

# Los alquimistas

## Información de la pareja

Férula Selmit y Gónagan Clamil fueron dos brillantes estudiantes de impromagia pertenecientes a la casta Rédigit, hijos, a su vez, de varias generaciones de matrimonios entre magos. Desde que se conocieron en la torre, se desarrolló entre ellos un lazo irrompible basado en la amistad y la mutua admiración. Férula era experta en la magia de batalla mientras que Gónagan era un portento con las invocaciones. Cuando crecieron y se graduaron, las ascuas de la amistad dieron paso a las llamas del amor, por lo que decidieron unir sus destinos para siempre. Sus familias celebraron la unión, pues a todos parecía una bendición. No tardaron en llamar la atención de Minerva Sivila, que los propuso como profesores de la Torre. Fruto de su amor, nació un hijo varón que fue llamado Amestrays, pero aunque sus padres se mantuvieron expectantes durante años, no apareció en su frente ni rastro de la marca arcana. El pequeño Amestrays creció en la Torre Arcana sintiendo siempre que era una decepción para su familia. Por todo ello se convirtió en un joven retraído y poco sociable que pasaba el tiempo entre los libros de la biblioteca, donde llamó la atención de Calum, el ignoto, por su asombrosa velocidad de lectura y su portentosa memoria. Al nacer Anaid, su hermana, cuya marca arcana apareció con solo un mes de vida, Amestrays decidió elegir la rama de la Alquimia. Allí entabló relación con Aurora, Caelen y Carmélida, otros pupilos del maestro, a los que acabó queriendo como si fueran su propia familia.

Caelen es el único hijo del maestro Calum, pero nunca ha conocido el amor de una madre. Siempre que le preguntaba por sus orígenes a su padre, él contestaba con evasivas mientras miraba un matraz con la mirada perdida. Por ello, Caelen empezó a sospechar que su origen podría ser la propia alquimia, en la que siempre se sintió tan cómodo. Tenía sentido pues todos decían que el conocimiento arcano era lo único por lo que Calum había sentido verdadero amor ¿Habría sido creado mediante transmutación alquímica por el propio maestro? ¿Sería Caelen uno de los legendarios homúnculos? Sus dudas atormentaron su infancia con un padre ausente que se pasaba el día en el laboratorio. En su juventud, tomó la rama alquímica con el propósito de demostrar a Calum que era una digna creación del maestro. Pero en sus primeras clases conoció a Carmélida, un dulce portento de la alquimia, la joven sobrina de Minerva, de quien quedó absolutamente prendado. Con ella, Caelen conoció el amor, un dulce amor correspondido que, sin embargo, se truncó el día que ella le anunció su firme decisión de tomar los hábitos. Ese día se le rompió el corazón y dudó de si en realidad no sería un ser humano como el resto: emocional, sensible... débil.

Arrastrando sendas heridas de infancia, Amestrays y Caelen se decidieron a superar a su propio maestro y crearon su propia rama de saber alquímico al que denominaron Alquimia de Batalla. Mediante su depurada técnica de transmutación dedicaron sus esfuerzos en servir a la corona en la batalla contra sus enemigos. En su afán por mejorar día a día, descubrieron las propiedades de la prolita: el mineral más noble que jamás existió sobre la faz de Calamburia, capaz de llevar al reino a una nueva fase de

desarrollo desconocida hasta el momento. Tras varias prospecciones, los mineros detectaron que la veta principal de esta materia dotada con las más variadas y poderosas propiedades, se encontraba en las Montañas Cobrizas. Ahora la Reina Madre Zora Von Vondra les ha dotado de una Encomienda Real para dirigir la extracción de la prolita de las tierras salvajes con el fin de llevar al reino a su nuevo estadio de evolución.

## LOS ALQUIMISTAS

Ellos son tan sabios como mortales en la guerra. Su alquimia de batalla les convertirá en la peor pesadilla de los enemigos de la corona y en la mejor baza del saber para llevar el reino a una nueva era de bienestar y desarrollo. ¡Contened la respiración porque aquí llegan los Alquimistas!

La pareja

Amestrays

Hijo de la más noble casta de magos, desde pequeño arrastró la vergüenza de haber nacido sin poderes. Compensó con tesón su frustración convirtiéndose en un implacable alquimista capaz de cometer las peores matanzas en nombre del progreso. ¡Dejaos cegar ante el resplandor de Amestrays, la luz del saber!

