, como si de caballos se tratara.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Dada la condición nómada de los habitantes de la región, el control de los diferentes clanes nómadas recae sobre caudillos guerreros que se encargan de guiar a sus propias gentes por la llanura y la estepa.

GEOGRAFÍA

Prácticamente todo el territorio de esta demarcación es una gran extensión de praderas infinitas y pedregales abruptos. En la zona meridional, donde el clima es más benigno, se concentra la mayor parte de las tierras cultivables de la región. En el último siglo la actividad volcánica casi ha cesado por completo, lo que ha propiciado una rápida recuperación de la vegetación. Al norte, de igual modo, la tundra de líquenes, hongos y pequeño matorral del sotobosque ha coronado las colinas y cubierto los valles, donde vuelven a pastar los renos del norte, el yak de Losang y los glotones.

Los principales accidentes geográficos de este lugar son:

- **LOS PÁRAMOS SOMBRÍOS** o llanura de Geniges, es el nombre con el que se conoce la desmesurada extensión de territorio baldío que configura la mayor parte de la región. En los últimos lustros, toda esta llanura ha ido recuperando su manto de hierba y arbustos. Esta porción de tierra se va suavizando a medida que se desciende hacia el sur, donde crecen algunos árboles formando pequeños bosques. Como hemos dicho, la hierba está volviendo a reinar en estas landas, y grandes extensiones de la misma tapizan el paisaje, convirtiendo lo que antaño eran páramos negros en llanuras tapizadas de hierba fresca y matorral donde prolifera la vida y prosperan sus gentes.

- **EL MAR DE BARULAS**, o lago de la esperanza, como se suele denominar entre los habitantes de este lugar, pues al igual que sucede con las naciones vecinas, como Losang o el Imperio Kang, esta barrera natural protegió a sus habitantes del desastre y pudieron sobrevivir sin apenas recibir daños. En este lago se conserva uno de los pocos asentamientos estables de la nación, el pequeño pueblo de Barulas, cuyo nombre completo es Arulat Gengis Barulas.

La gran costa que conforma la mayor parte de sus fronteras es, sin duda, una de las mejores bazas que tienen los pobladores nómadas de este lugar para asentarse, pues su extensión es casi tan grande como la de los páramos y aún están por explotar. Probablemente, la carencia de bosques con los que construir naves sea el motivo de lo escasamente poblada que se encuentra, así como de la ausencia de una flota pesquera reseñable.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

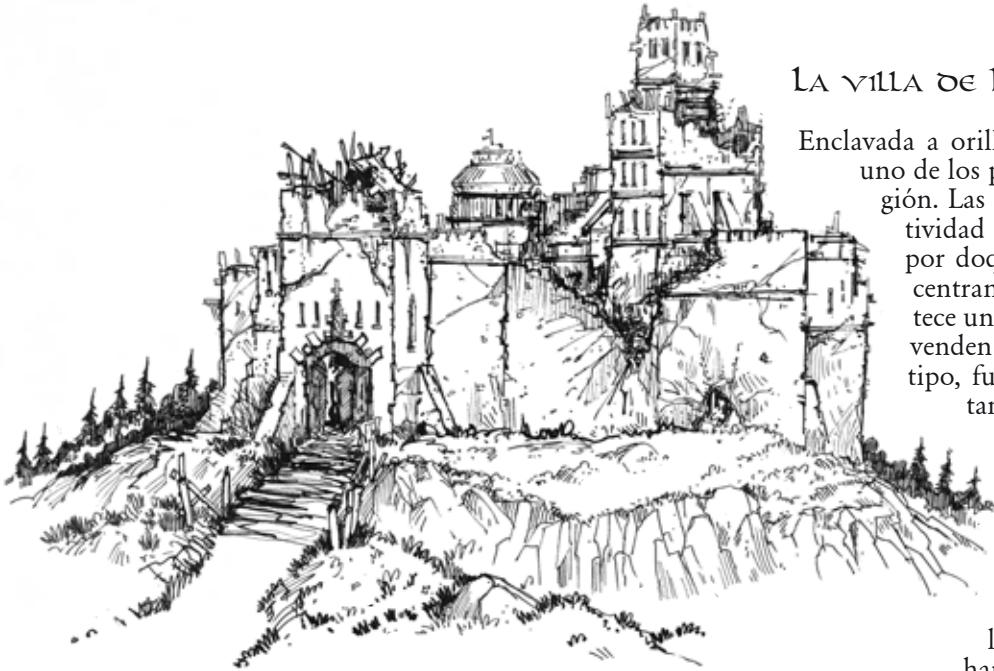
Muy pocos son los lugares habitables en estas llanuras salvajes y, por lo tanto, no existen muchos asentamientos que valga la pena citar, salvo un puñado, pues el territorio, en su mayor parte, aún está inexplorado.

PUERTA DE ORIENTE

A varias jornadas de marcha desde el alcázar de Bondochar, se alzan tres enormes rocas que rompen la monotonía de la planicie que conforma estos páramos esteparios como si se tratase de una enorme puerta. Este insólito accidente geográfico es conocido desde tiempo inmemorial como la Puerta de Oriente,

y marca oficialmente los dominios de los pueblos bárbaros azantianos. A partir de este lugar, el viajero debería andarse con sumo cuidado, pues se adentra en una región indómita, salvaje e inexplorada, habitada por bárbaros.





LA VILLA DE BARULAS

Enclavada a orillas del gran lago homónimo, la aldea es uno de los pocos asentamientos estables en toda la región. Las aguas del lago propician una creciente actividad agrícola con pequeños campos de cultivo por doquier. Grandes rebaños de ganado se concentran en el pueblo en primavera, cuando acontece una gran feria ganadera, donde se compran y venden centenares de cabezas de ganado de todo tipo, fundamentalmente caballos y yaks, aunque también a veces algunos mamuts lanudos de carga entrenados por los azantian.

GÖKDAY BAQ

En los páramos más remotos de la llanura de Geniges brota una extraña flora de árboles preñados de hojas de un llamativo color azul. Algunos viajeros se han acercado hasta esta insólita selva azulina con ánimo de explorar y descubrir más sobre este anómalo fenómeno, pero todo aquel que ha penetrado en su espesura jamás ha regresado para contarla. Hoy nadie se atreve a hollar el lugar. Además, los animales de la llanura que viven en las cercanías de la fronda están cambiando y extraños portentos se suceden en el cielo nocturno, rodeando lo que los habitantes del país ya conocen como el Gökday Baq o El Jardín del Dios Azul.

PANTANO DE BADZAR

En torno al mar de Barulas se extiende un pantano enorme que anega buena parte de las tierras llanas, convirtiéndolas en un marjal peligroso. Resulta complicado moverse por esta región, pues la tierra es húmeda y cede ante el más leve peso, lo cual dificulta la marcha. Además, la vegetación es abundante, fundamentalmente compuesta por rastrojos y matorrales que crecen en tachones entre las escorrentías, entre los que destacan los lirios de agua anaranjados y blancos, así como eneas y junciales de troncos robustos y enhiestos, duros como la roca. Son habituales las traicioneras arenas movedizas y los cenagales pestilentes, donde crece la flor del loto negro.

En estos lares moran trolls y catoblepas, y criaturas aún más terribles.



FORTALEZA EN RUINAS DE ARZAGIRAN

Hubo un tiempo en que los maharajás de Nirmala quisieron dominar la estepa y enviaron a sus tropas al interior de las Tierras Nómadas. Durante decenios batallaron contra las belicosas tribus bárbaras de la zona, y construyeron fuertes e incluso una fortaleza que llamaron Arzagiran, en la cual se acantonaba un gran ejército. Pero el castillo fue asediado y rendido por el impetuoso asalto de los bárbaros azantianos. Posteriormente fue retomado por los nirmalies, empero pocos años después sería definitivamente abandonado, en parte debido a los constantes ataques que sufrían las caravanas de aprovisionamiento, muchas de las cuales eran totalmente aniquiladas por los jinetes esteparios azantianos y otras tribus de esta agreste y peligrosa tierra.

Hoy Arzagiran es una ruina de otros tiempos, y solo los dioses saben qué terribles criaturas morarán en sus salones abandonados...

GRAN ESTEPA DE ASJIAN

Al norte de las Tierras Nómadas, en las estribaciones meridionales de la gran cordillera volcánica de Kemikiszian, se encuentran las llanuras esteparias de Asjian, donde habita uno de los más antiguos pueblos bárbaros de esta remota región, los azantian. En estas tierras, dispersos aquí y allá, hay docenas de pequeños asentamientos azantianos, todos construidos en torno a unos extraños menhires aguzados que decoran con pinturas rupestres de vivos colores que representan las volutas incandescentes que expulsan los volcanes activos de las montañas Kemikiszian.

Es habitual en estas tierras la presencia del mamut lanudo, que los azantian cazan para obtener sustento de su carne y curtir su piel para confeccionar abrigos y mantas. Algunos ejemplares son domesticados para realizar tareas pesadas en el campo e incluso guerrrear sobre sus lomos.

LA POBLACIÓN DE SOQOR ONGUR

Este pueblo se encuentra muy al sur y, al igual que sucede con Barulas, es uno de los pocos asentamientos estables de la región. Aunque el espacio disponible para las viviendas es mayor y tiene capacidad para dar cobijo a buena parte de la población, los muchos siglos de vida nómada de sus habitantes los han habituado tanto a su condición errante que pocos son los que cambian su estilo de vida por las comodidades de Ongur, por lo que la villa se mantiene poco poblada. Pese a esto, una cada vez más incipiente actividad agrícola y ganadera proporciona una expectativa de riqueza que atrae a los más jóvenes.

ACCESO A XORANDOR

Uno de los secretos que se ocultan en las tundras heladas del norte del territorio es una de las entradas primigenias al reino de Xorandor, el nefasto país de los elfos oscuros. No es que este hecho tenga relación con los cataclismos que asolaron el territorio, sino que más bien es a consecuencia de aquél, ya que a estas taimadas criaturas les atrae la destrucción y es posible que sea por esta razón, o puede que por lo discreto del lugar, que eligieran este sombrío emplazamiento para comunicar su oscura ciudad con el exterior. El portal se encuentra en lo más profundo de un antiquísimo túmulo funerario cuya historia se perdió con el devenir de los siglos.

ECONOMÍA

A falta de una moneda oficial, los pueblos nómadas de los páramos promueven un primitivo sistema económico basado en el trueque de artículos por bienes. Conocidas son las caravanas de comerciantes de Nirmala y Visirtán que llegan a estas tierras para comerciar con los nómadas. Cada vez hay más cabezas de ganado en las recuas de los nómadas, fundamentalmente yaks en el sur y renos en el norte. También son muy apreciados sus caballos, pequeños pero resistentes como un draco. En las cuencas y vaguadas abiertas por la lava, hoy cubiertas por la hierba, es fácil encontrar diamantes y otras piedras preciosas surgidas de las entrañas de la tierra durante el cataclismo que destruyó el país.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

Al igual que sucede con las poblaciones vecinas, la latitud a la que se encuentra este inmenso territorio favorece una alternancia climática que va desde los períodos secos y muy fríos inviernos hasta cortos intervalos de intensas lluvias, las cuales, en ocasiones, son tan persistentes que detienen toda la actividad de la región. El temible terrarón es el señor indiscutible de la estepa, mientras que en sus cielos cubiertos de nubes tormentosas vuelan águilas tan grandes como un caballo.

RELIGIÓN

No se conocen templos ni se profesa ninguna religión más allá de las creencias particulares de cada clan o grupo nómada. Lo único que les une en este sentido es el temor a los dioses que ellos suponen habitan las montañas, de ahí que los habitantes de este territorio sean proclives a las supersticiones y la superchería. De hecho, lo primero que sorprende a los visitantes de estos nómadas es la cantidad de rituales y oraciones que practican regularmente con devoción y temor.

CREATURAS

TERRARÓN

CA: -2; DG: 10; Movimiento: 30 metros; Ataque: 2 garras/1 mordisco; Daño: 2d8/1d12; Salvación: Como un guerrero de nivel 5; Moral: 11; Alineamiento: Neutral; PX: 500.

Esta horrible criatura es un engendro maldito de tiempos remotos, una reliquia de la Sombra que aún persiste en el mundo, dispuesta a devorar todo a su paso. Es ya muy complicado toparse con uno de estos míticos monstruos, pero un encuentro con uno de estos tiburones de tierra es, por lo general, mortal. Esta criatura es parecida a un gran escualo al que en lugar de aletas le hubieran crecido unas poderosas zarpas que le sirvieran para excavar la tierra con una celeridad inusitada. El terrarón posee unos sentidos muy desarrollados, y es capaz de sentir la más breve vibración de suelo a kilómetros de distancia, emergiendo sorpresivamente de la nada para engullir a sus presas.



VANKOR

CAPITAL: Maegong (población aproximada de 20.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Gungara.

POBLACIÓN: 22.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Consejo racial.

RELIGION: En función de la raza.

RAZAS: Cuatro décimas partes de la población son humanos, una cuarta parte está compuesta por elfos y el resto son halflings y enanos.

RECURSOS: Agrícolas.

HISTORIA

En tiempos remotos, exploradores cirineos arribaron a esta región con el firme propósito de establecer colonias en la costa que sirvieran de puestos comerciales para traficar con esclavos y mercaderías con las naciones orientales de Valion. Los exploradores cirineos se adentraron en la selva, donde solo existían pequeñas aldeas dispersas dedicadas al cultivo de la caña de azúcar y la caza. Más tarde llegarían más compatriotas de Neferu, encargados de la construcción de los puestos avanzados en la costa. Los hijos de Ra erigieron estatuas y pequeños templos para adorar a sus muchos dioses. Con los constructores llegaron soldados y colonos, mientras los exploradores penetraban más y más en el interior del país, y atacaban los poblados, raptando a mujeres, niños y hombres fuertes para usarlos como esclavos.

Fueron los pueblos del norte del país quienes primero se opusieron a servir a sus nuevos amos. Más tarde, se unieron a ellos otras comunidades del centro y también los sureños se rebelarían después de que sus gentes se vieran obligadas a trabajar en las grandes construcciones de piedra que los nuevos amos erigían para honrar a dioses que les eran ajenos muy cerca de la costa. Cada primera noche de luna llena, representantes de cada tribu celebraban reuniones clandestinas en lo que hoy se conoce como Maegong, o lugar de encuentro, y allí se forjó la alianza que habría de liberar la selva de los invasores extranjeros.

Muchos años duró la rebelión para expulsar a los cirineos del país de Vankor. No fue una campaña corta, ni exenta de sufrimiento. El enemigo parecía no querer renunciar a una tierra rica que ofrecía tan magníficos frutos, pero la oposición feroz de sus habitantes creció con el tiempo y nuevas naves cargadas de pertrechos y soldados continuaron atravesando los mares de Osiris y del Coral a medida que se rerudecía la guerra. Hasta que, por fin, casi de la noche a la mañana, el enemigo ciríneo renunció a sus propósitos, incapaz de aguantar la sangría de víctimas, y desapareció de la selva para volver a Neferu. Sus naves partieron de este lugar maldito y atrás quedaron sus extraños monumentos y templos. Incluso a día de hoy, siglos después del final de la ocupación, pueden encontrarse rastros de la impronta cirínea por todas partes: en la arquitectura, en el lenguaje, en las costumbres, en el color de la piel o en los ojos de los niños.

En el lugar donde se fraguó la rebelión, el Maegong, se construyó un templo que recordaría por siempre la alianza de los pueblos y se mantuvo la tradición de realizar reuniones periódicas para tratar los asuntos que afectaran a los habitantes de la jungla. Si algo habían aprendido de esta experiencia era que no podían vivir de espaldas unos a otros. Más tarde, en ese punto, se fundaría la ciudad de Maegong, que se consideraría capital del recién creado estado de Vankor y las viejas alianzas se consolidarían definitivamente en un consejo estable que regiría los designios de los pueblos de la selva.

ESTRUCTURA POLÍTICA

Vankor se rige por una especie de consejo civil. No existe un regente único con autoridad suficiente para dirigir la nación, sino que en su lugar hay un consejo de representantes de las diferentes tribus que habitan la nación selvática y que se reúnen para debatir en Maegong como ya lo hicieran sus antepasados. Dada la heterogeneidad de sus habitantes, siempre hay un miembro de cada clan especialmente designado para el cargo por su edad o buen juicio, cuyas decisiones se deciden por acuerdo mutuo. Esta política de consenso ha evitado conflictos en un territorio duro para la vida y que necesita más de la unión que del recelo, permitiendo una cierta armonía entre las diferentes tribus difícil de encontrar fuera de la selva de Vankor.

La estructura social de las etnias que habitan Vankor se administra por áreas de influencia raciales o tribales que tan solo los nativos saben delimitar cuando se camina entre la foresta. La falta de cohesión entre sus pueblos es un rasgo común, por lo que cada comunidad tiene sus jefes y reyezuelos que administran la ley y la justicia de forma personal.

El sector noreste de la selva está dominado por el pueblo de los gorakor. Dentro de esta demarcación se encuentran sus principales asentamientos, como Gungara y Konglan. Además, existen cientos de pequeñas aldeas, habitadas por dos o tres familias, perdidas en la frondosidad. Los gorakés son desconfiados con los extranjeros, expertos arqueros y cazadores capaces de moverse sigilosamente entre las sombras. Los árboles son su hogar: construyen exóticas viviendas entre sus ramas y sobre sus copas, dispuestas en terrazas a unos diez metros del suelo, y se desplazan entre ellas gracias a enredaderas y lianas. Aunque lo hacen en secreto, suelen vigilar celosamente las fronteras con los pueblos vecinos.

En la franja central encontramos el territorio simbalí, que se articula en torno a la capital: Maegong. Otro centro poblacional simbalí de gran importancia es la ciudad portuaria de Khasu-en-Amon, herencia directa del pasado ciríneo de la costa este vankoriana. Los simbalíes son cosmopolitas, disciplinados y sabios, además de portentosos lanceros y marineros solventes. La fuerza de choque que suponen sus poderosos elefantes de guerra ha puesto en fuga a los ejércitos más templados, ofreciendo un espectáculo tan formidable como aterrador.

Los territorios del sur están habitados por multitud de etnias menores dedicadas en su mayoría a la pesca y a la vigilancia de las costas. En el litoral sureño de Vankor se pueden encontrar asentamientos de los pueblos wangar (como Dhinthi) y los varuni (Nighien y Namha). Los wangar y los varuni tienen raíces culturales similares, ambos poseen sociedades matriarcales y sus familias se organizan como clanes cerrados.

Al suroeste, más allá de la frontera natural que supone el Sedrynn-Gor, se encuentran los territorios de los nongdor, los llamados montañeses. La estirpe nongdor está formada por varias sangres que les aportan rasgos singulares. Su carácter es reservado, valiente y decidido. Sus poblados se distribuyen en una franja vertical que abarca desde la cordillera de Zhan Su, al norte, hasta las costas del golfo de Vankor, al sur. Quizás el asentamiento más importante sea el del valle de Vunglien, aunque no hay grandes diferencias con el resto.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Dada la separación geográfica de los diferentes grupos poblacionales que existen en Vankor, y cuya relación militar entre ellos es poco menos que testimonial, no existe un ejército cohesionado y único que actúe como un todo. En su lugar, cada comunidad defiende su territorio en beneficio propio y colateralmente ayuda a la nación entera. Esto no significa que no haya cierta comunicación y orden en esta aparente desorganización, pues muchas han sido las solicitudes de ayuda mutua entre los territorios frente a amenazas puntuales, como ya ocurriera en el pasado.

Así, por ejemplo, la comunidad de nongdor defiende las montañas que bordean la selva septentrional que lindan con el Imperio Kang, cerca de la ciudad de Li-Peng, pues en las montañas que comparten ambos reinos habitan taimadas criaturas que frecuentemente cruzan el río y ocasionan problemas en la jungla.

Hacia el este del territorio, ocultos en la selva, se encuentran los principales asentamientos del pueblo de los gorakor. Amparados por los grandes árboles que son su hogar, los gorakor controlan esta gran extensión de la selva cazando en las sombras a los molestos merodeadores que se adentran en su territorio. Aunque, en secreto, también suelen vigilar las fronteras de las demás pueblos, pues los gorakor se consideran a sí mismos custodios de la gran selva y no confían del todo en sus vecinos.

En el centro de la nación se oculta la capital, Maegong, habitada principalmente por los simbali, con sus poderosos elefantes de guerra. El formidable espectáculo de los elefantes cargando desde la espesura es algo tan prodigioso y espantoso que pondría en fugaz a los ejércitos más templados.

Al sur, las tribus de la costa pescan y vigilan las aguas siempre alerta ante cualquier amenaza. En el litoral de Vankor se pueden encontrar asentamientos wangar y varuni.

GEOGRAFÍA

Vankor no es una nación que vive en el interior de la selva: Vankor es la selva. A ella se deben sus habitantes y de ella se sirven para continuar su modo de vida. La selva los protege de las amenazas externas y les da cobijo. De hecho, consideran que su país termina donde acaban los árboles. Más allá de su vergel solo habitan las sombras y no lo consideran como parte de su nación.

Los principales accidentes geográficos de Vankor son:

- **LA GRAN SELVA**, que se podría considerar casi una entidad en sí misma. La totalidad del territorio de Vankor es jungla. Sus habitantes consideran sagrados los árboles, pues de ellos obtienen todos los recursos que puedan precisar e incluso los han protegido de invasiones extranjeras en el pasado, así que los reverencian casi como deidades. Esto ha evitado la política de tierra quemada que suelen fomentar otras naciones, permitiendo que la selva haya conservado su esplendor desde tiempo inmemorial.

- **EL EXTERNO RÍO QUE DELIMITA SU FRONTERA NORTE**. A este increíble caudal de agua lo suelen llamar Sedrynn-Gor, o “el agua que extingue los fuegos” en su antiguo idioma, probablemente en referencia a la frontera que delimita las llanuras de los nómadas. Aunque no falta quien afirma que en realidad se refiere a la frontera que separa su país de la

nación de los jinetes dragón. Durante años, su extraño trazo, de costa a costa, llevó a los forasteros a pensar que se trataba de algún extraño río salado que por alguna razón cruzaba la tierra hasta desembocar en el golfo de Vankor. El descubrimiento de sus fuentes, gracias a la expedición del intrépido clérigo Narno el Robledano y sus hombres, aclaró su origen y la recóndita situación de la mágica laguna de Duxuan. Una corriente tan poderosa marca la cultura y creencias de las gentes que se abastecen de ella. Según varios pueblos, el río está habitado por engkantos, unos extraños seres sobrenaturales que actúan como sus mágicos protectores. Estos engkantos son espíritus elementales de las aguas que tienen la capacidad de poder presentarse bajo forma humana. Algunas etnias de Vankor suelen identificarlos con los espíritus protectores de sus ancestros, mientras que otros los relacionan con seres feéricos de la naturaleza como las sirenas o las náyades. Suelen mostrarse con aspectos muy diferentes y de ambos性, aunque su imitación del ser humano resulta especialmente inquietante porque siempre queda algún detalle que no termina de encajar. Algunos son muy hermosos, con ojos azules, tez clara y cabellos dorados. Pero no es raro que muestren características inusuales como narices demasiado elevadas, piel de aspecto lechoso y la ausencia de filtrum en el labio superior. Aunque los nativos coinciden en considerarlos protectores del río y su carácter es neutral, nunca se sabe cómo reaccionarán ante la presencia de un visitante inesperado.

- **LA LAGUNA DE DUXUAN**, próxima a la garganta del mismo nombre, es el origen de las aguas que bajan por el río Sedrynn-Gor y se considera un lugar particularmente mágico. Bajo la luz del sol, sus aguas destellan con inusuales colores que cambian desde el bermejillo hasta el zafiro. Por otro lado, cabe mencionar que nadie ha conseguido jamás alcanzar sus insondables profundidades, como si la grieta que cubren sus aguas no tuviese fin. Todos estos detalles han inspirado diversas leyendas locales. Las historias cuentan que las hadas vienen cada cierto tiempo a este lugar y, tras tomar un baño, la magia de sus cuerpos impregna las aguas. Además, los pescadores del pueblo gorakor que viven en las cercanías aseguran que los peces son mucho más listos de lo normal, por lo que escapan siempre a sus anzuelos.

- **LA REGIÓN DE CABOVERDE** hace justicia a su nombre. Se trata de una extensa lengua de tierra al sur de Gungara cubierta por una densa vegetación tropical que contrasta con las arenas claras y el mar azul. Bajo sus orillas todavía asoman unas pocas piedras cortadas y dispuestas en ángulo recto que evidencian una antiquísima construcción de la que ahora tan solo quedan los cimientos. Las decoraciones de algunos paramentos permiten concederle un posible origen visiriani, probablemente los restos de un antiguo puerto. Actualmente tan solo se alza allí una torre desmochada en ruinas, un escondite para traficantes que en tiempos debió servir como faro.

- **DESTACA TAMBIÉN EL GOLFO DE VANKOR**. Aunque proporciona una enorme bahía al refugio de las corrientes cambiantes bajo la sombra de las montañas de Zhan Su, lo cierto es que jamás ha sido utilizado de forma continuada por las embarcaciones. Corren no pocos rumores sobre una enorme serpiente marina que habita en sus aguas. Los testigos afirman que la criatura tiene al menos tres jorobas que sobresalen del agua, otros dicen que tiene trompa, piel rugosa, cabeza pequeña y un largo cuello parecido al de los cisnes. En la cercana Vunglien pueden oírse muchas leyendas que cuentan los bravos nongdor acerca de esta criatura, por lo que no se acercan a la costa si pueden evitarlo.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

La selva es un lugar salvaje que da cobijo y protección a quienes sepan adaptarse a ella. Sin embargo, también es restrictiva a la hora de poder consolidar grandes núcleos poblacionales y, quienes lo intentan, deben luchar constantemente contra la verde fronda que siempre reclama su territorio.

Las principales localizaciones de Vankor son:

MAEGONG

Capital de esta atípica nación. Oculta en mitad de la selva, la historia de este lugar es la historia de Vankor, pues aquí se erigía el antiguo templo que utilizaban los rebeldes como punto de encuentro neutral a la hora de dirimir cuestiones importantes cara a derrotar a los invasores cirineos. En el pasado, aquel templo pertenecía a un complejo arquitectónico mucho más extenso. Si hacemos caso a las crónicas recogidas en Neferu, el templo de Maegong sería el último resto de dos ciudadelas superpuestas con una extensión de más de 2000 km cuadrados, cuya destrucción se remonta muchos años atrás. Una de ellas tendría extensos jardines que habrían sido diseñados siguiendo misteriosos patrones geométricos; jardines cuyo crecimiento salvaje (posiblemente propiciado por el uso de la magia) habría dado lugar a las junglas que conocemos actualmente. Los registros mencionan templos, estanques, presas, canteras... todo ello devorado por la vegetación vankoriana y el paso del tiempo. El pueblo simbalí cree que es posible que estas ciudades olvidadas sigan existiendo bajo tierra, pues son muchas las leyendas que hablan de túneles inexplorados en los alrededores de Maegong. Si estas teorías fuesen ciertas, los sabios de la universidad de Marvalar aseguran que la ubicación de las ciudades gemelas estaría bajo la capital y se extenderían longitudinalmente en dirección noroeste casi hasta las proximidades del Sedrynn-Gor. La existencia de los túneles es un hecho, aunque a día de hoy continúan inexplorados.

En la actualidad, Maegong es una gran villa rodeada de imponentes muros de piedra, reutilizados en un vano intento por mantener la tupida vegetación a raya. Por tradición, Maegong sigue siendo el punto de reunión del consejo de jefes tribales y representantes de los distintos pueblos de Vankor. Aunque la etnia simbalí es la predominante, la diversidad racial de la localidad ha dado pie a mil y una historias entre las que destaca la de Vong Manh Thao. Manh Thao es un joven jugador local de kuo (un ancestral juego de tablero) que aceptó el reto de jugar una partida contra un campeón invicto que llevaba muerto más de 200 años. Inesperadamente, el difunto se presentó una noche en la casa de juego bajo el aspecto de un venerable anciano de luengas barbas y físico evanescente. El fantasma derrotó al jactancioso joven con gran facilidad, pero se apiadó de él y prometió regresar, siempre que lo solicitase, para ayudarle en alguna jugada. Por desgracia, el ritual de invocación implica quemar un extraño tipo de incienso que solo puede encontrarse en una montaña solitaria al noroeste del Templo del Rey Leproso. Cuando se acercan los campeonatos no es raro ver a Manh Thao buscando aventureros que lo acompañen en su viaje.

GUNGARA

La ciudad se encuentra muy alejada de las rutas comerciales, en dirección este, al norte de Caboverde. La principal característica de esta metrópoli son sus casas suspendidas de los grandes árboles, entre las que los nativos se desplazan gracias a gruesas lianas. Un hogar arbóreo está lleno de ventajas:

siempre se halla oculto a la vista y queda fuera del alcance de la mayoría de los depredadores. Además, resulta sorprendente para los visitantes el descubrir que su interior está lleno de comodidades dignas de los mejores palacios de Nirmala. Ni siquiera el espacio resulta un problema, ya que pueden llegar a ocupar grandes extensiones sosteniéndose sobre decenas de árboles al mismo tiempo. La privacidad e intimidad son claves en las comunidades gorakies, lo que, sin duda, transmite al forastero un carácter hosco y poco hospitalario. Es frecuente que prohíban el paso a su territorio incluso a los miembros de otras etnias vankorianas.

VUNGLIEN

Vunglien es la villa más importante de los nongdor. En realidad es un poblado ubicado más allá del Sedrynn-Gor, dentro del valle montañoso del mismo nombre, en las montañas Zhan Su al sur de Kang (su principal influencia al tratarse de una cultura de frontera). La sangre mestiza de las mujeres del pueblo nongdor hace que tengan la fama de traer al mundo los más fieros guerreros. Al igual que sus vecinos kangi de la ciudad de Li-Peng y el templo de Zhan Su, Vunglien suele tener problemas cada cierto tiempo con los mogwai, esos taimados demonios domésticos que dedican su existencia a molestar y hacer sufrir a la gente. Por desgracia, no son las únicas criaturas que acosan a sus habitantes: cerca de la desembocadura del Sedrynn-Gor ha habido encuentros con unos extraños gusanos excavadores subterráneos. Quienes los han visto aseguran que parecen animales acuáticos, similares a ballenas (con aletas y una poderosa mandíbula) aunque siempre se los encuentre tierra adentro.

DHINTHI

Este es el nombre que recibe la aldea costera más importante de los wangar. Como es habitual entre las gentes de esta etnia, Dhinthi no es sino una localidad habitada por pobres pescadores, enmarcada por algunos humedales y plantaciones de arroz al norte. Los fundadores de la aldea, un pescador y su esposa, fueron protagonistas de una curiosa historia. Un buen día, cuando él volvía de faenar, encontró semienterrado un tarro hecho de barro cocido. El mencionado tarro estaba completamente sellado con telas y pez. Movido por la curiosidad lo abrió y descubrió que estaba lleno de monedas de oro. Al llevarlo a casa su mujer se puso muy contenta. El tarro no tardó en despertar las envidias de muchos vecinos, pero siempre que alguno se acercaba al mismo con intenciones de robarlo, lo encontraban repleto de serpientes venenosas dispuestas a atacar. Con el tesoro construyeron una gran casona comunal, que fue el germe de la aldea a la que llamaron Dhinthi, que significa "tarro de oro" en la lengua wangari.

NIGHIEN

Nighien es un lugar destacado entre los asentamientos de la tribu varuni. También es el puerto principal del sur de Vankor y punto de origen de las famosas caravanas que dos veces al año cruzan la jungla en dirección sur-noreste para comerciar con exóticas mercancías llegadas de ultramar, además de frutas, pescado fresco, marisco y sal. En el pasado, cuando los pueblos de Vankor se alzaron en armas contra el invasor de Neferu, hicieron retroceder al enemigo hasta este punto, justo donde se alza Nighien. La noche en que los barcos enemigos emprendieron la retirada en dirección a los puertos de Semerkhet y Utmose, las naves fueron seguidas de cerca por luces flotantes de color naranja hasta llegar a alta mar. Parecían escoltarlos o vigilarlos, y no tardaron en



descubrir que si quedaban rezagados o intentaban regresar a Vankor, esas luces anaranjadas prendían fuego a su vela-men. Nighien también es conocida como "el oro de Kim Thi", pues ganó cierta fama porque frente a sus costas naufragó gran parte de la flota de Dao Hao, un acaudalado comerciante kangi. Se cree que las bodegas de dos de los barcos hundidos estaban llenas de lingotes de oro y plata que esperan en el fondo del mar con la única vigilancia del fantasma de Kim Thi, una hermosa doncella casadera que viajaba junto a su dote.

NAMHA

Esta es una población de importancia secundaria pero bastante curiosa, ya que se encuentra en lo profundo de la selva, algo llamativo para un asentamiento wangarí, que nunca se alejan demasiado de la costa. En los últimos tiempos este lugar ha cobrado cierta importancia desde que se convirtió en la primera parada obligada para las caravanas comerciales de los varuni, que parten dos veces al año desde Nighien. Como decíamos, Namha es un pueblo sin demasiada relevancia habitado por agricultores dedicados a trabajar en los arrozales y la caña de azúcar; aunque también es la cuna de un par de leyendas que helarían la sangre en las venas de los más valientes. La primera de ellas nos habla de una criatura a la que los invasores cirineos llamaron la mujer alada de Vankor. Estas mujeres aladas son seres que atacaron en repetidas ocasiones a los ejércitos cirineos cuando pretendían adentrarse en la selva. Se las describe completamente desnudas, con un finísimo pelaje negro muy tupido, aspecto humanoide, metro y medio de altura y alas membranosas similares a las de los murciélagos. Al volar desprenden un siniestro resplandor verdoso que brilla en la oscuridad. Son criaturas de hábitos nocturnos, relacionadas con los súcubos o quizás con las gárgolas. Fueron observadas por primera vez por tres soldados cirineos que montaban guardia en el campamento militar que acabaría convirtiéndose en Namha. Aquella noche, las mujeres aladas, a las que los wangaríes llaman aswang, se aproximaron volando con lentitud a primeras horas de la madrugada. Su aspecto era tan terrible que los soldados salieron corriendo, sin poder evitar que su

cabello encaneciese completamente antes del amanecer. Por otro lado, en los campos de arroz existe una superstición que habla de una serpiente gigante que recorre las marismas, capaz de aparecer y desaparecer mágicamente. Las gentes de Namha dicen de ella que tiene cien metros de largo y al menos cuarenta de ancho.

KONGLAN

Konglan es un pueblo fundado por el clan tribal gorakor, aunque ocupa un segundo lugar en importancia tras Gungara, y al igual que esta se caracteriza porque sus habitantes construyen sus casas en los árboles. No hay mucho que se pueda decir de Konglan, salvo que suele ser la última parada de las caravanas de mercaderes varuníes, que en muy raras ocasiones alcanzan Gungara. También se la conoce por formar parte del territorio de los yok, vocablo gorakí que designa a una extraña raza de gigantes. Los mencionados yok viven en zonas de densas arboledas al norte de Vankor y reniegan de la compañía del ser humano. Crecen hasta una altura de 5 metros y son particularmente lentos y velludos. Su rostro resulta similar al del hombre, aunque su mirada denota escasa inteligencia. Se comportan como salvajes incivilizados y forman una parte importante de la tradición oral gorakí, despertando en ellos extrañas supersticiones. Cuando los gorakor consiguen dar muerte a un yok, lo desuellan y le ofrecen su piel al chaman de la tribu para que con ella fabrique un poderoso talismán que los mantenga alejados del poblado.

TEMPLO DE NOFRET - HATHOR

Conjunto de ruinas cirineas consistente en un curioso hemispeos costero de carácter religioso. Los muros de una de sus salas medio derruidas cuentan la historia de una joven nigromante que invocó al espíritu de una poderosa sacerdotisa para que le revelase el secreto que permite, llegada la hora de la muerte, transmigrar el alma inmortal a otro cuerpo vivo y más joven. Aquella nigromante debió tener éxito, pero su pueblo la persiguió y acabó huyendo hasta estas costas. Poco más puede descifrarse.

COLOSO DE BENTMUT

Esta estatua medio derruida representa la figura de un hombre gigantesco arrodillado, con los brazos en alto en actitud de oración, que mira a oriente. Se cree que era un antiguo héroe o semidiós, el protector de una olvidada necrópolis cercana edificada para dar sepultura a los soldados cirineos caídos durante la larga rebelión de los esclavos vankorianos. Con el paso de las décadas creció bajo su sombra una pequeña aldea de pescadores. Durante una de las celebraciones del día de la independencia de Vankor, en que se celebraba la expulsión de los invasores cirineos, los festejantes trajeron consigo un rebaño de bueyes que tiraron de la escultura hasta derribarla. Seguidamente tuvo lugar una gran plaga de peste que asoló la región durante meses, por no mencionar que la tierra se volvió yerma y muchos peces aparecieron muertos en la orilla. Hoy en día no son pocos los que creen que la caída del coloso provocó aquellos males. Desde entonces las autoridades de Nighien ofrecen una recompensa a quienes se adentren en la vieja necrópolis cirinea y se atrevan a enderezar la efígie.

KHASU-EN-AMON

Lejos de ser un conjunto de ruinas, Khasu-en-Amon es una antigua colonia costera de orígenes cirineos y también una de las urbes más continentales de todo Vankor. Su estructura y funcionamiento son los de una ciudad abierta que vive de cara al mar de Kondo, de espíritu cosmopolita y entregada al libre comercio. Tras la destitución de sus fundadores, los navegantes y mercaderes simbalíes aprovecharon sus edificios y la convirtieron en una metrópoli llena de riqueza y esplendor. Su puerto es el más importante de la región. Por otro lado, en los yermos que se hallan al suroeste de la ciudad se cuenta que habita el nunda, un felino salvaje de grandes dimensiones similar en muchos aspectos al tigre dientes de sable. El nunda encuentra un especial deleite al devorar la carne del hombre, está dotado de una inteligencia superior y suele atacar por las noches a objetivos seleccionados. Cabe destacar que del vocablo nunda proviene el término simbalí nundani, nombre que recibe una secta de asesinos sigilosos y fanáticos que ha nacido recientemente en el seno de Khasu-en-Amon, y que tienden a considerarse hijos espirituales del felino depredador que mencionamos más arriba.

PIRÁMIDE DE LOSTRIS-ANUKET

La pirámide de Lostris-Anuket es la última superviviente de un conjunto de ruinas de origen ciríneo compuesto originalmente por dos pirámides gemelas. La pirámide desaparecida se encontraba a poca distancia de la de Lostris, y de ella tan solo queda un cráter y un puñado de escombros dispersos, ocultos en la espesura. Revisando el terreno a fondo da la sensación de que hubiese estallado, o que algo inmenso hubiese surgido de su interior. En sus cercanías suele encontrarse a Manalageno, un inquieto mediano dedicado al sutil arte de la magia. Manalageno pasa mucho tiempo a solas en la jungla y está obsesionado por dilucidar las intenciones de los constructores cirineos. De hecho cree haber descubierto la finalidad de la pirámide desaparecida. Un día, mientras se encaramaba entre las piedras, sufrió una caída que lo condujo por el interior del cráter hasta una cámara secreta. Aquella cámara llevaba a una extraña nave cuadrangular en cuyo interior encontró lo que parece ser un portal a otra dimensión. Aunque entonces no se atrevió a cruzar el umbral, actualmente se encuentra buscando personal para montar una expedición secreta que le acompañe al otro lado.

Volviendo a lo que nos ocupa, la pirámide de Lostris-Anuket es un elemento de orígenes desconocidos, pero actualmente resulta muy popular entre las gentes de Vankor. Una de las pocas festividades comunes que celebran los diferentes pueblos de la región es la que despidé el monzón, que reúne en torno a esta pirámide a muchos de los habitantes de las poblaciones vecinas. Desde esta vieja construcción, el consejo tribal de la cercana Maegong da por concluida la estación de las lluvias alabando los beneficios que conlleva para los habitantes de la selva.

PUERTO ESCLAVISTA DE MENKAURA

En tiempos de la ocupación, Menkaura era un puerto ciríneo dedicado a la compraventa de esclavos y el atraque de barcos negreros. Con el tiempo acabó completamente abandonado y desde hace unas décadas se alza entre sus ruinas un humilde asentamiento gorakí, parte aldea de pescadores, parte campamento de saqueadores. En el puerto de esta nueva Menkaura se cuenta la historia de Thi Lan, una joven y hermosa curandera de ascendencia gorakor, hija del jefe de la aldea. Cada noche, al irse a dormir, Thi Lan recibía de los espíritus los conocimientos necesarios para poder sanar los males del cuerpo. Los enfermos llegaban a su casa desde Gungara, Konglan, Maegong e incluso Nighien en busca de curación. Cada mañana la muchacha se adentraba sola en la selva y regresaba a media tarde cargada de plantas medicinales. Al no tener estudios, nadie se explicaba la extraña comunión que la chica tenía con la madre selva ni cómo componía sus remedios. Por este motivo no tardaron en acusarla de brujería y, antes de que el consejo de Maegong pudiese actuar, fue asesinada y enterrada por sus vecinos en un lugar apartado al norte de la aldea. El lugar donde se la enterró comenzó a hincharse hasta formar el que ahora se conoce como monte de Dong Quang Tho. Esta historia no sería más que un cuento de marineros si no fuera porque hace poco que se ha visto a una niña muy parecida a Thi Lan, que juega en las inmediaciones del monte y tiene hábitos similares a los de aquella curandera. Ahora todo son habladurías y rumores. Las mujeres gorakíes afirman entre susurros que la capacidad de sanar es un don que tienen aquellos niños que vienen al mundo en un parto velado. Los saqueadores, en cambio, aseguran que en el monte de Dong Quang Tho reside el espíritu airado de una extraña mujer...

TORRE ZIGURAT DE DRONG STHYR

Esta torre es, sin duda, una maravilla procedente del mundo antiguo, construida en un tiempo en que los mares estaban mucho más lejos y ni siquiera existía la raza humana. No se tiene conocimiento alguno de qué, quién o cómo se edificó esta descomunal torre, que no es sino una inmensa ciudad vertical ubicada en un lugar tan profundo de la selva que jamás fue hollado por las incursiones de Neferu. Lo único que se sabe es que sus colosales dimensiones no se corresponden con sus actuales inquilinos, ya que Drong Sthyr ha estado ocupada por los primitivos hombres lagarto desde que se tiene memoria. De planta circular, Drong Sthyr tiene una forma ligeramente troncocónica, levemente más ancha en su base que en su cumbre, la cual parece derruida o inacabada. En su superficie exterior pueden apreciarse hasta once alturas diferentes, dispuestas a modo de terrazas comunicadas mediante rampas que actúan como calles y avenidas. Merece la pena señalar que, tras los constantes enfrentamientos contra los gorakor, el de los hombres lagarto es un pueblo en franca decadencia. Su número se ha visto muy reducido en los últimos años y su único reducto de importancia es este zigurat y sus inmediaciones. También conviene destacar que, por el motivo que sea, esta región de la selva cuenta con una elevada población de estegosaurios, animales que aparecen

representados habitualmente en los muros de Drong Sthy. Esta particularidad puede explicarse relacionándola con motivos sagrados o con la dieta de los antiguos habitantes, aunque solo son conjeturas.

TEMPLO DEL REY LEPROSO

Este templo es una estructura subterránea de tamaño medio, ubicada en el centro de una región llamada Sumatara. Antes de decidirse a visitar Sumatara, el viajero hará bien en recordar que la zona alcanzó cierto renombre por ser la cuna de las infames ratas-mono gigantes, cuya mordedura produce extraños padecimientos. El templo resultaría francamente difícil de distinguir desde el exterior si no fuera por la gran estatua que da la bienvenida al avezado visitante que se atreva a recorrer sus galerías. Nadie sabe con certeza a quién representa la escultura, aunque se puede inferir que se trata de un sacerdote o héroe deificado de origen ciríneo al que popularmente se ha acabado llamando el Rey Leproso. Hay cientos de historias simbálicas acerca del mencionado Rey Leproso. En unas se cuenta que siendo una estatua tan colossal resultaba imposible traerla en los barcos ciríneos, por lo que los magos de aquellas costas lejanas le dieron vida y llegó desde Neferu por su propio pie, caminando por el fondo del mar. Las historias más jugosas son aquellas que tratan de dar una explicación a su nombre. Por ejemplo, en Maegong se dice que fue un antiguo rey ciríneo famoso por su crueldad y su oscuro corazón. Un buen día recibió a un campesino simbalí que le solicitó ayuda en tiempos de necesidad. El Rey Leproso le negó su auxilio y el campesino le escupió en el rostro, revelándose así como un poderoso brujo y contagiándole la lepra para siempre. Según esta leyenda, el cercano templo subterráneo sería una de las leproserías que construyó en vida, dedicada a aislar y tratar a otros enfermos como él. Por otro lado, los nativos menos fantasiosos creen que se llama así debido a la erosión que le han causado en la cara las plantas que crecen a su alrededor. Otra fábula asume que la estatua, al faltarle la mano derecha,

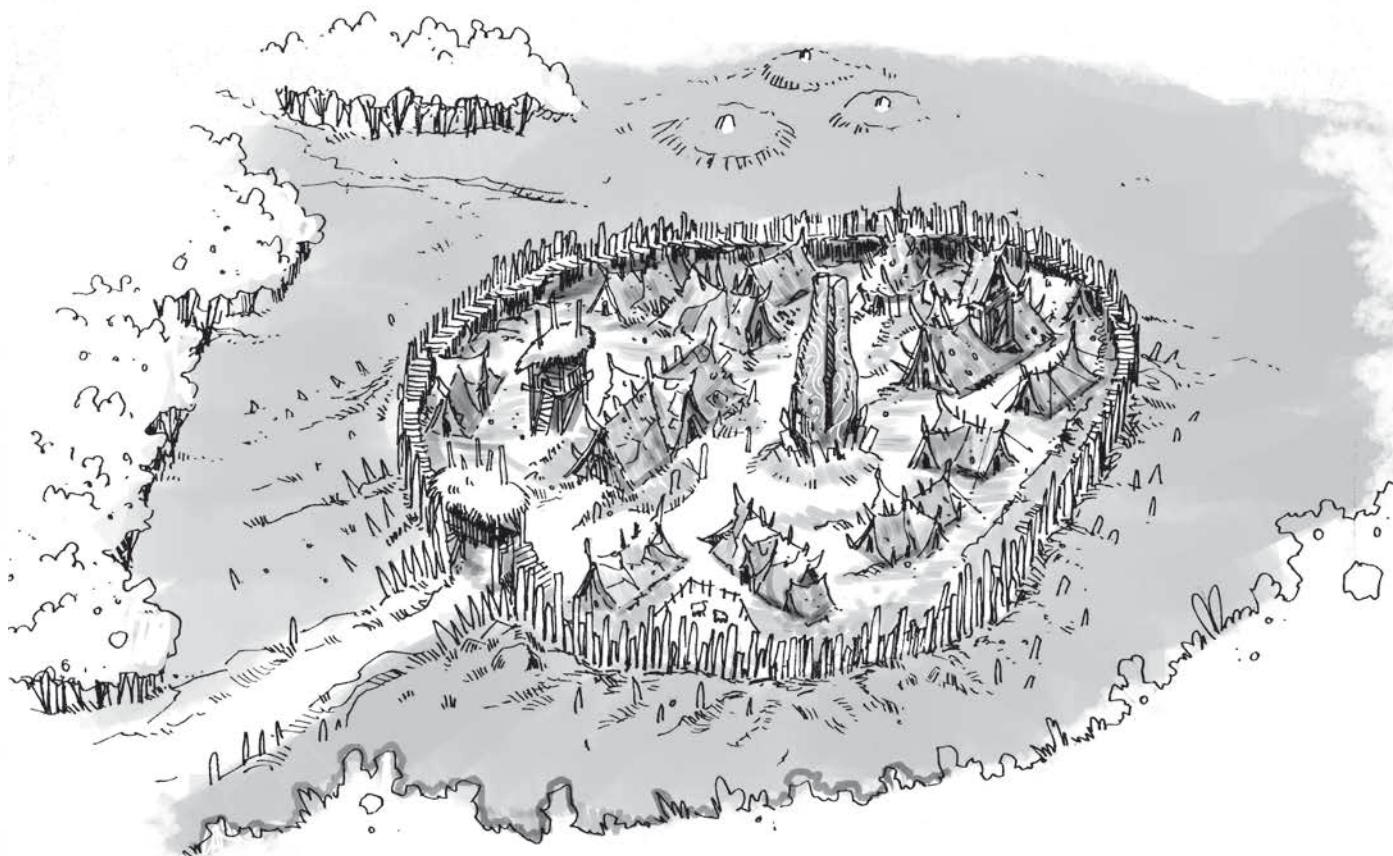
representa a un famoso ladrón que consiguió robar hasta a los mismos dioses, pero fue descubierto y recibió su castigo. Los más agoreros aseguran que la escultura del Rey Leproso es la entrada al Inframundo, y que las estancias interiores del templo están habitadas por nagas de cinco, siete y hasta nueve cabezas; criaturas que rinden culto junto a sus consortes a rutilantes efigies demoníacas. Gracias a estos cuentos las madres del pueblo simbalí consiguen que sus hijos no jueguen en la espesura, terminen su plato y se vayan a la cama.

ECONOMÍA

En este lugar, más que en ningún otro, se fomenta una economía interna de intercambio, pues las diferentes tribus que pueblan este territorio ofrecen y demandan sus productos de manera independiente. Son especialmente conocidas las caravanas varuni que atraviesan ocasionalmente la selva vendiendo las exóticas mercancías llegadas de ultramar, que incluyen pescado fresco, marisco y sal. También tienen especial relevancia los cultivos de frutales, pues suelen hallarse en el único lugar que permite cierta agricultura dentro de la selva: los claros cercanos al Maegong.

CULTURA

No existe en Vankor una unidad cultural ni ceremonial que aglutine y represente a todas las tribus que lo componen. En su lugar, cada poblado y territorio posee su propia idiosincrasia en este sentido. Una de las pocas festividades comunes es la celebración de su independencia, que coincide con el día que las fuerzas invasoras de Neferu zarparon para siempre de sus tierras. También es conocida la festividad que despiide al monzón, la cual reúne en torno a una antigua pirámide cercana a Maegong a muchos de los habitantes de la nación. Desde esta vieja construcción, el consejo da por concluida la época de lluvia alabando los beneficios que conlleva esta estación húmeda para los habitantes de la selva.



CLIMA, FLORA Y FAUNA

El verde selvático es el color predominante en este territorio que alterna los períodos de lluvias torrenciales con temporadas secas. Sin embargo, la humedad produce en el explorador que atraviesa la selva una sensación de ahogo y sofoco que pocos son capaces de soportar. Acaso los habitantes de estos parajes sean los únicos habituados a vivir en los humedales tupidos de la selva y no enloquecer. Este ambiente húmedo es el clima perfecto para que surjan colonias de indeseables vecinos, como los hombres lagarto, grandes saurios y felinos hamrientos. Especial cuidado se debe tener con las pozas de agua y las arenas movedizas, pues muchas de ellas son el hábitat de especies tan peligrosas como los hongos y el temido lodo verde.

RELIGIÓN

En la maraña selvática de Vankor aún son apreciables los restos piramidales de influencia extranjera que honraban a antiguos dioses paganos cirineos. Probablemente estas estructuras se erigieron como consecuencia de los primeros choques culturales de los primitivos habitantes de estas tierras con los exploradores llegados de Neferu. El tiempo y el olvido los han relegado a morir en el olvido, devorados lentamente por la tupida selva, y cuyos restos no son hoy más que el refugio de criaturas que se esconden del sol.

En la actualidad, cada comunidad honra a sus propios dioses y erige sus templos con total independencia, por lo que no se considera a Vankor como un estado de religión única ni oficial.

PERSONAJES RELEVANTES

MANALAGENO

MEDIANO (Y MAGO) DE NIVEL 8

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 8 (34 PG)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Bastón 1d8

Salvación: Como mago de nivel 8

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

PX: 800



Manalageno es un mediano atípico. Su afán de aventura no conoce parangón, y ya desde pequeño abandonó su rutinaria vida en las lejanas Frondas para desplazarse a oriente, donde la promesa de aventuras y aprendizaje le llevaron a convertirse en mago. Tras un largo viaje no exento de peligros y aventuras sin parangón, el valiente halfling llegó a Maegong. No es que Manalageno sea un mago destacable, pues todo lo que sabe es lo habitual en un mago, pero siente una enorme inquietud por cuanto le rodea. Una de sus obsesiones se centra en dilucidar las intenciones de los constructores de pirámides, por lo que pasa mucho tiempo a solas en la selva investigando la dura piedra de estas misteriosas edificaciones. Hasta tal punto ha llegado su obsesión, que cree haber descubierto la finalidad de una de las estructuras. Un día, mientras se encaramaba entre las piedras, sufrió una caída que lo condujo por el interior de una cámara secreta hasta que desembocó en una extraña nave cuadrangular en cuyo interior se ocultaba lo que parece un portal a otra dimensión. En ese momento no se atrevió a traspasar el portal, pero ya prepara en secreto una expedición de reconocimiento al otro lado de lo que quiera que allí se oculte.

SUBUL SIMBAL

EXPLORADOR SIMBALÍ DE NIVEL 14

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 14 (105 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1

Arco largo 1d8

Salvación: Como explorador de nivel 14

Moral: 10

Alineamiento: Legal

PX: 1400

Este explorador simbalí es probablemente el mejor conocedor de la selva y de los muchos peligros que esconde. No obstante, su trabajo consiste en recorrerla continuamente como mensajero y mediador entre los diferentes asentamientos que cohabitan en la densa jungla. No parece poseer un hogar propio, y suele pasar largas temporadas viviendo allá donde se dirijan sus pasos. Se encomienda a su diestra espada en las largas travesías que se ve obligado a emprender, trayendo o llevando mensajes.

Otras veces ejerce como guía para comerciantes o se le encomiendan empresas de búsqueda y localización de desaparecidos a los que la densa selva parece haber engullido. Gracias a su talento natural para desenvolverse en la espesura ha evitado que indeseables criaturas perturben la paz de quienes la habitan, aunque para ello haya tenido que seguir sus rastros durante días e incluso enfrentarse en solitario a bestias horribles.

CRIATURAS ENGKANTOS

CA: 9; DG: 4; Movimiento: 18 metros; Ataque: Bastón +8; Daño: 1D8; Salvación: G2; Moral: 5; Alineamiento: Neutral; PX: 250.

Como criaturas vinculadas a la Corte Feérica, los engkantos tienen acceso a voluntad a los hechizos Clarividencia, Crecimiento Vegetal, Detectar Magia, Dormir, Hechizar Persona, Percepción Extrasensorial, Protección contra el Mal, Respirar bajo el Agua y Ventriloquía.

GUSANOS GIGANTES DE VUNGLIEN

CA: 2; DG: 30; Movimiento: 16 metros bajo tierra; Ataque: Mordedura; Daño: 3D8 +9; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; PX: 3300.

La mordedura de los gusanos gigantes de Vunglien requiere que, si el objetivo es de tamaño medio o pequeño, realice una tirada de salvación contra petrificación o parálisis. Si no supera dicha tirada, el objetivo será tragado completamente.

LUCES DE NIGHIEN

CA: -6; DG: 9; Movimiento: 16 metros; Ataque: Llamarada +8 a toque; Daño: 2D8 de daño por fuego; Salvación: G2; Moral: 15; Alineamiento: Neutral; PX: 2400.

MUJER ALADA DE VANKOR (ASWANG)

CA: 0; DG: 6; Movimiento: 4 metros a pie / 6 metros volando; Ataque: 2 garras y *presencia terrorífica*; Daño: 1D3 / 1D3; SV: G4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 200; Tesoro: objeto mágico menor.

La *presión terrorífica* de las mujeres aladas de Vankor requiere que todos los presentes realicen una tirada de salvación contra petrificación o parálisis. Si no superan dicha tirada, los objetivos salen corriendo en todas direcciones durante 2D10 turnos y su cabello se vuelve completamente blanco de la impresión.

NUNDA

CA: 8; DG: 7; Movimiento: 13 metros; Ataque: 1 mordedura y 2 garras; Daño: 1D10 +5 y 2D6 / 2D6; Salvación: G3; Moral: 6; Alineamiento: Neutral; PX: 450.

RATA-MONO GIGANTE DE SUMATARA

CA: 9; DG: 1; Movimiento: 9 metros; Ataque: Mordedura +4; Daño: 1D4 +4 y enfermedad; Salvación: G1; Moral: 1; Alineamiento: Caótico; PX: 80.

La mordedura de las ratas-mono requiere del objetivo una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si no supera dicha tirada, el objetivo contraerá las infames fiebres de Sumatara, que reducen su CON a la mitad hasta que le sea aplicada una sanación mágica.

SERPIENTE GIGANTE DE NAMHÁ

CA: -5; DG: 14; Movimiento: 6 metros en tierra, trepando y nadando; Ataque: Mordedura (+ presa si crítico); Daño: 6D6; Salvación: G7; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 1600.

SERPIENTE MARINA DEL GOLFO DE VANKOR

CA: 7; DG: 20; Movimiento: 5 metros a nado; Ataque: Coletazo; Daño: 5D4; Salvación: G1; Moral: 4; Alineamiento: Neutral; PX: 500.



LA MARCA DE LOS TITANES

Al norte, muy al norte de los territorios conocidos, se extienden los hielos perpetuos que conforman el territorio denominado la Marca de los Titanes. En realidad nadie puede precisar el tamaño de esta región inhóspita aún sin explorar, pues pocos de los que se han atrevido a cruzar los glaciares de la tundra helada han regresado para contarla. Y quienes han tenido la osadía de traspasar estas fronteras heladas y volver, lo han hecho en un estado mental tan calamitoso que son considerados dementes.

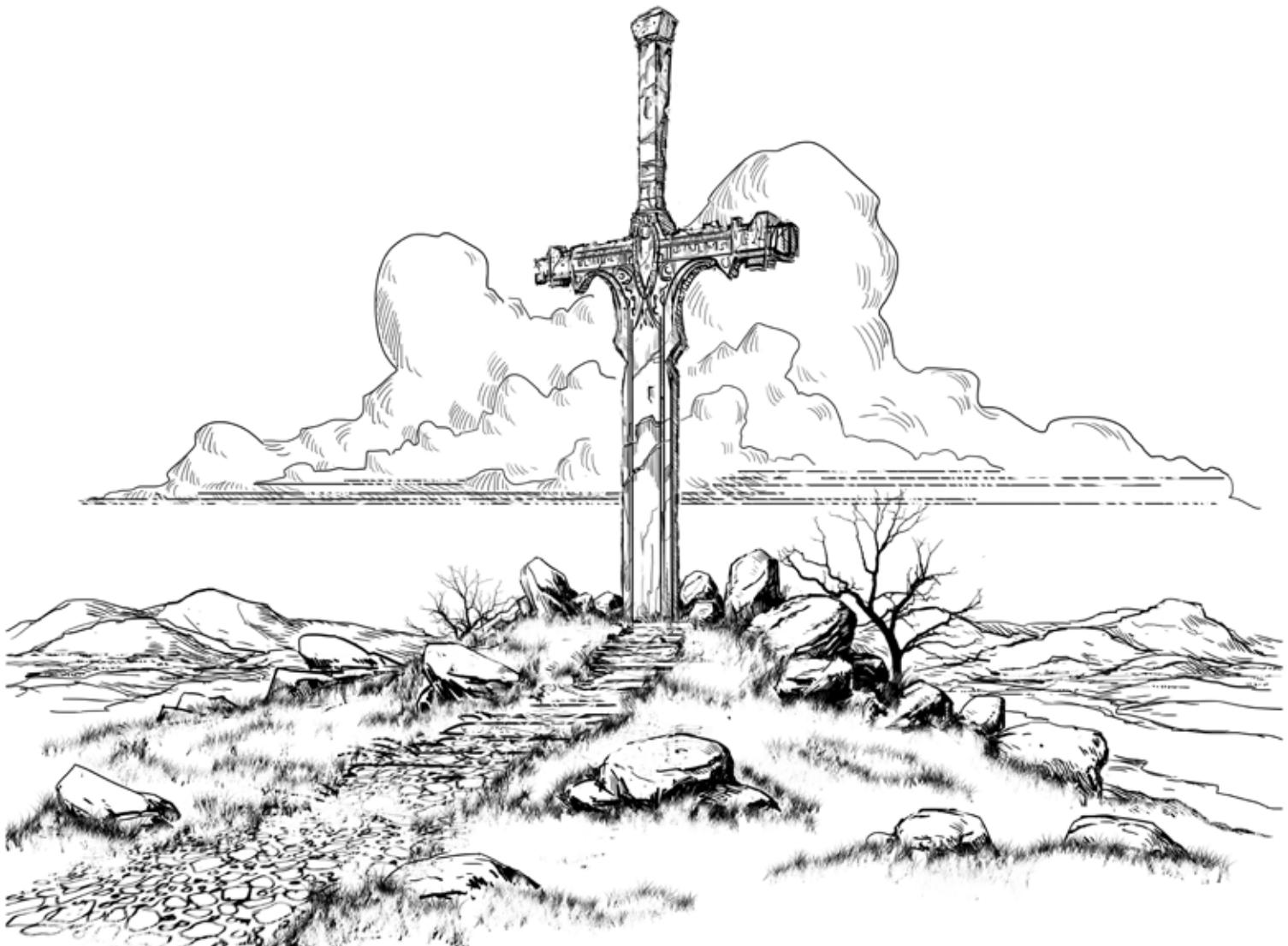
A pesar de todo, se sabe que en estas lejanas tierras habitan los señores del hielo, unos seres gigantescos de aspecto humanoide cuya estatura sobrepasa fácilmente los diez metros de altura. Probablemente sean las únicas formas de vida adaptadas al medio helado y nadie, o muy pocos, saben en qué asuntos andan ocupados. Se sabe, sin embargo, pues así los han relatado varios testigos, que hay ciudades de cristal y hielo erigidas en mitad de la estepa helada donde habitan los titanes y que allí construyen sus gigantescos palacios, tan altos que hacen palidecer a las cimas más elevadas de las montañas. Puede que solo se trate de leyendas o de fabulaciones de perturbados, pero son muchas las historias que así lo atestiguan.

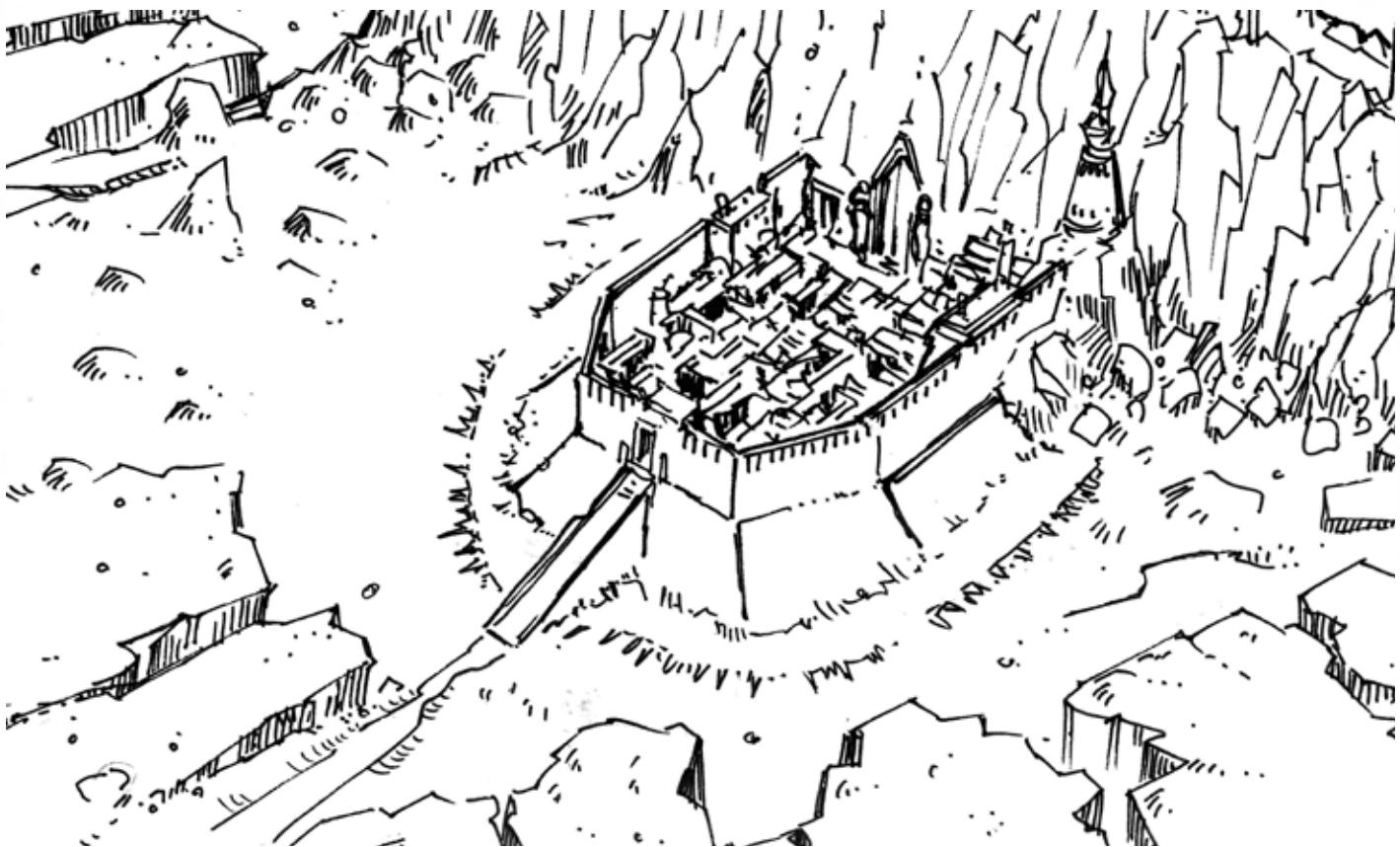
LOCALIZACIONES DE INTERÉS

LA ESPADA DEL FIN DEL MUNDO

Muy al norte, más allá de las tierras de los trasgos, en la Tundra de Aquilón, donde ya apenas ralean unos pocos arbustos que dan paso a los páramos gélidos y solitarios de La Marca de los Titanes, hay hendida en la roca una enorme espada de piedra. Muy pocos son los que se han atrevido a pasar más allá de este hito, que permanece impávido e indiferente al transcurrir de los siglos como advertencia muda para los de corazón arrojado.

Dice la leyenda que el titán Cazroguez hundió su espada en este otero hace milenarios, marcando así la frontera meridional de la Marca de los Titanes. En realidad, el monumento fue construido por los enanos del clan Ulfrún, liderados por el legendario rey Thordis, como homenaje a sus hermanos caídos durante la Guerra del Farallón de los Gigantes, que los enfrentó a los titanes del abismo de Kolgrima.





CRIATURAS

TITÁN ADULTO

CA: -4; DG: 10 en adelante; Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 ataque con un arma; Daño: 2d12+5; Salvación: Como un guerrero de nivel 18; Moral: 11; Alineamiento: Legal; PX: 6000

TITÁN ANCIANO

CA: -6; DG: 2-4; Movimiento: 9 metros; Ataque: Dos ataques con una o dos armas; Daño: 4d12+10; Salvación: Como un guerrero de nivel 30^a; Moral: 12; Alineamiento: Legal; PX: 12000

Los titanes son, si cabe, las criaturas más extraordinarias presentes en el mundo de la Marca, solo igualados en poder por los ancianos dragones. Hoy solo queda un puñado de titanes en el mundo, reliquias de otrora, cuando sus pasos en la tierra resonaban más allá de las montañas heladas, el mar y los cielos. De naturaleza quasi divina, los titanes, tal como los dragones, son parte intrínseca de la propia naturaleza primigenia del mundo, seres desgajados de los mismísimos poderes que moldearon los elementos. Como tales, estas criaturas son inmortales y continúan creciendo en poder durante toda su vida hasta que resultan muertos en combate, acontecimiento que rara vez se produce y que, de hacerlo, viene dado por un enfrentamiento entre iguales o con criaturas de poder similar, como dragones y cosas más terribles y antiguas.

Por regla general, un titán adulto es tan grande como un gigante, mientras que los titanes más ancianos pueden incluso duplicar este tamaño. Los titanes pueden comunicarse telepáticamente entre ellos y son capaces de discernir el alineamiento de sus contrincantes, a la par que detectar magia, ver lo invisible, levitar y polimorfarse en cualquier criatura dos veces al día. Estos seres extraordinarios solo reciben daño de armas mágicas +3 o superiores. Además pueden lanzar conjuros de clérigo a voluntad.

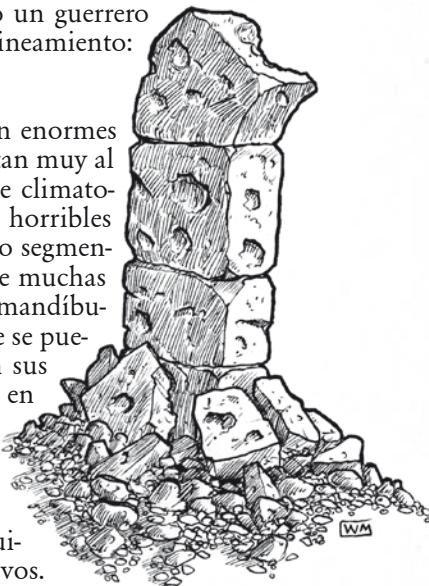
Los titanes suelen vestir resistentes armaduras de roca pulida o mitral, y portan armas mágicas de poder sin par. Generalmente son seres pacíficos que se recrean en sus vidas contemplativas, inhibidos de los problemas mundanos. Pasan mucho tiempo viajando entre planos, ya que pueden cruzar cualquier frontera dimensional a voluntad, incluyendo el mundo de los sueños y el plano astral.

NOTA: El Narrador no debería abundar en el uso de los titanes cara a preparar su campaña, pues son seres únicos y extraordinarios que muy pocos han visto. Solo deberían aparecer en aventuras de alto nivel y de manera excepcional. Ahora bien, este es ahora tu mundo... así que haz lo que se te antoje. Lo que decidas... estará bien.

GUSANO DE LOS HIELOS (REMORHAZ)

CA: 0; DG: 14; Movimiento: 20 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 6d6; Salvación: Como un guerrero de nivel 7; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 1000.

Los gusanos de los hielos son enormes y temibles criaturas que habitan muy al norte, en páramos helados de climatología ártica. Son monstruos horribles parecidos a gusanos de cuerpo segmentado y acorazado provistos de muchas patas quitinosas y enormes mandíbulas. Atacan cualquier cosa que se pueda comer y ose internarse en sus dominios. Con un 20 natural en el dado de ataque, engullen completamente a sus presas, que mueren automáticamente debido a los poderosos y calientes (casi hirvientes) fluidos naturales y ácidos digestivos.



NACIONES ORCAS

Al norte de Eltauro, el terreno se eleva sobre la planicie, como si la tierra se encrespara de la misma manera que el agua del mar sufre el azote de la ventisca. Grandes quebradas y desfiladeros dominan el paisaje montañoso y escarpado. Al fondo, una gran sierra nevada, de roca oscura, se recorta contra el horizonte. En las escolleras y desfiladeros de montaña, en las vaguadas oscuras y los valles cubiertos de bruma fría como el corazón del vampiro, habitan por miles los trasgos. Estas criaturas se agrupan en clanes que compiten entre sí por los escasos recursos de esta tierra montañosa. Ocasionalmente surge un caudillo o un gran líder que reúne bajo su estandarte a varios de estos clanes y, con la promesa de oro y grandes riquezas, atacan y saquean las poblaciones cercanas.

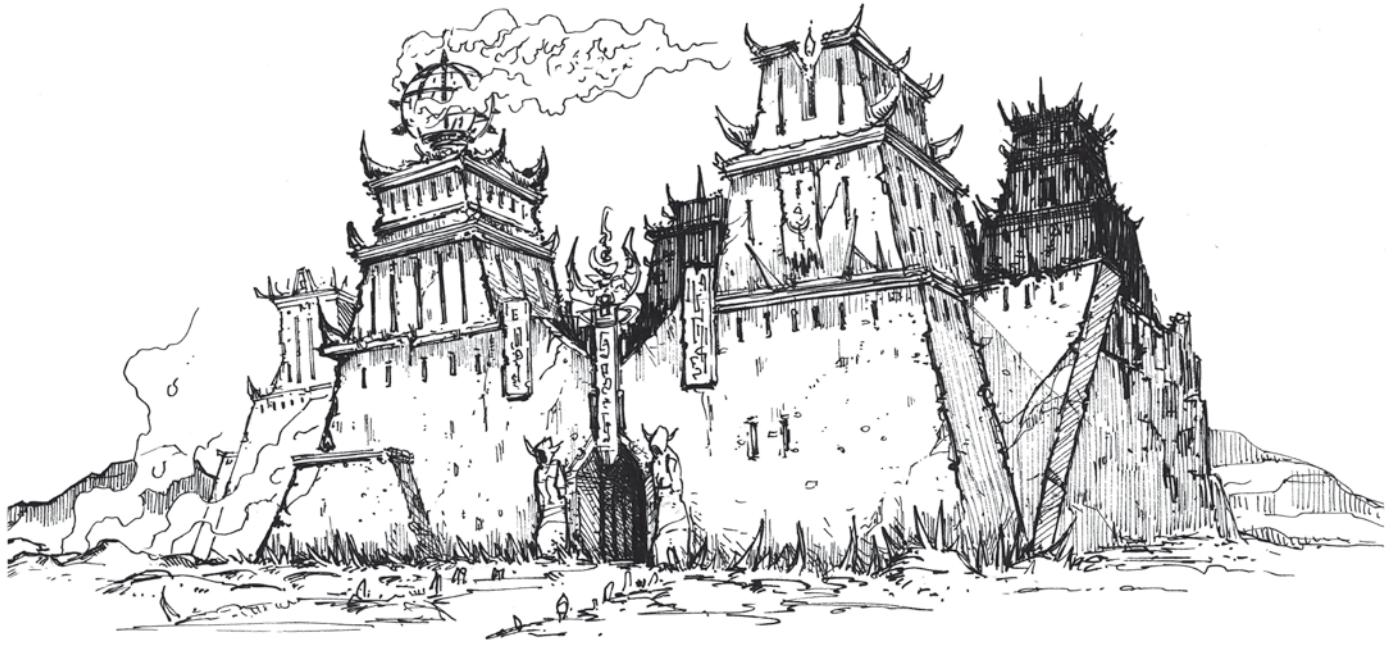
De entre todos los trasgos en esta región, los más peligrosos son los hobgoblins negros.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

FORTALEZA DE GUZNAZOK

En el límite meridional de la agreste y peligrosa región de los orcos se encuentra el bastión de Guznazok, donde se acantan las tropas del poderoso clan de los zunguz, lideradas por su caudillo, el terrible Muduz. Sobre un farallón rocoso se construyeron los empinados y robustos murallones del castillo, al que solo se puede acceder a través de un estrecho puente. Se han esculpido enormes calaveras en la roca de los paños de su muralla frontal, sobre la puerta de acceso y a cada lado de la misma. Existe también un gran pebetero en una de sus torres que, a modo de almenara, se emplea para enviar señales de humo y comunicarse así con los asentamientos de las tribus trasgoideas y otras fortalezas cercanas.





LA LLAMA OSCURA DE UZFRUN

Muy al norte, en los fríos páramos desolados, sobre una sima ardiente de origen volcánico, se levanta la imponente ciudadela de los mogor kuruz, La Llama Oscura de Uzfrun. Recibe su nombre por el fuego mágico que arde, perenne, en una de sus torres. La Llama Oscura es mantenida por los chamanes del clan, que emplean el humo que desprende para comunicarse por señales con otras fortalezas. Por regla general, el pebetero arde con poca intensidad, apenas unas volutas de humo gris que se enrosca alrededor de la torre. Pero cuando los grandes trasgos se preparan para la guerra, prestos sus ejércitos para marchar hacia el sur y guerrear contra los reinos de los humanos, la Llama Oscura se convierte en una enorme flama sobre la que se eleva una gruesa columna de humo negro como el tizón que puede verse a muchos kilómetros de distancia.

Bajo la ciudadela se extiende toda una ciudad subterránea que aprovecha el interior de una gran caverna volcánica atravesada por un riachuelo de lava líquida, que es empleada por los trasgos para alimentar sus fraguas y fundir el hierro para sus armas. Miles de trasgos y grandes trasgos viven en esta ciudad en el subsuelo, repartidos en varios niveles que se hunden en lo más profundo de la tierra, conectados con túneles y pasadizos que les permiten viajar hasta lugares muy remotos por la peligrosa suboscuridad.

CRIATURAS

HOBGOBLINS NEGROS (MOGOR KURUZ)

CA: 4 o 3 con escudo; DG: 2-4; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 1d8+2 / 1d10+2; Salvación: Como un guerrero de nivel 2-4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 250

Los hobgoblins negros, "mogor kuruz" en la lengua vetusta, son los más poderosos trasgos en el mundo de la Marca. Generalmente son más fuertes, corpulentos, altos y musculosos que sus parientes trasgoides. De igual modo, suelen portar armaduras y armas de mejor calidad, inclinándose por espadones y hachas enormes que manejan a dos manos. Muchos también portan escudos. Los grandes trasgos negros suelen ser algo más inteligentes que sus hermanos de raza, con un sentido de la táctica militar más desarrollado y letal.



CIRNEA

Hubo un tiempo, en los albores de la civilización, en el que el gran continente que hoy conocemos como Cirinea se encontraba unido a Valion. Solo un pequeño cañón, surcado por un caudaloso río, separaba las dos tierras y los entonces primeros habitantes aún podían cruzar de uno a otro lado sin impedimentos. Pero siglos de continuos enfrentamientos fueron distanciando a las gentes de ambos márgenes. El gran río, como si escuchara el lamento de sus pobladores, creció y fue aumentando su caudal hasta que las tierras de Cirinea se resquebrajaron, comenzando una lenta deriva que duro miles de años.

En la actualidad, solo los dioses recuerdan estos hechos y ni siquiera las leyendas más ancestrales hacen mención de ellos. Pero algo en esta desunión quedó reflejado en el carácter de las generaciones que habrían de habitar Cirinea, pues sus gentes y moradores siempre se han distanciado en cierta manera de los usos y costumbres de las demás tierras de Valion.

NEFERU

GOBERNANTE: Faraón Nitocris IV.

CAPITAL: Semerkhet (población aproximada de 75.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Utmose y Nubt.

POBLACIÓN: 185.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Teocracia.

RELIGIÓN: Politeísta.

RAZAS: Sus habitantes son mayormente humanos, aunque hay una pequeña población enana, una minúscula comunidad halfling y unos cuantos cientos de elfos.

RECURSOS: Algodón, orfebrería, especias, sal y esclavos.

MITO DE LA CREACIÓN DEL CULTO DE RA

Mucho antes de que existieran la tierra y el cielo, únicamente había aguas turbulentas y efervescentes de las que emergió el primer dios: Ra. Y Ra se convirtió en el sol que todo lo iluminaba con su luz pura y clara. Pero Ra se sentía solo, de modo que se unió a su propia sombra para engendrar descendencia. Así nacieron Tefnut, su primera hija, y Shu, su hijo. Tefnut fue la humedad y Shu el aire. Y los hijos de Ra también engendraron sus propios hijos: Geb y Nut, que fueron la tierra y el cielo. Y así, una vez que hubo tierra, el dios Jnum, señor de las aguas y dador de vida, modeló a los hombres a partir del barro. Y la humanidad pobló el mundo, desde las selvas de Cirinea hasta los hielos de la Marca de los Titanes.

Tiempo después apareció la serpiente Apеп, la encarnación del Mal, empeñada en destruir la maat, esto es, la armonía universal, el equilibrio del orden cósmico. Apеп corrompió a algunos dioses, que se rebelaron contra Ra y sus fieles. Se desató entonces una gran guerra que se libró tanto en el cielo como en la tierra. Y aunque finalmente los malvados fueron derrotados y el orden prevaleció, Neferu resultó arrasado por la guerra, sus pobladores exterminados y sus fértiles praderas convertidas en un gran desierto. Ra no podía permitir esto, de manera que tomó una pluma de su cabeza de halcón y la dejó caer sobre las arenas. De ella surgieron los hombres y mujeres que habrían de repoblar Neferu nuevamente. Y esta es la razón por la que los habitantes de Neferu son conocidos como hijos de Ra.

HISTORIA

Hubo un tiempo en el que los habitantes de Neferu vivían prósperamente a orillas del gran lago Menes, un enclave privilegiado circundado por el río de mismo nombre, que descendía desde las montañas de Reino Cobra y atravesaba todo el valle. Los humanos comenzaron a habitar junto a su curso, atraídos por la fértil tierra que bañaba el río, dando origen a los primeros asentamientos estables basados en la agricultura. Poco se sabe de estos primeros habitantes de Neferu, y los eruditos apenas han encontrado vestigios de las técnicas funerarias de este periodo, que recuerdan a los enterramientos que aún se practican en las tierras de Visir-tán. La única luz la arrojan las viejas crónicas, que relatan la llegada de pueblos humanos venidos de allende el mar que se mezclaron con las gentes que habitaban la ribera del Menes.

Sean veraces o no estos relatos, lo cierto es que los primigenios asentamientos conocidos crecieron hasta el punto de que pronto surgieron conflictos territoriales por el dominio de los recursos. Las guerras entre los diferentes pueblos fueron constantes hasta que apareció la figura de Nefertem, el líder que atrajo a su causa a un gran número de seguidores y fundó el primer reino, unificando a las gentes del país bajo una misma enseña. Aquellos que se resistieron a la unidad que propugnaba Nefertem fueron aplastados y sometidos. De este periodo belicoso nació la primera gran ciudad-estado que trajo cierta estabilidad a una región asolada por las luchas fratricidas, Nefter. La ciudad capital de Nefertem no tardaría en expandir sus zonas de control hasta convertirse en lugar de peregrinación para aquellos habitantes de la región que buscaron la seguridad de sus muros y fortificaciones.

A la muerte del gran Nefertem se desató una lucha entre sus hijos varones por la sucesión al trono. La guerra civil por el poder dejó un reino asolado por la escasez, hasta que terminó de manera definitiva con el triunfo de Sennefer, primogénito de Nefertem, cuya ambición y valía marcó el devenir de una nueva era para Neferu. La desbocada ambición de Sennefer condujo a una larga serie de campañas militares que ampliaron las tierras bajo control del faraón más allá de los confines del gran desierto; los pueblos fueron sometidos uno tras otro a la voluntad de Sennefer. Las conquistas militares proseguirían durante varias generaciones, espoleadas por los sucesivos descendientes de la estirpe real. Nunca la ciudad de Nefter conoció tanta gloria como durante los siglos de la gran expansión, pero las luchas internas y campañas militares, cada vez más costosas, marcaron el ocaso del antiguo imperio.

Llegó el día en que los pueblos sometidos de Cirinea se aliaron bajo la bandera de Khaboras, un elfo del desierto del que apenas se tiene constancia histórica, salvo que reunió y encabezó un gran ejército con los restos de los pueblos libres que aún no habían sucumbido ante las huestes de los faraones. Varios años de duras campañas fueron menguando la gloria de Nefter hasta que llegó el Día de la Ruina. En aquella mañana aciaga para los hijos de Ra, los ejércitos aliados rodearon la vieja ciudad, poniéndola bajo sitio durante meses. Se desvió el curso de los ríos, se secó el gran pantano y se esparció sal por los cultivos hasta que por fin la ciudad claudicó y fue saqueada hasta su casi completa destrucción. Ningún símbolo de los antiguos gobernantes se salvó de la ira de Khaboras, y los pocos supervivientes se desplazaron hacia el norte, hasta la actual Semerkhet, convirtiéndola en la nueva capital del reino, empeñados en revivir la antigua gloria del primer imperio.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El poder de Neferu recae únicamente en la figura del faraón, una condición hereditaria cuyo origen se remonta a los antepasados de Nefertem. El faraón es considerado poco menos que un dios, avatar de Horus, y ostenta un poder casi omnímodo sobre todos los asuntos de índole política, militar y religiosa. Al faraón le siguen los sacerdotes, sus consejeros reales, que lo asesoran en diversos aspectos.

El resto de la estructura política de Neferu está organizada de acuerdo con el siguiente orden social:

- FUNCIONARIOS y escribas reales.
- SOLDADOS.
- COMERCIANTES y artesanos.
- CAMPESINOS.
- ESCLAVOS.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El ejército del faraón se estructura en cuatro cuerpos de ejército, integrado cada uno de ellos por cinco mil hombres, de los cuales cuatro mil portan armas de infantería y los restantes gobernan los quinientos carros de guerra agregados a cada unidad. Cada uno de estos cuerpos recibe un nombre diferente, a saber:

- SUTEKH: Primer cuerpo de ejército.
- AMÓN: Segundo cuerpo de ejército.
- PTAH: Tercer cuerpo de ejército.
- HICSOS: Cuarto cuerpo de ejército.

Cada uno de estos cuerpos está estacionado en una ciudad de Neferu: Sutekh en Semerkhet, Amón en Utmose, Ptah en Nubt. La única excepción es el cuerpo del ejército Hicsos, que actúa como fuerza de reserva.

Los cuatro mil infantes de cada cuerpo de ejército están organizados en compañías de doscientos a doscientos cincuenta individuos. Muchas de estas compañías disponen de estandartes específicos, elemento que aumenta la moral de la tropa y crea el necesario espíritu de unidad. Dentro de la compañía, los soldados se organizan en p're (unidades más pequeñas de cincuenta hombres) liderados por un suboficial. Los menfyt (soldados más veteranos) prestan servicio en primera línea, mientras que los nefru (reclutas o reservistas) lo hacen en segunda línea.

Hay veinticinco carros de guerra adjuntos a cada compañía, dotados de un conductor y un arquero protegidos con armadura y armados con lanza y arco mixto. Ocionalmente, un tercer pasajero presta apoyo al arquero y puede sustituirlo en caso necesario.

El inventario básico del armamento empleado por el ejército ciríneo está compuesto por el arco mixto, el hacha de cabeza de hierro y bronce, la espadas khopesh, la lanza o jabalina, la daga, las boleadoras y la honda. Sus armaduras son livianas para evitar los rigores del calor extremo del desierto, limitándose a petos de cuero endurecido, coseletes de placas, escamas o anillas. Muchos de los infantes no portan armadura alguna, pero sí escudos en forma de ocho de cuero endurecido, metal o madera de palmito.

GEOGRAFÍA

Neferu es la principal nación del continente de Cirinea, con unas dimensiones aproximadas de cuatro mil quinientos km², y dispone de una abrupta y tortuosa línea de costa con diferentes puertos importantes. Sus fronteras las delimita el mar del Dragón en su vertiente septentrional, y quedan más difusas hacia el sur y el oeste, pues las naciones de Barambali y la selva de Ofir no constituyen territorios bien definidos.

Su capital es Semerkhet, la cual compite en esplendor con la ciudad portuaria de Utmose, principal vía de comunicación marítima de Neferu con el exterior. Existen, pues, tres provincias en Neferu, llamadas nomos en el idioma local: Utmose, Semerkhet y Nubt. Antiguamente existía un cuarto nomo, la provincia autónoma de Nefter, en el interior, que desapareció hace siglos.

Sus principales accidentes geográficos son:

- DESIERTO DE VIRT'HUM (significa "donde nada crece"), de 1500 km², al sur del país.
- LA GRAN DESEMBOCADURA DEL RÍO MENES, que atraviesa todo el continente de Cirinea hasta formar un fértil estuario junto a la ciudad de Semerkhet.
- LA ESCARPADA COSTA DE NEFERU, que circunda su perímetro septentrional y sirve de barrera defensiva natural contra las incursiones enemigas.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS SEMERKHET

La capital de Neferu se erige junto a la desembocadura del río Menes, que proporciona tierras fértiles que alimentan a los habitantes de una ciudad en continuo crecimiento. Semerkhet no cuenta con murallas, puesto que el desierto que la rodea es su mejor defensa. La ciudad es populosa, con cuatro grandes pirámides agrupadas a las afueras de la urbe, junto a una enorme esfinge y un par de pirámides menores escalonadas. Desde la zona de las pirámides se abre la enorme avenida de Sejemjet flanqueada por esfinges que escoltan al visitante hasta el palacio del faraón, conocido como Neferura. Al otro lado de las pirámides existe una gran fortaleza militar amurallada donde se acantona el Ejército Real.

Desde los muelles, en la desembocadura del río, se despara la ciudad propiamente dicha: una maraña de callejas con miles de casas pequeñas de adobe apiñadas. Semerkhet cuenta con un gran puerto de mar, atestado tanto de navíos fluviales como de mar abierto, llamado El-Hetepni. Existe varios templos diseminados por el casco urbano: el templo de Ra, el templo de Osiris, Horus, Isis y Set. El gran templo de Ra es el único espacio donde una vez al año se tiene ocasión de contemplar el rostro del faraón regente, durante la ceremonia de Ra-Horajty (Luz del Mediodía) que conmemora la pérdida y reconstrucción del Imperio Antiguo. Cerca de los templos se pueden encontrar la Casa de la Vida y la Casa de la Muerte, y las capillas de Anubis y Bastet, muy cerca de la mansión del Gremio de Escribas. La capital cuenta también con un gran circo de forma alargada para carreras de carros llamado circo de Meritre. En el centro de la ciudad descansa el palacio del visir, llamado Casa del Hery-Tep, o casa del gobernador, y los antiguos palacios que rivalizan en esplendor con las propias pirámides.

Algunas posadas, tabernas y comercios importantes que se encuentran en la ciudad son:

- **CASA DE LENOCINIO DE BES:** Como su nombre indica, es un burdel que goza de una excelente reputación en la ciudad por la factura de sus instalaciones, la calidad de su bebida y comida, y la excepcional belleza de sus mujeres, incluyendo esclavas negras del Barambali y exóticos muchachos morenos de Nubt.
- **PORTAL DE SINUHÉ:** Sinuhé es un famoso clérigo de Bas-tet, conocido por sus pocións curativas y remedios caseros.
- **EL GATO NEGRO:** Quizás sea la taberna más famosa de todo Neferu, un lugar ideal para departir con los amigos y escuchar las más extrañas y singulares historias del mundo conocido. No es complicado encontrar en sus salones a famosos aventureros y bardos de renombre.
- **LA POSADA DE AMMIT:** Un lugar discreto, tranquilo apartado para descansar a salvo de miradas indiscretas con precios populares.
- **ARMAS DE LOS KENYT:** Comerciantes de armas y armaduras de todo tipo, los hermanos Kenyt son muy conocidos en la ciudad. Se dice también que disponen de una panoplia especial que guarda curiosas y poderosas armas mágicas.
- **PERFUMES, ESENCIAS Y UNGÜENTOS DE ARTABANES:** Artabanes, oriundo de Salmanasar, es un astuto comerciante que trafica con todo tipo de sustancias cosméticas, incluyendo poderosos elixires y venenos (aunque él siempre negará que comerce con venenos).
- **RELIQUIAS DE NEFTER:** Casa especializada en reliquias de tiempos remotos, curiosidades antiguas y misceláneas.
- **LA CASA DEL ESCRIBA:** Una tienda especializada en artículos de escritura, papiros, libros, papel, pergaminos, tintas y útiles de escritura.
- **TABERNA DE ELIAHAB:** Taberna famosa por su enorme colección de bebercios de todas las procedencias y tipos.
- **MAGIA DE NITOCRIS:** Un oscuro sótano en paradero desconocido donde se rumorea que se pueden comprar objetos mágicos, conjuros y nefandas fórmulas nigrománticas.
- **ESCLAVOS DE NAHAB:** Casa esclavista, la mejor de la ciudad.

UTMOSE

En la costa, al norte, encontramos la ciudad de Utmoste, principal puerto de Neferu. Rivaliza en esplendor con Semerkhet por ser una ciudad más moderna, tanto en construcción como en la energía y tolerancia de sus gentes, pues el continuo tránsito de culturas que comercian en la ciudad portuaria ha traído no solo prosperidad a la misma, sino un indisoluble carácter cosmopolita que choca con las viejas imposiciones de la idiosincrasia neferita.

Destaca especialmente el enorme puerto de la ciudad, si cabe, uno de los más notorios en el mundo. Llama la atención también la entrada a su rada, flanqueada por dos enormes esfinges sobre las cuales descansan sendos faros que sirven de guía a los barcos en su singladura nocturna. El espacio de bahía de fondeo en el puerto de Utmoste es enorme, con docenas de barcos de todo tipo y calado a la espera de sus cargas y pasaje.

NUBT

Al sur de Neferu se encuentra Nubt, también llamada "la ciudad de oro" por el esplendor de sus edificaciones. Y es así por los trozos de vidrio y cerámica espejada que adornan las fachadas de no pocas de las edificaciones en el pueblo. Los rayos del sol se reflejan en estas superficies pulidas y la ciudad parece brillar como si estuviera bañada en oro.

NEFTER

La antigua ciudad que dio origen al imperio de Neferu. Hoy solo quedan ruinas de lo que antaño fue una de las más espléndidas ciudades del mundo.

LA CIUDAD PERDIDA DE NEKEBET

Se dice que al suroeste de la capital, Semerkhet, a un par de jornadas de marcha a través del desierto, el viajero podrán encontrar las ruinas de la mítica ciudad de Nekebet. Esta urbe olvidada fue mandada construir por el gran faraón Neferefra y su esposa Meritites a orillas del entonces caudaloso afluente del río Menes, conocido como Menkhut. En su día, la que llegaría a ser capital de Neferu (aunque por un corto periodo de tiempo), se emplazaba a poca distancia de la ribera de este curso de agua, tributario del sagrado Menes. El faraón mandó levantar toda una red de acequias de riego que podían canalizar el agua por doquier para saciar la sed de sus habitantes y anegar los campos de cultivo, ubérrimos en cosechas. A Neferefra le seguiría su hijo Sejemib. Este engrandecería la ciudad con la construcción de un monumental zígurat en el corazón de la misma que serviría como mausoleo real a la muerte del faraón. Para garantizar la inviolabilidad de la tumba, Sejemib encargó a su sumo sacerdote, Amonhotep, la creación de un poderoso artefacto mágico que custodiara por toda la eternidad el descanso de la familia real. Nadie sabe lo que pasó a continuación, pues el faraón murió sin dejar descendencia poco después de concluir la construcción del zígurat. Toda la familia real desapareció durante el funeral sin dejar rastro, incluyendo al sucesor legítimo, el hermano menor de Sejemib, Narmer. También el gran sumo sacerdote se esfumó, como si nunca hubiera existido. Tras esta tragedia, la ciudad de Nekebet quedó sin faraón, desamparada y huérfana de gobierno alguno. Las plagas se cebaron con la urbe tanto como los ejércitos de los asentamientos vecinos; mientras, el río Menkhut, por razones ignotas, se agostó con los años hasta quedar seco como la garganta del sediento. En pocos años la metrópoli fue abandonada, sus riquezas repartidas entre las ciudades colindantes, y el grandioso zígurat sepultado por las fuertes tormentas de arena que asolaron el paraje durante años, quizás siglos.

El Zígurat de Sejemib (y todos los misterios que aguardan en su interior), aparece descrito en la aventura de *Clásicos de la Marca, El Orbe de Amonhotep*.

OASIS FUENTE DE PLATA

El oasis Fuente de Plata se emplaza en una de las principales rutas de caravanas que cruzan el desierto de Virt'Hum dentro de la región de Neferu, que comunica Tumbuko y Utmoste. Rodeado de interminables dunas, algunas de ellas de varias decenas de metros de altura, el oasis se encuentra a varias jornadas de cualquier enclave civilizado, lo que lo convierte en la única fuente de agua en muchas leguas a la redonda.

Fuente de Plata tiene una población permanente de unas seiscientas almas, en su mayoría humanos. La ocupación más frecuente de los habitantes del oasis es el comercio, debido al emplazamiento estratégico del enclave, y se mercadea con el agua, así como las provisiones y otros enseres muy diversos.

El lago cubre una superficie aproximada de un kilómetro cuadrado y alcanza una profundidad considerable en su parte central. El oasis recibe su nombre por los reflejos que se pueden apreciar en el limo que yace en la base del mismo. Pequeñas motas plateadas salpican de manera uniforme el lecho del lago. Aunque estas motas son visibles de continuo, por alguna razón desconocida, en las noches de luna llena, parecen relasar de manera más intensa dotando a sus aguas de una notoria luminosidad casi fantasmal.

Este fino limo se utiliza para construir los edificios del lugar, de estructura rectangular y techos planos. El limo empleado conserva las motas plateadas, que son claramente visibles. Esto dota al poblado de una apariencia singular que lo hace destacar en el horizonte desértico, y en especial al anochecer, cuando la luna despunta sobre las dunas. Cabe decir que, por alguna desconocida razón, las motas argentadas contenidas en el limo pierden su resplandor cuando el material se aleja de la orilla del lago. La explicación que esgrimen los druidas encargados de proteger el oasis es que el espíritu del oasis reside en las motas plateadas del limo y que, al distanciarse del lago, la presencia preternatural lo abandona, ya que de algún modo se encuentra ligado al lugar.

El único edificio que destaca por encima del resto es la llamada Puerta del Lago. Este edificio es el centro neurálgico del oasis, sede del poder local, tanto religioso, como militar y económico. Puerta del Lago comenzó como una pequeña ermita utilizada por los primeros druidas que descubrieron el oasis. Estos druidas centraron su labor inicial en conseguir que el lago no fuera engullido por las dunas del entorno o la sobreexplotación de los nativos. Con el tiempo se convirtió en una fortaleza del desierto, único acceso al oasis, pues sus murallas cubren todo su contorno. El edificio también tiene capacidad para cobijar a la mayor parte de la población en caso de ataque y para ello sus almacenes albergan víveres que permitirían resistir un corto asedio. Alrededor de esta construcción se levantan docenas de pequeñas casas y chozas.

Los druidas siguen teniendo una posición predominante en la vida del oasis, pues se ocupan en la preservación de la laguna. No menos de veinte druidas residen en Puerta de Plata, liderados por el anciano y sabio Senuser. A la vez que protegen el oasis, también proporcionan educación a los niños de los lugareños, curan a los enfermos, y ofician uniones y juicios. En la memoria colectiva está vivamente presente el papel que los druidas han jugado una y otra vez en repeler oleadas de no-muertos de las dunas, impidiendo que estos arrasaran el oasis en el pasado. La creencia popular es que los no muertos provienen de una mastaba oculta en algún lugar próximo. La misma creencia achaca la intermitencia de los ataques a las cambiantes dunas que de manera alterna sepultan y exponen el lugar de donde provienen estos abominables seres.

Los druidas disponen de una pequeña milicia encargada de mantener el orden y la prosperidad en Fuente de Plata. Esta milicia está formado por habitantes de la zona. El líder de la misma es un lugareño llamado Abdelham. La milicia cuenta con una treintena de miembros. El uniforme consiste en unas túnicas azuladas con cinturón de cuero, escudo y casco del mismo material. El armamento reglamentario incluye una pequeña honda, cimitarra y lanza.

Puerta del Lago es también sede del influyente gremio de comerciantes locales. El edificio alberga en sus almacenes una considerable cantidad de productos, un pequeño banco y los archivos de los comerciantes. Al frente del gremio está Sissaries, un halfling de avanzada edad que, a fuerza de inteligencia y tozudez, ha logrado aglutinar a su alrededor a los comerciantes. El gremio posee un control total de las actividades mercantiles que transcurren en Fuente de Plata. Las cuotas que sus integrantes pagan a la organización son destinadas al mantenimiento de los extensos almacenes, del zoco que se alza regularmente en la plaza del oasis, de la financiación de caravanas gremiales así como un sistema de seguros que cubre a los agremiados en diversas circunstancias.

A los comerciantes que visitan Fuente de Plata como parte de las caravanas se les cobra una tasa por comerciar en el oasis. Esta tasa también se extiende a los capataces de las caravanas que no han sido fletadas por el gremio y que hacen uso de Fuente de Plata para pernoctar y avituallarse.

JARUD

La aldea de Jarud se encuentra a tres días de camino al suroeste de Fuente de Plata. En la pequeña aldea viven unas cien personas, la mayoría dedicadas a la cría de camellos. El pueblo dispone de un pequeño pozo de agua y un palmeral.

VALLE DE NEFERTIRI

Al sur de Utmose, emplazado en un enorme cañón anfractuoso que quebranta los páramos desérticos de Jeferkara como si se tratase de una gigantesca grieta, se encuentra el conocido como Valle de Nefertiri. En realidad se trata de una enorme necrópolis, donde desde tiempo inmemorial se ha venido dando sepultura a príncipes, princesas y grandes faraones del reino de Neferu.

Las primeras tumbas hipogea fueron construidas en época de Nefertitane II, pero sería su hija Nefertiri quien proseguiría los trabajos iniciados en época de su madre y levantaría el gran templo de Atum-Ra, única entrada al cañón, pues todos los pasos antiguos quedaron cegados. Desde entonces, los medjai (guardia real) y los sumos sacerdotes nomarcas provenientes de todas las provincias neferitas custodian el lugar, prohibiendo el acceso y salvaguardando las riquezas y objetos prodigiosos presentes en las tumbas reales.

SENEFER

Durante el reinado del faraón Neferkara, Senefer sería la capital de Neferu. Durante años prosperó, y en ella se construyeron templos y edificaciones administrativas entre los que destacan los obeliscos rojos de Senusert, levantados en honor al padre de Neferkara. Poco después, la capital sería trasladada de vuelta a Semerkhet, pero Senefer perduraría como una ciudad comercial, pues no en balde llegan a sus puertas las caravanas visirianas a través de la Ruta Caoba, desde Tafrara, Kalanga y Maziba.

Senefer es una ciudad vibrante, con docenas de hospicios, posadas, tabernas y casas de lenocinio; así como un enorme mercado, conocido como el Zoco de Mereret. Famosa es la cerveza rubia Higit del país, fermentada con cebada y dátiles, y servida en las muchas casas de la cerveza dispersas por las callejas de la ciudad, como La Taberna de Pthaotep o La Jarra de Lapislázuli, donde se despacha también una cerveza oscura que llaman Sejepet.



SNEFRU

En la costa septentrional cirinea, próxima al cabo de los Ushati, se levanta la ciudad de Snefru, construida en su día por el faraón Nenenheb, frente a Costortuga. Snefru es una ciudad de pescadores y comerciantes que destaca por su papel en el tráfico de esclavos con destino a Nirmala y Visirtán. De hecho, el trasiego de bienes y géneros diversos es muy intenso entre Snefru y otros reconocidos puertos del mar de Osiris, como Amazuz, Zafira y la isla de Taslim, sin olvidar Tafrara.

A las afueras de Snefru se encuentra el mercado de esclavos de Menkhtu, bajo un enorme e intrincado conjunto de carpas que protegen a los mercachifles del implacable sol ciríneo. Menkhtu es uno de los más notorios zocos esclavistas de todo el mundo conocido. Aquí pueden encontrarse individuos de todo Valion y Cirinea, incluso de Ziyarid. El lugar es también famoso por su arena de gladiadores esclavos, que se enfrentan a muerte en combates que mueven enormes cantidades de dinero.

PUERTAS DE OSIRIS

Sendas montañas majestuosas se elevan sobre las abrasadoras arenas del desierto en los límites meridionales del reino de los faraones, donde las dunas ceden su lugar a los yermos pedregosos de la sabana. En tiempos remotos, el faraón el gran Rensemneb mandó esculpir en las laderas de estos macizos dos gigantescas estatuas de Osiris que servirían como guardianes de la frontera del reino y como advertencia a posibles invasores.

ECONOMÍA

La principal virtud de Neferu es su autosuficiencia como nación. Aun así, existen importantes lazos comerciales con Visirtán y las regiones del sur de Cirinea, basados principalmente en la exportación de lino, algodón, sal, orfebrería, cuero y cerámica, así como grandes reservas ganaderas de cabras, camellos y caballos. También es habitual la venta e intercambio de esclavos que se celebra semestralmente en la gran feria de Semerkhet o en Snefru, muchos de los cuales han sido adquiridos en las Islas Piratas o apresados en las junglas del Barambali.

La moneda oficial en Neferu es el electro, una aleación que suele contener cuatro partes de oro y una de plata. Este tipo

de acuñación es conocida como proporción cirinea o iteru. Otras medidas de importancia, especialmente en las labores de cultivo, son las aruras. Cuatro aruras corresponden a una hectárea. Todas las herramientas de labor se fabrican en codos, y cada codo equivale a cincuenta y tres centímetros. Los ciclos de labor y arriendo se miden en hentis (años).

CULTURA

En Neferu no existen muchos espacios para el esparcimiento más allá de la adoración al faraón y los dioses. Aun así, la ceremonia de Ra-Horajty (sol del mediodía) es celebrada en todos los rincones del reino con fiestas y obsequios a los templos.

A los habitantes de Neferu se les conoce en Valion como cirineos o hijos de Ra.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

El clima en Neferu lo podemos dividir en dos partes: la estación seca (que comprende los largos meses de Siembra y Cosecha), y la estación húmeda (que corresponde a Cazador y Recolector), siendo esta última estación donde se produce el desbordamiento del río Menes. Ocasionalmente, los fuertes vientos de poniente forman gigantescas tormentas de arena que han enterrado ejércitos enteros. La vegetación es muy escasa en el desierto arenoso de Virt'hum, solo algunas plantas herbáceas son capaces de captar la poca humedad del aire e impiden la perdida de agua convirtiendo sus hojas en afiladas espinas. La fauna es todavía más escasa y solo por las noches, cuando las temperaturas son más benignas, se pueden ver algunos insectos voladores acechados por hambrrientos murciélagos.