Caelem

Se dice que fue un pequeño homúnculo creado mediante las artes místicas por la sabia mano de su maestro. Ahora, un poco más crecido, lucha por demostrar su valía estudiando día y noche las virtudes de la prolita, y matando algún salvaje de tanto en tanto. ¡Admiraos ante la presencia Caelen, el Hijo del Matraz!

# El eco añil

## Información de la pareja

Kora es una unicornia peculiar. Hija de la más noble de las familias de su raza, hija de la primera Gran Dama y hermana menor de Kyara, la Primera Dama Blanca, posee el justo equilibrio entre un devastador poder y una moderada templanza. Tras el nombramiento de su hermana como señora de todas las razas, ejerció el papel de Dama Añil durante años estando siempre al lado de los suyos. Sin embargo, todo cambió cuando empezó a ver los rigores de la justicia de los druidas que castigaban con mano de hierro cualquier intercambio entre las razas que excediera los reglamentados. Kora tuvo ciertas desavenencias con su hermana sobre el contenido de la Leyes Druídicas que fomentaban el segregacionismo entre razas y eso las llevó a fuertes y acaloradas discusiones. A fin de no afrentar directamente a su hermana mayor en público, a la que amaba y respetaba pero con la que no compartía su extremada devoción por los druidas, negoció con ella una salida honrosa: retirarse del mundanal ruido dando paso a que su sobrina Kárida que ocupara el puesto. Justo el día que tomó la decisión, se le aparecieron en sueños los siete Espíritus Protectores que le encomendaron una misión: hacerse cargo de la educación de su pequeña sobrina Karianna, pues se trataba de la elegida que un día traería la paz al mundo y uniría de nuevo a las razas. Con esta información, Kora negoció con la Dama Blanca una condición muy especial para su retiro, llevarse consigo a la pequeña Karianna, a la que criaría como a su propia hija. Como no estaba destinada a gobernar, pues era su hija menor, Kyara accedió, pensando que la tarea mantendría ocupada a su díscola hermana y la mantendría unida

a la familia. En secreto, Kora albergaba el proyecto de educar a Karianna en nuevos y poderosos valores, los de un mundo faérico unido, basado en la igualdad, la tolerancia y la mezcla de todas las razas. Para ello contaría con un longevo y poderoso aliado, el Espíritu Protector de su raza.

Marrok es un ser inmortal, un espíritu que encarna la esencia misma de la raza de los unicornios con su bravura y elegancia. Rápido y mortal en la batalla es capaz de alternar su forma y la densidad de su cuerpo pasando de ser poco menos que un humo azulado a un mortífero asesino de fauces implacables. Hace años Breena, el Gran Espíritu en persona, le encargó asistir a Kora en su importante misión: la de guiar a la elegida en su importante camino para salvar el mundo faérico. Hicieron migas casi al instante. Kora, con su dedcación más maternal, cocinaba pasteles de carne para él, le tejía bufandas y le rascaba detrás de la oreja justo donde más le gustaba. En poco tiempo, Marrok olvidó su naturaleza combativa, dejó de frecuentar tan a menudo las Oquedades de Nácar y se convirtió, prácticamente, en un espíritu doméstico de la casa de la Tía Kora. En su nueva posición de vigilante de una misión de crucial importancia pudo ver crecer a la pequeña Karianna hasta convertirse en toda una unicornia adulta de asombroso poder y cautivadora elegancia. Sin embargo, y sin que las unicornias se percataran, el Espíritu Lobo intercedió numerosas veces con sus poderes para proteger a tía y sobrina de las más terribles amenazas. ¿Qué o quién, se preguntaba Marrok, está tan empeñado en causar mal a sus protegidas? Sin embargo, a Marrok no le gustaba significarse, por lo que nunca habló de ello con nadie y, mientras alejaba todo

mal, siguió manteniendo su apariencia de fiel y apacible compañero.