A medida que nos acercamos al río Menes se produce una explosión de vida, donde la exuberante vegetación de palmeras, acacias y cactus deja paso a campos de trigo, arroz, papiro, lino y algodón. Rebaños de cabras y vacas pastan libremente por las extensas praderas ribereñas. Pájaros, ratones y lagartos impiden que los cultivos sean devastados por hordas de hambrrientos insectos. En el cielo se pueden observar majestuosos halcones y águilas; y en tierra, linces y chacales. Mimetizadas con el entorno, venenosas serpientes y escorpiones negros representan un peligro constante para todo ser vivo que se tropiece con ellos, aunque son los cocodrilos del Menes los más arteros y temidos habitantes de estas tierras.

Las escarpadas costas de Neferu, formadas por dura roca granítica, están adornadas por innumerables nidos de gaviotas y albatros, que vuelan en bandadas sobre la mar.

RELIGIÓN

La principal deidad de Neferu es Ra, de quien se supone es directo sucesor el faraón. Existen otros dioses menores considerados vasallos de Ra. Otras deidades importantes del panteón ciríneo son:

OSIRIS: Dios del Más Allá, dios de la resurrección y la vida eterna, señor de los no muertos y de la nigromancia. En Neferu las artes nigrománticas no están mal consideradas, aunque su práctica solo está permitida a los sacerdotes de la Casa de la Muerte, encargados de los complicados rituales de embalsamamiento y enterramiento. Osiris siempre aparece ataviado con ropajes ceremoniales mortuorios, tal y como una momia recientemente embalsamada. Su piel es de color verdoso.

NOTA: Las Casas de la Vida son los templos ciríneos donde residen los sacerdotes sagrados de Neferu. Es un lugar de conocimiento similar a una universidad, así como un sitio donde se aplican curas ambulatorias de dolencias y traumas normales. Todos los ciríneos pueden acudir a una Casa de la Vida para recibir asistencia médica. En la Casa de la Muerte, aparte de estudiarse los viejos papiros mágicos, se realizan los rituales de embalsamamiento de los difuntos, que preparan al fallecido para viajar al más allá.

SET: Dios del desierto, el iracundo señor de las tierras baldías, de los páramos arenosos, señor de las sombras y la noche, de las tormentas, del rayo y el viento, señor de la guerra. Set es hermano de Osiris. Normalmente se le representa con cabeza de hiena, con el hocico ligeramente más alargado y curvilíneo. Los ciríneos dicen que cuando sopla el viento del desierto, el khamsin en idioma local, Set canta sus siniestras salmodias. Los ciríneos llaman a su desierto el Set-Deshret en honor al dios Set, monarca de las arenas.

ISIS: Diosa de la fecundidad, la gran maga, señora de la magia, señora del río Menes, dadora de vida. Isis es esposa de Osiris. A Isis se la representa comúnmente ataviada con ropajes blancos y con dos grandes alas blancas que se pliegan protectoras sobre su pecho.

HORUS: Hijo de Isis y Osiris, Horus es el Gran Arquitecto, patrón protector de los faraones regentes, señor del buen gobierno, las leyes y los jurisconsultos y visires reales. Horus es trasunto de la divinidad del faraón y su tutor. Se le representa normalmente como un humano ataviado con ropajes lujosos y con la cabeza de un halcón, coronado con la corona Sejemty y portando sus símbolos de poder.

ANUBIS: Señor de las momias, guardián de las necrópolis, de las criptas y tumbas, de los sarcófagos. Anubis, el dios chacal, es el guía de los muertos camino del más allá y su juez último.

APOFIS: El dios de las serpientes, del veneno, símbolo de maldad. Apofis se representa con cabeza de cobra y vestido con ropajes negros lujosos.

HATHOR: Diosa del amor, la alegría y la belleza. Generalmente se la representa como una hembra voluptuosa con cabeza de vaca.

VASOS CANOPES

Los vasos canopes ocupan un lugar privilegiado en el ritual de momificación en Neferu. Cada vaso, como hemos visto, está protegido por una diosa patrona. Hay cuatro vasos en total y cada uno de ellos debe guardar una orientación en el arcón canópico: el hígado al sur, los pulmones al norte, los intestinos al oeste y el estómago al este.

THOT: Dios de cabeza de ibis y ricas vestimentas, es la divinidad protectora de los sabios, los científicos, los escribas y contables. El señor de la ciencia.

SELKIS: Diosa representada como un escorpión, señora de la conspiración, de los secretos, de lo oculto, de la noche, de la mentira. Diosa protectora de los vasos canopes donde se guardan las vísceras de los momificados, junto a Neftis y Neyt, las tres supervisadas por Isis.

BES: Dios enano, deforme y grotesco, dios fálico señor de la lascivia, de la música, la alegría y la embriaguez, señor de la fornicación y el sexo.

BASTET: Diosa representada por un gato muy popular en Neferu. Bastet simboliza el hogar, la felicidad, la armonía y la esperanza, la familia y los seres queridos. Los gatos son considerados avatares de la propia diosa gata y por ello son sagrados a los ojos de los ciríneos y no se les puede molestar o incordiar. Cualquiera que ataque deliberadamente a un gato o, peor aún, le provoque la muerte, será severamente castigado si es descubierto por las autoridades o vecinos.

AMÓN: el dios oculto, gemelo de Ra. Amón es solo adorado en el nomo de Nubt. En el resto de Cirinea no se rinde culto a este dios normalmente. Muchos lo consideran herético, pues dudan que Amón sea efectivamente gemelo divino de Ra. Sin embargo, algunos ciríneos tienen a ambas divinidades como una sola entidad y la adoran como Amón-Ra.

PERSONAJES RELEVANTES

AJITOFEI

EXPLORADOR DE NIVEL 7

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 7 (45 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1 / arco largo 1d8

Salvación: Como explorador de nivel 7

Moral: 11

Alineamiento: Legal

PX: 700

Ajitofel es un solitario cazador de ankhegs que suele pasar largas temporadas recorriendo la inmensidad de arena del desierto de Virt'hum. Allí es capaz de seguir el rastro de los escorpiones gigantes y arañas de las arenas durante largas jornadas hasta que termina atrapándolas, para luego vender sus pinzas a alquimistas y magos, pues estas son un bien cotizado entre los practicantes de la magia. En su cuerpo están marcadas las decenas de cicatrices de sus muchos enfrentamientos contra estas salvajes criaturas. Gracias a su pericia como explorador, Ajitofel conoce el emplazamiento de lugares misteriosos tragados por el tiempo y las arenas del desierto.

NIDIAH LA CRÍNEA

Nidiah es una joven de cabellos negros, ojos oscuros y piel bronceada que nació en Semerkhet. A los diecisésis años se convirtió en sacerdotisa de Bastet, una diosa beneficiaria y pacífica que, sin embargo, se puede transformar en un fiero felino cuando entra en cólera.

Su gran empatía con los gatos y la devoción con la que servía a Bastet hizo que Nidiah se convirtiera pronto en la favorita de la gran sacerdotisa del templo, lo que despertó envidias en algunas de sus compañeras y recelos en una alta sacerdotisa llamada Meririt. Cuatro años más tarde, cuando la gran sacerdotisa falleció, la ambiciosa Meririt ocupó su puesto. Su primera medida fue enviar a Nidiah a peregrinar a tierras lejanas del sur para así deshacerse de ella. Sin embargo, en lugar de desanimarse, la joven sacerdotisa aprovechó sus viajes para adquirir sabiduría y aprender los secretos de las ciencias herméticas.

Su ansia de conocimiento y, sobre todo, su deseo de descubrir el secreto de la inmortalidad, la llevaron hasta Nubt, la Ciudad de Oro, donde se atrevió a robar un libro de textos sagrados y hechizos funerarios a un sumo sacerdote del templo del cruel dios Set. Aunque fue descubierta y apresada, la noche en que iban a ejecutarla logró zafarse de los guardias y escapar. Cientos de soldados salieron en su persecución, pero no consiguieron darle caza. Mientras saltaba desde la muralla, escuchó cómo el sacerdote le lanzaba una maldición. Cuando tocó el suelo, lo hizo a cuatro patas, dándose cuenta entonces de que había sido transformada en una especie de felino.

Para su alivio, con las primeras luces del alba recobró su forma humana. Creyó entonces que el efecto había pasado, pero al morir de nuevo el día, su apariencia felina regresó. Seguiría haciéndolo cada noche, sin que nada pudiese hacer para evitarlo.

Cuando regresó al templo en busca de refugio, Meririt se negó a acoger a una delincuente y la expulsó de la orden. Repudiada por su propia gente y convertida en una fugitiva, tuvo que huir de Neferu. Fue entonces cuando se embarcó para cruzar el mar del Dragón, comenzando así su periplo por las tierras de Valion. Desde entonces, se mantiene siempre viajando, no solo para proteger su secreto, sino también para tratar de hallar la forma de acabar con la maldición.

Cada Narrador puede dotar a Nidiah con las características que considere más oportunas, teniendo en cuenta, eso sí, que es una sacerdotisa con cierta experiencia. Aunque la información que aquí se incluye es suficiente para hacerse una idea del personaje, también puede encontrarse más información sobre el mismo en las novelas *Crónicas de la Marca del Este*.

LA COMPAÑÍA DE LAS DUNAS

Se trata de uno de los más célebres y afamados grupos de aventureros en la región, liderado por la aguerrida Ilsan Lengadefuego. Ilsan es una mujer de gran carisma, conocida y respetada entre las gentes del desierto. Su cabellera pelirroja y su afilada lengua le han granjeado su llamativo apodo. Ilsan siempre lleva consigo una espada de doble filo aserrado llamada Preludio de Tormenta. La espada es mágica, está dotada de inteligencia propia y es capaz de comunicarse telepáticamente con la guerrera.

Ilsan lidera la compañía movida por su inextinguible ansia de aventuras.

La compañía cuenta en la actualidad con cinco integrantes: Eris (elfo), Banrrayed (guerrero humano), Borin (mediano), Shana (guerrera) y Karin-Tur (clérigo).

La Compañía de las Dunas tiene su base en Fuente de Plata cuando no están de aventuras explorando los más distantes confines del desierto.

CRÍATURAS ESFINGE

CA: -1; DG: 12; Movimiento: 10 metros caminando, 100 metros volando; Ataque: 2 garras o 1 mordisco; Daño: Garras 2d6 / mordisco 1d10; Salvación: Como un mago de nivel 12; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 500

Las esfinges son formidables criaturas con cuerpo de león alado y cabeza de mujer, bella y bien proporcionada. Criaturas extremadamente inteligentes, se deleitan con acertijos y juegos de lógica. Pueden lanzar conjuros como si fueran magos de nivel 12, además de detectar lo invisible de manera natural. También detectan la magia de manera automática, y son capaces de leer y comunicarse en docenas de otras lenguas antiguas, incluyendo el vetusto.

Una vez al día, la esfinge puede emitir un horrible rugido que provocará el miedo en todo aquel que se encuentre a 50 metros de distancia de la criatura, como si estuvieran afectados por el conjuro homónimo, y siempre que fallen una tirada de salvación contra varitas. A estas criaturas se las puede encontrar comúnmente custodiando criptas, tumbas, templos y necrópolis.

MOMIA REAL

CA: 0; DG: 15; Movimiento: 10 caminando; Ataque: 2 garras; Daño: 1d12/1d12 más enfermedad; Salvación: Como un clérigo de nivel 12; Moral: 13; Alineamiento: Caótico; PX: 2000

Las momias reales son muertos vivientes de fabuloso poder, imbuidas de habilidades especiales gracias a antiguos rituales realizados durante el proceso de embalsamamiento. Generalmente, estos costosos procesos arcanos solo se implementan sobre momias de estirpe real o príncipes, aunque ha habido casos en los que se ha aplicado a altos funcionarios, como la momia de Kadum. Estas momias pueden lanzar hechizos como si fueran clérigos de nivel 15 y no pueden ser expulsadas por clérigo alguno. Estas abominaciones disfrutan de todas las habilidades innatas de las momias normales (ver manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*) aunque el toque de una momia real produce, adicionalmente, una pérdida de 1d4 puntos de CON cada asalto. Además, con solo ver a esta criatura durante un instante, la víctima debe realizar una tirada de salvación contra parálisis o resultará afectado por un terror irracional que no le permitirá moverse durante 1d4 asaltos.

SELVA DE OFIR

GOBERNANTE: El Venerable.

CAPITAL: Ofir (población aproximada de 15.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Erpish.

POBLACIÓN: 62.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Teocracia.

RELIGIÓN: Yiz.

RAZAS: Casi toda la población está constituida por hombres serpiente, salvo una vigésima parte de humanos, otra de elfos y otra de enanos. Además, hay una comunidad de aproximadamente medio millar de halflings.

RECURSOS: Madera, piedras preciosas, marfil, oro, plata y especias.

HISTORIA

En la concepción del mundo, tal como lo imaginaron los dioses, el continente de Cirinea debía ser un gran vergel de selva tropical que recogiera y proveyera a sus habitantes de acomodo y alimento. En su forma primitiva, la selva de Ofir se extendía de costa a costa. No obstante, hoy apenas queda una pequeña porción en comparación con lo que en su día fue la mayor extensión selvática conocida. La ambición de los hombres segó parte de estos bosques para construir sus asentamientos. Se talaron porciones de selva para facilitar los cultivos e incluso se desviaron ríos y se secaron lagos. Todas estas actuaciones dañaron la selva, mermando parte de su extensión. Con todo, las junglas aún se enseñorean de esta tierra y cubren con su verde esmeralda enormes y salvajes regiones hasta más allá de donde alcanza la vista.

Apenas queda constancia de quiénes fueron los primeros habitantes que poblaron estas selvas, aunque sí se sabe que existieron diferentes comunidades de elfos viviendo aquí. De hecho, fue en estos bosques donde surgió la revuelta que acabó por arruinar la ciudad de Nefter, orgullo de Neferu. Un elfo llamado Khaboras, del que apenas se conoce nada, instigó una revolución y reunió a un gran ejército con los restos de los pueblos aún no sometidos por Nefter. Poco más se sabe, solo que de la selva emergieron como una plaga las huestes de Khaboras y marcharon triunfantes sobre la ciudad de los esclavos. La selva y el tiempo engulleron estas reliquias de glorias pasadas. El gran desierto de Virt'hum creció en el corazón de Cirinea y los elfos desaparecieron de Ofir, dejando espacio a la antigua raza de hombres serpiente, que vinieron a usurpar el legado dejado por los hijos de Esmeril.

De todas las razas, ninguna como la de los hombres serpiente se ha adaptado de manera tan eficiente al entorno hostil de Ofir. Construyeron sus primeros asentamientos en el corazón de la selva, llegando algunos de ellos a representar auténticas proezas arquitectónicas, como las mastabas de su capital, Ofir: grandes estructuras de piedra que hacen recordar a las pirámides erigidas en Semerkhet.

Aunque el mundo exterior apenas ha mostrado interés por las tierras de Ofir, la selva no se ha librado del azote de la guerra. En una época anterior, comenzó aemerger una nueva especie, los hombres cobra, con muchas similitudes con los hombres serpiente, pero también con evidentes diferencias. Una de las más características era una extraña marca que apareció en su cabeza y en la parte posterior de su característica capucha; además, presentaban una estatura mayor, su complejión era más robusta y su piel más oscura. Se bautizaron a sí mismos como hombres cobra, y pronto su número creció de manera alarmante entre sus congéneres.

Los hombres cobra adoptaron su propio panteón religioso y se negaron a adorar a los viejos dioses, con los cuales no se sentían identificados. La separación religiosa trajo con el tiempo una separación física por comunidades y, desde entonces, los hombres serpientes vieron como diferentes por primera vez a los hombres cobra, quienes se sentían superiores intelectual y físicamente.

A pesar de estas diferencias, ambas comunidades vivieron en relativa armonía durante algún tiempo, hasta que el conflicto religioso estalló. El desencadenante fue la construcción de una nueva pirámide en ofrenda a Karakaelt, la diosa de los hombres cobra. Los hombres serpiente vieron como una ofensa a sus tradiciones que este nuevo monumento eclipsara a aquél consagrado a su divinidad, Yiz. El conflicto se tornó en una larga guerra entre ambas comunidades que culminó con el destierro definitivo de los hombres cobra de la selva de Ofir. Los derrotados adoptarían como hogar las grandes montañas del sur de Cirinea, desde donde contemplaron con horror cómo sus templos eran saqueados e incendiados por los que ya siempre considerarían sus enemigos.

En la actualidad, los hombres serpiente de la selva de Ofir intentan prosperar, guardando sus pueblos y ciudades de la constante amenaza que suponen las tribus goblinoides y los clanes kobolds y tasloi que habitan en las junglas y las montañas próximas.

Buena parte de la información aquí recogida proviene de la aventura *En Busca de la Ciudad Perdida de Garan*, publicada en la línea de *Clásicos de la Marca*.

ESTRUCTURA POLÍTICA

En el país de Ofir, el poder político y religioso se solapan en la figura del Venerable, una especie de jerarca anciano que gobierna la nación. Su elección es sencilla: a la muerte del anterior gobernante, el hombre serpiente más anciano de la nación toma su relevo. Obviamente, esto conlleva que los períodos de gobierno se sucedan en cortos espacios de tiempo; de hecho, en la última década han sobrevenido hasta veinte nuevos jerarcas. Pero esa es la tradición, y la tradición es ley.

Su cuerpo administrativo es limitado, quedando este resumido en el siguiente orden social:

- CONSEJEROS REALES.
- JEFES MILITARES.
- SOLDADOS.
- CAMPESINOS.

GEOGRAFÍA

Los límites de Ofir no quedan definidos en ningún mapa existente y, aunque es bien conocida la existencia de una civilización que habita en sus bosques, se considera la selva de Ofir un reino más físico que político.

Su capital es Ofir, una ciudad enclavada en el corazón mismo de la selva y a la que pocos exploradores han sido capaces de llegar, pues los hijos de Yiz son celosos de sus costumbres y no gustan de los forasteros.

HOMBRES SERPIENTE

Requisitos: FUE 13, DES 13 y CON 10

Características principales: Fuerza y Destreza

Dado de Golpe: 1d6+1

Nivel máximo: Ninguno

Movimiento: Como un humano

Estos seres mitad ofidios mitad hombres son tan antiguos como el propio mundo. Su cuerpo es el de un humano normal, pero su cabeza es la de una horrible serpiente, dotada de enormes ojos negros brillantes y húmedos, protegidos por párpados gruesos que se mueven rápidos como el rayo de adelante a atrás. Hablan una lengua propia, muy singular, que para un individuo no familiarizado, parecería solo un disonante y desagradable cúmulo de siseos y gorjeos indescifrable. Los hombres serpiente pueden escogerse como clase de personaje.

HABILIDADES ESPECIALES

Debido a su piel escamosa, poseen una mayor resistencia natural a los golpes, así que su armadura natural es de 8 en lugar del habitual 9. De igual modo, los hombres serpiente pueden morder a sus contrincantes e inocularles un veneno si tienen éxito en la tirada de ataque. Los hombres serpiente disponen de 2 dosis por día. Su mordedura causa 1d4 puntos de daño, y el veneno inyectado causa 3d6 puntos de daño si la víctima no supera una tirada de salvación contra veneno. A discreción del Narrador, el veneno de estas criaturas puede causar otros efectos, como parálisis, ceguera, enfermedad o incluso la muerte. Los hombres serpiente son inmunes a su propio veneno y a una nada desdeñable cantidad de venenos de otras serpientes y criaturas venenosas, como arañas o lagartos.

Los hombres serpiente pueden comunicarse con otros reptiles, especialmente sus hermanas las serpientes. Estas criaturas tienen problemas para adaptarse a climas fríos y generalmente evitarán estas localizaciones, pues sus limitaciones para regular su temperatura corporal en el clima continental frío de Valion pueden llevarles a la muerte con rapidez, aunque se conocen casos de hombres serpiente que han viajado por lugares fríos asistidos por protecciones mágicas, como anillos de resistencia al frío y elementos similares. Por lo general, los hombres serpiente no abandonan las selvas cirineas de Ofir a no ser que tengan una muy buena razón para hacerlo. Estos individuos no son bien recibidos, ni mucho menos, en el continente, ni siquiera en la vecina Neferu. Algunos de estos hombres serpiente pueden usar pergaminos de mago de nivel 1-3, a discreción del Narrador.

HOMBRES COBRA

Los hombres cobra poseen las mismas características como raza que sus hermanos los hombres serpiente, salvo que en sus cabezas muestran la típica capucha que despliegan cuando se encuentran irritados o se sienten amenazados. Otra de las características únicas de esta raza es la habilidad para escupir veneno, que también pueden inocular mediante su mordedura. Los hombres cobra dirigen su escupitajo venenoso al rostro de sus víctimas con el fin de alcanzar los ojos y cegarlos. Este escupitajo pueden lanzarlo hasta a cuatro metros de distancia con notable precisión (se precisa una tirada de ataque a distancia, usando el bonificador de Destreza de la criatura), y la víctima debe superar una tirada de salvación contra veneno o quedará cegada durante 1d6 asaltos, aparte de recibir el daño por veneno. Por lo demás, todas las características, progresión de nivel y tiradas de salvación son exactamente iguales.

Los hombres serpiente son inmunes al escupitajo venenoso cegador de sus hermanos los hombres cobra. Huelga decir que existe una enemistad manifiesta entre ambas razas.

TABLA DE PROGRESIÓN DEL HOMBRE SERPIENTE

| XP | NIVEL | DADOS DE GOLPE (1d6) |
|-----------|-------|----------------------|
| 0 | 1 | 1 |
| 2000 | 2 | 2 |
| 4200 | 3 | 3 |
| 8400 | 4 | 4 |
| 16.200 | 5 | 5 |
| 32.400 | 6 | 6 |
| 66.000 | 7 | 7 |
| 126.000 | 8 | 8 |
| 256.000 | 9 | 9 |
| 366.000 | 10 | +2PG |
| 486.000 | 11 | +4PG |
| 600.000 | 12 | +6PG |
| 722.000 | 13 | +8PG |
| 840.000 | 14 | +10PG |
| 950.000 | 15 | +12PG |
| 1.100.000 | 16 | +14PG |
| 1.200.000 | 17 | +16PG |
| 1.300.000 | 18 | +18PG |
| 1.400.000 | 19 | +20PG |
| 1.500.000 | 20 | +22PG |

TIRADAS DE SALVACIÓN

| NIVEL | VENENOS | VARITAS MÁGICAS | PETRIFICACIÓN / PARÁLISIS | Aliento | CONJUROS |
|-------|---------|-----------------|---------------------------|---------|----------|
| -3 | - | 12 | 10 | 10 | 14 |
| 4-6 | - | 11 | 8 | 8 | 12 |
| 7-9 | - | 8 | 6 | 6 | 11 |
| 10-12 | - | 7 | 5 | 5 | 8 |
| 13-15 | - | 5 | 4 | 4 | 7 |
| 16-18 | - | 4 | 3 | 3 | 6 |
| 19+ | - | 3 | 2 | 2 | 5 |

Sus principales accidentes geográficos son:

- **LA SELVA DE OFIR**, que ocupa la mayor parte del territorio de esta demarcación, desde el sur de Cirinea hasta la cordillera de Mukantagara.
- **EL GRAN DESIERTO DE VIRT'HUM**, una enorme extensión de tierra baldía que sirve de frontera con Neferu, en la cual ningún hombre serpiente se aventuraría jamás. No está claro qué parte del desierto pertenece a cada nación y se considera un territorio en litigio.
- **LAS MONTAÑAS DE MUKANTAGARA**, una larga y agreste sierra que en otro tiempo estaba cubierta por la selva y que hoy separa las llanuras y bosques del Barambali de Ofir. En las estribaciones de esta cordillera y en sus valles de montaña habitan los hombres cobra.
- **LA ISLA-ARCHIPIÉLAGO DE TARANGA**, una gran extensión de terreno desprendido por un gran cataclismo de Cirinea y que hoy sirve como colonia a un floreciente asentamiento élfico.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Las localizaciones más relevantes en el país son las siguientes:

OFIR

Capital del reino, la ciudad milenaria de Yiz permanece oculata en el corazón de la selva y bien protegida por los hombres serpiente, que guardan su entorno con celo. Ofir descansa bajo el manto impenetrable de las frondosas enramadas de la jungla, tras las murallas de piedra negra recorridas por plántulas trepadoras tupidas con las fofas y olorosas flores del calicó. Intramuros, en la penumbra, se desparraman cañones estrechas, con sus suelos húmedos cubiertos de hojarasca mohosa entre los enhiestos edificios de ladrillos grisáceos y verdosos, recorridos por gruesas lianas leñosas de las que penden serpientes doquiera uno mire. Dos enormes zigurats consagrados a Yiz se alzan majestuosos en el centro de la populosa urbe. Destaca también el llamado Zoco de las Viboras, un bullicioso mercado al que acuden comerciantes de los más variopintos lugares. Se dice que incluso es posible ver a elfos oscuros en sus más recónditos rincones, en los puestos subterráneos de los angostos callejones más apartados. Entre los zigurats de Yiz se alza orgulloso el Palacio de los Venerables; y bajo el mismo, sus míticas y profundas catacumbas, donde son sepultados los ancianos líderes del país con sus ricos ajuares funerarios.

ERPISH

Enclavada en la costa suroeste de Cirinea, entre la selva y las estribaciones meridionales de las montañas de Poniente, Erpish es una ciudad portuaria, la segunda más importante tras la capital, situada en unas colinas cercanas a la desembocadura de los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz. La ciudad obtiene alimentos comerciando con el exterior y mediante plantaciones situadas en la selva poco frondosa al norte. Casi un tercio de sus habitantes no son hombres serpiente, y algunos hombres serpiente de otros dominios opinan que esto la convierte en una ciudad de perdición. Sin embargo, otros la visitan precisamente por ello en busca de mercancías de tierras lejanas y conocimientos extranjeros. Aunque los hombres serpiente permiten a otras razas venerar a sus propios dioses, no consienten que sus templos se alcen dentro de sus muros, por lo que todos los templos dedicados a deidades

distintas a Yiz se construyen extramuros de la ciudad. Es frecuente que los hombres serpiente salgan en procesión por las calles de Erpish, cumpliendo los extraños rituales y fiestas de su dios.

LA ISLA DE TARANGA

En este enclave existe una población estable de elfos. Aunque los elfos y los hombres serpiente guerrearon durante siglos por el control de la selva, la isla ha vivido ajena a las antiguas riñas gracias al temor que los hombres serpiente sienten hacia el océano.

EL RÍO ORBISH'YIZ Y EL VASHI'YIZ

El río Orbish'Yiz es una importante ruta comercial que conecta Erpish con los dominios de Osha-Ridh, Rasshashi y Adishlad. Multitud de canoas cargadas de materiales van y vienen por el río, protegidas por los ejércitos de los distintos dominios de hombres serpiente.

El río Vashi'Yiz, por el contrario, es evitado por todos los hombres serpiente debido a que es la zona de caza de innumerables monstruos. Además, el río no lleva a ningún dominio de hombres serpiente, lo cual hace que sea una vía fluvial que no se utiliza nunca.

ARNISH

Arnish es un pueblo comercial situado cerca de la confluencia de los ríos Vashi'Yiz y Orbish'Yiz. Muchos comerciantes hombres serpiente que bajan por el Orbish'Yiz a comerciar se detienen en Arnish, sobre todo aquellos más tradicionales que no desean visitar la ciudad de Erpish y tratar con otras razas. Sus casas se yerguen sobre grandes plataformas sostenidas por recios troncos clavados en el suelo de la marisma. Los tratos comerciales suelen realizarse en barcas entre los pilares de las casas, y las mercancías se enseñan mostrándolas por el borde de las plataformas. Solo si se llega a un acuerdo se puede subir a una de las casas de Arnish para sellar el negocio con comida y bebida proporcionada por el anfitrión. En Arnish se pueden comprar canoas a 100 mo cada una. Cada canoa puede transportar a diez personas con todo su equipo.

LAS RUINAS DEL MONO

Una antigua carretera de piedra lleva desde Arnish, en las márgenes del río Orbish'Yiz, hasta una gran ciudad en ruinas en el centro de la selva. Se sabe que un clan de kobolds usa las ruinas como guarida, aunque también pululan por la zona grandes simios albinos carnívoros muy peligrosos.

LAS RUINAS HUMEANTES DE FADARISH

Esta antigua ciudad de los hombres serpiente fue conquistada por un dragón negro, Khrassa. Ahora él y las tribus kobold que le adoran como a un dios son los únicos habitantes de la ciudad. Khrassa utiliza de cuando en cuando su aliento ácido para derretir las viejas piedras de los edificios de la ciudad, provocando grandes humaredas venenosas.

MONTAÑAS AARIMASSI

Estas montañas y las colinas de alrededor conforman la zona más elevada de esta región de las selvas. Desde tiempo inmemorial, los hombres serpiente han obtenido grandes bloques de piedra y piedras preciosas de las minas que se encuentran

en este lugar. En la actualidad, la zona sur de las montañas está habitada por tribus goblins (los hombres serpiente llaman a esta región Gobu-Sami). La zona al norte es territorio de los tasloi (para los hombres serpiente, Tasu-Sami), que no permiten a ningún intruso viajar por sus tierras. Y en las propias montañas habitan gigantes de piedra y otras criaturas extrañas. Los hombres serpiente viajan periódicamente a este lugar para comerciar, pero lo hacen siempre con fuertes escoltas de guerreros.

TÁDAMI

El pueblo original de Ta'dami estaba construido en lo alto de varios grandes árboles, pero ahora está abandonado. Los tasloi que antes vivían allí se han mudado a sucias cabañas llenas de desperdicios, y viven una vida abúlica y sin esperanza. Desde hace una generación se sirven de ratas gigantes que los ayudan a cazar en las marismas del río Vashi'Yiz. Al principio la tribu creció mucho gracias a estas ratas, pero desde hace varios años los tasloi están cayendo víctimas de diversas enfermedades y su número mengua a cada año que pasa.

OOSH

Oosh es la capital de la tribu goblin de los Tronantes. Crían avispas gigantes sobre las que cabalgan sus guerreros más fuertes, tanto para explorar las montañas como para cazar en las selvas. Son enemigos mortales de los aarakocra, con los que compiten por recursos y zonas de caza. Los Tronantes saben tallar pequeñas piezas de madera hueca que atan a un cordel y hacen girar sobre sus cabezas, creando sonidos que pueden oírse a kilómetros de distancia con los que se comunican entre sí. Y es precisamente esta costumbre la que les ha valido el apelativo que da nombre a su pueblo.

BARDUGRAK

En esta población viven los numerosos goblins de la tribu de los Colmillos Venenosos, famosos por sus jinetes de araña gigante. Mantienen una guerra sin cuartel con los kobolds del sur, lo cual puede explicar por qué aún no han conquistado a las otras tribus goblins.

TEMPLO DE OBÓN-DAI

Si algún lugar se puede considerar la capital del país de los goblins, este es Obón-Dai. Es un templo en parte subterráneo donde viven unos cincuenta sacerdotes y sacerdotisas de los malignos dioses goblin junto a sus servidores y tropas. Los goblins consideran que este es un terreno neutral donde las distintas tribus pueden negociar. Para influenciar en estas negociaciones, los caudillos goblins ofrecen grandes regalos a los sacerdotes y sacerdotisas, lo que ha hecho que este sea un templo muy rico y posea tropas bien equipadas y también mercenarios. Periódicamente tienen lugar ceremonias públicas en el templo en las que se sacrifica a esclavos y prisioneros de guerra.

EL POZO DE SSHUD-LEIMEN

Cerca de las montañas existe un pozo sin fondo. Una estrecha repisa baja en espiral su cara interior y se pierde en las profundidades. En varios puntos de esta singular ménsula natural existen entradas a túneles horizontales que se adentran en la tierra. La docena de familias de gigantes de piedra que viven en estos túneles extraen de ellos gemas y metales y se los venden a los goblins y los hombres serpiente que

se acercan al Pozo. Sin embargo, no venden todo lo que extraen de la tierra porque periódicamente Sshud-Leimen, La Que Horada La Tierra, se alza desde las profundidades y devora a aquella familia de gigantes de piedra que no le ofrezca suficientes tesoros.

CRAC

Este poblado es la capital del pequeño reino de la tribu goblin Caras Grises. Cerca del poblado hay una gran cantera de la que los esclavos de los goblins obtienen grandes bloques de granito. Los goblins han aprendido a trabajar la piedra, pero prefieren obligar a extraerla a los esclavos que capturan en la selva. Los goblins de esta tribu se cubren la cara con una pasta grisácea que elaboran a partir del polvo de sus canteras. Los hombres serpiente les compran muchos bloques de piedra para construir sus ciudades y esto ha hecho que sea una tribu rica e influyente.

OSHA-RIDH

La capital del dominio del mismo nombre. Durante cientos de años esta ciudad ha gobernado el comercio por el río Orbish'Yiz, lo cual le ha proporcionado grandes riquezas. Sus zigurats (cada uno un templo dedicado a un aspecto de Yiz) están construidos a partir del granito que los hombres serpiente obtienen mediante el comercio con las diferentes tribus goblins de las montañas Aarimassi. El gobernante de la ciudad es el gran sacerdote Bada-Ridh, cuya posición es cada día más frágil debido a los desastres que han afectado recientemente al dominio. Bada-Ridh sabe que debe lograr un golpe de efecto para mejorar la moral de su pueblo y asegurar su posición, pero duda entre hacer algo en contra del dragón negro, de los bullywug o de los hombres serpiente de Rasshashi. La principal consejera de Bada-Ridh es Saidrabitra, una naga guardiana de gran poder y sabiduría que siempre ha sido aliada de los gobernantes de Osha-Ridh.

BAARI-RIDH

Antes de la construcción del fuerte de Sha-Fashi, este era el asentamiento más septentrional de los hombres serpiente de Osha-Ridh y durante muchos años sus habitantes sufrieron el asalto de incursores goblins y kobolds. Aunque ahora están protegidos por los soldados del fuerte, sigue habiendo un "espíritu de frontera" en este lugar y un fuerte sentimiento de independencia. El líder del poblado, Aeshi-Du, no se plantea separarse de Osha-Ridh, pero ha decidido no enviar tropas o ayuda a otros pueblos del dominio hasta que Bada-Ridh demuestre que es un buen gobernante. Aeshi-Du es pariente de Vish-Radu, el señor del fuerte Sha-Fashi. Sin que Aeshi-Du lo sepa, una facción de nobles de Osha-Ridh ha infiltrado un asesino en su corte con órdenes de acabar con su vida si el señor del poblado diera muestras patentes de deslealtad o de estar conspirando contra Bada-Ridh.

SHA-FASHI

Esta fortaleza existe para disuadir a los goblins de cualquier intento de atacar a los hombres serpiente. Su líder, Vish-Radu, siempre responde con ferocia a cualquier provocación de los goblins. Los cazadores patrullan constantemente la frontera. Cuando llega una caravana desde Baari-Ridh con intención de comerciar con los goblins, Vish-Radu le asigna una escolta de al menos 20 guerreros, 10 arqueros y 5 jinetes de lagarto gigante. Si lo considera necesario, Vish-Radu puede asignar una escolta aún más numerosa.

USHEM-RIDH

Este poblado es un importante puerto fluvial por el que pasa todo el comercio del río Orbish'Yiz. Es famoso por la habilidad de sus constructores de canoas. Los guerreros en canoa se ocupan de patrullar el río. La líder, Vesha-Rud, es una mercader que cuenta con el apoyo de los comerciantes más ricos. Vesha-Rud pasa mucho tiempo en Osha-Ridh, entregando tesoros y obsequios a Bada-Ridh, urgiéndole a que envíe tropas a destruir al dragón de Fadarish... y minimizando el peligro que suponen los bullywug. Vesha-Rud piensa que si el vecino poblado de Uingash-Ridh se libra de la amenaza bullywug, se convertiría en un rival comercial importante para su propia ciudad. Pocos lo saben, pero Vesha-Rud y un pequeño grupo de comerciantes han firmado un pacto con ciertas tribus de bullywug para que dejen tranquilo Ushem-Ridh y a sus habitantes. A cambio, les entregan en secreto tesoros y hombres serpiente que han perdido su favor y que son sacrificados por los bullywug en horribles ceremonias.

UINGASH-RIDH

Aunque antaño este poblado se disputaba el control del comercio fluvial con Ushem-Ridh, en la actualidad todas sus energías se centran en la guerra contra los bullywug. Hace poco el poblado fue conquistado por los bullywug, y su población, esclavizada. Con la ayuda de los ejércitos de Osha-Ridh y Rasshashi, el poblado recuperó su libertad, pero a un alto precio. Parte de sus edificios están en ruinas y la población se ha atrincherado en unas cuantas casas fortificadas. Las tribus bullywug quieren conquistar de nuevo el poblado y lanzan incursiones frecuentes para probar sus defensas. Gardish-Shi está convencido de que una incursión a los pantanos que acabara con el líder de los bullywug haría que la unidad de sus distintas tribus se resquebrajara. Desgraciadamente, no puede arriesgarse a dejar el poblado desguarnecido, por lo que nunca encuentra el momento de montar su expedición. Sus súplicas de ayuda a Osha-Ridh aún no han sido escuchadas.

SHA-BORUSH

Hasta hace unos años, Sha-Borush era una ruina abandonada. El gran sacerdote Rash-Shi-Sadi ordenó su reconstrucción para proteger la zona sur de Rasshashi. Aunque el fuerte ha cumplido su misión y desde él parten frecuentes incursiones a las selvas occidentales para acabar con monstruos y otras amenazas para los hombres serpiente, no es un destino popular para los soldados de Rasshashi, puesto que parece hechizado por una fuerza maligna: algunos guerreros desaparecen en mitad de la noche para no ser vistos jamás y en una ocasión, la víctima fue el mismísimo gobernante de Sha-Borush.

A pesar de los registros de los soldados y los exorcismos de los sacerdotes, las desapariciones continúan. La causa de las desapariciones es un poderoso sacerdote de Yiz no muerto llamado Zhik-Nish, que vive en las cuevas y pasadizos bajo el fuerte. Cuando necesita un sacrificio que ofrecer a Yiz, envía a sus esbirros no muertos a secuestrar a un miembro de la guarnición a través de puertas secretas que solo Zhik-Nish conoce.

SHARISHI

Este fuerte es el escudo de la ciudad de Rasshashi contra los monstruos procedentes de las selvas. Incluso antes del nombramiento de Rash-Shi-Sadi como gobernante, Sharishi era un ejemplo de nobleza y entrega hacia el dominio. Su actual gobernante es un cazador descendiente de tres generaciones de gobernantes del fuerte.

Sus muros están exquisitamente tallados, simulando la piel de dos serpientes entrelazadas. Ushi-Sha-Rashi solo tiene una obsesión que puede empañar su lealtad a su pueblo: desea acabar con los misteriosos elfos salvajes que viven en las selvas al oeste de su fuerte, puesto que tanto su padre como su abuelo murieron a manos de estos misteriosos enemigos.



RASSHASHI

Esta ciudad es la capital del dominio del mismo nombre. Rash-Shi-Sadi quiere convertir su ciudad en un gran templo de Yiz y a tal fin ha ordenado derribar barrios enteros para construir en ellos obeliscos, canales y zigurats, siguiendo las directrices de la geometría sagrada. Incluso ha prohibido el color rojo por su impureza. Su pueblo lo apoya con entusiasmo, incluso aquellos que han visto destruidas sus casas, porque sienten que están siguiendo el Gran Plan de Yiz. Hace años una gran cantidad de serpientes apareció en la ciudad, después de la consagración de un templo a Yiz. Los ciudadanos lo vieron como una señal divina y no dañan a los ofidios. En ocasiones, las serpientes muerden a un ciudadano que, si sobrevive al veneno, relata posteriormente maravillosas visiones del Palacio de Yiz.

ADISHLAD

Adishlad ha vivido tiempos mejores. Antaño fue la capital de un dominio mucho mayor que el actual y, aunque el gran sacerdote Asshid sigue viviendo en un gran palacio rodeado de bienes y lujos, son bienes y lujos antiguos, casi decadentes. La ciudad es demasiado grande para su actual población, y muchas viviendas, zigurats y almacenes permanecen vacíos: barrios enteros de la ciudad están habitados únicamente por los recuerdos de glorias pasadas. Parte de la guarnición ha sido enviada al poblado de Dashi.

Sshi'Bo, el LAGO HUMEANTE

Este gran lago tiene varias decenas de kilómetros de longitud y una profundidad insonidable. Las leyendas de los elfos salvajes dicen que se formó cuando una gran piedra cayó del cielo, creando un gran cráter. La piedra ardía con un fuego inextinguible y los seres vivos que se acercaban a ella veían cómo su cuerpo cambiaba de modos extraños, mutando en formas horribles. Khaboras, el gran rey elfo, desvió un río e hizo que todo el cráter se inundara. El fuego de la piedra, sin embargo, no se extinguía y del centro del lago surge frecuentemente una gran columna de humo. Tanto en el interior del lago como en sus orillas siguen viviendo seres extraños y monstruosos, retorcidos por el poder de la piedra.

LA CIUDAD DE BASALTO NEGRO

Esta ciudad se alza en una de las orillas de Sshi'Bo. Los edificios están construidos con grandes bloques de basalto negro y la mayoría están vacíos. La mitad de la ciudad está permanentemente hundida. Muchas noches surgen de la ciudad bandas de kuo-toa que realizan impíos rituales en la orilla del lago y que, en ocasiones, envían bandas de guerreros para secuestrar seres inteligentes que arrastran a sus moradas submarinas.

GARAN

Garan era la antigua capital del reino de Khaboras, el líder elfo que unió a todos los pueblos de Ofir para destruir la ciudad de Nefer. Khaboras controló durante décadas su imperio desde Garan con la ayuda de sus magos, expertos en crear constructos e invocar elementales, y de sus tropas élficas. Sin embargo, su poder fue menguando a causa de disputas internas entre las casas nobles élficas. Khaboras no logró imponer la paz entre ellas, de modo que pronto empezaron a luchar entre sí en una sangrienta guerra civil. Algunas casas nobles llegaron a invocar demonios y a crear no muertos. La ciudad fue el escenario de la batalla final y

terminó arrasada cuando un poderoso conjuro abrió una gran sima por la que se deslizaron los edificios de Garan. Muchos fueron destruidos, pero no todos. Los que sobrevivieron están en el fondo y las laderas de la sima.

Khaboras se suicidó con su propia espada y, después de enterrarlo en su palacio, su pueblo abandonó las selvas, estableciéndose en la isla de Taranga. Solo unos pocos elfos permanecieron cuidando de la ciudad: los actuales elfos salvajes. Garan es, a día de hoy, una gran ruina en la que los elfos salvajes y parte de los constructos y elementales creados por los antiguos magos elfos luchan una guerra sin fin contra los demonios y no muertos que la pueblan.

Hace años, el mago Ulzzana llegó a Garan y recuperó la espada de Khaboras. Poseído en parte por el espíritu de la espada, está intentando devolver la gloria a la antigua ciudad con la ayuda de los elfos salvajes. Pero la suya es una tarea titánica que es poco probable que llegue a completarse jamás.

ECONOMÍA

La selva de Ofir es un estado autárquico en el que los intercambios se producen a pequeña escala, consistiendo mayormente en importaciones de telas y orfebrería con las naciones vecinas de Neferu y algunos nómadas del Barambali. Este pobre comercio se desarrolla sin moneda alguna, mediante prácticas arcaicas como el trueque o los regalos.

CULTURA

Las expresiones artísticas de los hombres serpiente quedan mayormente reflejadas en los motivos decorativos que adornan los grandes zigurats de Ofir. Su arte siempre denota un carácter religioso, como ofrenda a Yiz. También las fiestas locales quedan consagradas a la figura de este dios y se celebran en los equinoccios de verano e invierno.

CLIMA, FLORA Y FAUNA

La climatología presente en la zona es muy estable, con temperaturas elevadas y precipitaciones continuas a lo largo de todo el año. La brisa marina provoca que en la zona haya una elevada humedad que favorece el acelerado crecimiento de la vegetación. Gran variedad de áboles de hoja perenne, ginkgos, helechos y lianas se elevan majestuosos sobre un tapiz verde de hierbas que cubren el suelo de la selva. Una sinfonía de sonidos de gibones, pájaros e insectos inundan estas frondas. Jaguares y pumas descansan en las ramas de los árboles esperando su oportunidad. Sin embargo, las reinas de la espesura son las pitones y boas, gigantescas serpientes constrictoras que acechan a sus presas mimetizándose con su entorno. Pequeñas charcas perpetuas dan cobijo a caimanes e innumerables tipos de venenosas ranas y sapos.

Las montañas de Poniente, que anteriormente estaban cubiertas de una esplendorosa floresta, se erigen actualmente como desolados picos montañosos cubiertos por arbustos espinosos, enredaderas, cactáceas globosas y matorrales. Las bajas temperaturas hacen de estas montañas un hábitat muy hostil. Según cuentan los aldeanos, manadas de leones de montaña patrullan estas zonas como ejércitos bien adiestrados, siempre escoltados en las alturas por los buitres, que repelan las carcasas de sus víctimas. Sus platos preferidos son las gacelas y antílopes, aunque no hacen ascos a grupos de osados o despistados aventureros. Los rebecos se cobijan en los más escarpados acantilados, donde solo alcanzan los cóndores y águilas cirneas de cabeza blanca.

La separación de la isla de Taranga del continente provocó que evolucionaran una fauna y flora diversas. En la costa, los musgos y hepáticas barnizan la roca, donde numerosas iguanas se alimentan y toman el sol para calentar sus cuerpos fríos. Se pueden observar multitud de peces en sus aguas cristalinas, nadando alrededor de coloridos arrecifes de coral. Rodeando la isla, palmeras y cocoteros sirven de hogar a tucanes y aves del paraíso, que con sus llamativos colores adornan el bello paisaje insular. Mientras, camaleones, insectos palo y serpientes, compiten por el mejor disfraz. Hacia el interior, caobas y guayacanes alternan con grandes extensiones de desnuda roca volcánica.

RELIGIÓN

El único dios al que adoran en la selva de Ofir es Yiz, una especie de dios serpiente al que simbolizan como una gran serpiente de colores que se arrastra de manera escalonada. De hecho, las grandes pirámides truncadas representan la fisonomía de este dios y durante los equinoccios de verano e invierno, todos los habitantes de Ofir contemplan exultantes cómo la puesta de sol dibuja en los escalones piramidales la figura de Yiz que parece ascender hasta la cúpula de la pirámide y luego desaparecer. Este efecto óptico solo se repite en estas dos ocasiones cada año, que coincide con las dos mayores fiestas religiosas de esta civilización.

PERSONAJES RELEVANTES

SAMOSSET ASESOR REAL (NIVEL 9)

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 9 (47 PG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Bastón 1d8
Salvación: Como clérigo de nivel 9
Moral: 9
Alineamiento: Legal
PX: 900

Dada la peculiaridad del nombramiento de los reyes regentes de la selva de Ofir, quienes son siempre elegidos entre los más ancianos, sus mandatos suelen ser inferiores en el tiempo al de sus subalternos, verdaderos gobernantes del reino. Este es el caso de Samoset, un viejo hombre serpiente que ha tenido que asesorar a más de una veintena de mandatarios seniles a los que controlaba con la facilidad que le daba el puesto de consejero real. Sabe que su ascensión al trono es cuestión de tiempo, pero está dispuesto a *adelantar* los acontecimientos para conseguir su meta anticipadamente.

ULZZANA MAGO DE NIVEL 7

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 7 (40 PG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1
Daño: Bastón 1d8
Salvación: Como mago de nivel 7
Moral: 9
Alineamiento: Legal
PX: 700

Oculto en algún rincón olvidado del reino de los hombres serpiente, el viejo mago Ulzzana habita ajeno a sus iguales y al mundo, solo interesado en sus investigaciones arcanas. Entre sus tesoros más importantes se encuentra una antigua espada mágica que, según cuenta la leyenda, perteneció a Khaboras, el elfo que desafió el poder de Nefter.

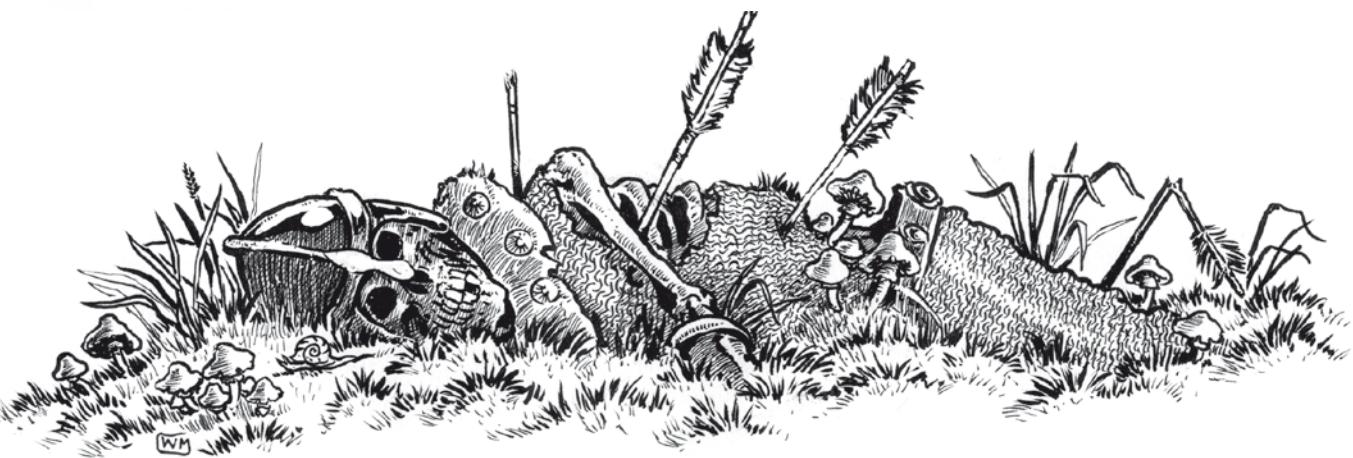
Información adicional sobre esta vieja reliquia, así como la posibilidad de jugar toda una campaña, está presente en la aventura publicada en esta misma línea de *Clásicos de la Marca*, titulada *En Busca de la Ciudad Perdida de Garan*.

CRIATURAS

VÍBORA VOLADORA DE OFIR

CA: 3; DG: 3; Movimiento: 40 m volando; Ataque: 1 mordisco o 1 escupitajo; Daño: 1d6; Salvación: Como un guerrero de nivel 2; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 100.

Como su nombre indica, las víboras voladoras son ofídios dotados de alas coriáceas que les permiten volar con relativa habilidad. Sus alas son muy parecidas a las de los murciélagos, aunque algo más grandes. Gracias a su rapidez y movilidad, siempre obtienen un bonificador +2 a su tirada de iniciativa. De apetito voraz, estas criaturas de Yiz pueden morder a sus presas e inocularles un veneno mortal o bien escupir ácido a una distancia de 3 metros con inusitada precisión, generalmente a la cara. El daño del ácido es de 3d8 (una tirada de salvación contra varitas mágicas con éxito reducirá el daño a la mitad). El ácido de esta criaturas es muy corrosivo y arruinará cualquier armadura o escudo, armas y demás (excluyendo las armaduras y armas mágicas siempre que la víctima supere la tirada de salvación, en caso contrario la armadura o arma perderá un punto en su bonificación; así, una armadura +2 quedaría en +1) en 1d4 asaltos. El daño del veneno, en caso de mordisco de la criatura, es de 3d8 puntos de daño.



BARAMBALI

GOBERNANTE: Rey mono Nomalanga.

CAPITAL: Kalanga (población aproximada de 10.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Tumbuko.

POBLACIÓN: 35.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Patriarcado tribal.

RELIGIÓN: Ozorak, el dios mono.

RAZAS: Las cinco sextas parte de la población son humanos de tez oscura y el resto de sus pobladores son enanos, elfos y medio millar de halflings.

RECURSOS: Orfebrería.

HISTORIA

Cuando el mundo era joven, toda la parte meridional de Cirinea no era más que una gran espesura selvática, infestada de bestias horribles y poblada por tribus indígenas. Entonces aconteció un cataclismo que partió la jungla en dos regiones, separadas por las montañas Mukantagara (Montañas Azules), que surgieron de las simas volcánicas abiertas tras semanas de intensos movimientos de tierra. Siglos después, el agua manantial comenzó a brotar, abriéndose paso por las frondas con la paciencia de lo inexorable, tornándose las riberas en ríos de caudal formidable que, con el paso del tiempo, alcanzaron una fuerza arrolladora. De aquella catástrofe natural nació también la isla archipiélago de Taranga, al oeste de la selva de Ofir.

De los primeros habitantes de estas tierras poco se conoce, tal vez fueran agricultores que cultivaron las fértils tierras en las estribaciones de la selva. Empero sí que hay constancia de la presencia de asentamiento élficos en este inhóspito rincón del mundo, como atestiguan las ruinas que hoy restan de sus poblados, pálida sombra de la nobleza y esplendor que un día tuvieron. Aunque ninguna leyenda de Barambali lo refiere, fueron los elfos quienes dieron origen a la que con el tiempo se asentaría como una costumbre local,

que no es otra que la de construir las casas en las enramadas de los grandes árboles. Por tanto, muchos son los pueblos de la región que levantan sus viviendas en lo más alto de la jungla, aprovechando la seguridad que brindan los árboles, y así no es difícil encontrar aldeas suspendidas por entero de estos.

Los habitantes del Barambali viven ajenos a los conflictos más allá de sus fronteras, preocupados en subsistir en un entorno salvaje, enfrentados a bestias salvajes y misterios ignotos de eras pretéritas, en una tierra preñada de maravillas y recursos naturales, ubérrima de vida e incertidumbres. La extensión y lo intrincado de sus junglas, algunas impenetrables, dificultan el contacto entre las muy diversas tribus y pueblos que tachonan el territorio, muchos de ellos desconocidos para el común de los mortales en Valion, e incluso Cirinea. Se dice que hay civilizaciones enteras, algunas incluso agostadas por el tiempo, que esperan ser descubiertas en lo más profundo de la selva.

ESTRUCTURA POLÍTICA

La dispersión de los asentamientos y el aislamiento de no pocos de ellos en la frondosa jungla favorecen la existencia de pequeños clanes tribales y comunidades independientes que se rigen por sus propias y ancestrales costumbres. Para mantener la paz, las disputas entre las diversas tribus son dirimidas por un consejo de ancianos que tiene su sede en Kalanga, el enclave más prominente de la región. A la cabeza de dicho consejo encontramos al rey mono, cargo que es elegido entre los jefes tribales y refrendado por el consejo de ancianos. No obstante, la entronización del rey mono ha sido cuestionada en no pocas ocasiones, originando guerras civiles entre los diferentes pueblos para colocar a sus caudillos en el trono de Kalanga. Actualmente, el rey mono de Barambali es Nomalanga, del clan Lumumba. Con todo, no pocas tribus no reconocen la autoridad de la corte de Kalanga y su consejo de ancianos, siendo otra fuente inagotable de problemas.





GEOGRAFÍA

Barambali se emplaza en la parte central del continente de Cirinea, desde el llamado Cuerno de Menes, en oriente, hasta la costa occidental. Al igual que sucede con las selvas de Ofir, la demarcación fronteriza de este territorio con respecto a sus vecinos es difusa y queda a expensas de los accidentes geográficos que lo delimitan.

Barambali es una tierra de contrastes, donde el viajero puede descubrir páramos de sabana o junglas tan espesas y oscuras como boca de lobo. Los accidentes geográficos más reseñables en su territorio son los siguientes:

- **LAS SELVAS DE BARAMBALI**, que en realidad son una extensión de las selvas de Ofir. Sin embargo, la agricultura de rozas practicada durante generaciones por los habitantes de Barambali con el fin de robar a la selva terreno cultivable, así como la actividad de pastoreo trashumante, ha dibujado durante siglos unos paisajes selváticos únicos en su estructura, con grandes claros y sabanas cubiertas de hierba de elefante y enormes árboles baobab, o pan de mono, donde el león es el rey y caza a sus presas.
- **EL LEGENDARIO RÍO MENES DE NEFERU** tiene su origen en las montañas de Mukantagara.
- **LA BRUSCA COSTA** que forma la bahía septentrional, también llamada Cuerno de Menes. Un lugar inhóspito y salvaje, nombrada a veces como Costa de los Huesos, rica en pesca e infestada de tiburones y cosas aún más terribles.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Barambali cubre una extensa región poblada por comunidades más o menos regladas según sus ancestrales costumbres, y es por ello que hay muy pocas ciudades importantes. Aun así, existen muchos enclaves reseñables:

KALANGA (USUMGALI-GALI EN LA LENGUA LOCAL)

Pasa por ser considerada la capital de este territorio y donde se dirimen las disputas entre los pueblos tribales del Barambali. En este poblado arbóreo se encuentra la ancestral y sagrada Ágora de los Sabios Mono, donde habitan y se reúnen los más

proyectos ancianos chamanes de Agoyo, el mono sapiente de dos cabezas, la divinidad de la sabiduría y el conocimiento, dios del buen agüero y del certero consejo. Kalanga es la tierra de la tribu de los ovimbundo, padres de la sabana y la jungla, los primeros hijos de Ozorak, los hombres-mono. Desde tiempo inmemorial, el rey de los ovimbundo ha sido respetado en todo el Barambali como su señor, enviado de Buku, madre de Ozorak, la que provee de leche al mundo. Y es por ello que en Kalanga se encuentra el palacio del gran patriarca, que llaman Kolingba, asentado sobre la base de un círculo de grandes árboles que sostienen sus imponentes salones. Este lugar también sirve como culto a la figura de Ozorak, el dios mono, que tiene en una de sus salas una gran representación tallada en madera de caoba, símbolo celestial respetado y temido en todo el territorio. Es aquí donde habita Nomalanga, el rey mono, del linaje real de los lumumba, los más adelantados entre los ovimbundo.

TUMBUKO

En plena sabana encontramos la villa de Tumbuko, poblada por la tribu de los bhumbe, a pocas jornadas de la costa continental. A diferencia de sus congéneres, los bhumbe construyen sus casas en el interior de la tierra, como si se tratases de madrigueras, incluso dentro de los escasos árboles del entorno, buscando su protección. Cada madriguera, situada a poca distancia de la superficie, solo dispone de un pozo de acceso, aunque cada una de las mismas está conectada con los hogares más próximos, conformando todo un entramado de túneles en el subsuelo o una especie de poblado subterráneo... algo parecido a un hormiguero. En la superficie dentro de cercados de espino, se guarda el ganado y algunos guerreros montan guardia a todas horas. También se envían patrullas que recorren grandes distancias, cubriendo buena parte de la sabana occidental, hasta la costa. A pesar de su proximidad al océano, los bhumbe miran con recelo el ancho mar y contemplan con estupor los barcos que navegan como grandes bestias marinas procedentes de Neferu, un hecho que consideran mágico y de mal agüero.

No es de extrañar que los pobladores de Tumbuko decidieran, siglos atrás, vivir en la relativa protección del subsuelo, porque en esta parte de la sabana habitan los leones más grandes y agresivos de toda Cirinea, auténticos devoradores de hombres.



Thuku

Se trata de un poblado emplazado en plena sabana, entre Tumbuko y Mtoto. En esta región habita la tribu de los mokomoko, un pueblo de pastores. Famosos por sus rebaños de chivos, ovejas y vacas ankole de enorme cornamenta, los mokomoko se muestran amigables y hospitalarios con los forasteros. Thuku es el único poblado de este pueblo nómada, creado cientos de años atrás en torno al templo de Longolongo, donde se custodia la sagrada Lanza de Sembene, símbolo de poder custodiado por el rey de los mokomoko, Owibundu Gogo. La Lanza de Sembene es un artefacto mágico, aunque aparenta ser una lanza corriente de punta triangular forjada en bronce, es en realidad una lanza +5 sagrada, capaz de dañar criaturas incorpóreas, como espectros o fantasmas. Cualquiera en posesión de este objeto extraordinario ganará 2 puntos de CAR y se convertirá en un líder para el pueblo de los mokomoko.

Mtoto

Mtoto pasa por ser uno de los asentamientos más antiguos conocidos. Antes incluso de que se levantaran las enormes pirámides en Neferu, los hombres del clan lumusi ya prosperaban en esta región, en las lindes occidentales de las junglas de Massanba Mamba. Así pues, la ciudad de Mtoto es mítica entre los clanes tribales del Barambali y es también un lugar de peregrinación, pues aquí se encuentra el Betsimirasaka, el Baobab Madre, un árbol sagrado venerado por los pueblos de la sabana cirínea.

Mtoto se emplaza en una llanura herbosa donde crecen acacias y baobabs. Cientos de casas con techados de cañas se dispersan en un caos apenas ordenado entre los grandes árboles. En el centro del poblado se levanta el palacio de Kipenzi, rodeado por una empalizada de estacas y espinos, formando una especie de calvero entre el bosque de covachas levantadas con adobe y estiércol seco de ankole. En mitad del mismo, en un gredal arcilloso de color blanquinoso, descansa el Betsimirasaka desde tiempo inmemorial, con su característico tronco tintado de blanco

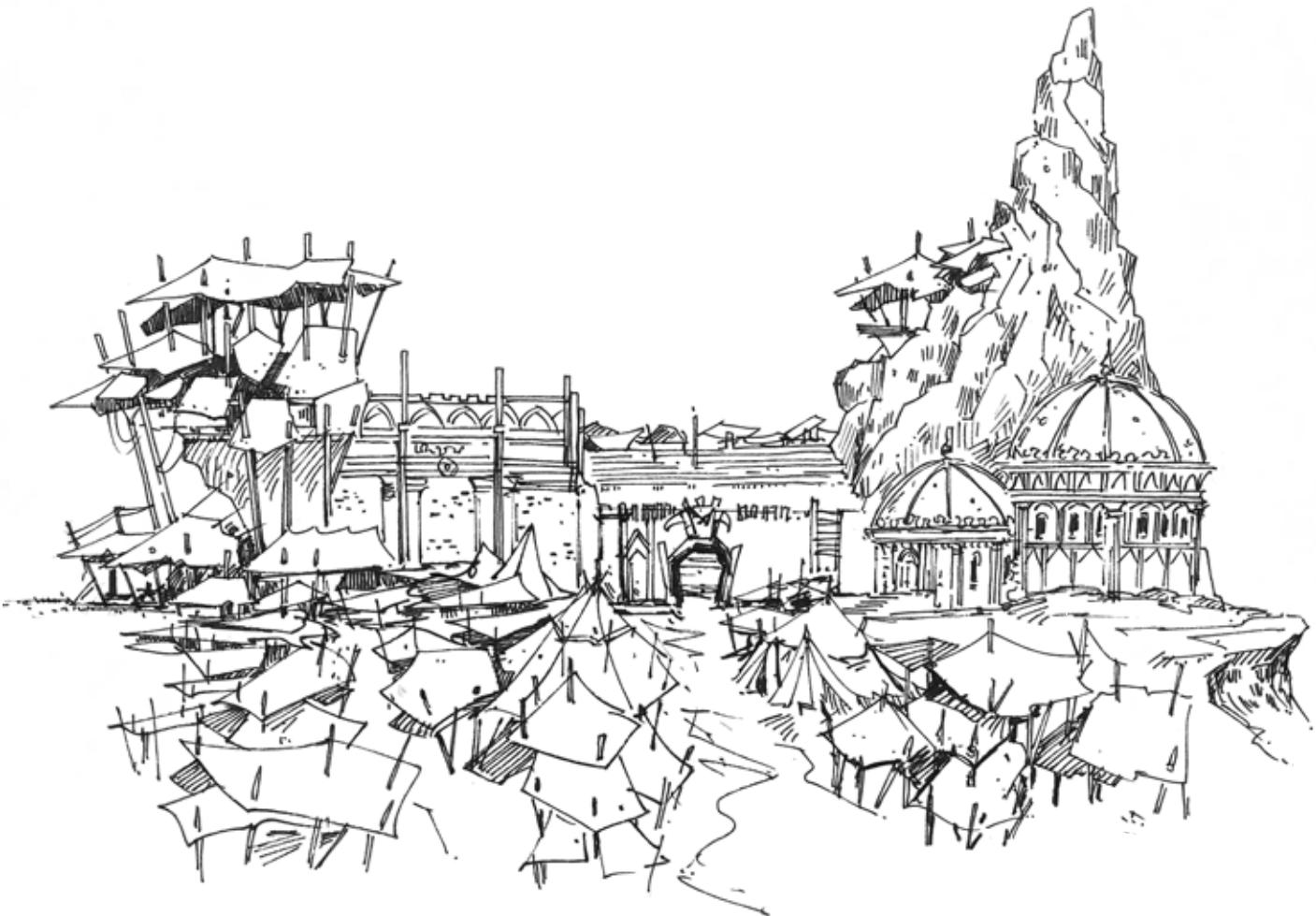
inscrito con dibujos tribales de color cinabrio. En Kipenzi vive el consejo de ancianos y el harén de princesas, con sus pelos ensortijados cubiertos de pasta de adobe rufo.

JUNGLA DE MASSANBA MAMBA

Las junglas de Massanba ocupan la parte central del continente ciríneo, en las estribaciones meridionales de las Pueras de Osiris. La sabana del Barambali, dominada por las acacias, algún ocasional baobab y los arbustos espinosos, se torna progresivamente, según se avanza hacia oriente, en una selvática fronda de cedros, caobas, tecas y rafias, entre otras muchas especies, entrecruzadas por una maraña de lianas, bejucos y trepadoras. La jungla está infestada de vida animal, insectos y reptiles terribles, entre los que destaca la mamba escarlata, que da nombre al bosque, probablemente la serpiente de veneno más potente de todo Valion. En el interior de estas frondas habitan tribus indígenas muy hostiles, como los mzali y los temibles musamusa, guerreros indómitos que adornan sus cabezas con tocados confeccionados con las calaveras de sus enemigos.

Cuentan las leyendas que en lo más profundo de la selva pueden encontrarse ruinas antiquísimas, ahítas de secretos y reliquias fastuosas.





NIMRUD

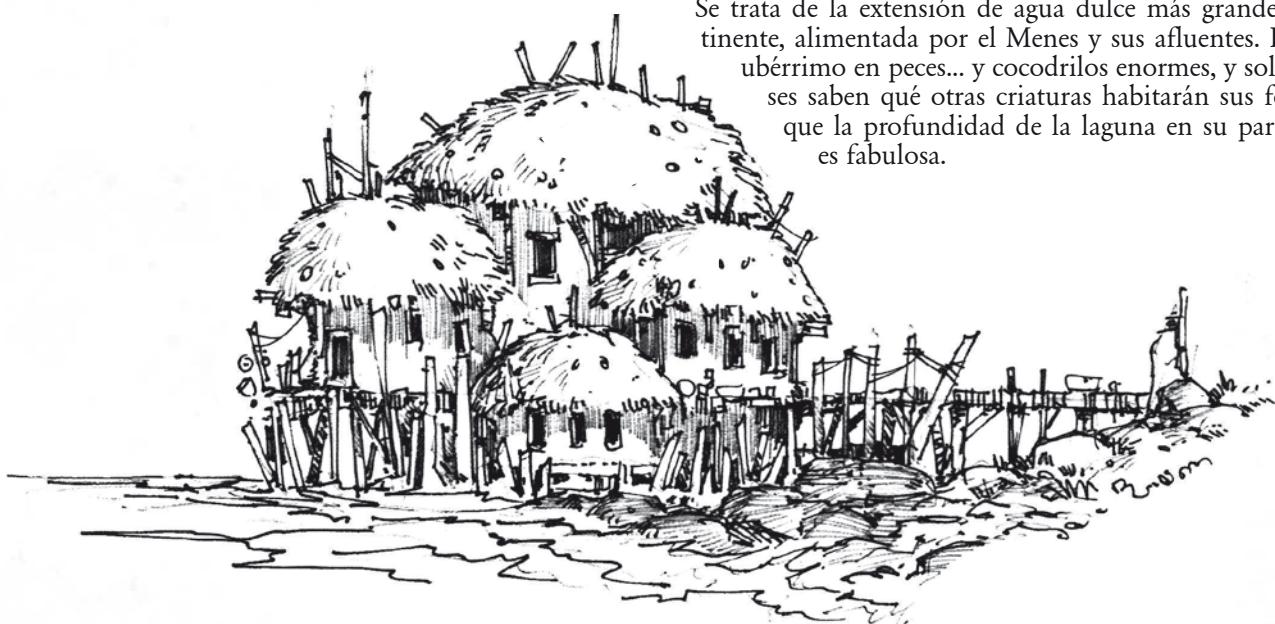
Nimrud no es en propiedad un pueblo o asentamiento del Barambali, sino una colonia salmanarita establecida en la costa occidental del continente ciríneo muchos años atrás. Hoy, Nimrud es un enclave portuario y comercial boyante hasta donde acuden comerciantes de todo el mar del Dragón y más allá a intercambiar sus mercaderías. Construido en un farallón elevado en la costa, el lugar consta de un pequeño fortín murado, un templo circular que hace las veces de centro administrativo, donde residen los altos funcionarios de Salmanasar, y un mar de tiendas y puestos comerciales dispersos entre las murallas y la suave ladera que desciende hasta las calas de arena blanca donde se abre al mar el puerto de Nimrud y su fondeadero.

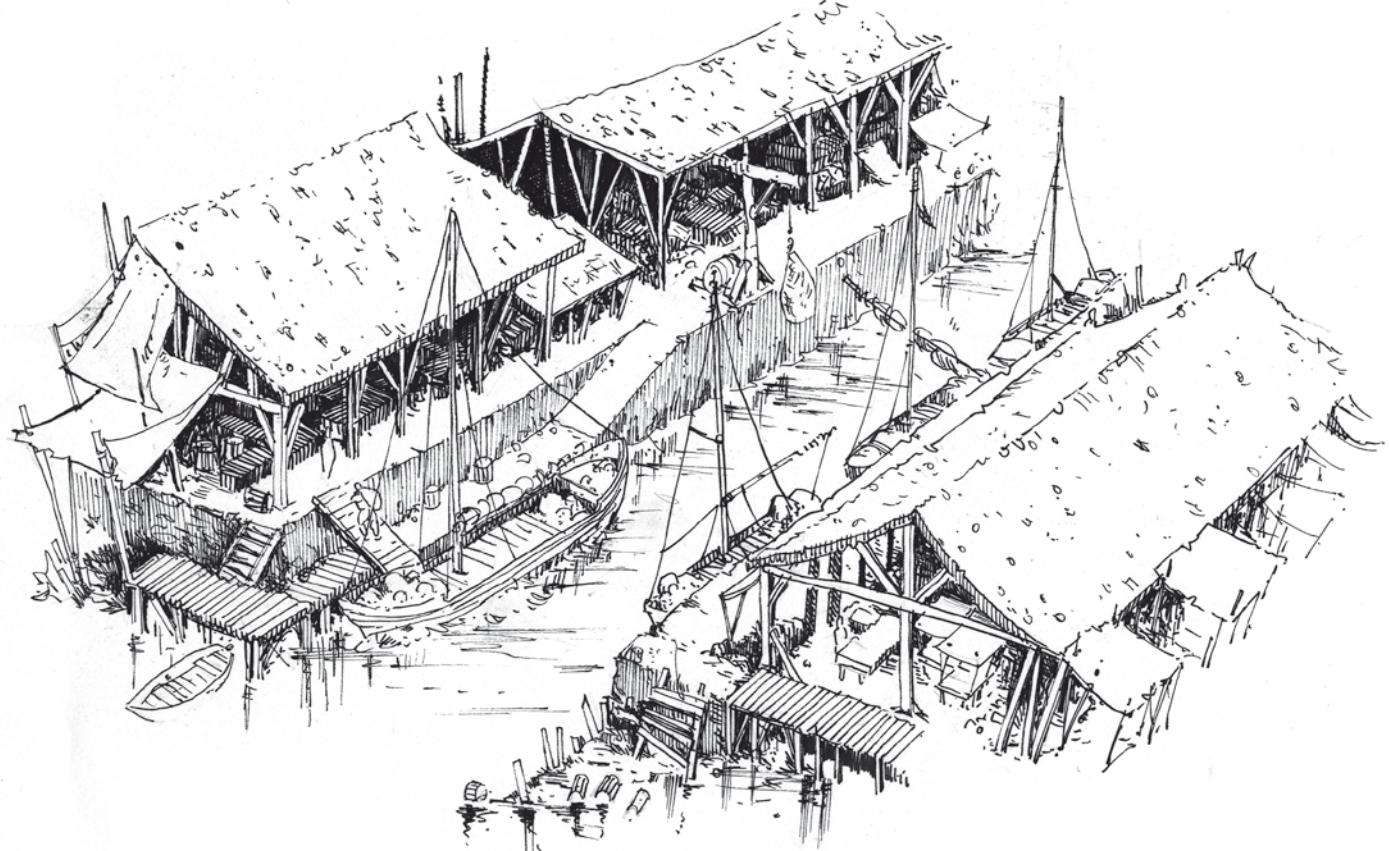
MWANABARANGA

El poblado de Mwanabaranga se halla a orillas del lago Mwanatabu, hogar de los kacheche, una tribu antigua emparrada con los lumusi de Mtoto. Los kacheche son también duchos guerreros, pues desde tiempo inmemorial han tenido que defenderse de las depredaciones de los musamusa. Además, son excelentes pescadores, que emplean con pericia sus bongos (largas canoas de muchos remeros dispuestos en una única fila) para faenar en el lago y recorrer el río Menes corriente arriba para comerciar en Nubt o Babatunde.

LAGO DE MWANATABU

Se trata de la extensión de agua dulce más grande del continente, alimentada por el Menes y sus afluentes. El lago es ubérmino en peces... y cocodrilos enormes, y solo los dioses saben qué otras criaturas habitarán sus fosas, porque la profundidad de la laguna en su parte central es fabulosa.





BABATUNDE

Babatunde es un pequeño poblado kacheche enclavado en la margen derecha del Menes, pocos metros antes de los famosos rápidos de Babatunde, que dificultan su travesía hacia el sur. El lugar está rodeado por murallones, y en el recinto interior se desperdigan varias edificaciones, también levantadas con barro y boñigas resecas de ankole, típica técnica de construcción de las tribus barambalinas. Un buen puñado de guerreros defiende la plaza. También existe aquí un comercio nubtio dedicado al intercambio de bienes, especialmente pescado del lago Mwanatabu, que es transportado por los mercaderes de Nubt de vuelta a su ciudad, río abajo. Los nubtios también trafican con veneno de mamba escarlata, por el cual se paga un alto precio en Neferu. Otro lugar interesante en el poblado es la taberna conocida como El Mono Tuerto, regentada por una pintoresca paisana del lejano Visirtán, Ruza de Izbir. Ruza fue en su día, ya hace muchas estaciones, integrante de una conocida compañía de aventureros, Los Hijos de Farudja. Tras vivir innumerables aventuras en la región de Barambali buscando la famosa ciudad perdida de Naravas en la selva negra de Chilambuane sin éxito, decidió instalarse en Babatunde, enamorada de la salvaje naturaleza del Barambali y la bonhomía de sus gentes. Hoy, cuida de sus clientes con mimo y vende equipo, amén de dispensar consejos a cualquier aventurero lo suficientemente loco para adentrarse en las junglas del país.

SELVA NEGRA DE CHILAMBUANE

Es, sin duda, una de las junglas más mortíferas de todo Villion. No ya por su fauna y su flora particular, que incluye enormes plantas carnívoras, sino por la presencia siniestra de la tribu de los mzungo, los diablos negros del Chilambuane. Emparentados con los musamusa, los mzungo aventajan en ferocia a sus primos, siendo guerreros diestros en el uso de todo tipo de armas tribales, especialmente cerbatanas, con sus dardos impregnados con el aceite de las hojas azules del curare gogo, capaz de paralizar a sus víctimas y sumirlos en un estado de confusión enajenada. Incluso días después de haber

recibido una dosis de este terrible veneno, el afectado lo suficientemente afortunado para haber sobrevivido seguirá sufriendo terribles alucinaciones y pesadillas. Los mzungo usan el curare gogo para paralizar a sus víctimas, y mientras estas permanecen en dicho estado, plenamente conscientes empero incapaces de moverse o articular palabra, son sumergidas en un gran caldero de agua en ebullición con el propósito de hervir a estos desgraciados y así ablandar su carne para comerla en un gran festín. Posteriormente, y usando un complejo proceso de cocción, reducen las cabezas de las víctimas para usarlas como adornos en sus vestimentas y hogares.

Se dice que en el oscuro y remoto corazón de la jungla, escondida en algún lugar, se encuentra la ciudad perdida de Naravas, construida miles de años atrás por el faraón nubtio Neferkara con el propósito de ser enterrado en la misma con todos sus tesoros, rodeado de sus más fieles vasallos y nobles, a salvo de los saqueadores de tumbas neferitas. Durante este



convulso periodo de la historia de Neferu, durante el reinado de Neferkara y su hijo primogénito y sucesor, Neferir, la capital del país se trasladaría de Semerkhet a Senefer, más próxima a Nubt. Desde ambas ciudades partían las caravanas de trabajadores y soldados encargados de levantar la ciudad de Naravas. Muchos años tardó en construirse la misma, que más que una ciudad debería considerarse en propiedad una necrópolis. Solo tras la muerte de Neferir se trasladó a la mastaba negra a padre e hijo, junto con sus riquezas sin igual, protegidos por toda suerte de trampas y artefactos mágicos. El gran visir Nefertemu mandó asesinar a todos los nobles para que fueran enterrados junto a sus señores en Naravas y así pudieran servir a estos en la otra vida. Más tarde, con la ayuda de los medjai (la guardia del faraón), aniquilaría a todos los obreros que aún permanecían con vida y habían trabajado en la construcción de la ciudad, sobreviviendo incluso a los constantes ataques de los mzungo. Una vez hecho esto, Nefertemu regresaría a Senefer para nombrarse a sí mismo sucesor de Neferir, bajo el nombre de faraón Nebhetep. Dos años después, la capital regresaría a Semerkhet. Naravas caería en el olvido, maldita, oculta en la espesura, protegida por magia negra neferita.

TAFRARA

Tafrara es un enclave comercial visirtaní. Es una ciudad costera, un puerto franco donde atracan barcos de muchos y distantes lugares con ánimo de comerciar y traficar con los productos y mercancías cirineas, desde las nobles maderas del Barambali, pasando por sus aceites, especias y animales exóticos, hasta la valiosa artesanía local, el marfil y el oro. Un camino conocido como la Ruta Caoba une Tafrara con Kalanga, Nubt y Senefer. Por este sendero fluyen las caravanas comerciales, los viajeros y aventureros exploradores, destacando los jinetes de rinoceronte.

Tafrara es una ciudad alegre, abierta a todos los viajeros, emplazada en una pequeña bahía cercana al Cuerno de Menes. No es raro ver en sus muelles navíos de Kang, de Reino Bosque o incluso de la lejana Salmanasar. Un destacamento de milicianos visirtaníes, conocidos como los fellaga, cuida del orden y la ley en la ciudad, cuya máxima autoridad es el bey (jefe o administrador provincial) Tandarine Zahra. Tafrara es considerada una daza de Visirtán, es decir, un puerto libre que funciona como una unidad administrativa y judicial independiente, regida por los dictados del bey Tandarine y una chura o consejo de doctores de la iglesia de Ishtar. Todos los extranjeros en la ciudad están bajo el amparo de un edicto libre y se les considera dimmís, o protegidos, en tierra de la benevolente Ishtar. De ahí que todo comerciante sea bienvenido en el famoso zoco de Tafrara, uno de los más grandes del mundo conocido, donde pueden encontrarse bienes de todo tipo, incluyendo los más exóticos y extraños. En sus callejones y mil rincones hay docenas de posadas y tabernas, entre las que destacan El Dragón de Jade, regentado por

paisanos de Kang; La Hospedería de Lau-Fang; o el famoso Parador de Zorah Zvi, entre otros muchos y pintorescos lugares. Sin olvidarnos de la casa de baños y harén de Esplendido Muqaddas.

MAZIBA

Se trata de un poblado pesquero de los ovimbundo, la única tribu del Barambali que ha llegado a dominar las artes de pesca en mar abierto. Maziba es una villa pequeña, de unos pocos miles de habitantes, protegida por el murete de adobe y estiércol de ankole característico. A su alrededor hay grandes extensiones de llanura herbácea donde se cultiva el cacao, la planta del tabaco y el café, famosos en el mundo entero por su calidad. No son pocos los barcos de mercaderes que llegan hasta aquí para comprar tan fabulosos y demandados productos, que se venden en los mejores zocos y mercados del mundo a precios muy elevados, desde Tafrara hasta Sundar o incluso Augelmir.

ECONOMÍA

Durante generaciones, gracias a la riqueza de la tierra, de sus ríos y riveras, así como la profusión de caza y vida animal, y a pesar de las dificultades inherentes, las gentes del Barambali han subsistido sin dificultad, limitando los contactos con otras civilizaciones. Debido a la trata de esclavos de Neferu, muchos de ellos apresados en la región, las relaciones entre las tribus del Barambali y los neferitas nunca han sido buenas y rara vez se realizan intercambios comerciales entre ambos pueblos, salvo en la región de Mwanabaranga y las caravanas visirtaníes de la Ruta Caoba.



CULTURA

Existe la costumbre entre los habitantes del Barambali de realizar pinturas rupestres valiéndose de carboncillos y tintes extraídos de la savia de los árboles para representar escenas de caza o de la vida cotidiana en piedras y rocas. También es costumbre la elaboración de cestas y otros útiles valiéndose del deshilachado de lianas. Con esta misma técnica es común la fabricación de iconografía religiosa del dios mono Ozorak que luego se cuelga de puertas y árboles como muestra de respeto.

CLIMA, FAUNA Y FLORA

Este territorio sufre temperaturas elevadas y lluvias constantes a lo largo de todo el año, situación que ha favorecido durante siglos el crecimiento de gigantescos ejemplares arbóreos de diversas especies, algunos de los cuales, como la caoba, llegan a alcanzar una altura muy considerable. Los aldeanos aprovechan estos árboles para edificar sus casas y protegerse. Comparten sus viviendas con la rica fauna local: monos, aves, reptiles, insectos, etcétera.

La hierba que cubre el suelo muestra tachones de hongos de colores muy vistosos y, por lo general, venenosos. Grandes manadas de herbívoros se apelotonan alrededor de las charcas para beber mientras son acechados por depredadores, fundamentalmente felinos, como jaguares, panteras y leones. Las zonas de cultivo abarcan parte del territorio, especialmente de arroz, café y cacao. Conforme nos acercamos a la costa, las caobas dejan paso a los cedros, tecas y acacias, mejor adaptados a un clima más cálido y menos lluvioso. Gran variedad de pájaros, insectos y pequeños reptiles y paquidermos habitan estos bosques donde los grandes felinos y los hipopótamos son los reyes.

RELIGIÓN

Los habitantes del Barambali adoran a muchos dioses de la naturaleza. Así, por ejemplo, tienen al dios KULIBALI, cuyo llanto cae a la tierra en forma de lluvia. SIKAMBAGILA hace temblar el mundo cuando se enfada, pues es la diosa de la tormenta, el rayo, el viento huracanado, el trueno y el fuego. Aunque todos parecen estar supeditados a la figura de OZORAK, dios incuestionable en el panteón de Barambali. A Ozorak se le suele representar como un gran simio blanco de cuatro brazos capaz de recorrer el mundo yendo de árbol en árbol. Su figura es recurrentemente tallada con lianas y rastrojos y dispuesta en las puertas de las casas colgantes de Barambali para significar que el gran dios mono un día se posó sobre su árbol. La madre de Ozorak es BUKU, considerada una figura celestial beatífica que provee y fecunda la tierra y el seno de las mujeres. También destaca AGOYO, divinidad de la sabiduría y el conocimiento.

PERSONAJES RELEVANTES

DAKTAARI

CONSEJERO (MAGO) DE NIVEL 4

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 4 (39 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Daga 1d4

Salvación: Como mago de nivel 4

Moral: 9

Alineamiento: Legal

PX: 400

El joven mago Daktari es una extraña excepción en la comunidad de Barambali. Al contrario que sus conciudadanos, Daktari tuvo la fortuna de poder viajar a lugares exóticos más allá de las tierras de Neferu y embarcar hacia el continente de Valion, donde estudió durante algunos años los secretos de la magia. A su regreso, Daktari dedicó todos sus esfuerzos a mejorar la calidad de vida de Barambali después de ver las maravillas de las demás naciones. Nombrado consejero real del rey mono Nomalanga, afronta una tarea compleja, pues es difícil luchar contra las arraigadas tradiciones de su pueblo y la testarudez de su rey.

NAYA

MAGA DE NIVEL 1

Clase de armadura: 9

Dados de golpe: 1 (2 PG)

Movimiento: 10 metros

Salvación: Como mago de nivel 1

Moral: 6.

Alineamiento: Legal

PX: 100

Un día, unos cazadores que seguían el rastro de un león herido al que trataban de dar caza, se encontraron en lo profundo del bosque a una pequeña niña que habitaba sola en una destrozada construcción de madera suspendida precariamente de un árbol. A sus pies yacía sin vida el cuerpo de una mujer. La niña fue bautizada como Naya por los cazadores, y pronto fueron conscientes de que había algo extraño en aquel ser indefenso, pues en su frente presentaba una estrella de ocho puntas que brillaba con una extraña luz violácea.

CRÍATURAS

GORILAS BLANCOS DEL BARAMBALI

CA: 4; DG: 5; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2 puñetazos o armas; Daño: 2d6 / según el arma empleada; Salvación: Como un guerrero de nivel 5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 30.

Los gorilas blancos del Barambali son unos peligrosos contrincantes cuando se les encuentra en su medio natural, en las junglas de montaña. Estos seres están imbuidos de una inteligencia sobrenatural, se dice que por mediación del mismo Ozorak, lo que les permite comunicarse entre ellos en una extraña lengua y emplear armas con cierta habilidad, normalmente mazas, troncos de árbol y otras armas contundentes. Se distinguen de sus parientes de pelo negro por su mayor tamaño y su piel de pelo blanco grisáceo oscuro. Poseen unos extraños e inquietantes ojos de color azul intenso, que miran con un brillo de inteligencia perturbador. Estos seres son los protectores de las florestas del Barambali. Para los aldeanos, los monos blancos son sagrados y no se les puede molestar. De igual manera, un gorila blanco no atacará a un paisano del Barambali siempre que este no muestre una actitud abiertamente hostil. Los gorilas blancos atacarán a cualquier hombre cobra o serpiente nada más verlo.



REINO COBRA

GOBERNANTE: General Aazzir.

CAPITAL: Fibos (población aproximada de 6500 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Adis.

POBLACIÓN: 9000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Régimen militar.

RELIGIÓN: Karakaelt.

RAZAS: Salvo un centenar de hombres serpientes y varias docenas de enanos, toda la población está compuesta por hombres cobra.

RECURSOS: Caza, minerales y agricultura.

HISTORIA

La historia del Reino Cobra es turbulenta, y sus propios orígenes están escritos en sangre. Y es que el reino se forjó cuando los hombres cobra se escindieron de los hombres serpiente, en el corazón de las junglas de Ofir.

En este antiguo terreno selvático habitado por las primitivas tribus de los hombres serpiente, nació siglos atrás una pequeña hembra cuyos rasgos diferenciados enseguida la distinguieron del resto de sus congéneres. Su piel era más oscura y llevaba una extraña marca en la frente que recordaba a dos serpientes entrelazadas en forma de ocho. Sus congéneres enseguida la identificaron con las cobras y vieron en su nacimiento una maldición para la especie. No se equivocaron.

La superchería hizo que madre e hija fueran obligadas a abandonar la aldea, si bien no se alejaron demasiado. Establecieron su propio asentamiento en un rincón olvidado de la selva, y los descendientes de estas fueron creciendo en número hasta que fue inevitable el encuentro entre ambas especies, hermanadas a su pesar.

Pasaron muchas décadas de pacífica convivencia entre ambas comunidades, no era extraño ver hombres cobra y hombres serpiente cazando juntos. Pero siempre existió una especie de barrera invisible que separaba ambas razas, y que se materializó definitivamente cuando los hombres serpiente impusieron el culto de Yiz, el dios padre serpiente, a todos los pobladores de la selva de Ofir.

No sintiéndose identificados con esta deidad, los hombres cobra se separaron aún más de sus hermanos y crearon un culto separado donde se adoraba a Karakaelt, la primera nacida, como su protectora. El conflicto se materializó cuando los hombres cobra erigieron un enorme zigurat para rendir culto a su diosa benefactora. A la par que aumentaba su tamaño, también lo hacía la cólera de los hombres serpiente, y llegó un día en que el esplendor del gran zigurat fue tal que se derramó la primera sangre.

La guerra abierta no se hizo esperar. Instigados por los clérigos, los hombres serpiente se alzaron en armas contra sus congéneres y destruyeron sus aldeas, asesinando a todo el que se interponía en su camino. El gran zigurat de la diosa cobra Karakaelt corrió similar fortuna, siendo saqueado y calcinado, borrando cualquier símbolo que hiciera recordar a la diosa repudiada. Derrotados y humillados, los escasos hombres cobra supervivientes se exiliaron más allá de los límites de la selva y se les prohibió el regreso a su tierra natal, donde se les consideraría proscritos por siempre.

Tras un largo peregrinar, hallaron refugio en las altas montañas que tanto terror causaban a sus congéneres. Con medios precarios fundaron la primera colonia y bautizaron las montañas como Reino Cobra. Aún hoy, desde las altas cumbres de estas montañas de Mukantagara, los hombres cobra miran con nostalgia la tierra de la que fueron expulsados, añorando el día en que los hombres serpiente teman su regreso, pues ese día habrá de llegar y la venganza por la afrenta recibida será satisfecha.

ESTRUCTURA POLÍTICA

El mundo de los hombres cobra se rige única y exclusivamente por una férrea estructura militar que mantiene el orden y la disciplina entre los miembros de la comunidad. En este orden castrense, se impone la figura del Nimbalkar Fibos (gran general) que toma todas las decisiones importantes que afectan a la comunidad y dirige a las tropas en la batalla. Solo así han conseguido sobrevivir hasta ahora en las duras condiciones impuestas por la montaña y el valle interior. Tras los guerreros viene el estamento clerical, cuyos miembros actúan como consejeros, y en último lugar se encuentra el resto de población.

GEOGRAFÍA

El Reino Cobra es una gran cordillera montañosa anclada al sur del continente ciríneo. Sus elevados picos superan los 4000 metros de altitud, lo que convierte el entorno en un lugar adverso y difícil para la subsistencia.

Hacia el sur, las montañas de Mukantagara abrazan un amplio valle selvático protegido. Hay numerosos pasos de montaña que comunican el valle interior con el país de Ofir y las junglas del Barambali. Es en este pequeño entorno donde prospera la nación de los hombres cobra, escindidos de sus hermanos de la selva de Ofir. Su poder crece día a día al abrigo del bosque que los protege del frío de las montañas, espolleados por su ciego odio hacia sus congéneres, los hijos de Yiz.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Todas las ciudades y asentamientos de los hombres cobra están situados en el valle interior de las montañas de Mukantagara.

FIBOS

Es la ciudad fortaleza más importante del reino, en la cual habita la gran mayoría de la población de hombres cobra. La estructura de la ciudad es una larga sucesión de casas de madera amparadas en lo profundo del bosque, formando sucesivos círculos concéntricos alrededor de la Casa Angular, o primera edificación construida, donde reside y se entrena a la élite de los hombres cobra. De hecho, todo joven varón tiene la obligación de pernoctar durante dos años en estas instalaciones, donde son instruidos en el arte de la guerra.

ADIS

En las laderas montañosas se ha levantado un pequeño asentamiento de hombres cobra deseosos de librarse de la férrea disciplina militar que impera en Fibos. Al contrario que sus congéneres, los habitantes de esta pequeña villa propugnan dejar atrás la historia pasada y forjar una alianza pacífica con sus vecinos de Ofir. De hecho, existen algunos hombres serpiente conviviendo en secreto en esta nueva comunidad, algo totalmente prohibido por las leyes de Fibos.

El Templo de los Huesos de Zizarzziz

En las montañas, muy cerca de la ciudad de Fibos, se encuentra el sagrado templo de Zizarzziz, el enclave más importante en todo el reino. No en balde, en este lugar son sepultados todos los guerreros cobra, así como aquellos personajes relevantes que han llevado a cabo grandes gestas y actos para engrandecer Reino Cobra, incluyendo reyes y príncipes.

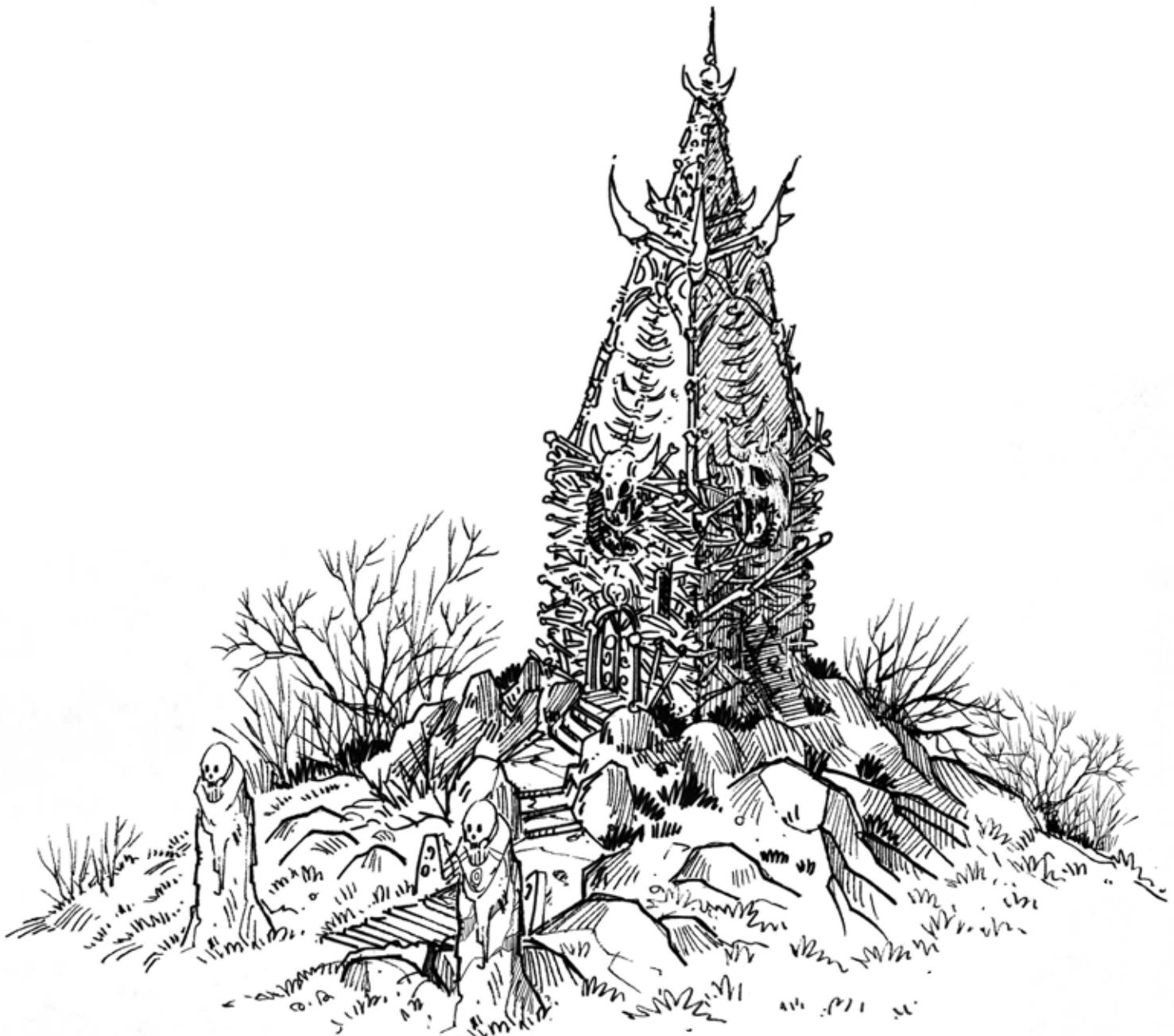
La estructura consta de una torre construida con los huesos de las criaturas enemigas derrotadas. Una única puerta da acceso al interior, donde hay una capilla consagrada a Karakaelt, y unas escaleras que descienden a los túmulos funerarios subterráneos, repartidos en varios niveles, en una disposición laberíntica. Se trata, pues, de una colossal necrópolis hipogea, protegida por innumerables trampas y custodias mágicas, pues muchos de los aquí sepultados fueron puestos a descansar acompañados de reliquias antiguas, ajuares sumptuosos y riquezas formidables.

ECONOMÍA

La economía del Reino Cobra se basa en la caza, la minería y el cultivo. La mayor parte de los recursos obtenidos se destinan al mantenimiento de su poderosa fuerza militar. En ambos aspectos se consideran autosuficientes y apenas tienen trato con algunas aldeas de los hombres oscuros de Barambali, a quienes desprecian por su escasa civilización, pero con quienes intercambian pequeños obsequios a cambio de obtener alimentos, armas y tejidos.

CULTURA

No hay lugar para el ocio en la sociedad de los hombres cobra, lo que se muestra en la ausencia de un arte propio y en una arquitectura totalmente funcional. Lo más parecido a la talla que conocen son los signos triangulares que se hacen en los árboles que rodean las ciudades de los hombres cobra, y que sirven como advertencia de que se está penetrando en su territorio.



CLIMA, FLORA Y FAUNA

La cordillera del Reino Cobra presenta un clima algo más templado que las junglas que crecen a sus pies. Los inviernos son más rigurosos, las bajas temperaturas y las continuas nevadas tiñen de blanco todo el paisaje. Los veranos son frescos y muy lluviosos, y la bajada de temperatura durante estos meses cálidos provoca el deshielo de las faldas de la montaña que, junto con las abundantes lluvias, forman enormes ríos que dibujan en su curso meandros, rápidos y majestuosas cataratas. En sus bosques abundan las coníferas, pinos y abetos, y en menor medida álamos y abedules. En el suelo predominan los musgos y líquenes, acompañados por lagartos, tritones y serpientes. Marmotas, comadrejas y liebres se pueden observar siempre cerca de sus madrigueras. El búfalo almizclero forma grandes manadas, y también se pueden encontrar leones de montaña, osos lechuza y glotones.

RELIGIÓN

La única diosa a la que adoran los hombres cobra es Karakaelt, la primera nacida, a quien representan como la figura de una mujer con la mitad inferior de serpiente y el cuerpo de una doncella. Su devoción por esta divinidad es tan profunda que su defensa originó el cisma que culminó con su expulsión de la selva de Ofir, y a la que un día esperan regresar triunfantes para devolver el honor perdido a su diosa, pues en este enclave se erigió el primer templo dedicado a Karakaelt, hoy profanado.

PERSONAJES RELEVANTES

AAZZIR

HOMBRE-COBRA GUERRERO DE NIVEL 10

Clase de armadura: 2
Dados de golpe: 10 (78 PG)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 1

Daño: Cimitarra 1d8+2

Salvación: Como guerrero de nivel 10

Moral: 11

Alineamiento: Legal

PX: 1000

El gran general Aazzir es la figura más importante de la nación de los hombres cobra. Su determinación fue la que condujo a su pueblo a sobrevivir en las frías montañas de Mukantagara cuando tomó el mando. Su palabra es la ley y sus únicos designios son crear una fuerza militar poderosa que algún día comandará contra sus enemigos de la selva de Ofir.

TAZZIRIT

HOMBRE-COBRA GUERRERO DE NIVEL 8

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 8 (65 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1

Salvación: Como guerrero de nivel 8

Moral: 10

Alineamiento: Legal

PX: 800

Tazzirit es un carismático guerrero cuyos continuos desacuerdos con el gran dirigente Aazzir le llevaron un día a crear una comunidad separada de hombres cobra. Se estableció junto con sus seguidores más allá de las lindes del bosque, junto a la protección de las montañas, y llamó a este lugar Adis (alianza). Su filosofía se aleja del discurso belicista del general Aazzir y, en su lugar, promulga una coalición con los hombres serpiente de Ofir, a quienes considera sus hermanos. De hecho, mantiene en secreto una pequeña comunidad de hombres serpiente habitando en la pequeña villa de Adis. Su enemistad con el general Aazzir es manifiesta y motivo de continuas rencillas.



ZIYARID

Ziyarid es el continente austral del mundo, el tercero tras Cirinea y Valion, así como también el de menor tamaño. Su trazado de orígenes volcánicos está prácticamente cubierto por espesas junglas, ocasionalmente interrumpidas por macizos rocosos y cordilleras. En ellas se abren no pocos cráteres que aún se mantienen activos y humeantes. La climatología en Ziyarid es extrema, calurosa y lluviosa, con veranos largos e inviernos cortos dominados por copiosas precipitaciones. La mayor parte de la población se acumula en la mitad sur, generalmente por debajo de la línea que marcan las montañas Zucabar.

Aunque es algo poco conocido, en un pasado remoto Ziyarid tuvo un continente gemelo llamado Zafiria. En el albor de los tiempos ambos emergieron de las profundidades merced a violentas erupciones volcánicas. Se dice que Zafiria sucumbió a un cataclismo que lo hundió de nuevo bajo las aguas 9000 años atrás, aunque esta datación sea producto de meras especulaciones. Hoy en día tan solo quedan las Islas Piratas como mudos vestigios de su gloriosa existencia. También hay quienes creen que, guiados por la fe al dios de los océanos y las mareas, unos pocos supervivientes subieron a sus embarcaciones y terminaron poniéndose a salvo. Y aquellos que navegaron en dirección sur-sureste terminaron arribando a las costas salvajes de la ignota Ziyarid.

Pocos son aquellos que han reunido el valor necesario para explorar esta indómita región, pero aún son menos quienes regresaron para contar cómo cruzaron ruinas ancestrales de antiguas civilizaciones para acabar huyendo de gigantescos insectos y lagartos, simios desproporcionados de comportamiento antinatural y tribus de aborígenes que les consideraban un banquete. Meras historias de viejos marineros avivadas por las fiebres, unos cobres o un vaso de ron, ¿no es cierto?

GEOGRAFÍA, FLORA Y FAUNA

La costa norte de este pequeño continente isleño es relativamente accesible, con grandes playas de arena negra volcánica, palmerales y cocoteros. Por alguna razón que se desconoce, esta es la zona más deshabitada. Parece ser que tortugas gigantes emplean estas playas en la época de desove, aunque no hay muchos que aseguren haber visto este espectáculo.

Existen diversos accidentes geográficos importantes en el extenso terreno selvático de Ziyarid. Destaca el gran macizo montañoso central, conocido como Zucabar, que está formado por varios picos y volcanes activos que han recibido distintos nombres entre los pueblos que habitan el entorno. Entre ellos se encuentran el monte Bucán (es una caldera volcánica de actividad discontinua), el pico Matalagartos, el cerro Malaspina y el volcán Dumisa (que en lengua kamusi significa “aquel que causa el trueno”). Por otra razón igualmente desconocida, los grandes saurios (especialmente carnívoros como velociraptores y pteranodonios) se mantienen en el centro de la isla a pesar de las pozas de magma y las fumarolas sulfurosas.

Las frecuentes lluvias tropicales provocan el descenso de torreneras desde las cumbres de Zucabar. Muchas de estas corrientes de agua terminan por unirse en la vaguada para formar las fuentes del Basheera, un río poderoso de caudal abundante y aguas fragorosas, repletas de peces y otras

criaturas. Varios pueblos de Ziyarid consideran que este lugar está encantado. Cuenta la leyenda que en el pequeño lago formado en el nacimiento del Basheera se aparece sobre la superficie del agua el rostro de una joven muy hermosa. Parece ser que la chica fue una mujer tigre asesinada accidentalmente por su madre. La muchacha en cuestión intentó fugarse con un guerrero kamusi. Su espíritu ha encantado el nacimiento del Basheera y se dice que es una bendición para todos aquellos que la ven.

En tramos posteriores del río pueden encontrarse pirañas negras, cocodrilos gigantes e incluso ejemplares del león de río o pez gigante arapaima, un monstruo fluvial que puede alcanzar dimensiones considerables. Es, sin duda, uno de los mayores depredadores fluviales del mundo, pero solo se puede encontrar en las hondonadas riveras de Ziyarid.

El trazado serpenteante del Basheera discurre hasta formar una catarata de zambullida que pasa ingeniosamente a través de la boca de una gran cabeza de piedra, vestigio de aquella civilización perdida. Este lugar es conocido con el nombre de Las Barbas del Anciano y como Induna por los kamusis, que significa algo parecido a “antiguo rey”. Su presencia delimita la difusa frontera entre el territorio de los grandes saurios y el de los grandes simios.

Algunos miembros ilustrados de la Universidad de Marvalar conjeturan que la Grieta de Nizam D'ordin (“herida negra” en la lengua sombría) es uno de los accesos principales a Xorandor, la mítica ciudad de las profundidades hogar de los elfos de la sombra. Otros exégetas no menos ilustrados afirman que resulta ridículo pensar que una ubicación de tal relevancia pueda encontrarse en algún lugar bajo las junglas de Ziyarid, ya que no constan avistamientos de elfos oscuros en el terreno inmediato. Sea como fuere, lo cierto es que Nizam D'ordin es una enorme grieta ubicada al sur del continente de la que, en ocasiones, emerge una niebla densa y maloliente.

En el extremo oeste resulta fácil señalar el rompiente de la Costa Malamuerte, un lugar especialmente peligroso durante las tormentas. En su traicionero arrecife han quedado encallados innumerables barcos desde que los elfos se echaron a los mares en sus primeros esquifes. Su forma de gancho ha ocasionado que sus aguas se hayan convertido en un enorme cementerio de barcos fácilmente discernible desde la distancia. Los marineros odian y temen este lugar porque creen que las cuencas vacías de los muertos les observan con envidia desde las profundidades.