Ahora, tras la derrota de Kárida, convertida en Dama Negra por el corrupto poder de Drëgo el druida, el hueco de Dama Añil ha quedado de nuevo vacante. Por ello, Kora y Marrok han acudido a la llama de Karianna, la Dama Blanca. ¿Habrá llegado el momento definitivo de que el Eco Añil cumpla su crucial misión? Puede que tras acabar con la oscura amenaza que se cernía sobre el Reino, haya llegado el momento de unir de nuevo los corazones de todos los seres faéricos. ¿Estarán Kora y Marrok a la altura de su importante cometido?

## EL ECO AÑIL

### Presentación

Ellos representan el equilibrio el respeto y la tolerancia entre todas las razas del reino faérico. Ahora han unido sus fuerzas y han dado un paso adelante para plantar cara a los enemigos de la armonía. ¡Abramos nuestras almas ante la juiciosa presencia del Eco Añil!

### La pareja

### Kora

Ella fue Dama en el pasado, pero abandonó su cargo y responsabilidades. En su exilio, crió a la Dama Blanca como una hija educándola en los valores del amor y la igualdad entre razas. Pero no os dejéis engañar, porque ha regresado y su ira ante los intolerantes no conoce parangón. ¡Reverenciad a Kora, La Dama Añil!

## Marrok

Es uno de los siete espíritus faéuticos. Rápido y mortal en la batalla, defiende a los unicornios como una auténtica fiera.. y no solo eso, también proporciona sabio consejo a sus gobernantes. ¡Dejaos imbuir por el sabio aullido de Marrok, el Espíritu Lobo!



# El salto abisal

## Información de la pareja

La Gran Fosa Abisal es la gigantesca grieta que conecta Aurantaquí, tierra de los tritones, de la Ciudad Sumergida de Tealia, dominio de las ondinas. Se dice que esta brecha se hunde, al igual que lo hacen las galerías enanas, hasta lo más profundo de la tierra donde la oscuridad es más insondable. Ese espacio intermedio donde la luz parece ser engullida es el hogar de una antigua raza que se creía desaparecida: los abisales. Concebidos por muchos como los antecesores de todas las civilizaciones subacuáticas, los abisales mantienen un oscuro y antiguo poder conocido como la Negación. Esa extraña habilidad es la que les permite absorber la luz, la magia o cualquier otro tipo de energía, devorarla y metabolizarla. Durante siglos, los Abisales habían sobrevivido de los despojos de luz, materia y magia que eran arrojados a la fosa hasta que un evento inesperado vino a cambiarlo todo.

Escila era una guerrera, a la que Airlia, la nueva Dama Turquesa, encargó una importante misión. Junto a otras ondinas, debía deshacerse del cadáver de Anfítrite. La gigantesca medusa en la que se había convertido la Bruja del Mar antes de ser derrotada yacía al borde de la Gran Fosa Abisal corrompiendo las aguas y matando a los peces. Era necesario deshacerse de ella cuanto antes antes de que su descomposición se convirtiera en un peligro. La misión era sencilla, solo había que lanzarla al vacío, salvo que su descomunal tamaño requería de un coordinado trabajo en grupo. Lideradas por Escila, las ondinas se pusieron manos a la obra, tratando de

evitar tocar las mortíferas ventosas de los tentáculos venenosos. Cuando consiguieron deshacerse del cuerpo del monstruo, y mientras era arrastrado a la oscuridad del fondo, un tentáculo pertinaz, con un último espasmódico estertor se llevó consigo a Escila. Nada pudo hacerse mientras era arrastrada aún con vida hacia la insondable oscuridad. Cuentan que sus gritos retumbaron en las paredes de roca durante un largo tiempo hasta que se hicieron inaudibles.

Airlía ofició los funerales de Escila a la que se consideró una heroína muerta en acto de servicio. Por ello, todos se sorprendieron cuando regresó un día, con la mirada algo perdida y acompañada de un poderoso guerrero que siempre le cubría las espaldas al que llamaba Caribdis. Escila afirmó haber visitado la oscuridad Abisal y haber logrado escapar, con lo que su leyenda se reforzó aún más. Ahora es la mano derecha de la Dama Turquesa a la que, según dicen, controla con el poder de su voz.