En cambio, en la vertiente sureste nos encontramos con el Litoral de los Huesos. En general, la costa sur de Ziyarid está formada por riscos tremadamente escarpados y expuestos. El acceso es muy peligroso. A pesar de ello, algunas tribus kamusis habitan en nidos colgados de sus acantilados, cerca de las grietas más profundas.

Finalmente, en dirección sur-suroeste desde el mencionado litoral, nos encontramos con el archipiélago de las Islas Brunas, tierras de pasado kamusi en las que el miedo y el salitre dejan el mismo sabor en la boca.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS ISLA NOKULUNGA

Conocida por los corsarios como La Isla Profanada, Nokulunga es la isla de mayor extensión. Aunque inexplorada en

su mayoría, La Profanada tiene una reconocida fama de fosa común entre los marineros. Se dice que hay tantos cuerpos bajo su tierra que muchas veces las mareas remueven las arenas y los huesos blanqueados acaban asomando en la orilla.

En lo más recóndito de su selva existe un lugar conocido como La Sima: un pozo natural que se adentra en la tierra y cuya profundidad se desconoce. Según las vulgares creencias piratas, hace décadas se escondió un tesoro en su interior, pero cuando sus dueños volvieron a rescatarlo, las cuerdas que emplearon para bajar se rompieron durante el descenso. La mayor parte de la tripulación quedó a salvo en el borde del pozo, pero cuatro marineros cayeron dentro de La Sima. Incapaces de ayudar a sus compañeros, los supervivientes pasaron toda una noche oyéndoles pedir auxilio. Gritaban aterrizados que una entidad maligna de luminosos ojos amarillos los estaba estrangulando uno por uno. Poco antes del amanecer los gritos cesaron y nadie ha reclamado el botín desde entonces.

ISLA ZULA

Se considera que esta isla es un lugar maldito desde antiguo. Según cuentan las habladurías, cada cierto tiempo nace una hembra singular entre las mujeres tigre que resulta indomable y completamente salvaje. Estas pobres niñas no consiguen aprender a hablar ni a razonar, por lo que en ocasiones han terminado atacando y devorando a sus congéneres. Cuando esto ocurre, se dice que «el espíritu del tigre rabioso ha anidado en su interior». Estas niñas indómitas son separadas del resto del clan y abandonadas a su suerte en esta isla. Pero lo cierto es que existen historias similares entre los kamusis, que evitan este lugar creyendo que está habitado por espíritus malignos. Estos dicen llevar igualmente hasta Zula a aquellos de los suyos que violan las leyes de la tribu.

ISLOTE GABIZILE

Gabizile es una pequeña isla a la que se otorga un carácter mágico. Según las leyendas, este islote es un ente vivo que tiene la capacidad de aparecer y desaparecer por arte de magia, a voluntad, a merced de las mareas, o quizás cambie de lugar por alguna razón. Esta última versión es refrendada por aquellos que aseguran que se trata en realidad del caparazón de una enorme criatura, quizás un dragón tortuga.

ISLOTE ZANDILE

Zandile es poco más que un montón de rocas solitarias cubiertas por los excrementos de las aves marinas. En el centro del islote hay ruinas de un antiguo edificio. Nadie parece ponerse de acuerdo en su origen, aunque la versión más apoyada (y la más absurda) es que antiguamente sirvió como prisión de piratas. Un lugar así siempre cuenta con historias de tesoros escondidos, pero no parece que haya demasiada verdad tras todo el asunto.

ISLOTE KAKUREMBO

También conocido como La Isla de los Muñecos. Hace mucho tiempo un destacamento de samuráis provenientes de Endo perdió su rumbo por mor de las tormentas y terminó naufragando en estas costas. Los samuráis quedaron aquí atrapados sin posibilidades de alcanzar su objetivo ni de regresar con sus familias, por lo que llevaron a cabo un suicidio ritual colectivo. Más de 500 soldados murieron simultáneamente y en silencio aquel día. Eventualmente, la historia se supo y desde entonces varias generaciones de sus

familiares y descendientes han estado viniendo hasta Kakurembo, trayendo a la isla unos pequeños y sencillos muñecos de trapo. Los muñecos están llenos de arroz crudo y diminutos restos humanos encontrados en la isla (pelo, uñas, huesecillos). Este extraño ritual está dedicado a atrapar parte de las almas de aquellos soldados y darles la alegría de una segunda vida. Cuando llega la noche, se cree que los muñecos cobran vida, se mueven y susurran mientras se esconden entre los árboles y rocas. Tienen una naturaleza siniestra y retorcida y son inmunes a cualquier tipo de daño salvo el causado por el fuego. De acuerdo con las costumbres piratas, desde que se instauró esta tradición resulta prudente llevar un muñeco similar a la isla si tienes intención de visitarla. Este presente apacigua a los espíritus del arrecife, que respetarán al visitante y encontrarán en el juguete un nuevo cuerpo que poder habitar.

LAS SOCIEDADES ZIYARIDIAS Y SUS TERRITORIOS

Para el ojo inexperto que ve por primera vez este continente en un mapa, Ziyarid no es más que una enorme isla cubierta por la espesura. Para quien pone un pie en sus negras costas es una densa jungla tropical habitada por criaturas terribles y razas enigmáticas de salvajes caníbales. Pero dentro del caos incivilizado que se le supone a la selva, lo cierto es que existe un cierto orden establecido en regiones (de fronteras muy difusas, indefinidas y a menudo cambiantes) que se expone a continuación.

LOS KAMUSIS

El pueblo kamusi está formado por hombres primitivos de piel oscura, pelo ensortijado, largos brazos y andares simiescos que habitan la llamada Selva Kamusi, en la región sureste de Ziyarid. Su área está delimitada por la costa al norte, los acantilados del Litoral de los Huesos al sur y avanza hacia leste hasta las cercanías del altar sacrificial del Nguoi Rung, colindando con el territorio de los grandes simios al sur y el de las mujeres tigre al norte. Erigen sus casas sobre toscas plataformas en las ramas de los árboles, aunque alguna tribu ha optado por vivir aislada en unos cobijos muy similares a enormes nidos de golondrina, construidos con cañas y barro en los acantilados del Litoral de los Huesos. Considerados salvajes y, según creen algunos, a medio camino entre el hombre y el mono, los kamusis son abiertamente caníbales. Aunque atacan con saña a otras tribus vecinas, encuentran un placer extremo al devorar la carne del hombre blanco, cuyas mejores piezas suelen reservar para aplacar la ira de sus extraños y retorcidos dioses.

Su estructura social está dirigida por los hechiceros, ancianos que han dedicado sus vidas a actividades chamánicas hasta alcanzar cierto grado de comunión con sus oscuras deidades. La clave de esta comunión son los busó, unos espíritus de carácter vampírico que habitan dentro de cada hechicero. Un busó se alimenta chupando la sangre de quienes tiene más cerca. Por la noche sale de la boca del hechicero con el aspecto de una luciérnaga en busca de las cunas de los bebés más hermosos, a quienes extrae la esencia vital desde la punta de sus dedos sin llegar a despertarlos. En la Selva Kamusi prevalece la hechicería más pura y primitiva. Los ritos de iniciación dictan que derramar la sangre de quienes deambulan por sus dominios hace que el corazón de la tierra y el Ubuso Umuthi Amawaka ("el Árbol de los Mil Rostros") sigan palpitando.



LOCALIZACIONES DE LA SELVA KAMUSI: EL ÁRBOL DE LOS MIL ROSTROS

Llamado Ubuso Umuthi Amawaka en la lengua kamusi, el Árbol de los Mil Rostros es el dador de vida, la deidad vivaiente de este pueblo. No es sino un exuberante árbol tropical de especie desconocida, con gruesas raíces y hojas con la forma de caras humanas; rostros de personas que hablan en susurros entre sí. Por alguna razón desconocida, este árbol golpea con sus ramas de forma imprevista a todos aquellos que se acercan atraídos por sus susurros. A su alrededor habita una creciente comunidad de tigres que devoran a los incautos que quedan inconscientes tras haber sido golpeados por el árbol. Bajo la corteza lechosa de este árbol se esconde un terrible secreto, uno que muy pocos conocen (ni siquiera los kamusis): el Árbol de los Mil Rostros es el avatar de una entidad supraterrenal llamada Shub-Niggurath. Una vez al año el árbol da un fruto que los kamusis consideran sagrado. Este fruto, según sus creencias, puede curar incluso la muerte si no hace mucho tiempo que esta se produjo. Uno de estos frutos fue robado hace años por una extraña pareja de aventureros, que lo emplearon para curar al heredero de cierto emporio mercantil de Marvalar. Acabaron convertidos en nobles y ahora regentan un burdel local conocido como La Lengua Bífida. Hay quienes creen que existe una extraña relación entre dicho fruto sagrado y la naturaleza de los busó, pero tan solo son conjeturas.

ALTAR SACRIFICIAL DEL NGUOI RUNG

En este lugar las tribus kamusis rinden culto al llamado Nguoi Rung (traducido libremente como “gran simio”). Este espacio sagrado se encuentra en una tierra de nadie a medio camino entre los límites del dominio kamusi y el territorio de los grandes simios. El altar es muy simple: consiste en una roca pelada que se eleva sobre la jungla coronada con un cráneo cornudo. En el interior de la misma se ha excavado un hueco cóncavo, como una especie de nicho. Dentro de este, los kamusis colocan bolas de mijo crudo, una por cada ancestro, para después realizar sacrificios humanos que el propio Nguoi Rung viene a recoger bajo la forma de un gorila gigante. Los forasteros que raramente

visitán Ziyarid suelen ser las víctimas propiciatorias de los mencionados sacrificios. Más de una tribu ha aprendido a utilizar estos rituales para entrenar a los grandes simios y atraerlos al son de sus tambores ceremoniales. La presencia de estas inmensas criaturas resulta muy útil para los kamusis cuando descubren que sus aldeas o lugares sagrados están siendo atacados por invasores.

LAS MUJERES TIGRE

Las mujeres tigre de Ziyarid protagonizan muchos cuentos de marineros que pueden oírse en puertos y tabernas desde Marvalar hasta Vankor; historias lujuriosas y terroríficas que erizan el vello de los más valientes. Incluso existen burdeles que aseveran tener una o dos de estas hembras encadenadas en sus sótanos, un deleite reservado expresamente para aquellos clientes de apetencias más salvajes. Lejos de las habladurías, como suele ser habitual, la verdad resulta mucho más terrible.

En esas historias algunos se atreven a decir que son semidiosas, hermosas hijas de las divinidades que hablan con los animales y vagan por las junglas cazando y atormentando a hombres y elfos por igual. Sin duda, son portentosas cazadoras y desarrollan su existencia en íntima unión con uno o varios tigres que las protegen fielmente. También cuentan que usan armas ponzoñosas, que se camuflan vistiendo atuendos atigrados y que son maestras en el arte del sigilo y el engaño.

¿Pero dónde acaba la realidad y comienza el mito? Aquellos sabios que durante décadas han aventurado que las mujeres tigre son las últimas descendientes de una antigua civilización no erraron el tiro. Muchas de las ruinas que pueden encontrarse entre las junglas ziyardidas son vanos intentos de aquellos últimos zafirios que trataron de recuperar la gloria de sus antepasados. La decadencia en sus costumbres y la mezcla con los nativos enfurecieron a sus antiguos dioses y estos maldijeron a su pueblo, impidiendo a las mujeres engendrar hijos varones. Su sociedad quedó mermada, pero entre la gente se alzó una hermosa mujer llamada Dragna, aquella que lo cambió todo y a la que apodaron Reina de la Jungla y Señora de las Bestias. Este y no otro fue el origen de las mujeres tigre de Ziyarid.

El territorio que habitan las mujeres tigre es un área informe que discurre desde el cerro Malaspina hasta el golfo de nombre olvidado donde se ubican las ruinas de la ciudad portuaria de Kondoriphon, al noreste; y desde las costas del norte hasta casi la desembocadura del Basheera al sur, entre las que hay zonas en conflicto con los grandes simios, los grandes saurios y las tribus kamusis.

LOCALIZACIONES EN EL TERRITORIO DE LAS MUJERES TIGRE

Algunas localizaciones notables del territorio de las mujeres tigre son las que siguen:

EL ANTO DE LA ANDROESFINGE

Nadie conoce el misterio que hizo de Dragna una reina entre su pueblo. El día de la muerte de su padre, Dragna encontró casualmente unas extrañas ruinas en lo más recóndito de la selva. Una antiquísima construcción marcada por la inmensa escultura de una androesfinge de cuerpo de león, rostro barbado de hombre y coronada por dos series de cuernos. Su acceso era un pasillo cuadrado con una verja oxidada que no fue difícil forzar. Lo que Dragna encontró en su interior marcó el destino de su pueblo para siempre. Cuando las jóvenes realizan el ritual apropiado, habitan el interior del antro de la esfinge durante 6 días y 7 noches. Al salir de allí es bastante habitual que sus cuerpos estén cruzados de zarpazos y hayan quedado embarazadas, dando a luz, invariablemente, hembras sanas y fuertes.

LA CIUDAD PERDIDA DE CRANTOR

Hace décadas que la ubicación de la ciudad de Crantor se encuentra en entredicho, pero la teoría más referida es aquella que la sitúa en la marca que aparece en el mapa (o en una zona cercana), cientos de kilómetros al oeste del puerto de Kondoriphon. Esta es una de las pocas ciudades en ruinas que quedan del pasado zafirio en Ziyarid, en la que destacan las estatuas ciclópeas de rostros pacíficos que, en comparación, vuelven diminuta a la figura humana. Hoy en día ha sido reclamada por la naturaleza, especialmente por la vhanga dorada atrapahombres, aunque sus enormes estructuras pétreas todavía destacan entre el verdor selvático.

RUINAS DEL PUERTO DE KONDORIPHON

Según las historias de la antigua Zafiria, Kondoriphon fue el puerto natural de mayor riqueza y actividad en los últimos días de esta antigua civilización. En los pocos escritos que se han recuperado de sus ruinas se habla de su floreciente industria salinera y de una torre (quizás un faro o un elemento de defensa) capaz de detener o reanudar los vientos por arte de magia.

LOS PIRATAS CIRNEOS

La costa sur de Ziyarid es especialmente abrupta. En ella hay muchos refugios naturales, grandes bahías cavernosas y grutas marinas. Tradicionalmente estos lugares han sido guaridas de piratas cirneos desde tiempos inmemoriales, ya que su particular orografía ofrece una seguridad y privacidad muy adecuadas para sus menesteres. Los emplazamientos más reconocibles se acumulan en las inmediaciones del fiordo conocido como La Sonrisa del Marajo, una lengua de mar que avanza tierra adentro formando un perfecto puerto natural que mantiene a los navíos lejos del oleaje y a los viejos lobos de mar lo suficientemente apartados de la siniestra jungla.



LOCALIZACIONES BAJO EL CONTROL DE PIRATAS CIRNEOS

Las localizaciones bucaneras más interesantes de La Sonrisa del Marajo son las siguientes:

CAYO SANGUINO

Nadie recuerda bien por qué se le dio este nombre, algunos dicen que cuando llega la época de desove de las tortugas, sus arenas se tiñen de rojo. Otros aseguran que, en este punto, era tradición arrojar por la borda el cuerpo degollado de quienes con su presencia traían mal farío a la embarcación de marras (es curioso que comúnmente se tratase del capitán o del segundo de a bordo).

BAHÍA DE LOS CIRIOS

Ni más ni menos que un osario para piratas, el lugar donde los muertos no cuentan historias. El último fondeadero donde atraca el recuerdo de aquellos que dejaron el cuerpo a los tiburones y el alma a los diablos. Es una cala rocosa muy tranquila, cubierta completamente por cientos de velas que una extraña mujer elfa se encarga de mantener encendidas. El espectáculo al caer la noche es sobrecogedor. Ni un miembro de la tripulación se atreverá jamás a navegar frente a la Bahía de los Cirios sin quitarse antes el sombrero o la escarcela en señal de respeto.

COBIJO ÚLTIMAS PALABRAS

En ciertos círculos de las Islas Piratas, este es un conocido escondite para contrabandistas y sus mercancías robadas. Está gestionado por Raffel el Ahorcado y sus hombres, y el acceso es libre (por un porcentaje, claro). No es raro encontrar sirénidos bajo las aguas que bañan su orilla.

LA RETRETA DEL DIABLO

La Retreta del Diablo es una villa pirata de tamaño medio, muy bien defendida, que fue fundada hace años por Cagigal el kenku. Cagigal era el contramaestre de una embarcación corsaria que fue abandonado por su tripulación en Ziyarid con tan solo un sable y un odre de agua con vinagre. Pocos recuerdan de qué fue acusado, algunos dicen que ocultó parte del botín para sí, otros que hacía frecuentes trampas en el juego. Considerado un pájaro de mal agüero, Cagigal acabó perdiendo la cabeza no sin antes construir los cimientos de La Retreta... con los restos que rescataba de los naufragios en el cercano cementerio de barcos de la Costa Malamuerte. Actualmente esta colonia es un puerto libre como muchos otros del mar de Meridion y las Islas Piratas. La población se distribuye en torno a una recia fortaleza y medra gracias al contrabando y a diversos "servicios bancarios" exclusivos para bucaneros que incluyen cheques, valores en custodia, préstamos y letras de cambio.

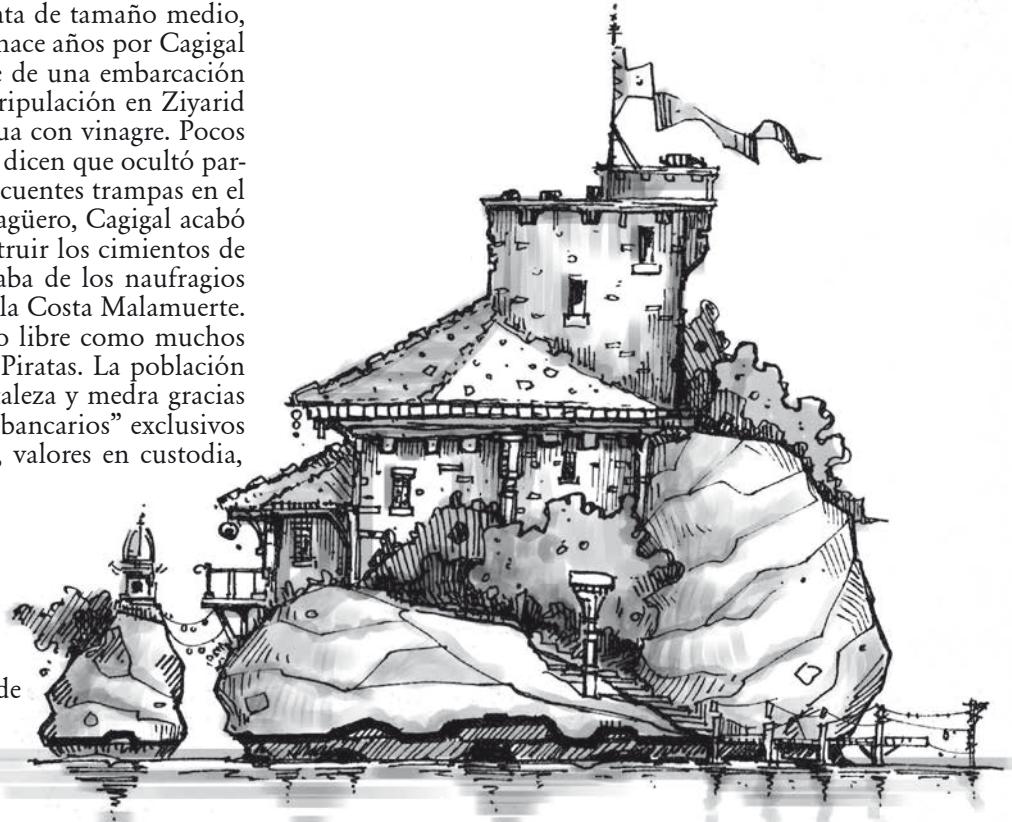
LOS HOMBRES LAGARTO

Similares a los que pueden encontrarse en los pantanos y marjales de otras regiones, los hombres lagarto de Ziyarid son reptiles de aspecto humanoide que han desarrollado primitivas sociedades tribales. En el trato suelen resultar bastante extraños, pues tienen unos ojos negros y gélidos que

al mirar te hacen sentir que formas parte de la cena. Al ser criaturas de sangre fría tan solo se mueven lo justo y necesario; esto puede darles el aspecto de una estatua o incluso transmitir la falsa impresión de que están muertos, por lo que cuando finalmente se mueven siempre sorprenden a las presas con la guardia baja. Atacan con inusitada velocidad y extrema violencia.

Cada hembra suele poner en torno a media docena de huevos en nidos ubicados dentro de grietas rocosas poco accesibles. El cuidado de las crías se realiza de forma comunal, por lo que los hombres lagarto lucharán a muerte si ven que sus huevos son amenazados. La caza es la profesión principal entre los adultos y ya desde jóvenes se les enseña a acechar y matar a las presas. Los miembros más ancianos e incluso sus brujos están obligados a cazar para la tribu o al menos a acechar y localizar presas para ayudar al resto. Cuando alcanzan una extrema vejez se exilian adentrándose en solitario en las ciénagas en busca de sus dioses, que caminan por Ziyarid con la forma física de dragones negros y dinosaurios a los que sirven y veneran.

La dieta de los hombres lagarto es la de un depredador carnívoro, y son capaces de cazar y alimentarse de prácticamente cualquier miembro de la fauna local. Para hostigar y cobrar las piezas más grandes se organizan en grupos de no más de quince miembros y les tienden emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con desenvoltura. Son buenos lanceros y fabrican toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física. La caza es un elemento tan central en su sociedad que aquellos miembros de la tribu que no consiguen presas terminan por ser expulsados del clan.



Por otro lado, los hombres lagarto son criaturas territoriales. Respetan escrupulosamente las zonas ocupadas por otras razas, siempre y cuando no se sientan amenazados y sus vecinos actúen de igual forma. A menudo ven a los humanos como seres desconcertantes; piensan que son criaturas muy diferentes entre sí y también muy listas, aunque todos coinciden en que su carne es deliciosa. Aun así, rara vez se aventuran a saquear asentamientos kamusi y jamás se acercarían al territorio de las mujeres tigre.

LOCALIZACIONES EN EL TERRITORIO DE LOS HOMBRES LAGARTO

Localizaciones a tener en cuenta dentro del territorio de los hombres lagarto:

JENNÚ DUIL

Existen pocas o ninguna referencia fiable con respecto a este lugar. La mayoría de los sabios coincide en que se trata de la ciudad capital de los hombres lagarto, ya que su nombre significa literalmente "gran guarida" en el idioma dracónico. Otros dicen que no se trata de una ciudad, sino de una gran acumulación de población reptiliana concentrada en esa localización por algún motivo que se ignora y que, según aventuran, parece estacional. Desgraciadamente se cree que nadie que la haya visto ha vivido para contarla.

PANTANO DE GALZRA LA NEGRA

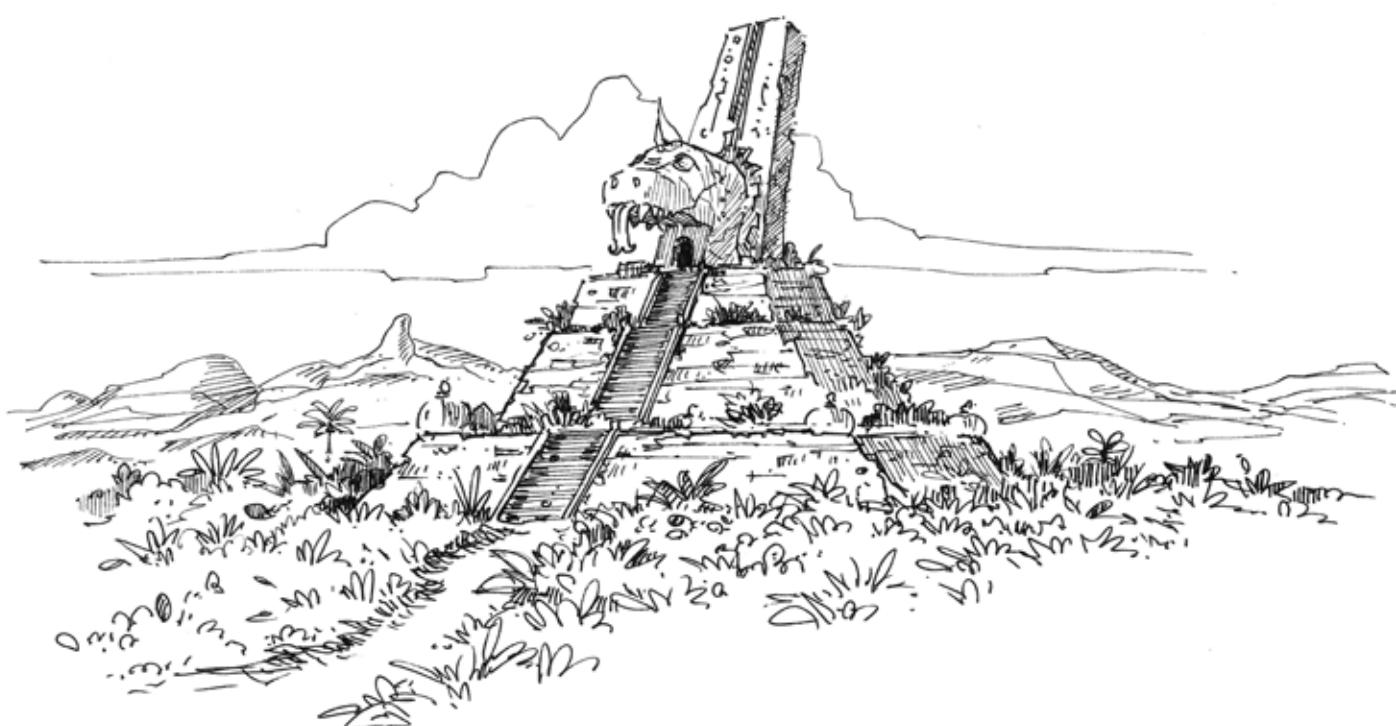
Este pantano alberga en sus inmediaciones un complejo de cuevas semiocultas entre los cenagales. Dichas cuevas conforman la guarida de la vetusta Galzra, una hembra de dragón negro de edad muy avanzada a la que los hombres lagarto adoran como si de una diosa viviente se tratase. Se dice que Galzra fue la madre de grandes dragones negros como Hakra, que huyó hacia el norte siglos atrás.

LOS NIÑOS FERALES

Los niños ferales, también conocidos como niños salvajes o la tribu de los niños pintados, son uno de los pueblos menos conocidos del continente ziyaridio. Hace décadas naufragó en la Costa Malamuerte un buque escuela cargado de muchachos que había zarpado meses antes de Puerto Oeste. Esta embarcación se estrelló contra los acantilados de la costa noroeste de Ziyarid, prácticamente deshabitada. Los únicos supervivientes del accidente fueron una docena de grumetes, que se vieron obligados a sobrevivir por sus propios medios al haber fallecido los pocos adultos que comandaban el navío.

Con el tiempo, los niños se fueron asilvestrando y no tardaron en desarrollar conductas violentas e irracionales. Las disensiones internas acabaron dividiendo al grupo en dos, donde rápidamente unos se volvieron depredadores y el resto presas de los primeros. Cuando terminaron de dar muerte a sus compañeros, clavarón sus cabezas en palos dispuestos alrededor de su improvisado campamento. Cada noche distinguían la silueta de una criatura desconocida que merodeaba fuera de los límites del campamento, aunque jamás se atrevía a cruzarlos. Aunque esta entidad les aterraba, comenzaron a reverenciarla y a hacerle ofrendas. Mientras tanto, el calor y la humedad aceleraron la putrefacción y las cabezas decapitadas no tardaron en llenarse de insectos.

Fue una de esas noches cuando recibieron la visita de aquel ente, un Nalfeshnee (ver página 218 del *Manual Avanzado* (caja verde)) de carácter oscuro y burlón que se identificó como "El Señor de las Moscas". Y este demonio trajo un pacto consigo: si le seguían adorando y sacrificaban víctimas en su nombre, él compartiría con ellos sus secretos. Como símbolo de buena voluntad les guio tierra adentro y les mostró un manantial de agua dulce que «jamás les dejaría envejecer».



Como costumbre, una vez al año los miembros de la tribu entran en trance tras realizar una frenética danza en la que simulan dar caza a una enorme bestia. Hacen sonar una gran caracola y después designan a una víctima inocente como la mencionada bestia; a continuación, en una espiral de cánticos y locura, la persiguen y golpean hasta darle muerte. Según les dijo el Nalfeshnee, gracias al sonido de sus voces, la bestia puede tomar cualquier forma física, habitualmente la de viajeros extraviados que cometan el error de adentrarse en sus territorios.

LOCALIZACIONES EN EL TERRITORIO DE LOS NIÑOS FERALES

MANANTIAL DE JUVENTUD ETERNA

Las historias sobre este lugar legendario han llevado a muchas expediciones a dejarse la vida en las costas de Ziyarid. A simple vista no tiene un aspecto demasiado espectacular, sino más bien mundano. Un salto de agua dulce surge de una grieta en la pared rocosa del desfiladero, formando un pequeño estanque a sus pies. En el lugar se respira una tremenda paz y tranquilidad. Beber de sus aguas con regularidad proporciona una longevidad antinatural y detiene el envejecimiento.

HUMILLADERO DEL NALFESHNEE

Ubicado en el centro del territorio de los niños salvajes, este lugar es una especie de templo al que se accede mediante unas toscas escaleras de piedra, con un trono de huesos y el suelo sembrado de calaveras. Parece una antigua ruina que ha sido reutilizada por los niños ferales para sus macabras atrocidades. Es el único lugar donde puede llamarse al "Señor de las Moscas" con la seguridad de que aparecerá tarde o temprano. A menudo se insiste en que lo que ocurre allí no es apto para los débiles de corazón.

Al margen de las culturas que hemos tratado anteriormente, existe una pequeña ciudad libre que es la única localización de la costa norte de Ziyarid. En realidad consiste en poco más que un puesto comercial marítimo que recibe el nombre de Mikal.

MIKAL

Asentamiento de mercaderes y marineros venidos de la costa oeste de Barambali. Es una diminuta colonia fundada sobre un establecimiento previo de origen desconocido. Como colonia cuenta con buenas condiciones para el atraque en un pequeño puerto natural al pie del monte Opal. A pocos



kilómetros de sus playas hay yacimientos de plata y cobre. Actualmente está muy poco habitada, aunque experimenta un lento desarrollo en la producción de salazones. Los marineros de Barambali suelen emplearla como puerto comercial seguro y para hacer aguada en largas travesías. Jamás se adentran en la jungla y su escasa población vive cara al mar.

CRÍATURAS

ÁRBOL DE LOS MIL ROSTROS

AVATAR MENOR DE SHUB-NIGGURAT

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 20 +80

Movimiento: 0 metros

Ataque: 4 ramas grandes, 4 ramas pequeñas, ahorcar

Daño: 8D8 / 8D6 / 1D6 +5 por turno

Salvación: G17

Moral: No cuantificable

Alineamiento: Caótico

PX: 3200

Tesoro: 1D4 +1 frutos sagrados

SIMIOS GIGANTES

CA: 3; DG: 12; Movimiento: 20 metros; Ataque: 2 golpetazos o 1 mordisco; Daño: Golpetazo 1d12+2 cada uno; Mordisco 2d12 (engulle con un 20 natural, resultando en la muerte de su víctima); Salvación: G10; Alineamiento: Neutral; PX: 2000.

DIMETRODON

CA: 5; DG: 7; Movimiento: 40; Ataque: 1 mordisco; Daño: Mordisco 2d8; Salvación: Como un guerrero de nivel 4; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 450.

Enormes reptiles de unos tres metros de longitud y más de 150 kilos de peso, caracterizados por una cresta erizada de espinas que recorre su lomo y se eleva casi un metro y medio.

DEINOSUCHUS

CA: 3; DG: 20; Movimiento: 20 metros en tierra / 50 metros nadando; Ataque: 1; Daño: Mordisco 4d12; Salvación: Como un guerrero de nivel 9; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 2750.

Gigantesca criatura de aspecto similar a un cocodrilo. Tras el espinosaurio, sin duda es uno de los más temidos depredadores del Ziyarid.

DUNKLEOSTEUS O GIGAS ARAPAIMA

CA: 3; DG: 4; Movimiento: 70 metros nadando; Ataque: 1; Daño: Mordisco 2d6; Salvación: Como un guerrero de nivel 3; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 150.

Este pez carnívoro es una bestia temible, pues ataca en grupos de 5 a 10 criaturas con inusitada furia. Su piel es dura como el acero y dispone de potentes mandíbulas que en lugar de dientes están dotadas de dos largas y aserradas cuchillas huesudas. El dunkleosteus vive en ríos y marismas,

aunque también se le puede encontrar en lagos y mares interiores, siempre cerca de la costa.

ESPINOSAURIO

CA: 3; DG: 25; Movimiento: 45; Ataque: 1; Daño: Mordisco 3d12+5 / engulle con un crítico natural; Salvación: Como un guerrero de nivel 12; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; PX: 3000.

El espinosauro es, quizás, el más grande dinosaurio carnívoro existente en estas tierras, superando al enorme tiranosaurio. Sin lugar a dudas, es el rey de las junglas y ciénagas de Ziyarid, y todos se ocultan a su paso, pues es una bestia sin par cuyo rugido lleva el terror al corazón de los seres vivos.

ESTEGOSAURIO

CA: 3; DG: 11; Movimiento: 30; Ataque: 1; Daño: Mordisco 2d8, golpe con cola 1d12+2; Salvación: Como un guerrero de nivel 6; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 1100.

Formidable dinosaurio acorazado, provisto de placas protectoras y espinas en su lomo y cola.

PTERODÁCTILO

CA: 6; DG: 4; Movimiento: 10 metros en tierra / 120 metros volando; Ataque: 1; Daño: Picotazo 1d8+2; Salvación: Como un guerrero de nivel 4; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 400.

Dinosaurios alados extremadamente voraces y violentos. Suelen atacar en grupos de tres o cuatro individuos.

BUSÓ (INCORPÓREO)

CA: 7; DG: 4; Movimiento: 12 metros volando; Ataque: Succión; Daño: 1D6 y drena FUE; Salvación: G7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; PX: 40.

MUÑECO DE KAKUREMBO (CONSTRUCTO DIMINUTO)

CA: 5; DG: 3 +3; Movimiento: 6 metros; Ataque: Objeto punzante +3; Daño: 1D4 -1; Salvación: G1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 4.

NIÑO FERAL

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 12 metros; Ataque: Clava +2 o Lanza y mordisco +1; Daño: 1D6 o 1D6 / 1D4 -1; Salvación: G6; Moral: 5; Alineamiento: Caótico; PX: 30.

PTERANODÓN

CA: 5; DG: 6 +6; Movimiento: 1 metro en tierra, 6 metros volando; Ataque: Picotazo; Daño: 1D8; Salvación: G1; Moral: 4; Alineamiento: Neutral; PX: 350.

VHANGA DORADA (PLANTA CARNÍVORA)

CA: 6; DG: 8; Movimiento: 0 metros; Ataque: 1D4 dardos somníferos, presa, tragar entero; Daño: 1D4 -2 (mín. 1) y dormido (tirada de salvación contra venenos) / 1D6 / 1D8 ácido por turno; Salvación: G1; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 975; Tesoro: 20 mp.

La vhanga dorada, también llamada "atrapahombres" es un tipo de planta carnívora de 1,5 metros de altura y 4 metros de ancho. En esencia es un bulbo gigante con un exterior verde brillante que al abrirse despliega cinco pétalos carnosos de un amarillo dorado. Alrededor del ancho tallo desarrolla otros pequeños bulbos de color amarillo brillante, todo enmarcado por enormes hojas verdes que se abren cual abanico a ras de suelo. Esta insidiosa planta atrae a sus víctimas utilizando su color y su esencia para después disparar unos dardos somníferos que oculta en su pistilo, atrapar a los incautos con un estambre tentacular y disolverlos rápidamente mediante sus secreciones ácidas en una digestión que no dura más de media hora. Durante el día la vhanga libera su polen y todas las criaturas que se aproximen a ella a menos de 10 metros deben realizar una tirada de salvación contra venenos o quedarán embriagados por su olor. Quienes no superan dicha tirada son atraídos irrefrenablemente hasta el enorme bulbo que se abrirá mostrando su interior amarillo y lanzará 1D4 dardos somníferos por turno. Se requiere una nueva tirada de salvación contra venenos para evitar caer presa del sueño. Aquellos que caigan dormidos serán atrapados por un tallo tentacular y tragados enteros por el bulbo, que se cierra firmemente sobre su víctima (no hay escapatoria posible). Las víctimas no pueden ser liberadas a menos que la planta haya sido completamente destruida. Las víctimas y el equipo que portan sufren 1D8 de daño por ácido cada turno. Aunque sus presas sufren daño, el sueño que provocan los dardos de la vhanga es tan profundo que se necesitan 24 horas para que el efecto desaparezca de forma natural. Al quemar la planta, esta despidé un humo desagradable que huele a amoniaco y ayuda a contrarrestar la somnolencia. En la farmacopea de Válion su néctar se emplea como un valioso y potente somnífero.



VELOCIRAPTOR

CA: 4; DG: 4 +1; Movimiento: 12 metros (+2 saltando); Ataque: 2 Garras retráctiles y mordisco; Daño: 1D8 / 1D8 / 1D10; Salvación: G1; Moral: 6; Alineamiento: Neutral; PX: 130.

EL AJO

Muchos de vosotros recordaréis el precio desorbitado que figuraba para el ajo en las listas de pertrechos del reglamento de juego en nuestra caja roja. Pues bien, ahora conocéis el motivo de tan elevado precio (aunque en la edición de bolsillo del reglamento, el ajo tiene un precio más contenido). En el escenario de campaña de la Marca del Este, el ajo es una especie muy extraña, apenas conocida y con utilidades alquímicas muy apreciadas. Solo crece en algunos lugares cercanos a Robleda y en Nirmala, donde es conocido como "dientes de tigre".

XORANDOR

Xorandor es la perla negra de los elfos de la sombra, su ciudad más importante, mítica y temida. Nadie sabe exactamente dónde está, pero se cree que aguarda ser descubierta en lo profundo de la suboscuridad, bajo las tierras de Ziyarid.

Entre 10.000 y 15.000 elfos negros viven en esta metrópoli subterránea, un número elevado al que debemos sumar a las criaturas de otras razas que comparten la ciudad con los elfos, incluyendo cientos de esclavos, miles de trasgos, criaturas monstruosas e incluso muertos vivientes. La ciudad bulle de vida y se ha convertido en un lugar depravado y decadente donde las casas nobles de los elfos pergeñan planes malvados y conspiraciones siniestras, empeñados en dominar el mundo de los hombres y traer de vuelta a la Sombra a todas las criaturas bajo el sol.

Xorandor es un tumulto monstruoso y constante de vidas egoístas ocupadas en su propia satisfacción, donde sus pobladores solo andan preocupados en medrar con rapidez, empeñados en la búsqueda del placer, seducidos por sus impulsos más oscuros y atávicos. La urbe es un barullo de calles, callejuelas, callejones, aledaños, cunetas, túneles, pasadizos, avenidas, barrios, barracones, cuarteles, casas señoriales y palacios que vibran con la incesante actividad de sus gentes y sus numerosos comercios, entre los que destacan las casas de placer y lenocinio, tabernas, posadas mugrientas, sótanos de cabaret, círculos esclavistas y tiendas donde se comercia con venenos, drogas y productos aún más horribles. Con todo, Xorandor es un espectáculo único para la vista: la maravilla depravada de la Sombra, hogar de los elfos negros, los primeros llegados.

A pesar de su caótica belleza, la ciudad solo puede ser contemplada en todo su esplendor por aquellos dotados de infravisión, equipados con una lente mágica o conjuros de visión verdadera. Xorandor es una auténtica anomalía física, una enorme cúpula rocosa emplazada en lo más profundo de la tierra con unos 5 kilómetros cuadrados de superficie. Las dimensiones colosales de esta falla natural subterránea sobrecogen al visitante de forma perdurable. El domo central se sitúa a cientos de metros sobre el suelo, sustentado por las paredes cavernosas que se arquean progresivamente, estrechándose en la parte superior. Observando detenidamente las paredes de roca natural, puede contemplarse un bello espectáculo cuando el ojo, una vez acostumbrado a la oscuridad, percibe las distintas radiaciones luminosas, leves y delicadas, que emanen de los extraños y únicos minerales que conforman la gran cúpula de Xorandor. Todo este despliegue luminoso crea un efecto de cielo estrellado en la cúpula natural, maravillando al espectador y creando una ilusión lúgubre de oscuridad nocturna perpetua, como si el observador estuviera al aire libre en una noche estrellada que se prolongara eternamente. Pero esta ilusión va más allá, pues casi en el cenit del domo se puede ver una acumulación de minerales maravillosos que brillan con una intensa luz violácea, bañando toda la caverna con un siniestro manto de color preternatural.

Por si todo esto fuera poco, racimos y enramadas de extraños musgos, líquenes y hongos se desuelgan de las paredes de la gruta en ramos coloridos ocres, dorados, verdes, púrpuras, violetas y rosados. Curiosos bosquecillos de hongos, tan altos como un hombre y aún más, crecen a la vera del río color violeta intenso que serpentea por la ciudad y refleja

lánguidamente la radiación de los minerales que tachonan la cúpula cavernosa, produciendo un efecto hipnótico en la superficie del agua, que se agita con efervescencia según viaja a través de innumerables saltos, cascadas y meandros para morir en una gran laguna oscura. Es todo un espectáculo memorable observar las aguas violáceas desde algunos de los maravillosos puentes de roca oscura cual ébano, hechos de obsidiana pulida, que comunican las riberas de la ciudad. Todo ello abrazado por una extraña niebla del color del vino que se arrastra a ras del suelo y sobre las aguas como una bufanda gaseosa que todo lo adornara con su halo gélido de tumbas abiertas.

Toda la ciudad de Xorandor crece en torno a un macizo de roca negra que se eleva, majestuoso, en el centro de la gran caverna. Desde este risco erizado de ventanales, balconadas, puentes y escaleras, la ciudad se desparrama en un caos de callejas estrechas y pasajes oscuros apenas iluminados por señales fluorescentes y luces alquímicas de color púrpura. Ni siquiera los habitantes de Xorandor saben qué extrañas criaturas pueden habitar en las acequias y cloacas de la ciudad, pero sobre los tejados inclinados y espigados de la urbe se pueden ver corretear enormes arañas de caparazones quitinosos brillantes y aceitosos, como cubiertos por una pátina de grasa que refleja la luz violácea y azulada de la bóveda mineral.

La arteria principal de la ciudad bulle de actividad con el gentío más heterodoxo que uno pueda imaginarse. Los elfos de la sombra pasean, hombro con hombro, con trasgos y ogros, enanos derro (criaturas corruptas que dieron la espalda a sus hermanos de raza y se adentraron en el Infra-mundo), gnomos y monstruos horribles de todo pelaje; de hecho, vampiros, ghouls y espectros no son extraños en sus callejones, junto a trogloditas, trolls, sombras descarnadas, momias y esqueletos animados que traquetean sus huesos en los pasadizos más oscuros y olvidados de la ciudad. Entre-medias, los elfos de la sombra se mueven altivos y confiados, a lomos de bestias horribles, saurios raptore o arañas de monta de aspecto amenazante que apartan violentamente de su camino a los mendigos y pobres de solemnidad, esclavos y prostitutas que atestan las calles.

Pero si hay algo que llega al visitante de forma contundente y efectista es, sin lugar a dudas, el olor que desprende esta bulliciosa ciudad pecaminosa, libidinosa y maravillosa a su manera: el olor de la malevolencia, de la pasión sensual, del poder y la riqueza decadente. Los aromas más sensuales se mezclan con la fetidez del agua estancada, las defecaciones, el vino rancio, el carbón, el moho, el cieno, el ozono y los perfumes baratos.

En la ciudad hay varios edificios reseñables, pero destaca por encima de todos el palacio del príncipe Xorandar, rey de los elfos de la sombra y señor del Érebos, Guardián de la Penumbra e hijo de hijos de la Oscuridad de Espectra y la estela escarlata de Silas. Cerca del palacio de Xorandar se levanta la Pirámide Negra, en cuyo interior se encuentra el famoso Salón de los Portales. Este es, sin duda, el corazón del poder de los elfos oscuros, pues desde este salón pueden atravesar docenas de portales secretos que conectan con lugares diseminados por todo el mundo. De esta manera, los elfos oscuros alcanzan en un instante lugares remotos, acosando a sus enemigos allá donde se escondan. Nadie está a salvo de los hijos de la sombra. Ya por último, destacan las torres azules del templo de la Araña Madre, Xarzgusul.

XARZGUSUL

Abajo, muy abajo... casi rozando el Inframundo, existen gigantescas cuevas subterráneas inmersas en la oscuridad más densa. Allí habitan seres horribles, auténticas bestias sanguinarias cuya forma tan solo podemos imaginar; criaturas depredadoras que se alimentan de aquello que puedan someter con sus garras o fauces... o los apéndices que tengan. Allí también están los elfos oscuros, primos desterrados de los elfos de la superficie, gente absolutamente maligna y depravada. En ese submundo es donde construyen sus ominosas ciudades, como Xorandor. Poco se sabe de los dioses a los que adoran, pues jamás se ha sabido de ninguno de ellos que hablara del asunto amistosamente, tan solo en maldiciones masculladas a sus enemigos. Hay quien dice que dirigen su culto a Penumbra, quizás la teoría más cómoda y sencilla. Pero unos pocos eruditos con la suficiente experiencia como para saber de lo que hablan, aseguran que los elfos negros adoran a espantosos dioses araña a los que ofrecen sacrificios terribles. Sin embargo, hay algo que los elfos oscuros susurran entre ellos con más temor que devoción. Debajo de Xorandor, en un lugar muy difícil de alcanzar, está Xarzgusul. Una palabra extraña, onomatopéyica, arácnida, que en élfico oscuro significa "Infinito Reguero de Muchas Patas", aunque unos pocos aventureros, gente con la vida arruinada y traumatizada, lo conocen como La Gran Telaraña.

Tan solo trata de imaginar... galerías y grandes cavernas horadadas en la piedra más profunda, repletas de telarañas cuyas hebras son tan gruesas como tu pulgar, como poco; enormes racimos de huevos de araña tan grandes como tu cabeza pendiendo de los techos, como estalagmitas, entre las hebras de seda arácnida... cientos, miles, millones de huevos de araña palpitando, con oscuras formas retorciéndose en su interior. No se experimenta una oscuridad total, sino que muchos de esos huevos emiten un débil resplandor morado o rojizo que llena las cavernas de un tenue reflejo lugubre. Allí abajo no se escucha nada, salvo los pasos viscosos y quitinosos de miles de patas de araña, criaturas grandes como perros de caza o caballos, silbidos, crujidos... Arañas gigantes de cada una de las especies que existen y otras tantas que no conocemos aún, y si Valion lo dispone, nunca conoceremos, que reptan y se arrastran por entre las gigantescas telarañas y los enormes racimos de huevos. Allí no existe nada más que las propias arañas, pues ese es su hogar ancestral; y si hubiere otra forma de vida allí, sin duda sería alimento de los espantos de ocho patas.

Sin embargo, la monstruosidad suprema está en el centro de la caverna mayor, donde confluyen todas las demás galerías, corredores, y cuevas. Un horror de dimensiones inimaginables, la materialización de todas las pesadillas, una visión demencial. Algunos tomos polvorrientos aseguran que tiene varias eras de edad, más vieja que el dragón más anciano que aún viva. Los elfos la llaman La Araña Demonio o La Supra-Desovadora, los humanos La Madre Arácnida, y los elfos oscuros Xarzgusul. Sí, como el propio lugar. O quizás el lugar es ella misma. Trata de imaginar la araña más grande que hayas visto. Multiplica por mil su tamaño. Patas enormes como los pilares del Templo Superior del Sol de Valion, cubiertas de hebras de pelo gruesas como tus brazos. Un abdomen colosal, hinchado, palpitante y viscoso, del que emerge una especie de tubo de carne grisácea y convulsionante que se extiende por toda la inmensa estancia, depositando huevos en las redes... huevos que se deslizan por las hebras o son transportados por arañas criadoras a otros lugares apropiados donde eclosionarán para seguir diseminando esta maldad por el mundo. Y desde arriba, desde la arrogancia y superioridad que solo puede poseer un ser verdaderamente antiguo y terrible, ocho ojos brillantes, de colores rojizos y negruzcos, que observan con indiferencia, con desidia, como tú mirarías a una hormiga diminuta. Cuentan que diseminadas por las cavernas de Xarzgusul hay montañas de tesoros y magia, algunos antiquísimos, abandonados por desafortunados imprudentes que se adentraron en este lugar a lo largo de los siglos o depositados por los propios elfos negros como exvotos...

Se dice que una vez cada 75 años, Xarzgusul, la Madre Arácnida, la Supra-Desovadora, emite un efluvio que escapa de las cavernas subterráneas y se extiende por todo el mundo en muy poco tiempo. Durante los tres días que dura el flujo, el aire se torna denso y acre, irritante, irrespirable. Las madres gestantes pierden a sus bebés, los viejos se mueren por decenas, los niños quedan debilitados para siempre, el ganado enferma y los cultivos se pudren. Los clérigos lo llaman "La Epidemia del Aliento de Orcus", y lo interpretan erróneamente como un intento periódico del dios malvado de dañar a su enemigo, Valion, acabando con su creación. Pero el efecto más horroroso del efluvio es que todas las arañas macho del mundo son atraídas a una espantosa y destructiva procesión que arrasa con todo a su paso y las lleva hasta el submundo, al interior de la tierra, hasta llegar a Xarzgusul. Lo que sucede allí solo está descrito en pergaminos largamente olvidados u ocultos para no revelar esta espantosa verdad al mundo. Una vez, un mago ya centenario, en pleno delirio del lecho de muerte, me contó cómo todas las arañas macho trataban de fertilizar a la Supra-Desovadora, despedazándose entre sí presas de un frenesí absolutamente irracional con el objetivo de ganar el honor de la cónpula. Los que demuestran ser más aptos logran unirse a Xarzgusul en un ritual de apareamiento grotesco, tan abyecto que incluso los dioses retirarían la mirada asqueados. Una vez acabado, los machos, debilitados, sirven de alimento a las arañas criadoras, los retoños nacidos recientemente o a la propia Madre Arácnida. De esa sacrílega unión se desovarán más huevos en los siguientes 75 años, y la progenie arácnida de Xarzgusul seguirá extendiéndose hasta el fin de los tiempos.

LOS ELFOS NEGROS

Los elfos negros, también conocidos como elfos oscuros o elfos de la sombra, son los seres humanoides más antiguos de los que se tiene constancia. De hecho, son anteriores a la aparición de los titanes. Este antiguo pueblo fue concebido por Sombra en las mazmorras de Espectra y arrojado al mundo cuando este aún no era más que un juguete en manos de los dioses, apenas surgido en el espacio, sumido en las tinieblas. Los elfos negros dominaron la tierra y el

mar durante siglos, amparados por el perverso poder de la Sombra. A tan temprana edad, el mundo era un lugar salvaje y peligroso, donde la penumbra cubría abismos insondables en los cuales las luminarias celestiales apenas traspasaban las sombras, las montañas rugían escupiendo fuego y los mares se agitaban con furia desatada. Entonces muchas cosas aún no tenían nombre: criaturas monstruosas dotadas de aliento de vida y otras, mágicas, que se movían por la faz de la tierra y bajo las aguas burbujeantes.

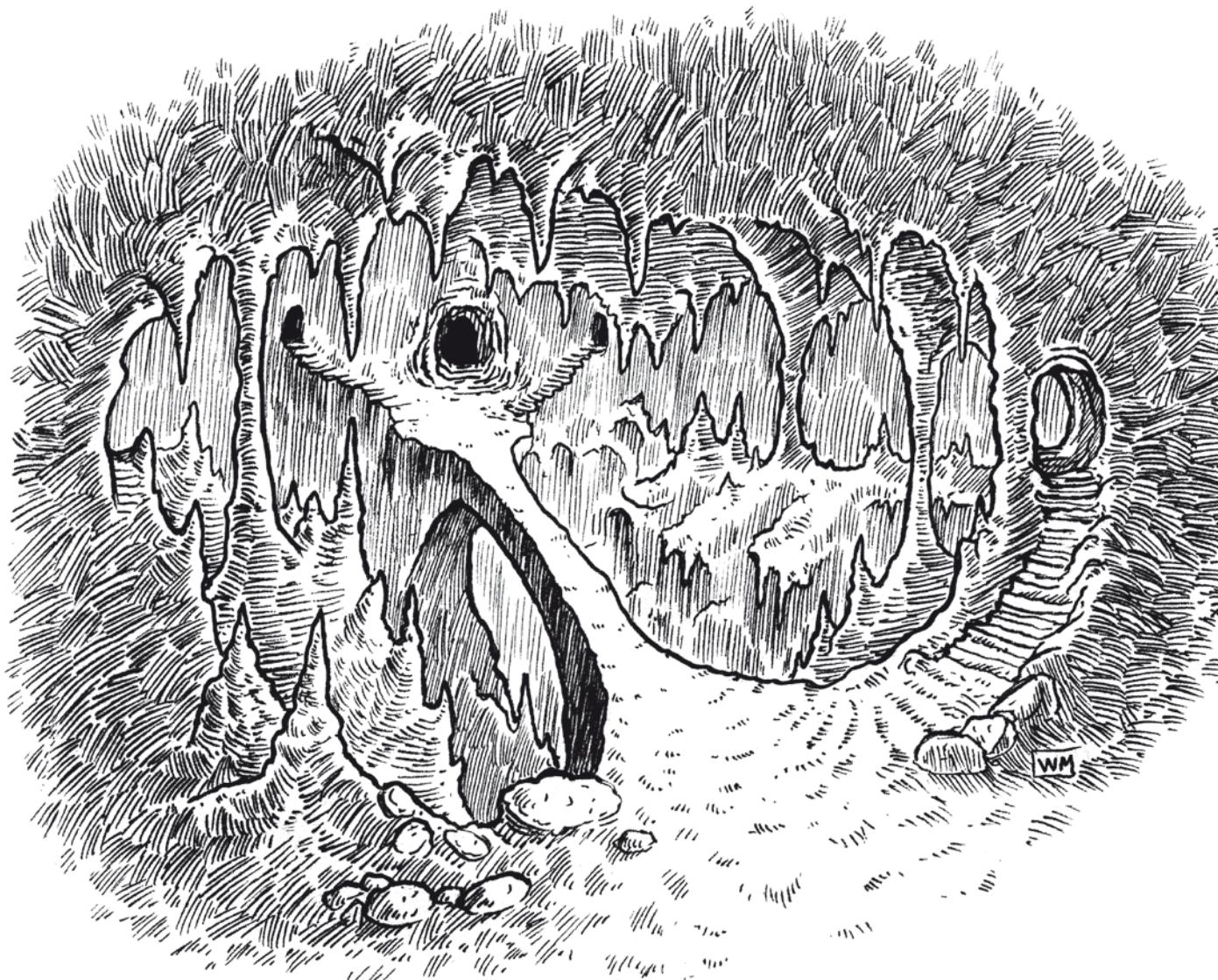
Los elfos negros nunca fueron, ni son hoy, seres absolutamente malvados, sino más bien criaturas dotadas de libre albedrío con la capacidad para elegir su destino y albergar emociones y sentimientos benignos. Al principio de los tiempos eran reyes de los abismos y sobresalían entre las bestias del mundo, caminaban por los páramos y cazaban; fueron los primeros en ver crecer la hierba y los árboles de Elverion, y todo lo que brotó de la tierra una vez se enfrió su corteza y la sangre de sus entrañas cesó de brotar. Y fue así que llegaron los titanes y los cielos se abrieron a la luz, y vieron los elfos negros que había más calor en sus corazones que frío en la noche de Penumbra, y muchos abandonaron los abismos para seguir la luz de Valion y caminar al bosque. Otros quedaron atrás, y la Sombra selló los abismos y los encerró bajo la tierra para que ya nunca más pudieran ver brotar la luz de Esmeril.

A efectos del escenario de campaña y del juego, los elfos oscuros poseen las mismas características físicas que sus hermanos de Esmeril, salvo que muestran una tonalidad de piel apagada, de color gris pálido. Sus rostros son hermosos, pero de gesto adusto, duro y melancólico. Destacan las hembras por su hermosura preternatural, sin igual en el mundo, que destaca incluso sobre sus hermanas de la luz. Los elfos negros son seres extremadamente inteligentes, astutos y taimados; luchadores sin parangón y maestros de las artes arcanas. Poseen amplios conocimientos sobre la historia del mundo, sus leyendas y mitos, amén de atesorar las más poderosas reliquias de otrora, artefactos de poder y objetos maravillosos.

ESPECTRA

Espectra es un lugar legendario, un emplazamiento que despierta el más atávico terror en el corazón de todo aquel que escucha, entre susurros, ese nombre. Espectra es la residencia oscura de la Sombra, el hogar de Penumbra, donde todo lo malvado que es y ha sido fue creado por el designio oscuro. Nadie sabe qué es, cómo es ni dónde está enclavada exactamente, si es que efectivamente existe o ha existido alguna vez. Puede que incluso no se encuentre en este plano, sino que se halle anclada en otra realidad alejada pero muy próxima... tal vez demasiado próxima. Hay quien dice que Espectra está en el corazón de todos los malvados, que es la mano que empuña el puñal en la noche, que es el veneno en la copa del rey, los dientes de la bestia y la sangre derramada de los inocentes. Sea como fuere, Espectra es el mal.

En algunos lugares de Valion y Cirinea se denomina Espectra a la luna.



DORMUNDER

Frente a la costa de Esmeril podemos encontrar la isla de Dormunder. Situada en el Mar de Esmeril, esta pequeña isla es a la vez una nación que se denomina exactamente igual.

REINO DE DORMUNDER

GOBERNANTE: Reina Meredith.

CAPITAL: Caradoc (población aproximada de 55.000 habitantes).

CIUDADES DE IMPORTANCIA: Galion, Thagir y Hert.

POBLACIÓN: 111.500 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Monarquía.

RELIGIÓN: Tigernán y Muiren.

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

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

HISTORIA

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

Solo con el devenir de los siglos, cuando los hombres comenzaron a dominar el arte de la navegación, fue posible poner un pie en la gran isla. Por entonces era un territorio inexplorado, inhóspito y abierto a nuevas posibilidades para quienes fueran capaces de adaptarse a las duras condiciones climáticas y sus agrestes páramos. Nadie sabe quiénes fueron los pioneros en este nuevo territorio sin explorar, aunque muy probablemente se tratara de tribus indígenas del norte, que habitaran en las inmediaciones de la Marca de los Titanes, conocidos como glasones. Los primeros asentamientos surgieron en el sur de la isla y, lentamente, la pulsión humana por explorar y dominar el entorno fue ganando terreno a los tupidos bosques y las extrañas criaturas que los habitaban. Las comunidades se fueron extendiendo por el resto del territorio. Ninguna bandera unía a estos pueblos primitivos que básicamente consistían en pequeños clanes aislados sin mayores pretensiones que cultivar la tierra y sobrevivir al duro invierno.

No fue hasta bien avanzada la historia cuando las grandes naciones de Valion fijaron su atención en esta remota isla de septentrión. Entonces llegaron los elfos de Esmeril, a bordo de sus níveos bajeles, y desembarcaron en los agrestes playazos meridionales. Los elfos no tardarían en arrostrar el empuje de los clanes glasones, dispuestos a no ceder un palmo de terreno a quienes consideraban invasores. Durante muchos años, ambos pueblos pugnaron por el control de Dormunder. Con el tiempo, el frente de esta guerra se establecería en el que pasó a conocerse como Límite de Galion, una frontera oficiosa entre ambos contendientes, erizada de posiciones defensivas y bastiones. Cerca, los glasones fundaron una ciudad con el mismo nombre: Galion.

Aún pasaron muchos años sin que la situación cambiara, hasta que se produjo un acontecimiento definitivo que decantó la balanza en favor de los glasones: la intervención de la República de Salmanasar, que con su potente armada apoyaría la causa de los clanes. Esta alianza militar produjo efectos inmediatos en el campo de batalla. Con la ayuda de la poderosa infantería de marina republicana, el ejército glasón rindió los fuertes de frontera élficos en el Límite de Galion, penetrando en territorio enemigo y poniendo en fuga a este que, acosado y en desventaja, se rindió transcurridas tres estaciones. Al año siguiente se rubricó un acuerdo de paz definitivo entre ambas naciones. De esta manera se fundó oficialmente la nación de Dormunder, que aún habría de conocer muchos años de gloria. Pero esta victoria no habría sido posible sin el concurso de las tropas de la república, y en honor a los pactos firmados, la marina de guerra de Salmanasar se reservó el derecho para operar desde los puertos y ensenadas de la isla con total libertad. Las relaciones diplomáticas y comerciales entre Dormunder y Salmanasar son excelentes, y aún perdura la vieja alianza entre ambos pueblos por la cual, ante cualquier amenaza común, cada una de las dos partes acudirá en auxilio de su aliado.

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

En la actualidad, tras siglos transcurridos, el reino de Dormunder es un aliado privilegiado de la República de Salmanasar.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

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

GEOGRAFÍA

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

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

Los principales accidentes geográficos de Dormunder son:

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

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

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

CARADOC

Caradoc es la capital del reino, también conocida como "la ciudad de las siete torres". Situada en la costa occidental, Caradoc es la ciudad más poblada del reino y el mayor puerto comercial que posee la nación. Sus edificios más importantes se describen a continuación.

EL PALACIO: Donde residen la reina y sus consejeros, junto a la guardia y la servidumbre de la casa real. Los consiliarios más relevantes e influyentes en la corte son los siguientes:

- **DÁIRE AERON:** Consejero mayor de la reina y cronista oficial del reino. Su labor consiste en la preservación y custodia de la historia y la cultura del país. Su fidelidad a la reina es incuestionable, y su influencia política, aunque decadente, sigue siendo importante. Compagina sus labores cortesanas con su pertenencia a un círculo druídico descrito más adelante.
- **MUIRIN IGREINN:** Habil políctica y negociadora implacable, así como responsable del comercio marítimo y las relaciones con la embajada de Salmanasar. Muirin siempre actuará en pos del bien general, el de la Casa Real y el suyo propio, aunque no siempre en ese orden.

- **LEOFSTAN EDWINE:** Jefe de la Guardia real. Leofstan ha dedicado su vida a la protección de la familia real desde que era un joven barbilampiño. Hombre de pocas palabras, destaca por su carácter estricto y taciturno.

LAS SIETE TORRES: Construidas al finalizar la guerra, representan las cuatro grandes ciudades de Dormunder: Caradoc, Thagir, Galion y Hert, así como las tres regiones de la isla: la cordillera de Muirgel, el gran río con su campiña y la costa sur desde Caradoc hasta Galion. En sus respectivas cúspides, a modo de faro, arden fuegos mágicos que nunca se consumen.



La construcción de estas torres fue obra del poderoso círculo druídico que vela por mantener el equilibrio natural de la isla. Dicho círculo, al igual que las torres, está formado por un máximo de siete miembros, druidas de excepcionales facultades dispersos por todo el país.

Aunque el círculo se reúne una vez al año en el centro geográfico de la isla, cada uno de los druidas puede desplazarse a otras regiones para asistir a sus compañeros.

Actualmente, el círculo busca nuevos miembros lo suficientemente preparados para superar la prueba de acceso. El ritual es muy peligroso y puede conllevar la muerte del aspirante, aunque nadie sabe a ciencia cierta en qué consiste.

En la actualidad el círculo está formado por cuatro druidas:

- **DÁIRE AERON**, druida de Caradoc y líder del círculo. Su posición es la más próxima al trono y por ende la más influyente. Siempre que exista un peligro o amenaza en la isla informará a la corona. Dáire es un sabio anciano que aparenta firmeza y seguridad, aunque contempla melancólico cómo la tradición druídica se diluye en el olvido.
- **EOGHAN ÁEDÁN**, druida de Hert. Compatibiliza su labor en la ciudad con la vigilancia de la vida marina en la costa sur de la isla, donde los sahuagin representan una constante amenaza.
- **YGRÁINNE ÉTAÍN**, mujer druida del río y la campiña. Se ocupa de mantener el equilibrio entre los campos de cultivo y las praderas salvajes, donde habitan la mayoría de criaturas de la isla. Ve con preocupación la llegada de varias manadas de bestias e incluso monstruos procedentes del norte. El equilibrio de la campiña está seriamente amenazado.
- **FEDELM FEIDLIM**, druida de la cordillera de Muirgel. Acompañado por una pantera gris, vela por el difícil equilibrio entre bestias, monstruos y humanos en la región. Ha captado el despertar de una gran criatura en la montaña, pero ignora que se trate del gran dragón Gormgilla. Al no haber druida en Thagir, ha acudido al líder de la orden para solicitar consejo.

EL GRAN PUERTO COMERCIAL: La verdadera puerta al mundo de Dormunder. Aprovecha la gran bahía de Caradoc para acoger mercancías de allende los mares y exportar minerales y ungüentos medicinales procedentes de Muirgel y Thagir a todo Valion. El número de almacenes que rodean el puerto es similar a la cantidad de tabernas que tachonan su malecón.

LA FONDA DEL BUEN AMIGO: Entre todos estos locales el más conocido es La Fonda del Buen Amigo, donde se reúnen todo tipo de gentes para disfrutar de buena bebida, comida y cama. La fonda consta de tres plantas con habitaciones limpias y una espaciosa taberna, donde se sirve cerveza en jarras de litro, vino en copas de metal y licores en finos vasos de cristal. Las especialidades de la casa son las salchichas con miel, acompañadas de patatas asadas, y las bandejas de ostras vivas servidas con salsa de rábano picante.

Entre la clientela habitual encontramos un peculiar grupo de parroquianos que se hacen llamar la Hermandad del Dragón Tortuga. Este grupo está compuesto por Máedóc, hijo del jefe de la guardia real, Leofstan; Kirshara, una elfa exploradora que en su día formó parte del grupo de Arathden antes de que este se dirigiera al norte; el hermano Clarence, un joven clérigo de Tigernán; Kevork Mataosgoss,

un halfling de desconocida procedencia; Kal Rodoara, un robusto infante de marina de Salmanasar; Adaeze Massu, artista callejera y prodigiosa bailarina del vientre; y por último, Eriamel, un bardo semielfo que detuvo su camino en esta fonda al encontrar a tan pintoresco grupo de rufianes capaces de provocar una inverosímil cantidad de situaciones absurdas, cómicas y heroicas dignas de ser cantadas. Su actividad se basa en comer, beber, zascandilear, buscar camorra y jugar a los dados en la fonda. Básicamente, la pandilla es un incesante cúmulo de problemas para el puerto, la ciudad e incluso en ocasiones para la mismísima corona.

EL EDIFICIO DE LA GUARDIA REAL: En este edificio tiene su sede la Guardia Real, encargada de velar por la seguridad de la reina, amén de mantener el orden en las calles de la capital. Asimismo, esta grandiosa edificación hace las veces de academia militar e instruye a sus alumnos en artes marciales, navegación y táctica. Los mejores entre todos ellos se convertirán en capitanes de galera, hersirs (comandantes de campo) o espías a las órdenes de la Casa de Meredith. Los jóvenes cadetes también realizan misiones para la corona tanto dentro como fuera de la isla, en ocasiones de riesgo considerable.

TEATRO EL BARDO AZUL: Esta es uno de las últimas construcciones de origen élfico que se mantienen en pie. El motivo de su longevidad se debe a que el amor por el teatro de los caradoquianos es equiparable al de sus constructores primigenios, los elfos.

Tanto el mantenimiento como la gestión de la propiedad corren a cargo del erario de la ciudad, cuyo órgano de representación es un consejo de bardos, los cuales son elegidos cada cinco años por el gremio de músicos y trovadores de Caradoc. Todas las semanas, la compañía de actores del gremio representa una obra. El resto de días se realizan representaciones de compañías teatrales itinerantes, circos ambulantes o bardos solitarios de reconocido talento.

El mayor atractivo del teatro es su escenario, construido para ofrecer al público un espectáculo inolvidable, que dispone de un enorme bastidor dispuesto con ricas telas ornadas y una sonoridad sublime. Y por si fuera poco, entre bambalinas hay instalados artefactos mágicos capaces de recrear fastuosos efectos de luz y sonido. Pero el más impresionante de todos los artificios puede observarse en la cúpula que cubre el patio de butacas, donde el espectador puede admirar una simulación de la bóveda celeste, que cambia de color e intensidad lumínica según la escena representada transcurra durante el día o la noche.

Las grandes estrellas del momento son Fiachra y Aibinn, que aparte de actuar semanalmente, preparan una ambiciosa obra basada en la leyenda de los primeros glasones que habitaron Dormunder y de su guerra contra los gigantes fomorianos, así como la posterior coronación del primer rey en la cordillera de Muirgel. El creador de la obra, un tal Airard Finguine, dice haber encontrado la historia en unos legajos de la gran biblioteca de Galion (cuyo acceso es restringido). Airard también afirma que la representación liberará un mágico poder ancestral que no ha descrito...

MERCADO DE HERREROS Y CURTIORES: En la bella plaza portuaria de la Sirena, los lunes y jueves se instala un mercado de tenderetes, baratillos y tenduchos, donde se compra y se vende todo tipo de herramientas, armas y armaduras de segunda mano. Los aventureros podrán encontrar aquí el equipo básico para emprender una nueva aventura por poco más de 10 monedas de oro.

LA HOJA FLAMEANTE (armería): El comprador más exigente encontrará en La Hoja Flameante algunas de las mejores armas fabricadas en todo el reino; de hecho, su fama le ha procurado no pocos clientes de renombre, incluyendo la Guardia Real.

Sin duda, su reputación se debe al buen hacer de su propietario, un enano anciano llamado Mugron. La fragua dispone de tres hornos de forja, cada uno de los cuales está dedicado a un tipo de material específico. La forja de hierro se utiliza para la gran mayoría de armas, armaduras y herramientas que se venden en la armería. El segundo de los hornos se utiliza para aleaciones con plata, donde Mugron y sus aprendices con mayor talento trabajan el metal con maestría para dotarlo de propiedades arcanas. Por último, en la conocida como forja de las gemas, Mugron labora en soledad combinando metales nobles como acero, plata, oro y platino con una gran variedad de piedras preciosas, de las cuales extrae su esencia para conferir extraordinarios poderes a las armas.

Tanto la combinación de la mezcla de aleaciones como los encantamientos necesarios para realizar el proceso arcano en la forja de las gemas son el secreto mejor guardado de Mugron, que solo revelará a su heredero y sucesor. Sin embargo, sí se sabe que las piedras como el jacinto, el topacio, la aguamarina y el jade están relacionados con la creación de efectos ígneos, eléctricos, congelantes y ácidos; o que el polvo de diamante tiene capacidades de protección contra conjuros, y que otros tipos de piedra producen distintos efectos.

MERCADO MAYOR: Todos los martes y jueves, la bulliciosa calle del Tridente acoge el mercado mayor de la ciudad, en cuyos puestos los viandantes podrá adquirir una gran variedad de artículos muy variopintos provenientes de todo Valion, como enseres y pertrechos de las más importantes casas de comercio de Marvalar o Salmanasar, finas cuberterías de nácar, ricas telas de oriente, especias, aceites y afeites de compostura, y aderezos, cosméticos y ungüentos de todo tipo.

LA TIENDA DE BICHOS RAROS DE GARLAN se encuentra en esta misma calle, dedicada en exclusiva al tráfico de criaturas autóctonas de la isla al continente. Garlan tiene un permiso de venta y comercio de la corona que se remonta tres generaciones, cuando el primer Garlan consiguió una cría de mantícora para el rey de Dormunder y este, agradecido, expidió la licencia.

El actual dueño mantiene el local como sus predecesores, sumido en una oscuridad solo rota por la pálida luz de las escasas velas diseminadas por la estancia. También dispone de cientos de bestiarios ordenados en estanterías cubiertas de polvo. Hay decenas de pequeñas criaturas disecadas colgando del techo y una sinuosa escalera que desciende a la planta baja donde se encuentran los especímenes vivos. Aquí, distintas criaturas esperan su turno para embarcar hacia el continente, encerradas en jaulas adecuadas a su tamaño y peligrosidad. Los empleados disponen de un amplio surtido de herramientas para poder tratar con los bichos más peligrosos.

Bajo dicho sótano, Garlan esconde su verdadera sala de los tesoros: una planta de acceso secreto donde se guardan crías de las más peligrosas bestias del mundo conocido, entre las que destacan un par de huevos de grifo pedidos por el conde Rechtabra de Galion, el cual espera hacérselos llegar a los hermanos Dunchad y Guntar en la fortaleza escondida de Muirgel.

RONJA REAL: En los alrededores de la plaza de los Siete Robles se emplaza la Lonja Real. Todos los días de la semana, desde el alba hasta el mediodía, se vende en sus puestos el pescado capturado. Además, aquí también se comercia con la lana procedente de las muchas casas de esquileo locales, así como con verduras, frutas y legumbres de temporada.

LA CASA DEL ONIRONAUTA: En un oscuro callejón en las cercanías de la plaza de los Siete Robles se encuentra la Casa del Onironauta. Nada más penetrar en el interior de esta casona, el visitante se encontrará en una sumptuosa y caldeada antesala en penumbras, dominada por un intenso olor a incienso y sumida en un silencio sepulcral. Una anciana tocada con un velo recibe a los posibles clientes, acomodándolos en piezas amuebladas lujosamente, con divanes ornados de estilo oriental.

En este lugar, los clientes podrán viajar al plano onírico, experimentando la ensañación de una manera vívida, poco menos que real, siendo capaces de recrear sueños pasados, incluso pesadillas, gracias a un bebedizo con extracto de flor negra de pasítea y otros ingredientes secretos que permite al que lo ingiera traspasar el velo del plano onírico y viajar a su través con absoluta conciencia. Durante el trance, Fobetor, un enigmático personaje que cubre su rostro con una máscara de cordobán envesado cubierta de runas extrañas, guía a los clientes en su periplo onírico para encontrar aquellos sueños que anhelan recuperar o retraer de manera vívida. Según se dice, Fobetor es capaz de interpretar los sueños y predecir de esta manera el futuro

Nadie sabe quién es Fobetor, ni donde adquirió los conocimientos sobre el plano de los sueños.

EL TEMPLO A TIGERNÁN Y LA ORDEN DE LA LUZ: La mayor estructura de la ciudad es la abadía construida en honor del dios Tigernán. El impresionante complejo está formado por el gran templo en forma de cruz cuadrada, el claustro, el caserón que acoge las dependencias de novicios y clérigos, la casa de la madre superiora, el refectorio, las cocinas y el comedor para los pobres, así como un gran oficio de panadería y cervecería, patio de armas, jardín, establos, asilo del sanador mayor y el hospicio de curación.

El culto a Tigernán está promovido por la hermandad religiosa conocida como la Orden de la Luz. Las actividades que desempeñan son difundir la obra de Tigernán, curar a los enfermos, educar a los incautos y proteger al débil de las garras del mal. Son, por tanto, una orden de clérigos guerreros que no solo protegen las almas de sus feligreses, sino también sus vidas terrenales. Llama la atención uno de los medios de financiación de la hermandad: la producción y comercialización de su cerveza Muiren. Su fermentación de malta de cebada, malta de trigo y caramelo la convierten en una de las mejores cervezas de Valion y sello de identidad del país.

La orden está dirigida por la madre superiora Mor Muman, una paladina de considerable fuerza y poder y con una gran influencia en la corte, pues es la mentora de la propia reina Meredith. Mor Muman tuteló a una joven Meredith e instiló en ella las virtudes de la rectitud y la bondad. Fue durante su formación que la joven conoció a un explorador, llamado Arathden, del cual se enamoró.

Otro personaje relevante es Ólchobar, sanador mayor del asilo de Tigernán. Bajo sus órdenes, los monjes imparten cuidados y proporcionan medicinas a los que no pueden

costearlas o a los que más lo necesitan. Ólchobar es un anciano clérigo salmanarita que, tras una vida de guerra en la marina, decidió retirarse en esta isla del norte y ofrecer sus servicios a la madre superiora. Mor Muman, sabedora de la experiencia y sabiduría del clérigo, le ofreció el puesto que hoy ocupa. En realidad, Ólchobar nunca ha dejado de trabajar para la República de Salmanasar. A su edad, se ha convertido en un valioso espía infiltrado en Dormunder. Su papel se ha hecho más relevante desde el ascenso de la reina Meredith al trono. La república no ve con buenos ojos a la joven reina y esperaba que uno de sus dos hermanos, más aptos para la guerra, subiese al trono. Ólchobar informa y espera órdenes desde la embajada, pues su lealtad está totalmente fuera de dudas y no vacilará en hacer lo necesario para completar su misión.

THAGIR

En la costa septentrional, al abrigo de la única cadena montañosa que posee el archipiélago, se encuentra la ciudad de Thagir. Se trata de una villa costera donde atraca una importante flota comercial y pesquera. Thagir cuenta con uno de los mayores yacimientos minerales del reino, y sus recursos son valorados incluso más allá de sus fronteras.

Hace un año la monótona vida de la ciudad fue alterada por la llegada de los dos príncipes proscritos: Dunchad y Guntar. Estos fueron acogidos por su antiguo mentor, Grainne d'Sile, barón de Labraids, un viejo noble de espíritu manipulador y ambicioso. Los hermanos se han aliado con el barón. Este grupo conspira contra la actual reina, Meredith, desde una ciudadela perdida en las montañas de Muirgel.

Localizaciones de Thagir:

PALACIO DE THAGIR: El palacio de Thagir acoge las reuniones del concejo que, junto a un pequeño grupo de escribas, administran la ciudad, dejando constancia escrita de los nacimientos y defunciones, desposorios e himeneos, concesión de tierras y demás asuntos legales. Aunque son los gremios los que dispensan los permisos para abrir nuevas tiendas, es

el concejo el que reparte las licencias, pues controla que cada gremio no exceda el cupo de establecimientos intramuros.

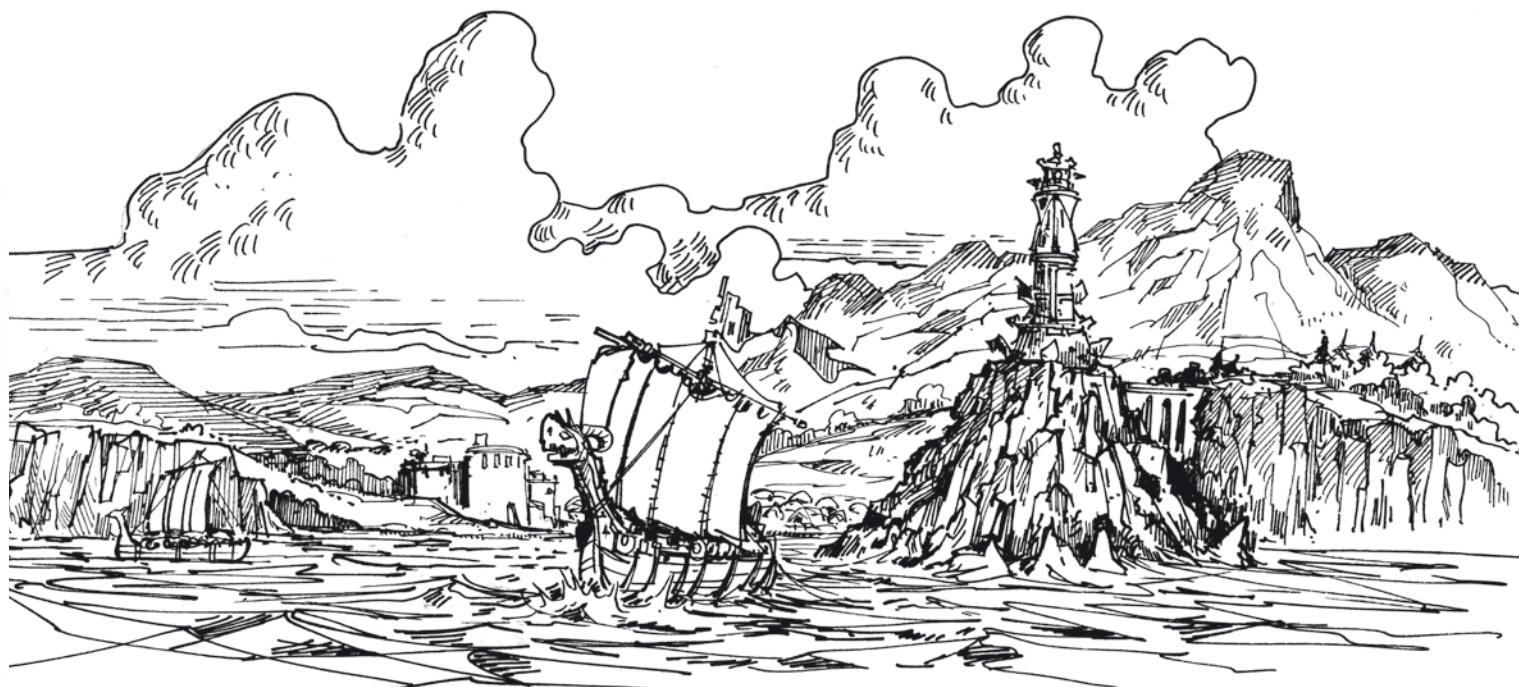
Además, el concejo asume funciones de tribunal, pues una vez a la semana los ciudadanos pueden presentar su caso a sus miembros: Anga Bil, Nafarel y Jokelar. La decisión del mismo es aceptada y respetada por todos los ciudadanos de Thagir, sin excepción. Aunque no son inusuales los cabildeos en estos asuntos.

- **ANGA BIL:** En la actualidad, Anga Bil gobierna, junto a Jokelar y el enfermizo Nafarel, la ciudad de Thagir. Anga Bil controla el gremio local más importante: el de herrereros y orfebres. Posee la tienda de joyas más importante de la ciudad y ansía controlar el tráfico marítimo. Por ello, paga a una joven camarera para que envenene poco a poco a Nafarel, su rival en el consejo. A ojos de sus conciudadanos, Anga Bil es una venerable mujer que se preocupa por el pueblo y ayuda a los más necesitados repartiendo comida y bienes de primera necesidad. Es la más popular entre los tres consejeros.

- **BARÓN DE JOKELEAR:** Jokelar es miembro del consejo de la ciudad y un influyente hombre de negocios, dueño de la mayor compañía de importaciones y exportaciones de la ciudad, la cual controla el tráfico de minerales desde Thagir hasta Galion por tierra.

- **NAFAREL:** Por su parte, Nafarel es propietario de una gran cantidad de almacenes en el puerto, por lo que controla el tráfico y comercio marítimo. Nafarel nota el terrible paso de los años, lo que asume con resignación. Sin embargo, desconoce que su maltrecha salud está relacionada con un moderado pero continuo envenenamiento a cargo de Anga Bil.

PUERTA DE LA MONTAÑA: En la puerta norte de la ciudad se reúnen las mercancías llegadas desde las minas de las montañas, de ahí su nombre. El trasiego de trabajadores es constante, sobre todo a primera y a última hora del día. Se puede conseguir trabajo como minero con relativa facilidad, aunque las condiciones de trabajo son muy duras.



EL CLAN DE LA ROCA: La gran explotación minera ha atraído a una nutrida comunidad de enanos a la ciudad que en su mayoría trabajan como excavadores. Su población ha aumentado tanto que han construido su propio barrio en la zona norte de la ciudad que, aparte de viviendas, dispone de herrería, molino, carnicería, dos panaderías y una cervecería. De las doscientas almas que residen en el barrio, la mitad se consideran mineros y la otra mitad son niños y enanos dedicados a otras profesiones.

El líder de los enanos es Ortanar Durgur un experimentado minero, autóctono de Dormunder, que ha conseguido atraer a suficientes miembros de su raza para poder fundar el Clan de la Roca, el cual ha sido registrado en el concejo de la ciudad como gremio independiente y por lo tanto tiene derecho a producir y comerciar. A cambio, el concejo comisionó a sus miembros a comprometerse con la defensa de la ciudad en el caso de que sufriera alguna amenaza.

A parte de Durgur, hay dos hermanos que han conseguido gran relevancia en la ciudad gracias a la explotación minera que realizan en la alta montaña, se llaman Zirtaeb y Zaalog Hamlar. Por desgracia, hace meses que no han bajado a la ciudad con su cargamento de hierro, armas y armaduras. Sus compañeros de clan están empezando a temer por sus vidas.

PUERTA DE GALION: En ella comienza y termina la gran calzada que une todos los pueblos de la costa. Su construcción se remonta a la época de la guerra y su uso no ha menguado desde entonces, convirtiéndose en un gran acicate para el comercio. Desde esta puerta salen las caravanas en dirección a Galion. Es un buen sitio para encontrar trabajo como conductor, cuidador de caballos o guardia. La tarifa base son cinco piezas de oro por día de trayecto, más tres comidas al día. Los encuentros con criaturas suelen ser normales en los viajes hasta Galion. El tráfico de caravanas entre Thagir y Galion está controlado por Jokelar.

FORTÍN CENTRAL: El fortín puede albergar una guarnición constante de cuarenta soldados, que rotan en guardias de tres días e imaginarias de tres noches. Este fortín central hace las veces de barracón, arsenal y cárcel municipal. Toda persona que cometa un delito será retenida entre sus muros hasta que sea juzgada en el hogar del concejo.

MANSIÓN DE LABRAID: La mansión de Labraid pasa por ser la más impresionante edificación en toda la ciudad, residencia habitual del barón de Labraid, el influyente Grainne d'Sile.

Grainne d'Sile es el barón de Labraid y antiguo mentor de Dunchad y Guntar cuando estos eran príncipes de Dormunder. Grainne es un individuo astuto, muy inteligente, dueño de una gran fortuna, entre la que destaca la baronía de Labraid y el señorío de Sile. El barón pasa largas temporadas en su heredad en Thangir, la más suntuosa y aparente construcción de toda la ciudad. Cuando no está aquí, suele encontrarse en su fortaleza de Sile Cigit, en las tierras de Sile que rodean la ciudad.

EL TEMPLO DE LA ORDEN DE LA LUZ: Aunque no es el templo más importante de la ciudad, su relevancia tiene relación directa con el trono. La reina Meredith forma parte de la orden y, por lo tanto, ha aumentado su popularidad desde la coronación. En el edificio viven seis sacerdotes y una paladina llamada Brigit. Juntos acogen y ayudan a los más desfavorecidos.

Por último, cuando la reina Meredith visita la ciudad, se aloja en este edificio, muchas veces de incógnito.

• **BRIGIT:** Esta bella y poderosa paladina es la máxima responsable de la Orden de la Luz en la ciudad, firme defensora de la ley y el orden. Es, además, protectora de la reina Meredith, la cual se alberga en el templo cuando visita la ciudad de Thagir. Aparte de los trabajos de la orden, Brigit asume una segunda misión que acomete con suma discreción. La reina le ha encomendado investigar el paradero de sus desaparecidos hermanos.

JOYERÍA DEL BRILLO JASPEADO: La joyería más importante de la ciudad pertenece a la familia de la consejera Anga Bil desde hace cuatro generaciones. Sus productos están al alcance de muy pocos en la ciudad, es por eso que siempre hay un carro de mercancías con cargamento de la tienda en la caravana hacia Galion.

Para proteger su inversión, Anga Bil ha contratado a un selecto grupo de guardias de seguridad, encargados de que nadie entre ni salga de la tienda sin ser visto. El edificio dispone de varias salas privadas donde se ofrece el género a los clientes. Anga Bil utiliza esta privacidad para cerrar tratos y favorecer sus negocios clandestinos, controlando así su propia red de contrabando de objetos robados.

POSADA EL MAGO EN LLAMAS: Lo más llamativo de esta posada no es su nombre, sino los ricos tapices que cubren las paredes de su planta baja, todos tejidos en tonos carmesí, que representan a un poderoso mago haciendo gala de su pericia en el manejo del fuego. Tras los tapices existen puertas que conducen a espacios reservados donde la clientela, previo pago, puede arreglar sus asuntos privados, o simplemente gozar de la intimidad necesaria para ciertos encuentros.

Es famoso el guiso de chanfaina picante que sirven en el local: un estofado de bofes y livianos de oveja en picadillo, coles y patatas, todo ello aderezado con pimentón de fuego, que proporciona a la receta su carácter e intensidad.

En la posada, ocupando un modesto zaquizamí, puede encontrarse de tanto en cuando al famoso Arathden, líder de una compañía de exploradores con los cuales lucha por salvaguardar los caminos de Dormunder de bandidos y monstruos. Hace unos meses levantó el campamento cerca de Caradoc y se dirigió al norte, hasta Thagir. Aunque Arathden es un misterio, su popularidad ha aumentado desde que llegó a la ciudad, pues ha ayudado a muchos granjeros a librarse de monstruos. Arathden mantenía una relación secreta con la reina Meredith, que concluyó cuando él abandonó Caradoc.

EL PUERTO: El puerto de Thagir está orientado a la pesca de bajura y de altura. La mayoría de los almacenes son de pescado o de material para la pesca. Sin embargo, una pequeña parte de los muelles está reservada para la llegada de barcos comerciales, sobre todo procedentes de Hert y en algunas ocasiones de alguna nación extranjera.

Entre los comercios del puerto descolla La Estrella del Sur, una posada de tres pisos donde los marinos con más dinero pueden pagarse una habitación lujosa y con buenas vistas a un precio razonable. La usuaria más prestigiosa de la posada es la mismísima reina Meredith, la cual tiene una habitación reservada para sus encuentros secretos con Arathden (cuando esto ocurre se registra con el nombre de Mery). Cuando pernocta allí acude escoltada por dos guardias reales de incógnito.

LAS MINAS DE THAGIR

Aquí es donde trabaja la mayor parte de la población de la ciudad. La montaña ha sido explotada desde la guerra y sigue surtiendo de abundante mineral a la comunidad.

Tanto tiempo excavando en la roca ha dejado profundos túneles, hoy abandonados, que se adentran hasta una región interna de las montañas donde se han descubierto las ruinas de una antigua y misteriosa fortaleza aislada del resto del mundo. Estas ruinas son utilizadas actualmente por Dunchad y Guntar como campamento para armar al futuro ejército que derrocará a la actual reina.

FORTALEZA DE SILE CIGIT

Este es el castillo del barón de Labraid. Es una sencilla pero bien plantada construcción fortificada, dotada de torre de homenaje rodeada por un grueso murallón provisto de foso.

LA CIUDADELA DE MAELODOR

La existencia de la ciudadela se remonta a la época de la guerra entre humanos y elfos, cuando el entonces barón de Labraid, Echthigern d'Sile, bisabuelo de Grainne d'Sile, mandó construir el bastión en los pasos de montaña para dominar el valle hasta la costa. Tras la victoria final, derrotado Esmeril, la ciudadela fue abandonada y casi olvidada, hasta ahora. La otrora inexpugnable ciudadela de Maelodor ha sido ocupada por el ejército mercenario de Dunchad y Guntar, que han convertido esta vetusta fortaleza en un campamento militar donde sus hombres se preparan para la guerra.

Dunchad y Guntar son hijos de Harad, anterior rey de Dommunder. Huyeron de Caradoc poco después de que su hermana menor, Meredith, ascendiera al trono. Se dirigieron al norte con el objetivo de encontrar partidarios para derrocar a Meredith y dividirse el reino entre los dos. En Thagir dieron con su antiguo tutor, el poderoso barón de Labraid, quien les propuso una alianza con el fin de apoderarse del norte primero y, más tarde, marchar sobre la capital y derrocar a Meredith para retomar el trono. Grainne d'Sile ha puesto la ciudadela de Maelodor (que se haya en las cercanías de Thagir) a disposición de los príncipes desterrados, pues es un lugar perfecto y discreto de cara a preparar a las tropas para la batalla. Con ellos marchó el primogénito de Grainne, su hijo Varoon d'Sile, un brutal y expeditivo hombre de armas, ducho en el arte de la estrategia y la táctica. Desde allí, los dos hermanos han empezado a reclutar partidarios a su causa, sobre todo criminales y ladrones fuera de la ley.

LA VIEJA MINA DE ZIRTAEB Y ZAALOG

Esta antigua mina fue hallada por los hermanos Zirtaeb y Zaalog mientras buscaban yacimientos interesantes que explotar. Lo que encontraron fue una entrada en la roca que claramente había sido abierta artificialmente y que sin motivo alguno había sido abandonada cuando la plata se podía contemplar a simple vista. Sin dudarlo, reabrieron la mina, volvieron a alimentar las forjas y reutilizaron los talleres de pulimentado y ensamblaje. Ambos hermanos trabajaron duro en las cavidades inferiores hasta que reabrieron un antiquísimo pasaje sellado que les conduciría a un antiguo cubil de dragón donde descansaba Xilvenzaram, una de las más grandes y temibles serpientes rojas que aún perduran en Valion, conocida por los elfos como Viento del Norte, o Niziliom Ortaanxifer. El dragón despertó, devoró a los pobres cretinos y ahora solo los dioses saben qué será capaz de hacer para saciar su hambre tras 127 años de sueño...



HERT

Al sur de la isla se encuentra la noble ciudad de Hert, levantada otrora por los elfos. En sus ensenadas fondea la mayor flota del país.

Localizaciones de Hert:

• **EL CONCEJO DE HERT:** La casa conocida como Cu Mara acoge las cámaras del concejo local, integrado por el burgo-maestre Mael Murchad y el almirante de la flota, el barón de Dinertach.

• **EL PUERTO Y LOS ASTILLEROS:** El puerto de Hert es, quizás, el mayor y mejor dispuesto del país, bien a resguardo en la gran ensenada conocida como la bahía de Tanaide. En su fortificada rada fondean las galeras, galeazas y fustas de la armada de Dormunder y sus aliados salmanaritas. Otra parte importante del puerto son los astilleros, dirigidos por el constructor de barcos Sygurd Orbar. El trabajo de Sygurd responde a una tradición de siglos que se remonta a la llegada de los primeros glasones a la isla; es, por tanto, un oficio respetado y valorado más allá de las fronteras del reino. Por último, cuando la noche cae, el gran malecón bulle de actividad. Allí se congregan los parroquianos, soldados y pescadores en sus tabernas y lupanares, casas de juego y posadas.

• **EMBAJADA DE SALMANASAR:** Anexa a la antigua casona de Cu Mara, se encuentra la embajada de Salmanasar, hoy ocupada por el cónsul Traco Rodda.

• **LA POSADA DE LA JOYA ESMERALDA:** Esta fantástica hospedería es, sin lugar a dudas, el establecimiento más lujoso de toda la ciudad. Una nutrida plantilla de empleados sirve a la clientela más exquisita ofreciendo un servicio esmerado en un entorno exclusivo, donde destaca el sumptuoso mobiliario.

• **LA COMPAÑÍA MORAN:** Sin duda, el más imponente edificio de la ciudad es el cuartel de la Compañía Moran, conocido así como homenaje a una antigua y heroica unidad militar glasona que sirvió en la guerra contra los elfos. Tras sus bien guarneidas murallas se levantan tres amplios barracones, así como establos, almacenes, cocinas, una herrería, armería, patio de armas, y el pabellón de la comandancia. El personal militar se encuentra dividido en cuatro compañías, tres de ellas de milicianos y una sola de soldados profesionales. Cada compañía cuenta con 150 hombres, el mando de la cual corresponde a un hersir. El cuartel está dirigido por el barón de Dinertach almirante y jefe guerrero de Dormunder, quien únicamente responde ante la reina Meredith. Los soldados y milicianos de Hert, a bordo de sus galeras, vigilan el reino, incluyendo el centenar de pequeñas islas que forman el archipiélago. También velan por la seguridad de las ciudades y caminos.

• **LA EXPLANADA DE LOS TORNEOS:** La tradición militar en Hert propició que una gran explanada al norte de la ciudad se convirtiera en campo de entrenamiento en tiempos de paz. Solo fue cuestión de tiempo que la competencia entre las distintas compañías militares se transformase en una competición reglada en la que el vencedor se convertía en el campeón de Dormunder. La fama de dicha competición se propagó como el fuego por el reino y casi al instante las grandes casas, los gremios y hasta la mismísima Corona quisieron participar en la elección del campeón y, a la postre, paladín de Dormunder. El torneo más importante y que congrega al mayor número de casas tiene lugar para conmemorar la victoria sobre los elfos y la proclamación de independencia del reino.

• **BARRIO COMERCIAL:** El corazón de la ciudad es la gran plaza redonda de Baetán, dios del mar, de los peces y de la sal. A su alrededor hay establecimientos comerciales de todo tipo, donde comerciantes, mercaderes y trapicheros ofrecen artículos de todo tipo, desde alimentos, pasando por pertrechos surtidos y armas, hasta cachivaches y objetos extraños de toda índole.

• **TABERNA EL HALCÓN PEREGRINO:** De entre todos los edificios de la zona hay uno cuya singularidad está fuera de toda duda. La taberna El Halcón Peregrino es un edificio en forma de barco. En su acogedor interior, el viajero podrá encontrar acomodo en las habitaciones de su sentina, así como degustar el marisco típico de la región, bien regado con vinos y espírituosos de calidad, entre los que destaca el grog isleño y el aguardiente de anís. La taberna consta de una primera planta a ras de suelo, donde se situaría la bodega del barco, repleta de mesas y taburetes. En este mismo espacio hay un pequeño escenario donde se realizan representaciones musicales, literarias o teatrales. En la misma planta se encuentra la cocina y el almacén, desde el cual se accede al sótano o sentina, donde se apilan los barriles de cerveza, botellas de vino y otros licores de mayor o menor calidad. En la sentina también pueden encontrarse algunas habitaciones para huéspedes. Subiendo las escaleras se llega a la cubierta, donde los clientes pueden disfrutar al aire libre de los placeres de la taberna incluso los días de lluvia, pues está equipada de un toldo que puede cubrir por completo a los comensales. Desde cubierta se puede acceder al salón principal, localizado bajo el castillo de popa, destinado a celebraciones especiales siempre con reserva anticipada y mucho dinero de por medio. Por último, en el castillo de popa, se encuentran las dependencias donde reside la familia que regenta la taberna.



GALION

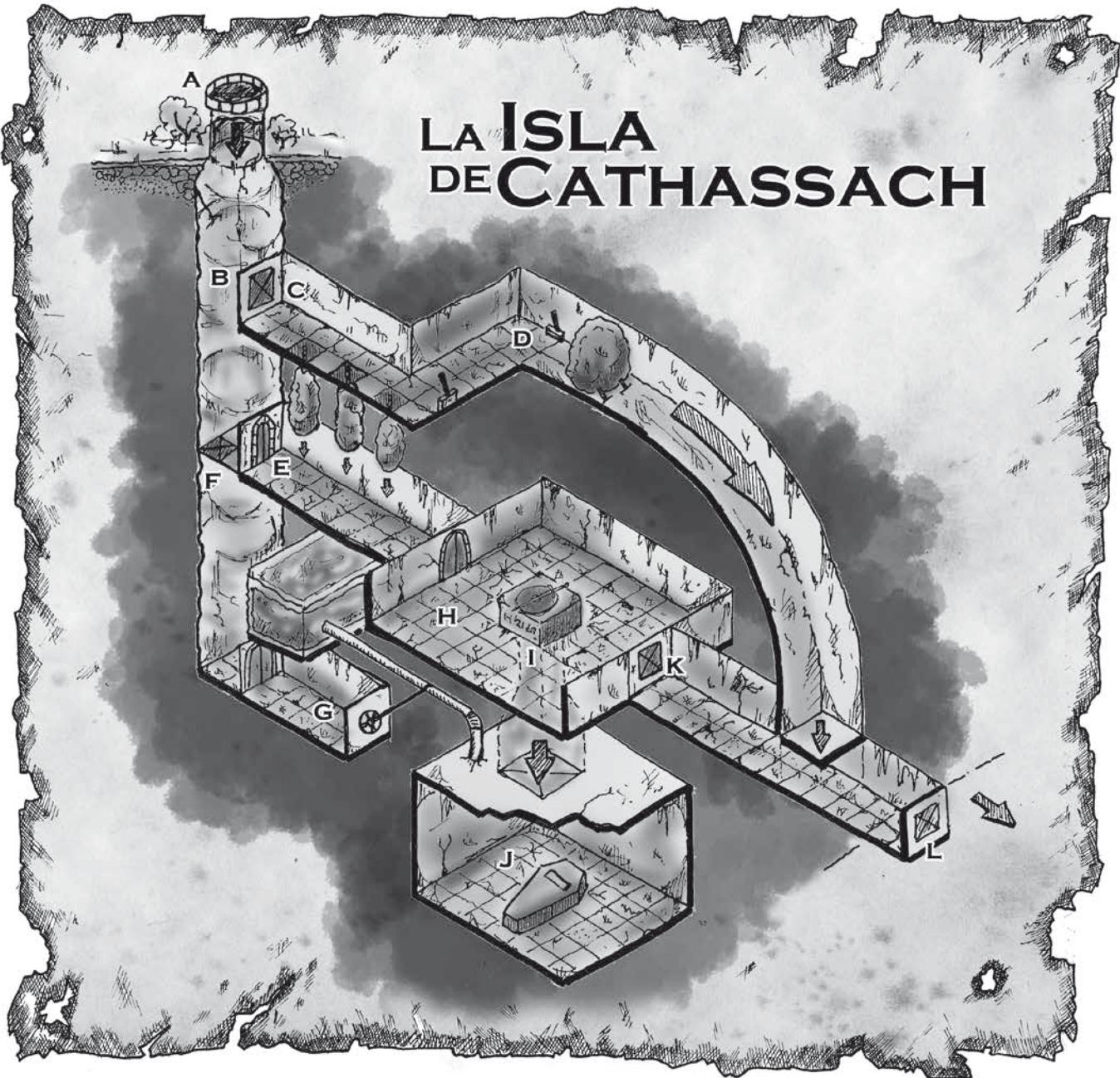
Es la segunda ciudad en importancia y tamaño, y se haya ubicada en la parte central de la isla, lo que la convierte en punto estratégico en el tránsito de las caravanas y el comercio interior dentro del territorio. Galion fue durante siglos el puesto fronterizo que dividía los antiguos reinos en liza,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

Localizaciones de Galion:

- **CONEJO DE GALION:** El concejo de Galion está formado por el conde Ailerán de Rechtabra, el conde Thore de Gulbrand y el barón Svend de los Scandlan. Las tres casas tienen una larga tradición de rivalidad y enfrentamiento por el poder de la ciudad, que influye directamente en los asuntos de la misma, ya que confabulan las unas contra las otras a espaldas del pueblo, mientras que en público se muestran trabajadoras y preocupadas por el estado presente y futuro de la ciudad. Como miembros del concejo atienden las necesidades del vulgo y ejercen como jueces cuando son requeridos. Al igual que sucede en Thagir, el concejo goza del respeto y la admiración de las gentes.
- **GRAN BIBLIOTECA DE TIGERNÁN:** Posiblemente el mayor tesoro de la ciudad se encuentre entre los muros de la gran biblioteca de Dormunder, que alberga desde hace siglos la historia y la tradición de la ciudad y de la isla desde la colonización de los primeros glasones. El edificio es una gran torre de planta heptagonal de siete pisos de altura. En su interior las librerías están colocadas en círculos concéntricos, siendo los textos del interior los más antiguos o valiosos. La biblioteca está dividida por épocas. En el piso superior se guardan los escritos más antiguos y en la primera planta se pueden encontrar los más modernos. El primer piso hace las veces de scriptorium y sala de lectura. El acceso a los niveles está restringido a dos bibliotecarios por planta. El gran bibliotecario de la séptima planta es la única persona que tiene acceso a todos los pisos.
- **CASA RECHTABRA:** La casa Rechtabra es la más influyente de Galion debido a su rancio abolengo, su poder económico y su fuerza militar. Al servicio del conde hay un centenar de soldados que protegen gran parte de los caminos que parten de la ciudad, salvaguardando así las caravanas procedentes del resto del reino. Esta protección le granjea la simpatía de los comerciantes, los cuales apoyan sin fisuras la continuidad de los Rechtabra en el consejo. En secreto, el conde apoya la causa de los príncipes Dunchad y Guntar, y envía caravanas a Thagir con armas y suministros ocultos entre las mercancías. Los pertrechos los recogen los hombres de la consejera Anga Bil, que aseguran su llegada a la fortaleza escondida en Muirgel.
- **LA CASA DE FIRDAÑ EL HECHICERO:** Este anciano mago llegó a la ciudad hace una década atraído por el conocimiento alojado en su gran biblioteca. Tras varios años de investigaciones, esfuerzos desproporcionados por acceder a los niveles superiores y vagos descubrimientos, el mago parece haber dado con algo realmente interesante. En el cuarto nivel de la torre ha encontrado escritos donde se describe pormenorizadamente el ritual de acceso al plano onírico y a los planos elementales, que es su verdadero objetivo. Las intenciones de Firdan, aunque basadas en la noble causa de la adquisición de conocimiento, son intrínsecamente peligrosas. Estos poderosos sortilegios de acceso a los planos podrían crear un portal de entrada a este mundo de criaturas abominables. La druida Gráinne Étaín ha visitado al anciano mago para avisarle, pero este no ha aceptado su consejo. Firdan vive en una casa con aspecto de fortaleza rematada por cuatro torres y protegida por sendas hileras de gárgolas. Si alguien intentara entrar en la casa de Firdan y fuese descubierto, tendría que defenderse de la ira del poderoso mago y de sus gárgolas guardianas, una idea lo suficientemente desalentadora para cualquier ladrón malicioso.
- **TIENDA DE BODVAR Y SU AMULETO DEL DRAGÓN:** La tienda de Bodvar es una de las mejor surtidas del país. En sus anaquelés y despensas, los paladeares más exigentes podrán encontrar aceite de Marvalar, especias de Robleda, cecina de Salmanasar y por supuesto hierba para pipa de las Frondas de los Medianos. Parte del interés de la tienda reside en el colgante con forma de cabeza de dragón que Bodvar siempre lleva ajustado al cuello, ya que es un objeto inteligente con personalidad propia que ayuda a Bodvar en el negocio. De hecho, es normal encontrar al halfling discutiendo con su colgante sobre la disposición de los productos en el escaparate, las existencias en el almacén o el modo de tratar con un cliente. Además, Bodvar utiliza el amuleto para averiguar las intenciones del personal, pues el artefacto posee la capacidad de reconocer el alineamiento de los seres en derredor. En realidad el amuleto es muchísimo más, pues el interior de la joya alberga el espíritu de Safron, una poderosa hechicera que antes de ser consumida por el aliento de una sierpe legendaria consiguió refugiarse en el interior del amuleto. Cinco siglos después mantiene su afilado ingenio intacto y, aunque ha olvidado parte de sus vivencias, aún recuerda perfectamente la localización exacta del cubil del dragón.
- **POSADA LOS CUATRO PECES BAILARINES:** En esta posada los viajeros conocerán a los dueños, Flaitri y Medb, a su malhumorado hijo adolescente Oengus y a sus dos traviesas hijas gemelas, Colan y Cella. Si los personajes son recién llegados a la ciudad, Medb les llenará dos veces el plato de patatas asadas, especialidad de la casa. La posada es conocida en la ciudad por albergar a comerciantes, marineros y aventureros, por lo que siempre hay un tablón con anuncios que pueden resultar de utilidad a los recién llegados que busquen trabajo. Además, su comida, sus habitaciones limpias y sus precios asequibles han hecho merecedor al lugar de su fama.
- **LA CASA DE JUEGO DE SIBÁN ONTI:** Sibán Onti, un infame usurero y turbio hombre de negocios, regenta este conocido establecimiento. Aparte del juego, el local es una casa de lenocinio, dispuesta con muchas habitaciones para sus clientes y amplios salones dedicados a todo tipo de juegos de azar, donde además se puede comer y beber hasta altas horas de la noche. En los sótanos del local, aparte de los almacenes y bodegas, hay varios reservados en los que poder reunirse a salvo de miradas indiscretas. También residen aquí los chicos y chicas que trabajan en el lupanar.

LA ISLA DE CATHASSACH

Al sur de Hert, tras unas pocas horas de navegación, se encuentra la isla de Cathassach. Una vez en la isla, hay que ascender entre la roca y la maleza para encontrar la entrada a un olvidado dungeon, un oscuro pozo que conduce al interior de una cámara llena de trampas y tesoros.



A - ENTRADA

B - POZO DE ACCESO: Este pozo desciende hasta la entrada de la cueva. Hay dos puertas secretas en el pozo. La primera, hacia la mitad del descenso, da al túnel de mantenimiento de la trampa de las rocas.

La segunda puerta secreta se encuentra en el suelo del pozo y conduce al pozo secreto de acceso a la válvula.

Si no se encuentra ninguna puerta secreta se continúa por el pasillo de la trampa de las rocas.

C - TÚNEL DE MANTENIMIENTO DE LA TRAMPA DE LAS ROCAS: Una vez dentro de este túnel, al que únicamente se accede arrastrándose, se pueden contemplar las rocas que caerán si alguien activa la trampa del pasillo inferior. Para desactivar la trampa tan solo hay que mover una palanca que se encuentra justo al final.

D - PALANCA DE LA TRAMPA DE LA ROCA: El túnel, en su parte más alejada, asciende y se puede ver una nueva palanca. Si se mueve, se desactivará la trampa de la roca del túnel de salida.

E - PASILLO DE LA TRAMPA DE LAS ROCAS: Si no se ha desactivado la trampa en el túnel de mantenimiento, la trampa se activará al pisar el suelo. Las rocas caerán sepultando a todo el que esté debajo o dejando encerrados a aquellos que sean lo suficientemente rápidos para alcanzar la sala principal del tesoro.

F - PUERTA SECRETA DE ACCESO A LA VÁLVULA: Bajo los pies de los personajes hay una puerta secreta que desciende a otro pozo que lleva a la sala de la válvula.

G - SALA DE LA VÁLVULA: Esta válvula abre y cierra los paneles de entrada de agua que activaría la trampa de la sala secreta, donde se guarda la mayoría del tesoro. Si se cierra la válvula, la segunda sala no se inundará.

H - SALA PRINCIPAL DEL TESORO: Esta sala tiene dos puertas secretas. La primera de ellas es una trampilla que lleva al pozo de acceso de la segunda sala del tesoro.

La segunda puerta secreta abre la puerta al túnel que desemboca en el mar, única salida si se ha activado la trampa de las rocas.

En esta sala se puede encontrar una antigua espada sobre un escudo (se trata de una espada bastarda +1), además de un cofre con 100 piezas de oro.

I - PUERTA SECRETA DE ACCESO A LA SEGUNDA SALA: El acceso a esta sala se hace a través de un estrecho pozo por el que solo puede descolgarse una persona asida a una cuerda o escala.

J - SEGUNDA SALA DEL TESORO: Cuando el personaje descienda y ponga pie en el suelo activará una trampa que inundará toda la sala de agua. Si anteriormente se ha cerrado la válvula que se encuentra en el primer pozo secreto de acceso a la válvula, la compuerta se abrirá pero la sala no se inundará.

En la sala se encuentra la tumba de un caballero, si se abre se encuentra lo siguiente:

- El cadáver momificado de un caballero.
- Bolsa con 1000 piezas de oro.
- Bolsa con 500 piezas de plata.
- Una espada.

Espada de Elinora. Espada larga mágica +3. Una vez al día el portador de la espada puede convocar el poder de Elinora durante 10 minutos. En este tiempo todos los aliados a 10 metros del portador añadirán +1D4 a su ataque y al daño. Si la espada es portada por el rey de Muirgel, el radio de efecto del poder aumenta a 50 metros y se añade +1d6 al ataque y al daño.

K - TÚNEL DE SALIDA HACIA EL MAR: Una vez se haya encontrado la puerta secreta del túnel, podrán dirigirse hacia la salida que les llevará hasta el mar.

Sin embargo, nada más entrar en el túnel, pisarán una plancha de presión que activará la trampa de la roca rodante, salvo que se haya desactivado la trampa en el túnel de mantenimiento. Esta plancha es demasiado larga para saltarla y solo podrá ser evitada si los personajes son capaces de levitar para pasar sobre ella.

Una vez activada la trampa, una roca gigante rodará por el túnel hasta su entrada. Todo aquel que no consiga llegar a tiempo a la salida será aplastado mortalmente por la roca.

L - SALIDA: La salida da a un acantilado con una caída de unos 20 metros al mar. Una vez en el agua, los personajes deberán conseguir mantenerse a flote, por lo que si llevan armaduras medias o pesadas tendrán que desprenderse de ellas o se hundirán.

ECONOMÍA

La extensa campiña del territorio de Dormunder nutre a sus habitantes de todo aquello que precisan, por lo que el comercio se realiza más a nivel local que externo. Aun así, la situación costera de sus ciudades favorece un intercambio comercial con las naciones vecinas. La madera de los bosques de Dormunder es muy apreciada, así como sus hierbas, que suelen emplearse para muy diversos cometidos: desde excelente tabaco para pipa a bálsamos y ungüentos para sanar todo tipo de males. También se consideran de una pureza inusual los minerales que los mineros extraen de las montañas de Muirgel. Los minerales, especialmente el platino, son buscados y apreciados por los artesanos de otras naciones, que los demandan como materia prima exquisita para sus creaciones.

CULTURA

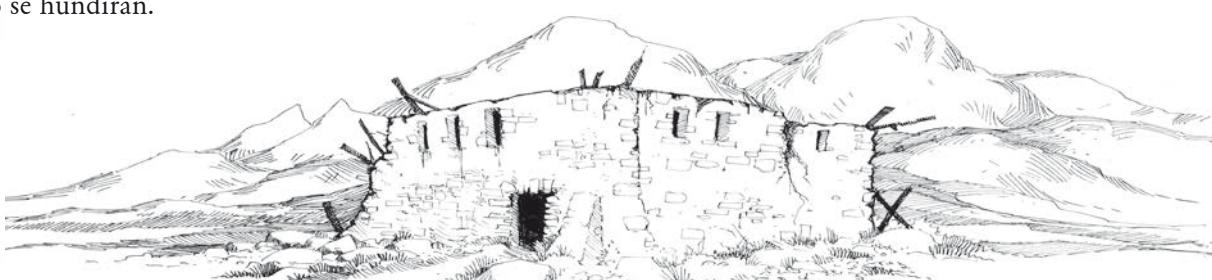
Muchas son las fiestas y motivos por los que los habitantes de Dormunder salen a la calle. Las principales celebraciones se corresponden con la conmemoración de su victoria sobre los elfos y su posterior independencia, una fecha clave en su calendario que suele ser celebrada en todo el territorio. Otra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

CLIMA, FLORA Y FAUNA

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

RELIGIÓN

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



PERSONAJES RELEVANTES

REINA MEREDITH

MONARCA (PALADÍN) DE NIVEL 4

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 4 (36 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Arco largo 1d8

Salvación: Como paladín de nivel 4

Moral: 9

Alineamiento: Legal

PX: 1000

La actual reina Meredith ascendió al trono tras una inesperada decisión de su progenitor, quien tenía pocas esperanzas depositadas en sus dos hijos varones, por entonces oficiales de las fronteras del reino, que se disputaban entre ellos la corona. Sin embargo, su designación como futura soberana sorprendió a todos, incluida a ella misma, que nunca tuvo interés ni opciones de suceder al gran rey que era su padre. De la noche a la mañana, la joven Meredith, que había pasado gran parte de su infancia al servicio de la Hermandad de la Luz, una orden de origen clerical, se vio alzada a un trono que no tuvo opción de rechazar, pues la decisión de su padre era inapelable. En realidad, el monarca nunca confió en ninguno de sus belicosos vástagos y decidió que Meredith sería la más indicada para mantener la paz duradera que tanto esfuerzo le había costado conquistar durante su mandato. Esta inesperada decisión trajo tanto asombro entre los súbditos como entre los hermanos de la futura monarca, quienes se sintieron humillados con esta afrenta por considerarse ambos legítimos herederos del trono de Dormunder. Sin embargo, el tiempo demostró que la arriesgada decisión del viejo monarca fue acertada, pues nunca como en el mandato de la reina Meredith se había conseguido una época de mayor bonanza y esplendor en el reino isla. Desde entonces, nadie conoce el paradero de los hermanos de la reina, quienes desaparecieron misteriosamente tras la coronación y se les considera prófugos y conspiradores contra el reino.

ARATHDEN

EXPLORADOR DE NIVEL 9

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 9 (75 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8+1 / arco largo 1d8

Salvación: Como explorador de nivel 9

Moral: 11

Alineamiento: Legal

PX: 900

Arathden es un solitario explorador que mantiene una constante guerra contra las criaturas malignas que perturban la paz del reino de Dormunder. Pocos habitantes se cuestionan la ausencia de ataques o la aparición de monstruos que asalten los caminos, como suele suceder en otros territorios, pero pocos saben que es gracias a Arathden y sus compañeros, quienes se encargan de dar caza a los monstruos antes de que estos ataquen o se concentren en las montañas. Es un trabajo peligroso y poco agradecido; sin embargo, Arathden guarda un secreto aún mayor. Muchas noches solitarias recibe la visita en su campamento de una dama encapuchada que pocos reconocerían como la reina Meredith, pues ambos mantienen un idilio que perturbaría sus dos mundos si llegara a hacerse público.

CRIATURAS

LEPRECHAUN

CA: 7; **DG:** 2; **Movimiento:** 10 metros; **Ataque:** 4; **Daño:** 1d4; **Salvación:** Como un elfo de nivel 10; **Moral:** 7; **Alineamiento:** Neutral; **PX:** 500

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

HAMADRIADA

CA: 3; **DG:** 5; **Movimiento:** Sin movimiento; **Ataque:** Esporas e hiedra venenosa; **Daño:** Sin daño; **Salvación:** G7; **Moral:** 12; **Alineamiento:** Caótico; **PX:** 800.

Aunque en la mayoría de las ocasiones una hamadriada podría pasar por un árbol común, en realidad se trata de una aberración que amalgama el desfigurado cuerpo de una mujer con una siniestra estructura vegetal. Son el desgraciado fruto de la transformación de una dríada por un parásito que no solo altera a estas, sino que corrompe la naturaleza del bosque en el que habitan.

Erigidas como terribles señoras de todas las plantas y animales, ordenan y dirigen la caza de cualquier incauto que invada sus bosques. En ocasiones, el despiadado ataque será directo y en otras puede ser una velada emboscada sin posibilidad de defensa, pero lo único seguro es que sus víctimas servirán de alimento tanto a sus súbditos como a ellas mismas.

Aunque su condición de árbol les hace imposible cualquier movimiento sin contar con el auxilio de los seres del bosque, tienen la capacidad de generar y mover a voluntad una hiedra con la que pueden atrapar a cualquier víctima en un radio de 5 metros (tirada de salvación contra aliento para evitarla). Además, son capaces de producir esporas en un radio de 25 metros (que pueden propagarse hasta 500 metros en función de la acción del viento) y pueden producir diversos efectos. El primer tipo de esporas son alucinadoras. Estas alteran la percepción de la víctima y la hacen creer que se encuentra atrapada en un bosque sin salida y que cualquier ser es una amenaza de pesadilla. Si la víctima no supera una tirada de salvación contra venenos, la duración de estas esporas está en función del nivel o los DG de la criatura: de 1 a 6 DG son 3d6 turnos, de 7 a 12 son 2d6 turnos y 13 o más son 1d6 turnos. El segundo tipo de esporas son mutágenas ya que, a no ser que se supere una tirada de salvación contra veneno, transforma a sus víctimas en esclavos arbóreos en 1d4 días si no reciben el tratamiento adecuado a tiempo.

Las hamadriadas son especialmente vulnerables al fuego, por lo que cualquier ataque basado en este elemento provoca el doble de daño.

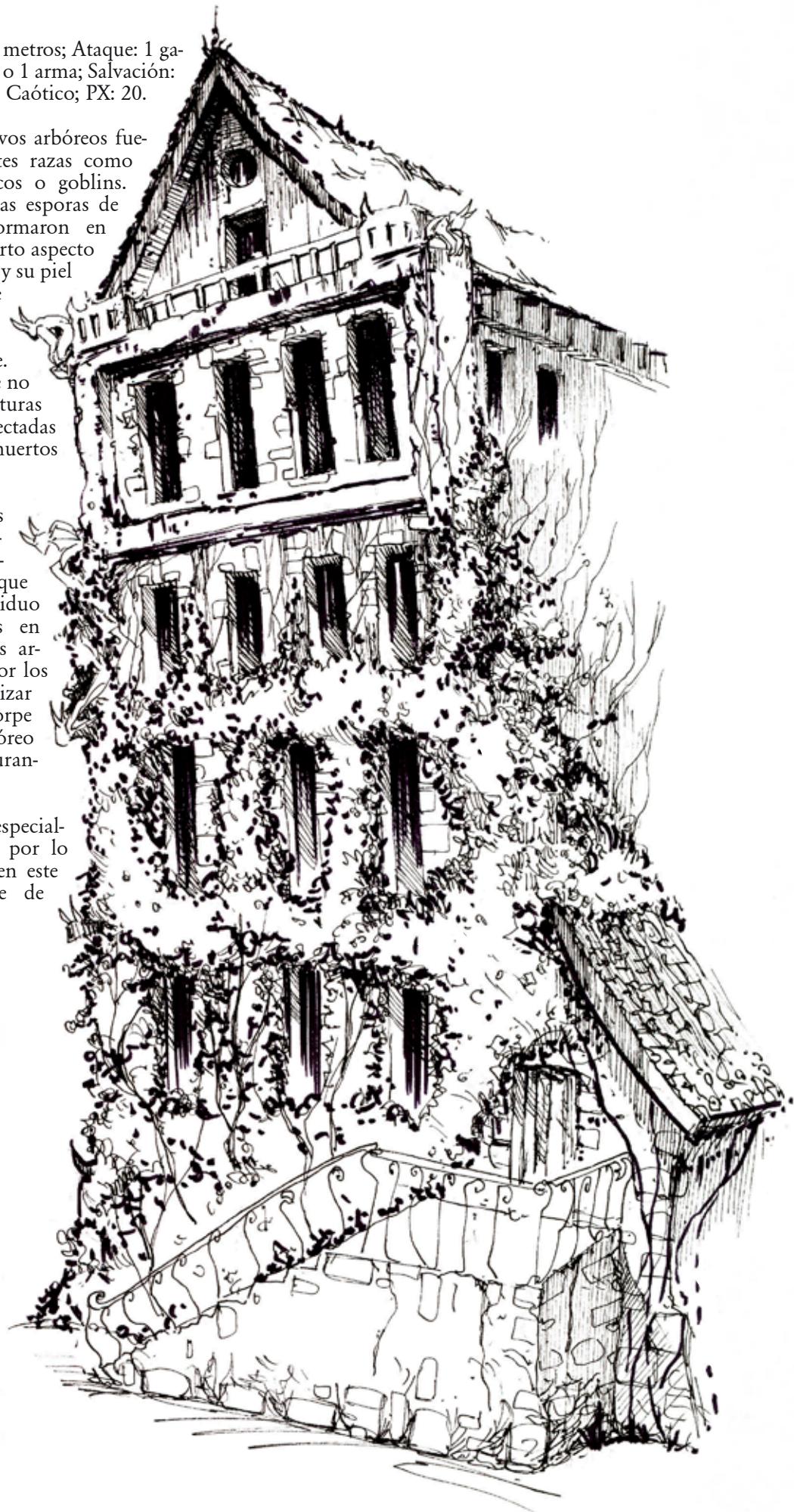
ESCLAVO ARBÓREO

CA: 6; DG: 2; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 garra o 1 arma; Daño: 1d8 garra o 1 arma; Salvación: G1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 20.

En tiempos mejores los esclavos arbóreos fueron humanoides de diferentes razas como humanos, elfos, enanos, orcos o goblins. Tras ser contaminados por las esporas de una hamadriada se transformaron en criaturas sin inteligencia y cierto aspecto vegetal. Su movimiento torpe y su piel de corteza cetrina, que parece de un cadáver reseco, hacen pensar que puedan tratarse de un tipo de muerto viviente. Sin embargo, para sorpresa de no pocos clérigos, se trata de criaturas vivas que no pueden ser afectadas por el poder de expulsar muertos vivientes.

Debido a que son criaturas sin voluntad, los esclavos arbóreos son dirigidos y gobernados por la hamadriada, que usa los sentidos de cada individuo para coordinar los ataques en grupo. Por ello, los esclavos arbóreos no se ven afectados por los conjuros de Dormir o Hechizar Monstruo. Su movimiento torpe implica que el esclavo arbóreo siempre pierda la iniciativa durante un enfrentamiento.

Los esclavos arbóreos son especialmente vulnerables al fuego, por lo que cualquier daño basado en este elemento provoca el doble de daño.



BOREAL

Conocida antaño como Thuria, la enorme isla Boreal se encuentra enclavada al noroeste de Valion, azotada por frecuentes tempestades y rodeada por las gélidas aguas del mar de Esmeril. En realidad, Boreal está formada por dos masas de tierra: Osten y Vestren, unidas apenas por una estrecha franja de terreno. La isla está habitada por unos pocos miles de humanos, el pueblo saami, principalmente asentados en su mitad meridional, y en especial en la ciudad de Hogar Invernal. Los saami son individuos corajudos y curtidos, hechos a las duras condiciones presentes en la isla. Aunque no son los únicos habitantes de la misma, pues comparten el territorio con los thurianos, hoy apenas unos cientos que permanecen recluidos en fortalezas subterráneas, supervivientes de una otrora poderosa nación que dominaba la región y esclavizaba a los saami. También hay clanes enanos, elfos de las nieves (Ljós Alfar) e incluso elfos negros entre otros pequeños grupos de criaturas más o menos organizadas: desde gigantes de los hielos hasta los temidos yetis, pasando por los trasgos invernales o Hiisi, o las temidas brujas norteñas.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Hogar Invernal: Hogar Invernal es el mayor asentamiento humano de la isla, situado frente a una cala que permite que los barcos fondeen y atraquen, lo que lo hace el único puerto viable de la costa sur. Los saami se rigen por un código de hospitalidad y cooperación, nacido de la dureza extrema de la vida en la isla, y ofrecerán ese mismo trato a los forasteros a no ser que demuestren no ser merecedores de él. No hay tabernas ni posadas en el poblado, pero hay un salón de aguamiel comunal que sirve a tal efecto.

Hiithrak

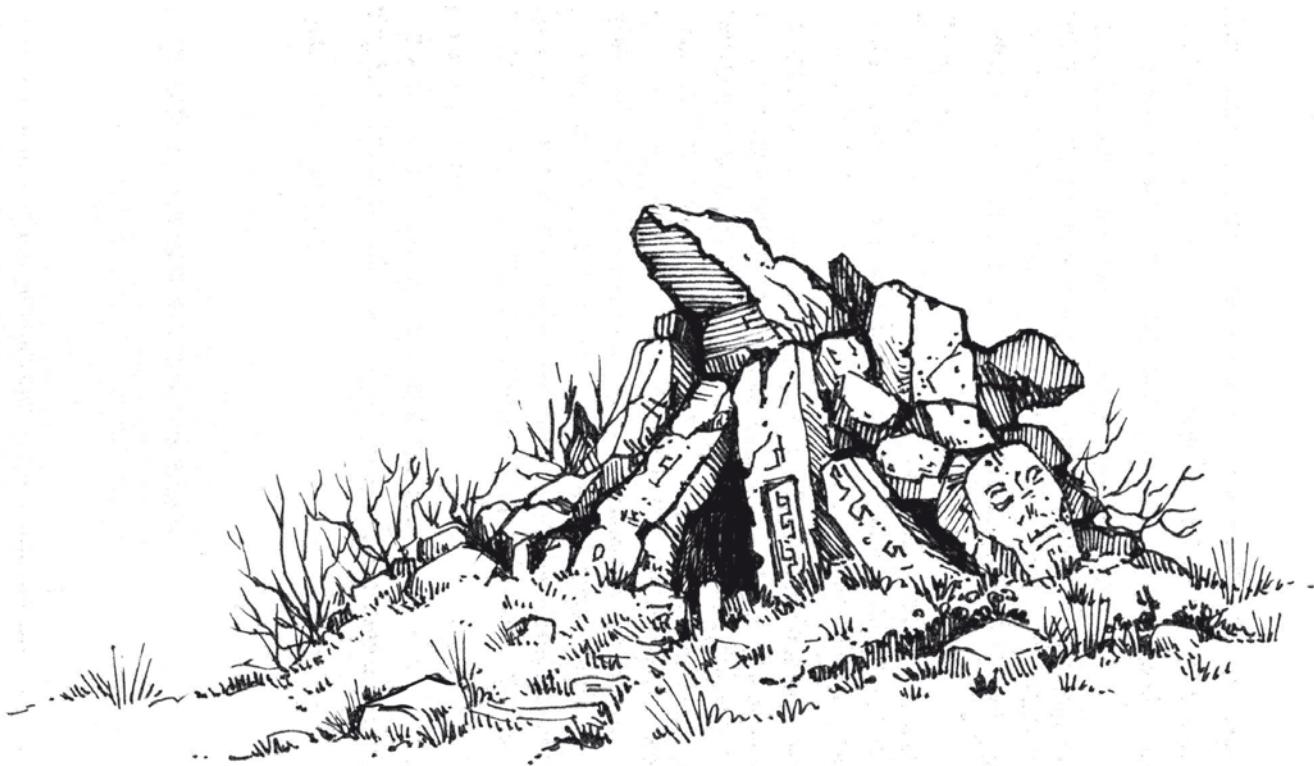
Hiithrak es el mayor poblado Hiisi (trasgos invernales) de la isla, y de él provienen los incursores que plagan la tundra. La mayor parte del poblado está situado en cuevas y túneles horadados en las Colinas de la Hoz, con solo un pequeño grupo de chozas rodeadas por una empalizada en la superficie.

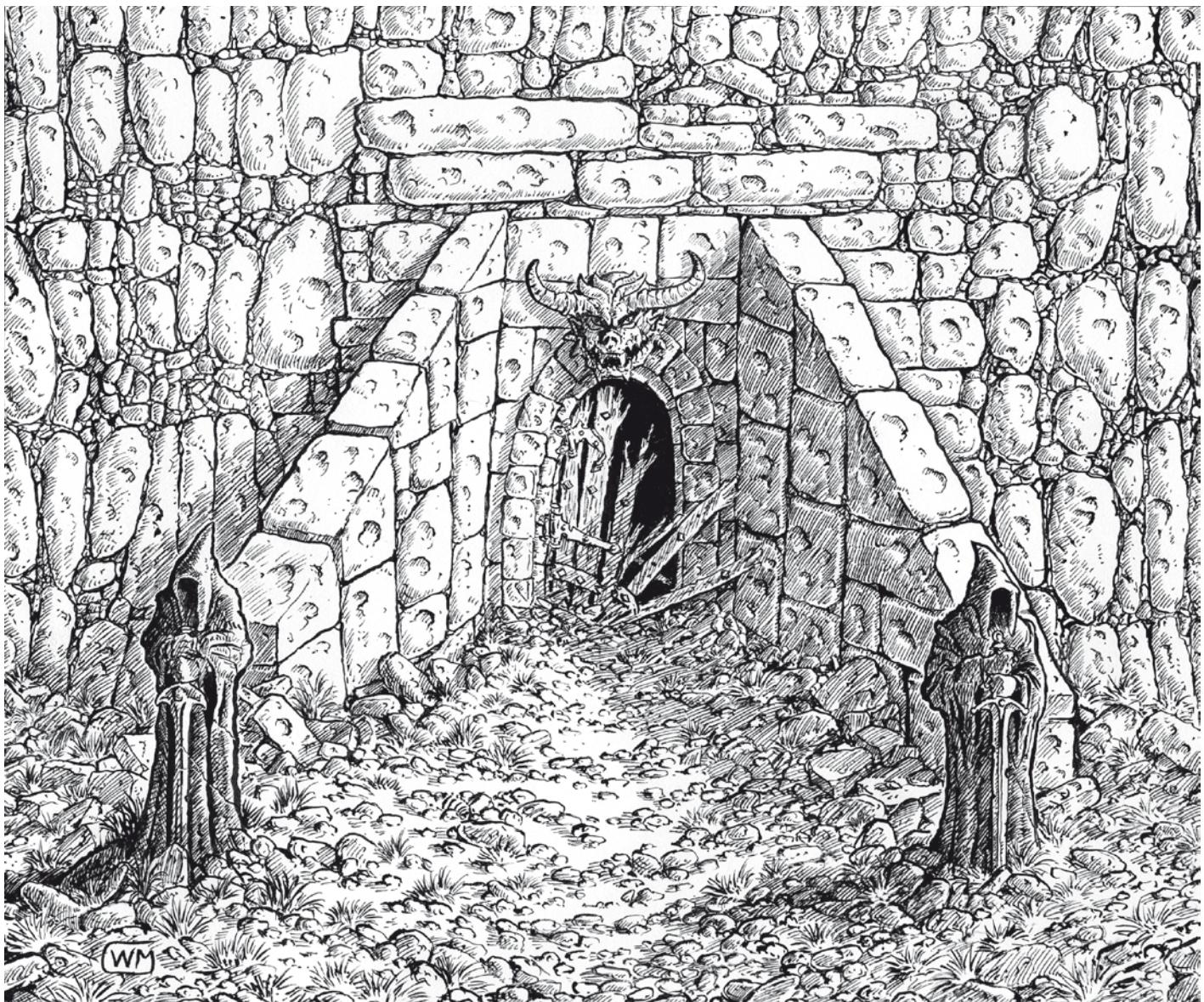
Uthuldarum

Erigida en la ladera de la montaña, la ciudad thuriana de Uthuldarum se levanta como una fortaleza prácticamente inexpugnable de granito y marfil, de altas torres y recios muros. Los descendientes degenerados de los thurianos habitan en ella, un puñado de hechiceros inmortales apáticos e indolentes mantenidos por una casta de esclavos capturados de muchas otras razas. Uthuldarum es un paraíso corrupto y desatendido de jardines fragantes y narcóticas delicias, la sede de la casa Gethiran, que aún se considera la gobernante legítima de toda Thuria, es decir, Boreal.

MONTE KIUKUINNEN

En su extremo oriental, las Cumbres de Kaleva terminan en su segundo pico más alto, la montaña que los saami conocen como el monte Kiukuinnen. El monte en realidad no es tal, sino el cuerpo de Antero Vipunen, un titánico gigante dormido desde tiempos tan inmemoriales que ha quedado cubierto de roca y piedra, haciendo que el monte se haya convertido en su túmulo.





MYRKENWALD

La gran taiga que cubre el corazón de Osten lleva el nombre de Myrkenwald, aunque nadie recuerda quién se lo puso. Es un bosque de abetos, alerces, piceas y pinos, árboles de troncos rectos adaptados a la condiciones de vida de la isla Boreal. Algunas partes son considerablemente densas y oscuras, aunque en su mayoría los árboles crecen bastante distanciados. La forma cónica de los árboles hace que la nieve no se acumule demasiado en ellos y rompa el silencio del bosque al caer al suelo en montones periódicamente.

EL SEPULCRO DE SOLKAN

En mitad de las llanuras de Vigrith se alza un mausoleo solitario, un pequeño edificio de mármol gris, flanqueado por dos estatuas que representan a un mago de aspecto sabio y sereno. En este lugar fue enterrado Solkan, el último de los magos de Ardenmor, después de que su cadáver se trajese de vuelta a la isla Boreal tras su muerte en la lejana Dormunder.

KUGGARUK

El mayor de los poblados yeti de la isla, y quizás el único que merece la designación de ciudad, está gobernada por Qisar Kang, un veterano y carismático guerrero yeti con una cicatriz en la cara y una astucia táctica considerable.

EL CEMENTERIO DE LAS BALLENAS

Decenas de ballenas acuden a morir en esta bahía, guiadas por una misteriosa atracción. El lugar está custodiado por Sedna, una poderosa criatura marina que se asegura que la riqueza en hueso y ámbar gris depositada allí no sea saqueada.

SALONES DEL REY HRIMTHUR

El jarl Hrimthur gobierna a los gigantes de la isla Boreal desde esta magna fortaleza.

PALACIO DE LAS BRUJAS DEL NORTE

Un espléndido palacio de plata, hielo y marfil reluce a la luz de las estrellas, sobresaliendo impasible sobre las enhiestas y altas copas de la taiga boreal. Esta es la morada de las Brujas del Norte, y todo aquel que se considere cuerdo haría bien en mantenerse alejado de este lugar infausto.

NOTA: Hay cientos de localizaciones diversas en Boreal para explorar, al igual que accidentes geográficos y regiones de interés, todas ellas recogidas de manera compendiosa en la aventura original de Clásicos de la Marca *El Arca de los Mil Inviernos*.

ENDO

Apenas unas millas náuticas al este de Valion, y en concreto frente a las conocidas como Tierras Nómadas se halla el orgulloso pueblo de Endo. Un lugar único y con una sociedad distinta a lo que se puede encontrar en cualquier otro lugar del mundo.

ENDO

GOBERNANTE: Genshin Mushasi (clan Genshin) y Shingen Saburo (clan Shingen).

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

POBLACIÓN: 89.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Shogunato.

RELIGIÓN: Kami.

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

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

HISTORIA

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

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Las gentes de Endo se organizan en clanes guerreros que se reparten el territorio y suelen convivir pacíficamente, aunque las escaramuzas y conflictos por la posesión de la tierra, recursos o intrigas políticas son comunes.

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

En Endo todas las personas siempre saben en qué posición están con respecto a las otras. Se espera que todos respeten a sus superiores, quienes, a su vez, tienen que comportarse con la cortesía adecuada y cumplir ciertas obligaciones hacia los inferiores. También se puede subir de clase mediante recompensas por méritos. Tanto hombres como mujeres pueden acceder a cualquier profesión dentro de su clase.

• **SAMURÁI:** Es la clase noble y permite el uso del daisho (katana y wakizashi), sin importar su profesión. Un mago puede portar el daisho y no ser hábil con la katana como un guerrero samurái.

• **HEIMIN:** Son los agricultores, artesanos, mercaderes y también los integrantes de las levas de los ejércitos. Algunos de los heimin pueden ser igual o más ricos que muchos samurái.

• **ETA:** Es la clase más baja, aquí están incluidas todas aquellas personas cuyo medio de vida se considera inadecuado: criminales, artistas, charlatanes, curtidores, enterradores...

Al ser un archipiélago, la navegación es muy importante y el tipo de barco que se usa es el juncos, del cual hay varios tamaños. Recorren las rutas comerciales a lo largo de las costas trasportando carga y pasajeros. Aparte de los peligros típicos del mar, hay que incluir a los piratas y corsarios que amenazan algunas rutas comerciales.

El uso de los caballos está limitado a los funcionarios del gobierno y los samuráis. En casos especiales se pueden conceder permisos a los heimin para que puedan montar a caballo.

Los granjeros usan bueyes como animales de tiro, los caballos son poco frecuentes entre los heimin. Los mercaderes los usan como animales de carga o para tirar de carros. Los caballos son caros de mantener y cuidar en Endo, ya que en las islas las tierras de labor disponibles se destinan en primer lugar a la agricultura.

Los viajes en el interior de Endo se realizan a pie. Hay grandes calzadas que recorren cada clan hasta la capital del shogun. Son carreteras de tierra que suelen estar patrulladas por tropas de los daimyo locales. En la frontera con cada clan suele haber puestos fronterizos para controlar el paso y cobrar peaje. Cuando llueve, las carreteras se convierten en barriales, una de las razones de hacer los viajes a pie. Las carreteras principales están llenas de estaciones de paso, desde pequeñas cabañas para pasar la noche hasta grandes hospederías.

Algunos nobles o mercaderes ricos suelen viajar en palanquines. Cuando el viaje es urgente, un grupo de refresco acompañará a los palanquines. Los palanquines pueden ser para una persona o los más grandes hasta para tres.

Todas las monedas pesan 10 gramos, pero dependiendo de su valor su tamaño desciende: a mayor valor menor tamaño. Las monedas de plata y bronce, al ser de uso más común, llevan un agujero en el centro para atarlas con un cordel y poderlas llevar con más comodidad.

• **MONEDA DE ORO (KOKU):** Son bastante infrecuentes y solo suelen verse en transacciones o pagos importantes.

• **MONEDAS DE PLATA (BU):** Tienen un valor más manejable y se consideran la base del sistema económico.

• **MONEDA DE BRONCE (ZENI):** Es la moneda más común en el día a día, por lo menos para la gente corriente.

ORGANIZACIÓN MILITAR

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

El samurái endonés es un enemigo temible, de habilidades guerreras excepcionales, dotado de un corazón de hierro y una voluntad inexorable, todo ello coronado por un sentido del honor indestructible. Pero, además, los samurái, como aristocracia dirigente, son hombres cultivados, con enormes conocimientos en variadas materias, como ingeniería militar, navegación, agricultura, historia, literatura o religión. Ningún otro guerrero en el mundo supera en habilidad con la espada al samurái, que consagra su vida al entrenamiento con su daisho tradicional, la katana y el wakizashi, exclusivas de los samurái, y que pasan de padres a hijos como legado de sus antepasados en el seno familiar.

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

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

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

A parte de las amenazas entre Ayakashi y Mori ambos sufren cada cierto tiempo invasiones tanto de Losang como de bárbaros de las Tierras Nómadas que intentan saquear poblaciones costeras indefensas.

GEOGRAFÍA

Endo está formado por dos islas principales, Mori y Ayakashi, y varias más pequeñas entre las que destaca Hae no koku (el hogar de los clanes elfos), que forman un archipiélago conocido por los endoneses como Kondo. El país es una sucesión de hermosos valles herbosos rodeados de colinas cubiertas de bosques de coníferas y cerezos. Solo unas pocas montañas de altura reseñable descollan en el horizonte, entre las que destaca especialmente el monte Nitaka, en la cordillera Shokaku,

al norte de Ayakashi, que realmente es un volcán apagado, como un dragón dormido que aguardase pacientemente su momento para resurgir con furia desatada.

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

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

AYAKASHI

Es la isla principal más al norte del archipiélago, al norte la cordillera Shokaku, cuyos cielos están casi siempre oscurecidos por densos nubarrones. Un paisaje rocoso con poca vegetación cubre la cordillera, que es el hogar de la mayoría de los trasgos y ogros que habitan en Endo y que tienen grandes poblados en el interior de las cuevas que hay en Shokaku. La parte del sur es mucho más benévola, hay grandes cultivos y zonas boscosas. La ciudad principal es Tenbin, una urbe fuertemente defendida construida sobre un acantilado. Los barcos tienen que entrar con pilotos entrenados de la ciudad que conducen los navíos a través de los peligrosos bajíos cubiertos de rocas.

El clan genshin domina la región con puño de hierro, sus maho-tsukai (magos de sangre) los ayudan a mantener el poder, junto con su alianza con los clanes trasgos del norte que nutren la infantería de su ejército. Uno de los clanes más poderosos después del clan genshin es el clan sibayama, un clan de maho-tsukai muy poderoso capaz de levantar y controlar a los muertos.

De entre los magos comunes destacan los conocidos como titiriteros, magos de gran poder que, poniéndose en trance, pueden manejar a cierta distancia a los bunraku, muñecos articulados de unos tres metros de alto y con una fuerza sobrehumana que arrasan unidades enemigas. Cada mago titiritero puede manejar a un bunraku, aunque se han dado casos de poderosos titiriteros que han manejado hasta tres simultáneamente.



HAE NO KOKU

También conocida por el pueblo llano como Erufu Shima (Isla de los Duendes). Los grandes clanes de elfos viven en la isla, ya que apenas hay elfos en el resto del archipiélago; solo los desterrados, criminales, algunos embajadores o los guerreros que vagabundean en busca de retos viajan por Kondo. Nadie que no sea elfo puede penetrar en el interior de la isla, salvo en la ciudad portuaria de Hevunzu Geito, que es el único sitio donde se hacen tratos comerciales con productos élficos.

El pueblo de los elfos permanece neutral y nadie osa atacarlos dentro de su isla, pues todavía se recuerdan los hechos acaecidos varios siglos atrás, cuando un poderoso ejército intentó conquistar sus tierras. Los hechiceros elfos desencadenaron una tormenta de magia sobre ellos y los aniquilaron. Aún se puede contemplar parte del ejército convertido en piedra cerca de Hevunzu Geito, un espectáculo impresionante para aquellos pocos extranjeros que se aventuran hasta estas tierras.

En raras ocasiones, algunos magos humanos pueden aprender magia dentro de la isla, pero se necesitan permisos especiales. Los Maho-tsukai son despreciados, así que casi ningún habitante de Ayakashi ha logrado ser aceptado en siglos en sus escuelas. Los magos que regresan cuentan historias de lujosos palacios flotantes entre las nubes.

MORI

Es la isla más grande el archipiélago de Kondo y la de clima más benigno. Está cubierta de bosques, colinas y valles sobre los que destaca la cordillera de Okina Yama, en cuyo interior viven los clanes enanos. Las ciudades enanas están en lo profundo de la cordillera de Okina Yama, donde se construyó hace varios siglos la ciudad de Ichi no Shogy, en la cual viven juntos humanos y enanos. Está situada en la entrada de las montañas para poder comerciar, así los clanes enanos pueden obtener grano y otros bienes de primera necesidad e intercambiarlos por madera, carbón y productos de metal. Los enanos son los más reputados herreros de todo Mori y solo los nobles

más importantes pueden adquirir sus prodigiosas katanas. La fabricación de estas por los enanos suele durar varios años, pero son casi irrompibles y no necesitan ser afiladas.

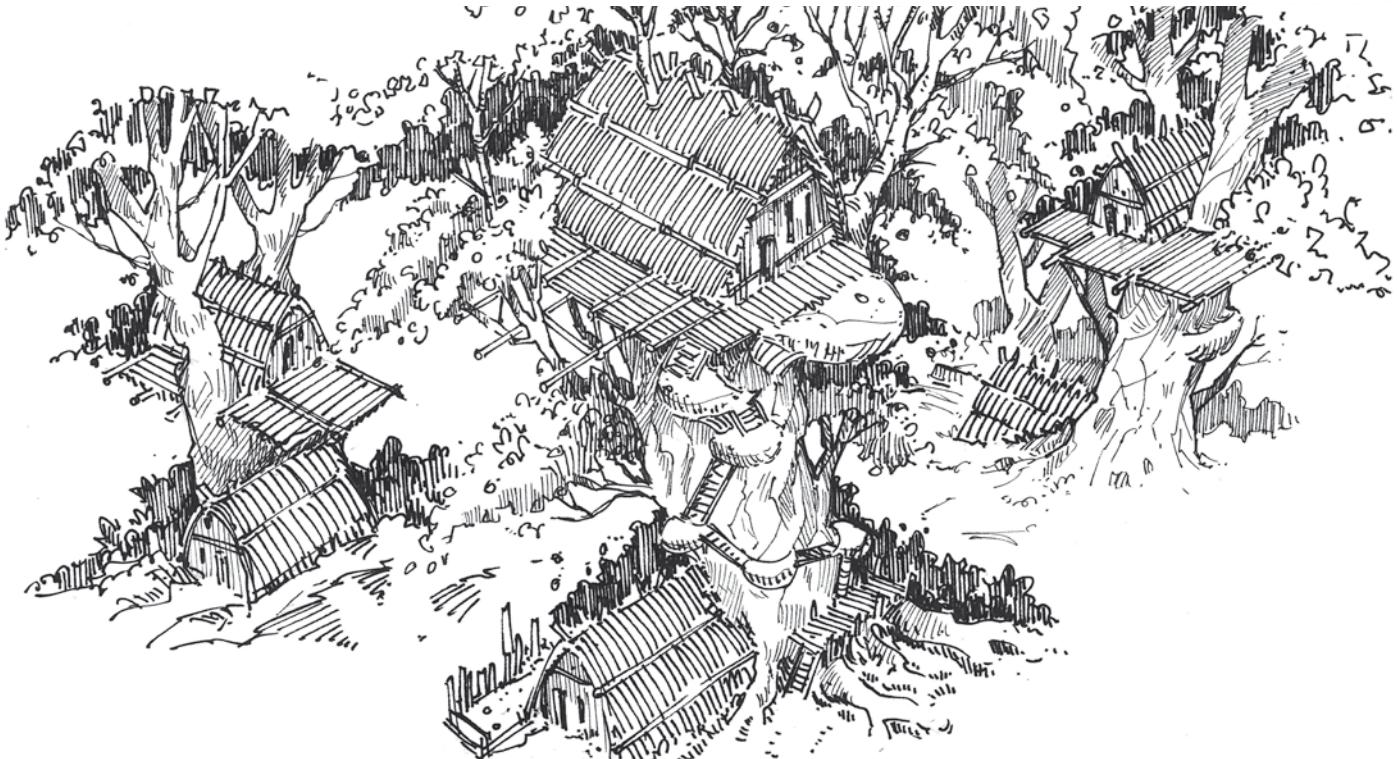
Al norte está la capital, Sokenji, una gran ciudad amurallada donde destaca el palacio del shogun, una belleza sin igual con grandes y hermosos jardines, pero dotado de unas grandes defensas. Los dos bunrakus más grandes jamás construidos custodian la entrada del palacio, unas moles de diez metros de altura que son animados en caso de necesidad.

El resto de la isla está repartida entre el resto de los clanes, los cuales dirigen sus tierras de forma autónoma pero rindiendo lealtad absoluta al shogun.

Al sur está la ciudad de Tagakka Uchi, un lugar de depravación y comercio donde todo se puede comprar y vender, tanto sedas del Imperio Kang como esclavos de todas partes del mundo, incluso se pueden encontrar barcos de Ayakashi. La ciudad es tolerada por los grandes ingresos tanto en oro como en materias manufacturadas que tanto se necesitan en Endo. Largas caravanas salen de la ciudad para repartir sus productos por toda Mori y la región está infestada de bandidos y trasgos que pretenden hacerse ricos asaltándolas. Tanto piratas de Vankor como de Losang, por no contar los propios piratas endoneses, hacen las travesías en barco peligrosas por sus continuos ataques.

El clan Shingen gobierna Mori, a excepción de Okina Yama, que se encuentra controlada por el clan de enanos aianmauten. Ambos clanes son aliados, sobre todo cuando hay que repeler invasiones de Ayakashi. Algunos clanes intentan de vez en cuando tomar el poder del shogunato de Mori o intentan conquistar territorios de clanes vecinos antes de que el shogun pueda intervenir, aunque desde que Shingen Saburo está en el poder no lo ha intentado nadie, que se sepa.

Algunos magos de Mori han aprendido las artes de los titiriteros y los bunrakus han aparecido también en los ejércitos de Mori, sin embargo los maho-tsukai son perseguidos sin piedad dentro de la isla.



OKINA YAMA

Cordillera de montañas de la isla de Mori, en cuyo interior hay un par de ciudades enanas. Todos los clanes enanos rinden pleitesía al clan enano aianmaunten y estos son aliados del clan shingen en igualdad de condiciones, ya que los enanos no han hincado la rodilla ante ningún otro rey ni dirigente.

Cerca de la cima, en un valle recóndito, está el antiguo templo de monjes tao. Antiguos estudiantes fundaron algunos templos en todas las zonas de Endo, pero sin duda los más poderosos siguen siendo del templo de Tao, en el interior de la cordillera de Okina Yama.

RELIGIÓN

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

CRÍATURAS

AVE FÉNIX

CA: -3; DG: 9; Movimiento: 100 metros volando; Ataque: 2; Daño: Garras 1d8+ 1d6 por fuego/1d8+ 1d6 por fuego; Salvación: Como un clérigo de nivel 17; Moral: 12; Alineamiento: Legal; PX: 1700

El ave fénix es una criatura fabulosa que normalmente solo se puede encontrar en Endo; de hecho, es el símbolo de los endoneses. Es un ave similar a un enorme halcón, aunque de plumaje anaranjado o rojo intenso (las leyendas locales hablan de un fénix negro de poder sin igual, único entre su especie). La criatura es inmune al calor o al frío, así como a la enfermedad o el veneno, a conjuros de ilusión, sueño, miedo o que afecten a la mente, incluyendo los conjuros de polimorfar. Solo reciben daño de armas mágicas +2 o superior. Los fénix son criaturas beatíficas que no dudarán en asistir al necesitado. De hecho, es famosa su capacidad para curar (como el conjuro Sanar) o eliminar cualquier enfermedad o veneno con un leve toque. Se dice incluso que el fénix puede resucitar a un muerto recién fallecido, pero que solo hacen esto con los seres más honorables y buenos entre los mortales. Estas criaturas extraordinarias son realmente inmortales, pues al morir explotan en una bola de fuego (causa 5d10 puntos de daño en una radio de 5 metros a su alrededor) para resucitar de sus cenizas y completar otro ciclo natural de vida de al menos 1000 años.

SOMBRA

CA: 3; DG: 2; Movimiento: 10; Ataque: 1 ataque; Daño: Golpetazo 1d10; Salvación: Como un guerrero de nivel 4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 150

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



ZAFIRIA Y LAS ISLAS PIRATAS

Este continente se encuentra perdido, hundido bajo las aguas tras el Gran Cataclismo. Quedan restos sobre las aguas, pues la mitad septentrional del antiguo continente de Zafiria no se hundió, pero su destino ha sido ser ocupado por piratas y malechores de toda índole.

ISLAS PIRATAS

CAPITAL: Isla Tortuga.

POBLACIÓN: 24.000 habitantes aproximadamente.

GOBIERNO: Anarquía.

RELIGIÓN: No existe ninguna religión oficial.

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

RECURSOS: Mercenarios, contrabando, esclavos.

HISTORIA

Al inicio de las eras, existió un gran continente que aglutinaba la mayor parte de las tierras emergidas de nuestro mundo. Con el paso del tiempo, comenzaría a fracturarse y disgregarse, conformando cuatro enormes regiones: Valion, Cirinea, Zafiria y Ziyarid. En su lenta y progresiva deriva durante millones de años, Cirinea y Zafiria fueron desgarrándose de Valion, dejando por el camino una sucesión de islas que quedaron dispersas en el que pasaría a conocerse como mar del Dragón. Por entonces, Zafiria se encontraba a pocas millas náuticas de Valion, tal cual Cirinea. Tras el hundimiento de la mayor parte de este misterioso continente debido al Gran Cataclismo, una porción de sus terrenos elevados en su mitad septentrional quedaron como islas en el mar.

Buena parte de estas islas pasarían a formar parte del que sería bautizado, tiempo después, como archipiélago de las Islas Piratas, que se convirtió en refugio de los más arteros y ladinos filibusteros, que encontraron en sus costas abruptas cobijo y seguridad. Hoy, esta tierra infame es conocida por sus casas de lenocinio, el tráfico de esclavos y el contrabando. Es un lugar ferozmente independiente, refugio de corsarios y contrabandistas disolutos donde reina la anarquía.

ESTRUCTURA POLÍTICA

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

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

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

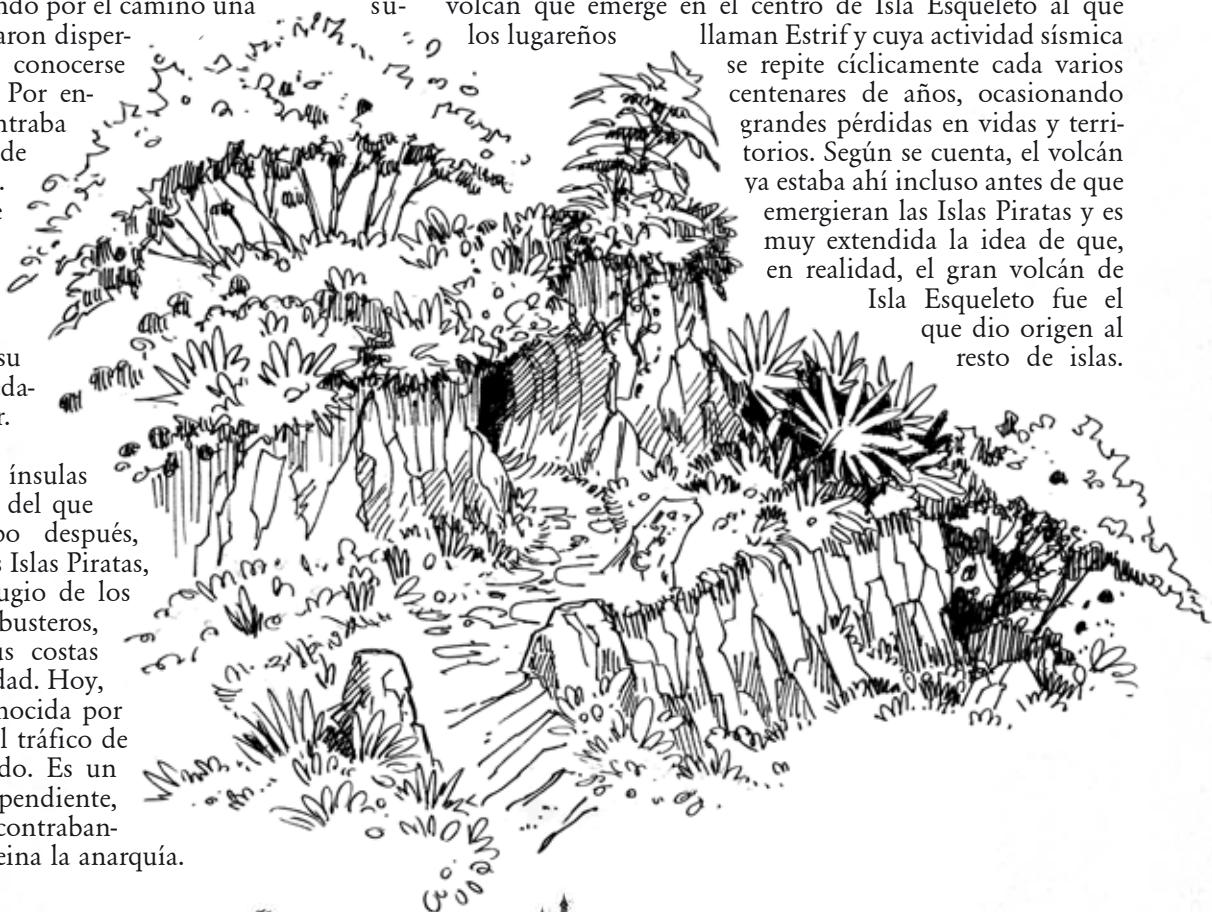
GEOGRAFÍA

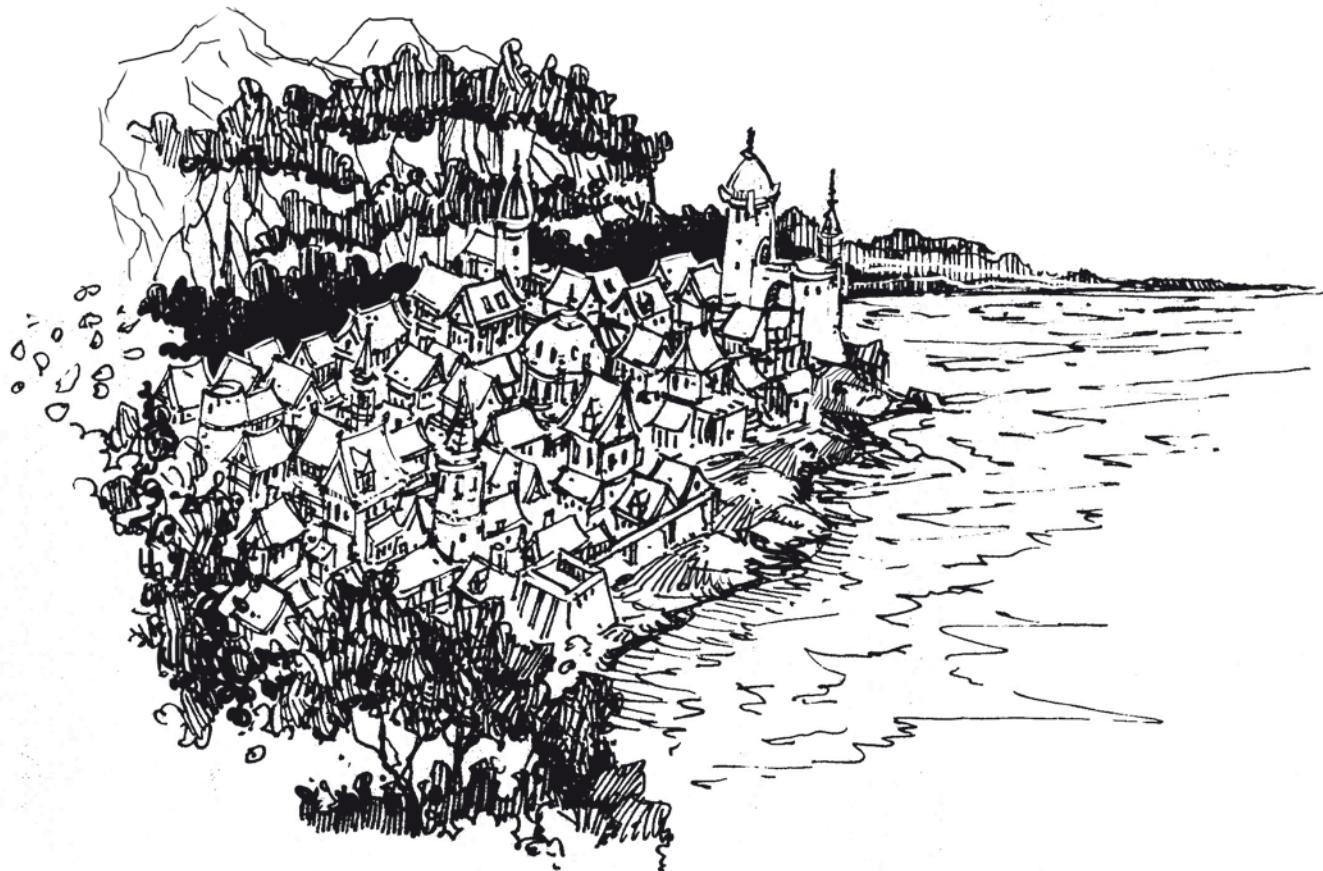
Las Islas Piratas son una larga sucesión de islas e islotes. En total se cuentan diez islas principales y docenas de arrecifes e islotes, muchos de los cuales son tan pequeños que apenas sobresalen del mar unos metros. Este singular relieve es lo que hace que la aproximación de cualquier embarcación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

A parte de la singularidad propia de las islas, a las que ya hemos hecho mención, estas tierras no poseen grandes accidentes geográficos dignos de referencia excepto un gran volcán que emerge en el centro de Isla Esqueleto al que los lugareños

llaman Estrif y cuya actividad sísmica se repite cíclicamente cada varios centenares de años, ocasionando grandes pérdidas en vidas y territorios. Según se cuenta, el volcán ya estaba ahí incluso antes de que emergieran las Islas Piratas y es muy extendida la idea de que, en realidad, el gran volcán de

Isla Esqueleto fue el que dio origen al resto de islas.





En realidad no fue exactamente así, pues surgió a raíz del Gran Cataclismo que hundió el legendario continente de Zafiria, causando grandes destrozos entonces, cuando aún se asentaban en las islas sus primeros pobladores.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Sería largo referirse a todas y cada una de las islas e islotes que componen este territorio, más aún si tenemos en cuenta que muchas de ellas están salpicadas de recovecos que sirven como guardias secretas a clanes y grupos muy variopintos, así que se hará referencia solo a las más importantes.

ISLA TORTUGA

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

ISLA ESQUELETO

En la costa más austral, se encuentra la isla más grande de todas, conocida como Isla Esqueleto. En realidad es un territorio aciago debido a la actividad del gran volcán que se alza en el centro de la isla y que ha traído, a lo largo de su historia, desolación y muerte. Pocos son los que se atreven a habitar esta gran extensión de tierra y, quienes así lo hacen, se ven enfrentados a menudo a las constantes sacudidas sísmicas que provienen del volcán. Precisamente por esta causa, el lugar es el escondite predilecto de quienes quieren desaparecer durante un tiempo. Y no es difícil, pues la costa isleña está trufada de pequeñas caletas, grutas y cavernas.

ISLA REUNIÓN

La isla más inexpugnable de todas se encuentra situada en el centro de este territorio. Se trata de Reunión, un lugar protegido por las grandes islas Tortuga y Esqueleto y por una infinidad de pequeños islotes que obligan a quienes quieren recalcar en sus costas a permanecer muy atentos a los traicioneros arrecifes que pueden hacer naufragar sus embarcaciones. Acerarse a Reunión es una temeridad solo permitida a los lobos de mar más experimentados. En su especial orografía se encuentra la gran Caverna de Dilma, una profunda cavidad natural que penetra desde la costa hacia el interior de las montañas por la que puede navegar fácilmente un gran número de embarcaciones. Este refugio natural sirve de base secreta para los barcos piratas que se refugian en su interior sin que puedan ser localizados con facilidad. Asimismo, su nombre hace referencia a las reuniones periódicas, o de carácter extraordinario, que tienen lugar entre las distintas facciones en este lugar.

ISLA METIADUSA

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

ISLA DE JACAMAR

A medio camino entre Isla Negra y la costa occidental cirinea, se encuentra la misteriosa isla de Jacamar, también conocida como Bonjo Tombo. Desde tiempo inmemorial, la isla de Bonjo Tombo ha servido de refugio para piratas y marineros de toda calaña, pues nunca ha sido reclamada por nación alguna, ni tan siquiera aparece en las cartas de navegación

más recientes, toda vez que se toma más por leyenda que realidad. Y en verdad, la isla posee cierto halo misterioso e incluso tenebroso que provoca que no pocos marinos se refieran a ella en un hablar quedo, con cierto temor e indisimulado respeto. Se dice que una terrible y sanguinaria tribu de guerreros nigerrimos habita la misma, hombres desnortados y salvajes, que aparecen cubiertos de tatuajes del colodrillo a los talones, y que tienen por costumbre cocinar y comer a los intrusos. Otros relatan que la isla se mantiene siempre oculta bajo una espesa bruma que pareciera emanar de la misma, cual sudario de muerto, enmascarando el arrecife alrededor, tal como ciclopea dentadura dispuesta a quebrar las quillas de los barcos, arrojando a la tripulación contra la rompiente y los tiburones hambrientos. Y algunos incluso sitúan un gran tesoro enterrado en la isla, protegido por engendros terribles y mil y una maldiciones, trampas, acertijos y enormes saurios y simios devoradores de carne. Sea como fuere, la isla de Bonjo Tombo reúne todos los ingredientes míticos precisos para convertir la localización en un escenario de leyenda, misterioso y funesto.

La isla de Bonjo Tombo aparece perfectamente detallada en el módulo *La Isla Misteriosa*, dentro de la línea *Clásicos de la Marca*.

OTRAS ISLAS DE MENOR IMPORTANCIA

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

ECONOMÍA

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

RELIGIÓN

Dada la diversidad y procedencia de sus gentes, pueden encontrarse capillas consagradas a dioses de todo Valion, pero en especial Leviatán, Sargón o Rivulus.

PERSONAJES RELEVANTES

CAPITÁN ABE PACER
PIRATA (GUERRERO) DE NIVEL 12

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 12 (98 PG)

Movimiento: 10 metros

Ataque: 1

Daño: Espada 1d8+1

Salvación: Como guerrero de nivel 12

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 1200

Abe Pacer es un viejo pirata temido por su osadía y su carácter temperamental. Su título de capitán le viene de sus días en la armada de Reino Bosque, de la cual desertó en compañía de sus hombres llevándose un preciado buque. En su juventud, combatió junto a Coronis, el más famoso de los piratas que habitó las islas y de quien aprendió sus técnicas de abordaje. En la actualidad, el capitán Abe posee una flotilla de quince barcos y más de doscientos marinos a sus órdenes, y tiene una base oculta en algún rincón recóndito de Isla Reunión.

DRAGON
HALFLING DE NIVEL 6

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 6 (35 PG)

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1

Daño: Daga 1d4

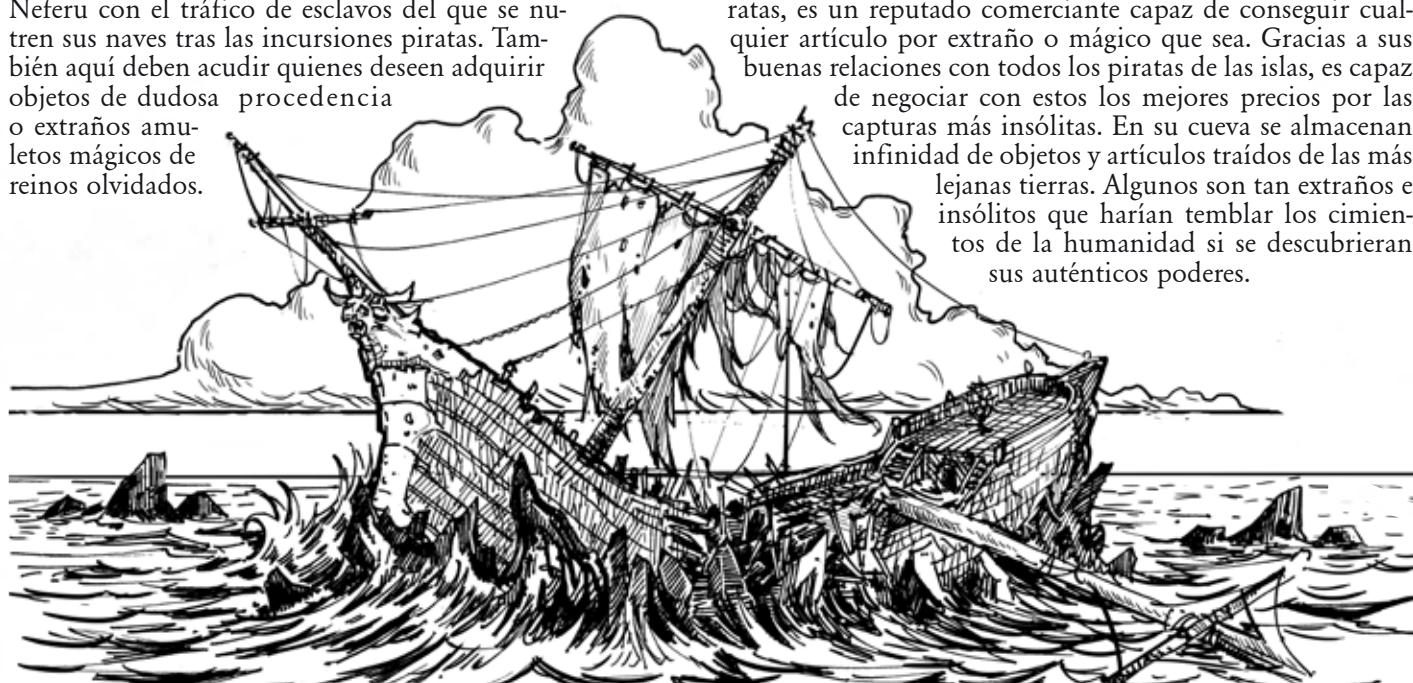
Salvación: Como halfling de nivel 6

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

PX: 600

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



ZAFIRIA

Muchos siglos atrás, hubo un continente al sur de Valion llamado Zafiria, emplazado en mitad del mar del Dragón. En aquel tiempo remoto, la orografía del terreno era bien diferente, pues de aquel gran continente tan solo resta el archipiélago conocido hoy como Islas Piratas, que en su día fueron las cumbres de las montañas más altas de la hermosa Zafiria. Esta tierra estaba dominada por un pueblo antiguo, los zafirios, cuya capital era la fabulosa polis de Asdot. El Gran Cataclismo causó el hundimiento del continente, y todos los misterios y saberes de esta civilización milenaria quedaron anegados bajo las oscuras aguas, junto a sus riquezas y maravillosos artefactos. Aún hoy, las más vetustas leyendas cantan los secretos de Zafiria y su mítico Ojo de Leviatán.

En el módulo de *Clásicos de la Marca Los Salones Anegados de Leviatán* podrán descubrir más de este artefacto legendario y de la historia de la civilización de los zafirios.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

EL FARALLÓN SOLITARIO

Hacia el suroeste desde Isla Esqueleto, tras una jornada de navegación, puede atisarse entre las olas y la tenue neblina matinal la enhiesta y enriscada roca que llaman el Farallón Solitario. Dicen los marinos más curtidos que sus rompienes son arteras, pues muchos son los barcos que han quedado varados en los bajíos rocosos y peñas coralinas que erizan su contorno. También se masculla entre susurros que la orgullosa roca guarda tesoros de otrora, pues posee cuevas y hendiduras que han sido visitadas por piratas desde tiempo inmemorial. Es más, bien podría ser este desamparado peñón la cima orgullosa de un monte hoy sumergido, antaño pico elevado, a cuyos pies descansaba una de las más espléndidas ciudades zafirias, conocida como Iskendor.

BAJÍOS DE LAS CONCHAS

Son famosos los bajos de la zona, peligrosos como pocos, capaces de hacer encallar los más livianos y veloces esquifes. De entre las olas sobresalen montículos arenosos que cambian de posición al albur de las corrientes, de bajamar a pleamar. Más bien parecieran senos de ciclópeos seres marinos que descansaran a poca distancia de la superficie.

Sobre estos sirtes crecen muchos despojos de naufragios, mástiles quebrados y quillas de maderos hinchados y cubiertos por sargazos; y huesos carcomidos por moluscos, cuyas conchas salpican estos médanos arenosos y anegadizos, una suerte de cementerio erizado de féretros que son las carcchas de los marinos, enlucidas por el sol y labradas por los peces al desprender la carne de los huesos.

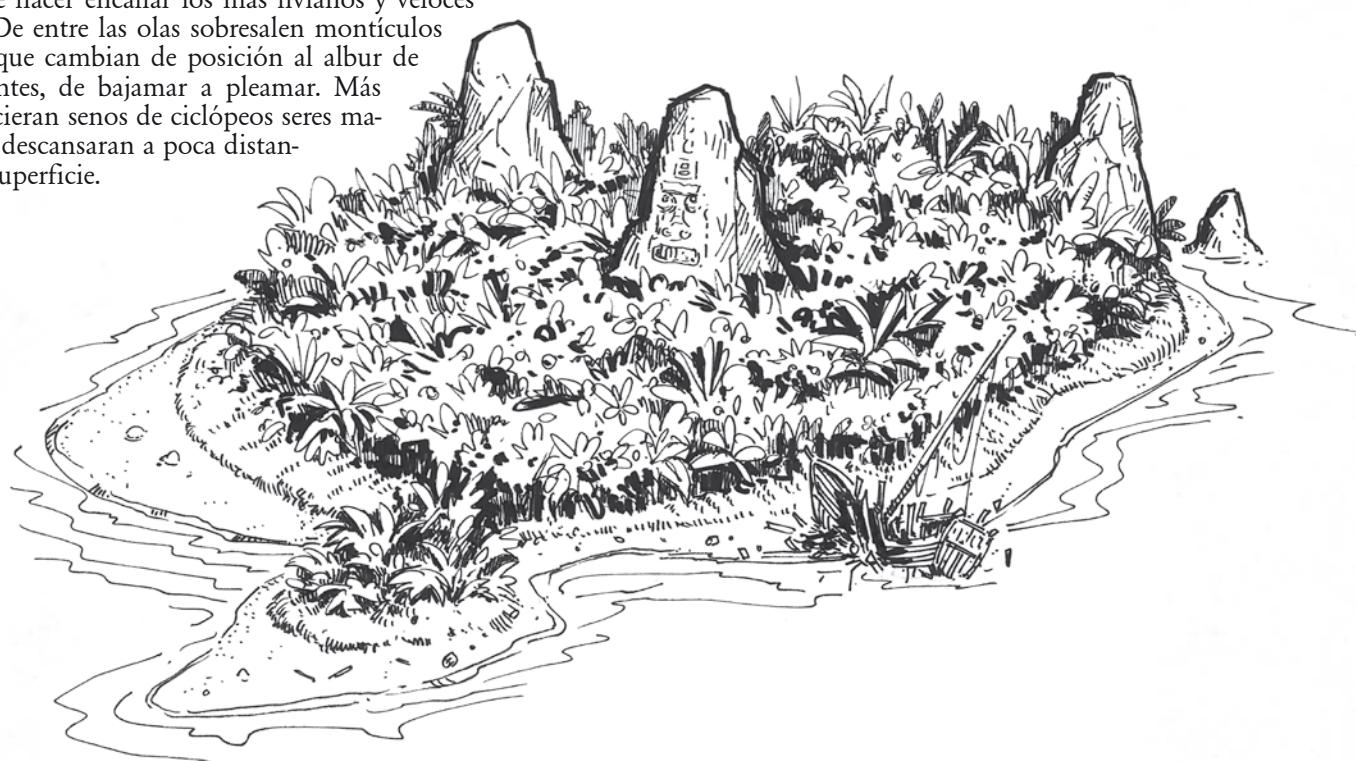
ARRECIFE DE MAKASSAR

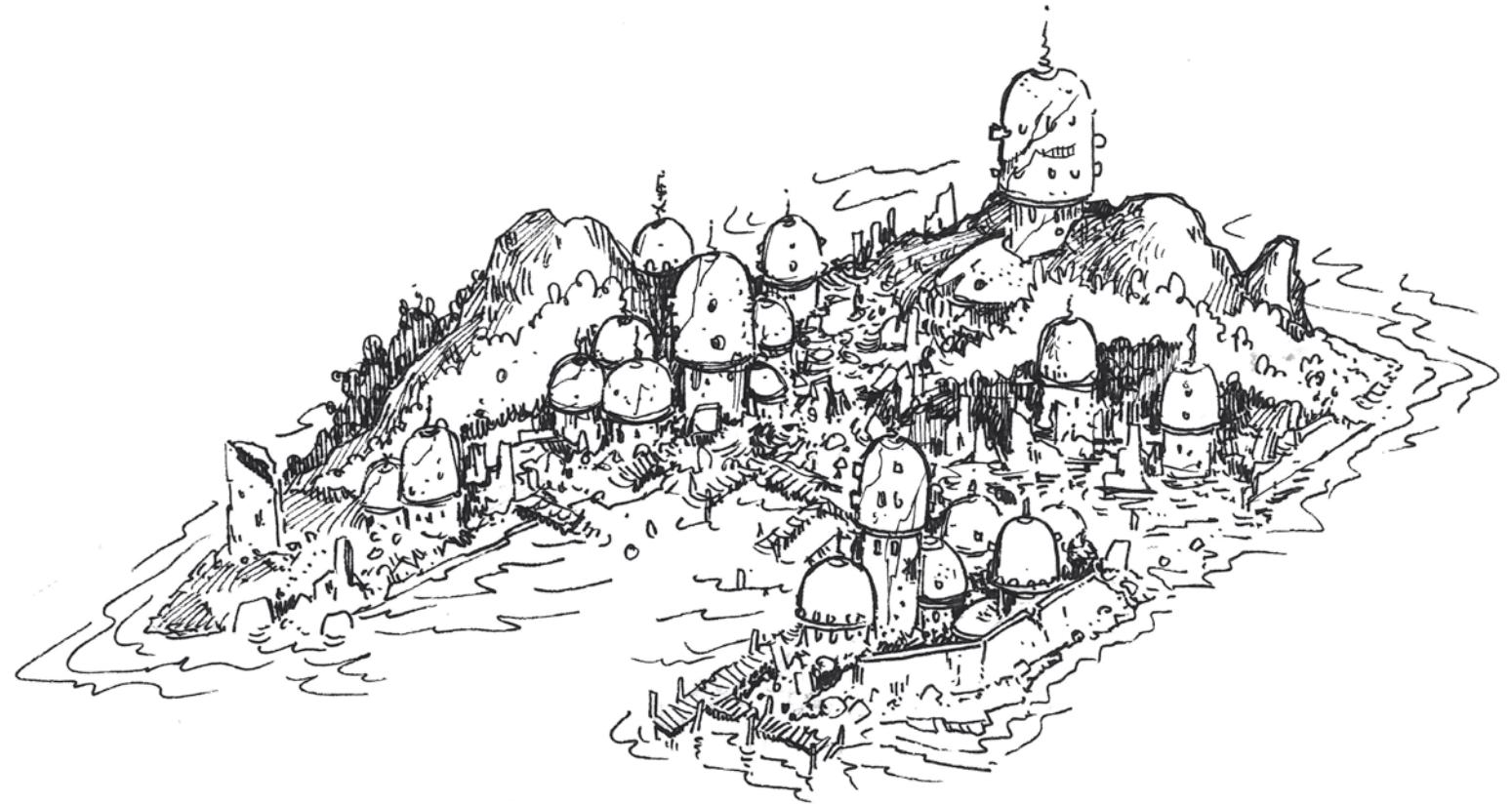
Si el marino, hábil al timón, lograra sortear los peligros de los Bajíos de las Conchas, aún tendría que arrostrar el temible Arrecife de Makassar en su singladura, pues no más de un día separa un lugar del otro. Es Makassar un encalladero cierto, erizado de peñas cubiertas por un sudario pestilente de las evacuaciones de los albatros y gaviotas que anidan en sus fisuras. Son escollos sus peñascos como dientes de un tiburón, criaturas que dominan sus rompientes, a la espera de barcos desavisados que terminen por quebrar entre los desfiladeros, arrojando a sus tripulantes a las fauces abiertas de estas bestias marinas. Es aquí donde se pueden encontrar los más grandes ejemplares de tiburones blancos en todo el mar de Sulu.

ISLA DE BUGANVILLA

No muy lejos a levante desde Makassar, encontramos la isla de Buganvilla, por donde se extiende una jungla enmarañada que oculta peligros y secretos que pocos se han atrevido a desvelar. Sus playas son de arena blanca, hermosas como pocas, ribeteadas con frondosas plantas de buganvilla, de flores pequeñas y brácteas coloridas: blancas, fucsias y anaranjadas. Las arracimadas de color dan paso a la fosca selvática verde esmeralda. En su interior habita una tribu indígena, los komutu, fieros guerreros caníbales, poco hospitalarios.

Una vieja leyenda isleña habla de un manantial de agua encarnada que brota en el interior del templo consagrado a la diosa cangrejo de los komutu, Sursurunga. Se dice que aquel que beba el icor bermellón que emana de la roca sacra obtendrá extraordinarios poderes.





ISLA DE KENDARI

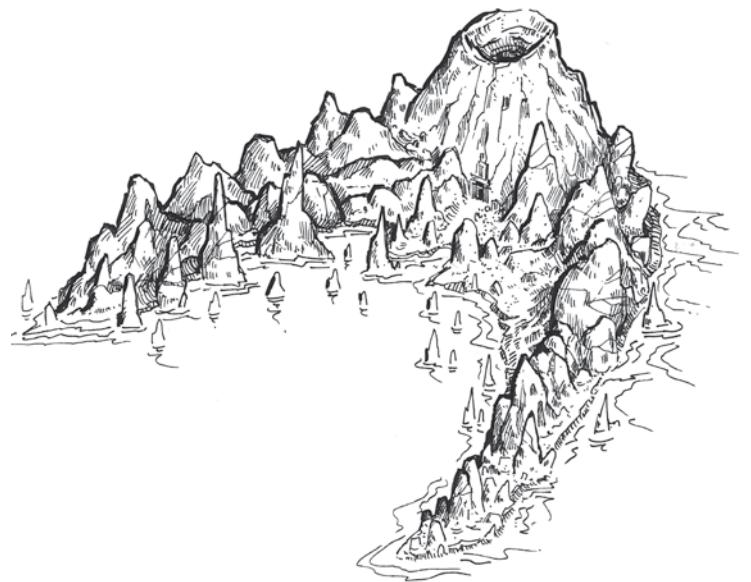
La isla de Kendari está dominada por el imponente volcán Akután, que se recorta en el horizonte, rematado por su semipiterna guirnalda de volutas de humo y vaharadas sulfurosas, que forman una calima espesa que pende sobre el lugar como corona de brumas. En realidad, se trata de una isla de madrépora con forma anular, que dispone de una laguna interior de aguas límpidas, de color azul intenso, salpicada de arrecifes de corales sonrosados. Los dos angostos brazos que cierran la misma están tachonados de cocoteros arqueados sobre las orillas de arenales volcánicos oscuros, asperjados con conchas níveas y gualdas, y serpenteados de surcos profundos producidos por el calmoso deambular de enormes cangrejos de caparazones azafranados. La tierra gana en extensión al sur, donde las estrechas mangas de los playazos se unen y se elevan sobre el mar hacia las faldas negruzcas del volcán adormecido. Un anillo selvático oculta parte de las empinadas laderas, salpicadas de cuevas y grutas abisales que horadan la montaña. Algunos dicen que bajo Akután se abre todo un intrincado complejo de pasadizos excavados por criaturas inteligentes, y que es incluso posible caminar por ellos, bajo el lecho Marino, hasta la ciudad de Pagán.

ISLA DE PAGÁN Y CIUDAD LIBRE DE PAGÁN

La isla de Pagán es, con diferencia, la más poblada en esta remota región, pues no en balde acoge la ciudad homónima, un bastión de la civilización en el vasto océano meridional de Valion, que llaman mar de Sulu. Este enclave habitado fue construido en un gran farallón, sobre el que se levantaba, tiempo atrás y según dicen las leyendas, una atalaya zafiria que hacía las veces de faro. Poco queda de aquella edificación hoy, fagocitada por las actuales construcciones que se desuelgan arracimadas desde la falda de la colina hasta una lengua de tierra que se extiende varios cientos de metros formando un istmo, donde se levantan los populosos barrios de la urbe, con sus callejas estrechas, muelles y embarcaderos.

Pagán es un puerto franco, dirigido por un concejo gremial instaurado en su día por pescadores, balleneros y recolectores de perlas. No es raro encontrar piratas y otros mercenarios de la mar en las tabernas de sus atracaderos, pues todos son bienvenidos en sus costas siempre que no causen problemas y malogren el comercio. Una bien dispuesta y nutrida milicia de rudos marineros vela día y noche a fin de hacer respetar los edictos que emanan de las juntas gremiales. Aunque el verdadero poder en la sombra que dirime el destino de Pagán no es otro que Remia Zatana, patrona de las recolectoras de perlas de Pagán, la organización gremial más importante de la isla.

Bajo los callejones de la ciudad hay todo un sistema de pasadizos, intrincado como pocos, que se hunde en la tierra muchas lenguas y que comunica la ciudad con la lejana Kendari.



GRAN BARRERA DE CORAL DE BARATANG

Siguiendo el contorno que en su día delimitaba las costas meridionales del continente hundido de Zafiria, se levanta hoy la barrera coralina de Barantang, desde Makassar hasta más allá de Pagán, conformando un imponente arrecife que protege del embate de las olas todas esta vasta extensión marina, donde crecen enormes praderas submarinas de algas y masas de sargazos que flotan libremente entre los bajíos. Sus fondos, someros en muchos lugares, ocultan entre los densos bosques de algas ruinas y vestigios de la vetusta y mítica Zafiria, cuando no reliquias y tesoros. Aunque son lugares muy peligrosos, dominados por los sahuagin y los hamrientos tiburones.

ARCHIPIÉLAGO DE JAVULQUIN

Conformado por las islas de Ishimira, Amanelea, Isla Sombría e isla de Poniente, este archipiélago cuenta con una pequeña colonia salmanarita emplazada en la isla de Ishimira, una de las más grandes de todo el mar de Sulu. Se trata de un sencillo fuerte empalizado, aledaño al playazo septentrional, cercado por la densa y peligrosa jungla, ahíta de bestias terribles y serpientes enormes capaces de engullir a un caballo de una única tarascada. Las otras tres islas apenas han sido exploradas y nadie sabe qué maravillas ocultan sus junglas.

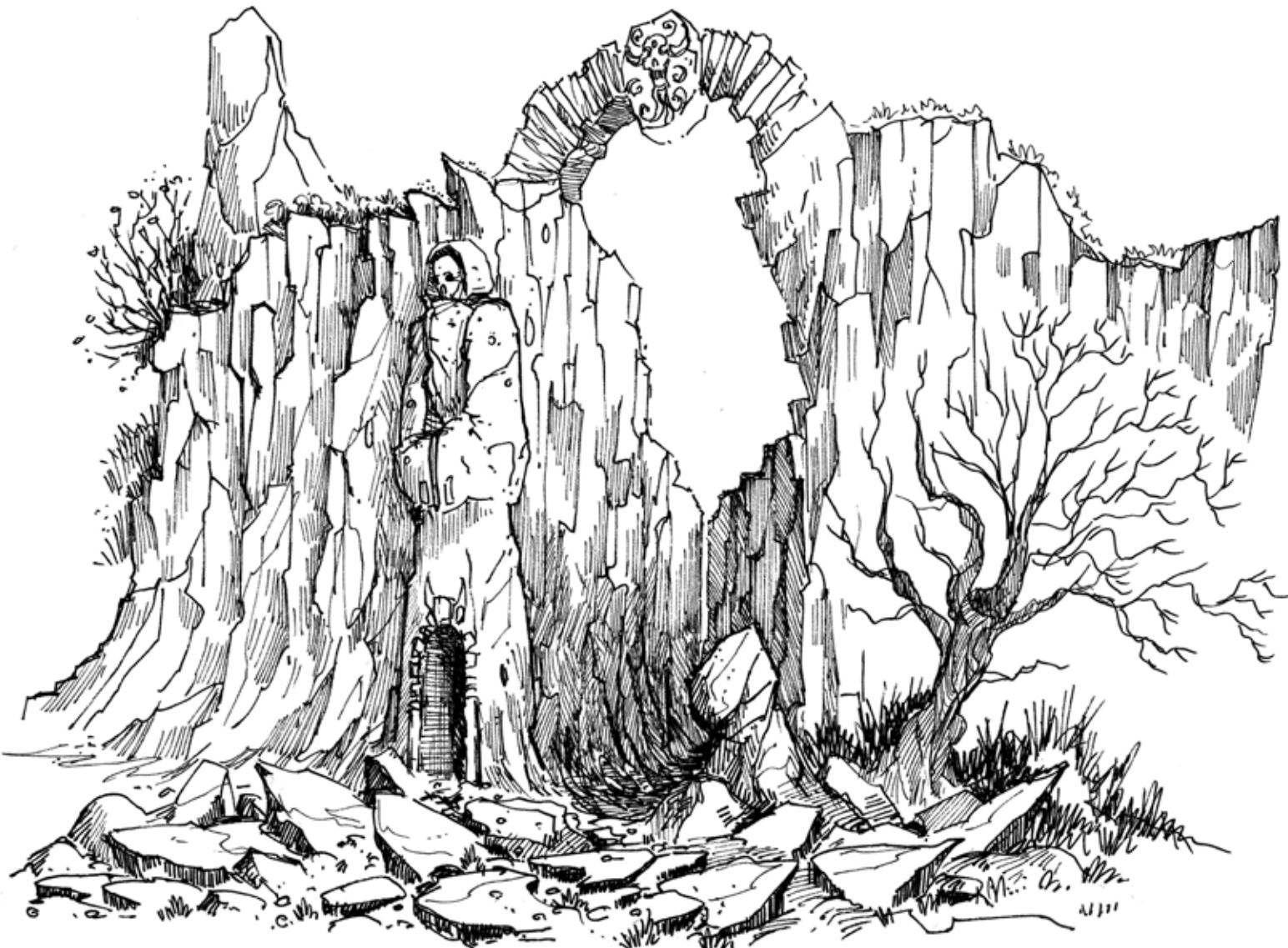
LA ISLA MALDITA DE HIDESTRIN

Esta isla pareciera estar siempre oculta por la niebla, más bien una calígine tenebrosa, pues la bruma es oscura como el corazón de las tinieblas.

En el interior de la isla, en un calvero de la frondosa jungla, hay una antigua y extraña construcción. Una enorme escultura esculpida en la misma roca asemeja a un cadáver embozado en una larga túnica. En su base se abre un portal por el que se puede acceder a una mazmorra subterránea de varios niveles, en uno de los cuales hay un portal mágico activo que conduce a Vermigor.

ATOLÓN DE ANKARATRA

Integrado por las islas de Irian, Favoran, Calvari, Isla de los Muertos e Isla del Fin del Mundo, el atolón de Ankaratra es uno de los más remotos confines de todo Valion. Se dice que en sus costas recalcan piratas y malhechores de todo pelaje y condición, y cosas aún más terribles y menos mundanas. Llegar hasta allí es en sí toda una aventura, pues surcar mares tan distantes y peligrosos no debería tomarse a la ligera. Lo que pocos saben es que bajo la Isla del Fin del Mundo descansa un enorme dragón tortuga, puede que el único ya en todo Valion, cuyo nombre es Sziveria Siriena Sizlieza.



APÉNDICE

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE.

Algunos jugadores querrán usar el escenario de campaña recogido en esta caja con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este *Gazetteer* son por completo compatibles con *Labyrinth Lord* y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este* hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

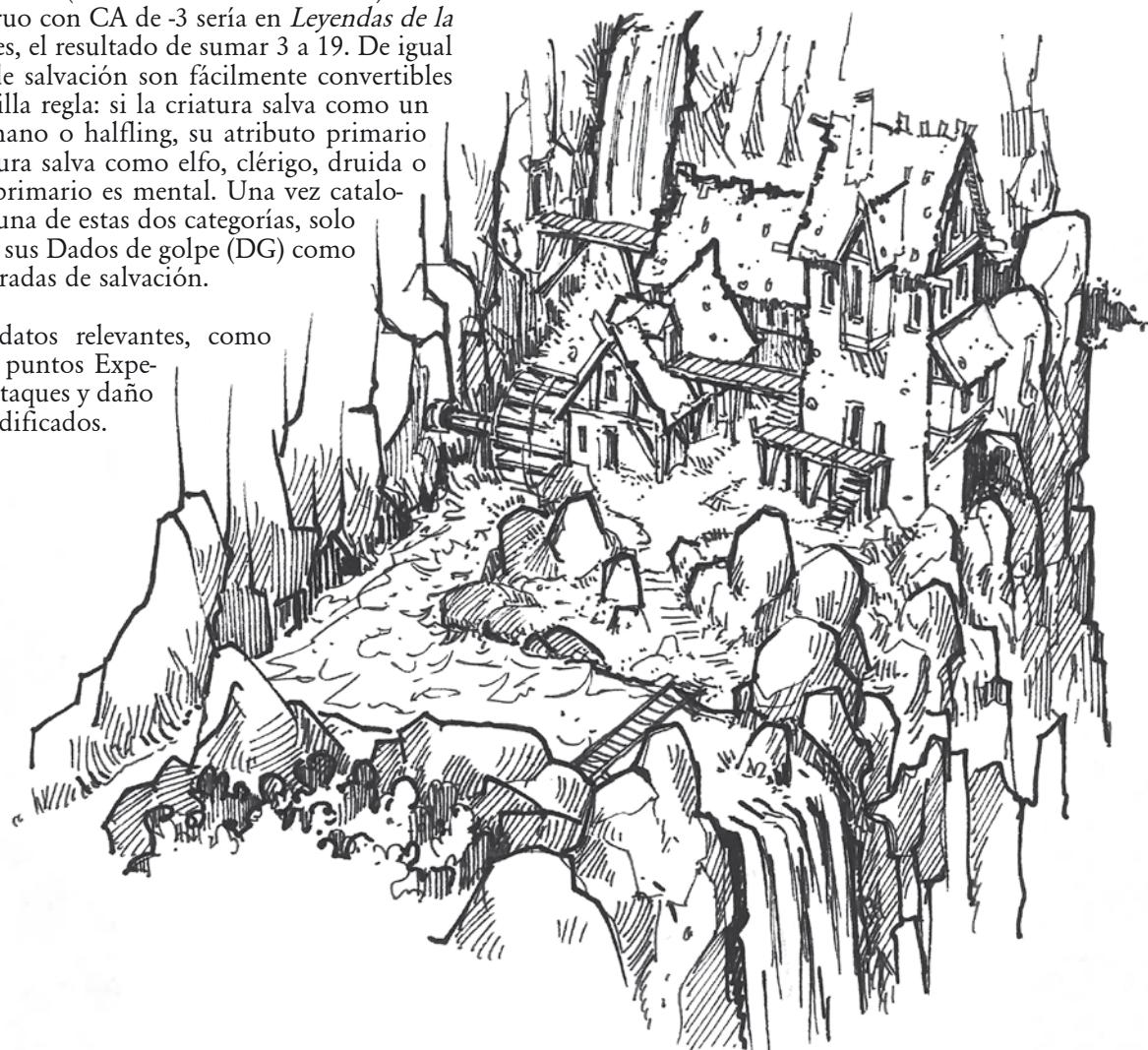
Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo 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 *Leyendas 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 *Leyendas 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, solo 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.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE:

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de cinco salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca* tenemos seis asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)





LISTADO DE MECENAS

PIONEROS

Abraham Castro (Zero), Adolfo Gómez, Atapaz, Bormerberme, CiberPriest (Carlos Cacicedo Secada), Curino, Danuz, El Sobrino, Enric Grau, Erland Hakon, GPDMG, Gregoriomperez, Gustavo Núñez (Gus), Haderak, Hugo M, Joan Lopez, Joram, José Carlos "Kha" Domínguez, Julio Martínez "Albinusdwarf", Julio Romero, Lucas Benitez, Luis J. Doval (ljZix), Luismi "Cambalatxe", Manu Sáez, Marius Demariusland, Martijandro Oliveros, Orionvulkan, Polemarcos, Raúl R. M. (demonio), Starkmad, Tchazzar, Uipoman, Urloc, Víctor E. Serrano Puigdoller, Xavier Folch.

AVENTUREROS

@merijugon, Aaren Almadorada, Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil) y Yorgen, Abra, Adrián "Adrone" Pérez Sánchez, Agustín Galbarro González, Alarius, Albert Baratheon, Alberto Bermudo Delgado, Alberto Miguel "Miller", Alberto Nogueira Alférez, Alejandro López, Alejandro Vigil Morán, Alex "Wild Child" Goena, Alex R Chies, Alex Santonja "Kano", Alfonso Cabello Flores, Alfrodo, Alonso Sebastián Lacave, Álvaro Pérez Martínez, Álvaro Suárez Lastra, Andrés J. Vidal Jurado, Andrés Piquer, Ángel Gago Calvo, Ángel Javier Vicente Gabás, Angel Martin Alonso, Antonio Azpitarte, Antonio D., Antonio Jesús López, Antonio Musco Garcia, Antonio Ramón Berbell Gonell, Antonio Robles Fernández, Antonio Robles Fernández, Antonio Ruiz "Favashi", Aoren, Astycles, Athal Bert.

Baldo, Baldwick Ironhand, Barbulina, Bernat Guixeras, Billijou, Biri, Borja Contreras, Borja Peinado Sanchez, Bortai, Bucci, Bussy Ramone, Buzzchainsaw.

Cain_More, Carlos 'RM Forever' Sánchez, Carlos "Takumm" Serrano Bustos, Carlos "Variable", Carlos "W.L", Carlos Benito Cediel, Carlos Borreguero, Carlos Daniel Muñoz, Carlos de la Cruz, Carlos Gento, Carlos Gómez, Carlos Manso Castellanos, Carlos Piedra, Carlos Rubio Fernández, César Piñar (Berzenaker), Chamangato, Chuarchi, Cipry, Clavish, Club de rol Aminoël, Conde_Orgaz, Cristian Bergua, Cronista.

Damià (Elvren) Alvarez, Dani Pérez, Dani Yimbo, Daniel Andújar, Daniel Carretero Lozano, Daniel Cebada Gutiérrez, Daniel de la Viuda, Daniel García "Prometeo", Daniel Hernando Berger, Daniel Martínez, Daniel Martínez "Danpe", Daniel Peiro (Sr. P), Daniel Rodriguez "Alsharak", Daniel Torremocha García, Darío, Darkarnian, Darkgolgota, David, David "Invierno" Maldonado, David "Kodo" Codosero Cerezo, David "Sejemjet" Fernández, David Aguilar, David Arkerion, David Cano Llorens, David Fluhr, David Gracia, David Hernando Juradp, David Martínez Bertólez, David Miguel Rivas Ascaso, David Ramil, David "Lordriuky" Garrido, Delsenor, Dianchent, Diego "Alatar" Centeno, Diego de Haro, Diego Eraso Escalona, Diego Izquierdo Fuertes, Diego J., Diodoro Alegre Ontavilla, Domingo Guzmán Vélez, DontForget3oct, Dr. Retro.

El Archimago, El Capitán, El Dado Inquieto, El Goblin Volador, ElBarbut, elchicodefoto, Elgranbeni, Elías, Eliseo Romero Carbelo, Eloy Peña Patilla, Emilio Cano, Emilio P.R."Tulkas" & my son Joram P.G., Enriska, Ethelnir, Etheyrn Garpe.

F. Javier Miranda, Falconetti, Familia López Fariñas, Fco Javier Herrero (fanpi), Fco Javier Valverde, Fco. Javier Suárez (Vesten), Fco. Mtz. de Lizarduy Zabalo, Felipe Santamaría e Hijos, Fernando Coronado, Ferran Rodriguez Garcia, Ferris, Fiódor-Melchor-Kenzo, Fito García, Fran Bejarano, Fran y Sonia, Francesc Almacellas, Francesc Castellanos (Acererak), Francesc Foixench Vilagrassa, Francisco "Ainvar" García Mata, Francisco Blanca "Funny Skywalker", Francisco David Guillen Perez (Ronin), Francisco Enrique Peñaranda Cuevas, Francisco J Carrillo Contreras, Francisco J. Cabrero, Francisco Javier Barra Jiménez, Francisco José Medina Gómez.

Gael Kvothe, Gaizka "Akerraren Adarrak" Marquez, Galder Calleja Franco, Galen, Gerard "Anfirekth" Pasarrius, Gerardo M. Castillo, Gervader, Gonzalo Dafonte Garcia - Aikanar, Gorky Valenov, Guillermo Pariente, Gurban Soothsayer, Gustavo Bonis.

hdfg10, Héctor D. Ruiz, Hugo González García, Hugo Lamosa Garrido (Meldinov).

Igor Fernández Ochoa, Iker Arbizu, Iker Eguinoa "BatOutOfHell", Iker Hernández, Ilgrim HellWind, Ilmar Sentek, Imanol Bautista, Iñaki Ortiz, Iñigo Garduño, Israel Zabaleta, Iván Gil.

Jaime Bertuchi Molina, Jandro, Javier "cabohicks" Garcia, Javier F.G. "Viejo", Javier Falcon Mellado, Javier Gil Calvo, Javier González de Bodas, Javier iglesias, Javier Medina, JaviSolo, Jesús "Capitán Mordigan" del Arco, Jesús Alonso, Jesus Hernandez, Jesús Miguel Pardo, Jesus Neila, Jesús Peinado, Jesús Romero Rodríguez, Joaquin Blanes, Joaquín Torrecilla García, Johnnyus, Jordi Mateu, Jordi Olvera, Jordi Rabonet, Jorge "George1516" González-Robles Jimeno, Jorge Arévalo Martín, Jorge Carrero Roig, Jorge de la Rosa Giner, Jorge Encabo Busnadio, Jorge GL, Jorge Grobas Cacharrón, Jorge Moreno Higuera, Jorge Parra, JORI, Jose A. Águila, Jose Antonio "Telbarin" Rodriguez, José Antonio López Bermúdez, Jose Antonio Neto, José Antonio Ocaña, Jose Carlos Agenjo Toledo, José Carlos Carmona Geniz, Jose David Diaz, José Fernández Leralta, Jose Francisco Asensi Noguera, José Gabriel Pérez, José Javier Fernández Martínez, Jose Luis Martin "txelu", José Luis Martínez Mata, Jose Luis Rubio, Jose Manuel Real (piedrapapel20), José María Verduch Arosa, José Mariano Sáez, José Penedo Fernández, José Valverde, José. A. Sanchez "Cromjose", Joseba Iparraguirre Álvarez, Josema "Yrdin" Romeo, Josemari "Mr P", Josemi Martínez López, Josep Maria Serres, Joule de Robleda, Jozzepo, juan (nitensan), Juan Carlos Carrasco Pablo, Juan Carlos Menéndez (Shalem), Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan José Lifante Ponsoda, Juan Jose Perez Pizarro "Majere", Juan José Ramírez Laraña, Juan Manuel Moreno Rivera, Juan Puñas, Juanjo, Juanjo Munárriz Sánchez, JuanMi Férez, Julián Díaz Pérez "Julz", Jürgen Von der Zag.

Kapdorf, Kaui, Keljdra, Kennels, Kenny Tribu Unica, Keythyan, Khanach, Kieran Mitsukai, Kokuro Enzo, Kolumbos, Koroba, Ktla, Kylun, Kyuzo Ayala.

La Justicia del Palomar, La Tienda Interminable, Laegnur, La Hermandad Del Cuervo, Lamancuras, Lucheluchera, Luis "Kelydan" Plana, Luis Ángel Madorrán, Luis Chaín, Luis flores, Luis Gonzalo Arias, Luis Miguel "LovePsycko" Fernández, Luis Recatalá, Luisma, Luiyo, Lutxo.

Manel Gómez Estruch, Manuel Arjona Climent, Manuel Candeas César, Manuel José Ruiz Mesa (Eru Bellemann), Manuel Moradiellos, ManuelC, Marc P.L., Marcelino Miranda Martín, Marco Martínez Jerezkes, Marcos G. Hava, Marcos Oliver Len, Maria Beloved Daughter Rivas, Mario Lopez Castellano, Marlock, MasterDan, Meropasa la Archimaga Argenta, MetalOzaru, Michov, Miguel Angel Barragán, Miguel Ángel Castro, Miguel Angel Delgado, Miguel Angel Fernandez Avedaño, Miguel Angel García González, Miguel Angel Hernaez, Miguel Angel Madero Ortas, Miguel Ángel Villén Jurado, Miguel Hdez Martín, Miguel López del Pueyo, Miguel Morcillo Moreno (Morci), Miguel Zamora Rey, Millán Mozota, Mirzenah, Moisés Román de la Vega Fernández, Moises & Adrian, Monoso, Munin Haraldsson.

Navarroth Puño de Bronce, Negrus, neverbot, Nicolas Garcia Sainz, Nogurb, Norman_1944.

Oscar Cosme, Oscar Estévez, Oscar Muñoz, Oscar Otero - ooh_2003, Oscar Ramos Medel, Óscar Sánchez, Oscar Villalba.

Pab, Pablo "Azkoy" Pazos, Pablo "Hersh" Dominguez, Pablo Aranda Heras, Paco Alonso, Paco Miranda Marchal (Balthan), Paco Ropero, Pater Digger, Pau Arlandis, Pedro Rafael Martínez Pérez, Peltheas, Penny Melgarejo, Penrique.

Qwaylar Greywolf.

Rafa Páez V, Rafa R., Rafa Sanz, Rafa Dragones y Castillos, Rafael "Largiorx" Aguilar, Rafael Bernabé, Rafael Salas de Porras, Ramón Amorós, Ramón Ayala Sánchez, Ramon Lopez Martinez "Finarfin", Rasczak, Raúl "Ramsey" Gorbea, Raul Coballes, Raúl Iraceburu Busto, Raúl Tirado Romero "RAT", Ricardo Fuente, Ricardo Ranz, Riley de Nación Rolera, RoberLOL, Roberto Bravo Sanchez, Roberto López Arnau, Rodrigo "Snergle" Boado, Rodrigo Garrido Cabrero, Rolero Rural, Roman Aixendri, Roman Moreno "Turbiales", Romano Piccio-Marchetti Prado, Ruben Del Valle Blanco, Rubén Hernández Gómez, Ruben Saldaña "Ezkardan".

Salvador Esono, Samael oLiVeRio, Samu in Silent Hill, Sandman & Lashred, SenshiShiroi, Sensuanse, Sergi Collado Peris, Sergio Antón Galera, Sergio Camina, Sergio Campos Ros, Sergio Córdoba, Sergio Cotelo, Sergio Martínez, Sergio Rabanaque Cerro, Sergio Rebollo "Tersoal", Sergio Selfa, Sergio Somalo San Rodrigo, Sezrekan The Elder, Shoghi Lozano Polo, Sidinor, Siegurd, Silvestre Fdz Muñoz, Sir Law Paladín de Robleda, Sirun, Skelwar, Stoichkov13, Sturm81, Sybila00.

T.A. Labienus, Tente, Tilmöst & Yälässül, Tomas Cubedo, Trajano, Traso de Sagasta y Aldana, TRG, Tryol.

Unai Rico "Grothius", Urothjrazail, Uthiel.

Valennor, vi100, Víctor "Enrad", Víctor J. Buforn, Víctor Melo, Victor Perez Cazorla.

Wingt, Winston Smith.

Xavi Francisco, Xavier Lloveras, Xavier Mercet, Xavrym.

EXPLORADORES

Danny Dado, Darío Perla, David Gonzalez Ruiz, Duncan MacLeod, Eduardo Davila, Eduardo Suárez Villaverde, Edu-link, Fabio Milito Pagliara, Jaime "Zondark", Jesus Matheo Labeaga, Lerinan, Maria Dolores Parra Muñoz, Nacho el Amo Del Calabozo, rkcat68, Roberto "Sunglar" Micheri, Ronny González el Paladín de Dargor, Torre Apocalipsis Z, Vanesa Shizen & ThirdSoul.

HÉROES

Albert Canela Poblet, Alejandro Moreno Muñoz, Arkanos de Marvalar, Borja Calzada Gonzalez, Crusher, Dariannel Elevia, Dariolink, David Cosiales Martín, Evan, Jagoba Escanez Aranzamendi, Jesús Miguel Quesada "Korhill", José David Rodríguez Mesa, Juan Luis Loi, Lord D'Olor, Lloyd, Marc Gonzalvo Vigo, María Jesús Jódar Alonso, Michel Foisy, Octavio Gil Parra, Pablo "Diacrítica", Pablo Ganter, Pedro Gil Parra, Sergio Rabanaque Cerro, Shina Du Lac, Telmo Arnedo, Xavier García Segura.



CARAVANAS



www.metropoliscomics.net



c/Tirso de Molina, 10 - bajo
26006 Logroño (La Rioja)
Tfno.: 941 500 334

Facebook: Minas de Moria
Web: www.minasdemoria.com
e-mail: moria@minasdemoria.com



GRANDES CARAVANAS



www.Atlántica.com
JUEGOS

DRACO TIENDA.com
TU TIENDA DE JUEGOS EN INTERNET



MESA291



Aventuras en...
LA MARCA 189 DEL ESTE Clásicos



MARCA DE LOS TITANES



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY
WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmoste, Neftir, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasorauido, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Osman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Karzgusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

Nyambe: African Adventures Copyright 2002, Trident Inc. Atlas Games. Author Christopher W. Dolunt





GAZETTEER DE LA MARCA DEL ESTE

ESCENARIO DE CAMPAÑA

Este libro contiene toda la información referente al mundo de Valion, dando cuenta y describiendo de manera compendiosa las localizaciones propias del mundo de la Marca del Este: continentes, mares y océanos, regiones diversas y variadas, las diferentes civilizaciones que las pueblan, su organización y estructura social, sus costumbres y su cultura, sus ciudades y poblados, al igual que los más relevantes accidentes geográficos.

¡Incontables aventuras te esperan en la Marca del Este!



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