Caribdis es un mortal guerrero capaz de absorber la luz, la magia y cualquier forma de energía. Además, maneja con suma destreza su tridente tanto a plena luz como en la más profunda penumbra. Es un Abisal, un miembro de la antigua raza que desapareció siglos atrás de la que se dice que provienen tanto los antepasados de los tritones como los de las propias ondinas. Hasta ahora han vivido en lo más profundo engullendo las sobras del mundo, pero recientemente han tragado algo que les ha costado digerir. Un oscuro ser hecho de oscuridad, veneno y rencor. Una gigantesca medusa imbuida de una maldad que nunca antes habían conocido y una ambición sin límites. Han devorado

y digerido su cadáver lentamente, pero también han metabolizado su maldad. Ahora ya no se van a conformar con ocupar un discreto lugar en las profundidades, sino que saldrán a la luz para convertir el mundo entero en su nuevo hogar. Otro ser vivo cayó a la fosa con el cadáver del monstruo, una moribunda ondina. Caribdis convenció a los suyos para no solo no devorarla sino para sanar sus heridas y utilizarla para saciar las ambiciones de los abisales. La secreta misión de Caribdis es acompañar a la corrompida Escila en su importante cometido: preparar el terreno para el futuro Salto Abisal.

## EL SALTO ABISAL

Ellos han venido de la profundidades del mar con un oscuro propósito. Imbatibles en la lucha, están dispuestos a todo por extender la penumbra por todo el mundo. ¡Plegaos ante la inevitable llegada de El Salto Abisal!

La pareja

Escila

Ella es una ondina que ha vuelto de la muerte para extender por el mundo la oscuridad Abisal. Dicen que su voz posee el don de embelesar a cualquiera y torcer su voluntad. ¡Cuidad vuestras espaldas ante Escila, la Dama en la Sombra!

Caribdis

Perteneciente a la antigua raza de los Abisales, fuerte guerrero de aspecto imperturbable es capaz neutralizar la magia y asestar los golpes más mortales tanto en la luz... como en la más profunda oscuridad. ¡Apartaos del camino de Caribdis, el Insondable!

# Las hadas

## Información de la pareja

Titania, la poderosa Dama Irisada de las hadas tuvo tres hijos: Hábasar, Carlin y la pequeña Edrielle. Tras el fracaso en la educación de su hijo mayor, que traicionó a su estirpe encaramándose con una unicornia, Titania se centró en moldear a su hija a su imagen y semejanza. Tratándose de su única heredera, puso en ello todo su empeño educándola personalmente en valores, protocolo y magia de batalla. Fue especialmente dura con ella para evitar los errores del pasado y fue capaz de esculpir una casi perfecta copia de sí misma. La niña pasó de ser un hada torpe, pusilánime y dubitativa a convertirse en toda una futura dama. Pero entonces llegó la adolescencia y Edrielle se enamoró.

Frody es hijo de Ymodavan, sirviente de palacio, y hermano de Lirroe. Nada más ver a la que sería su señora, sucumbió a sus encantos y se juró que un día conquistaría su corazón. Piensa que si demuestra su valor con suficiente ahínco, Titania le dará sus bendiciones; pero para la Dama Irisada, el anodino Frody no es más que otro sirviente de palacio, un Ymodavan, alguien que nunca será digno de la mano de su hija. Los últimos años han sido duros para Frody, y no solo por la imposibilidad de casarse con su amada. Su padre y hermano han desaparecido sin dejar más rastro que la espada familiar que ahora empuña con honor. También corrieron la misma suerte sus tres amigas, las hijas de Hamesha, otra sirviente de palacio, a quien Frody contaba su secreto amor y a las que pedía consejo. Ahora está solo en palacio salvo por sus

furtivos encuentros con Edrielle, que realizan a hurtadillas para no alertar a su futura suegra.

Edrielle por su parte, a fuerza de sufrir las presiones de su madre, ha acabado forjándose una personalidad explosiva que no dudará en sacar frente a Titania, a la que presionará con toda su energía e insistencia hasta hacerla aceptar lo que considera inevitable: que está enamorada de un Ymodavan. ¿Logrará su amor triunfar sobre el orden social establecido? Y por otro lado, ¿lograrán las hadas desentrañar el enigma de la desaparición de sus seres queridos?

## LAS HADAS

Ellos son jóvenes, gráciles y están enamorados. Pero su unión es imposible pues la Dama Irisada, nunca consentirá el matrimonio entre su hija y un mero sirviente. No obstante, ellos lucharán contra los elementos para poder estar juntos. ¡Conmovemos hasta la ternura ante el amor que se profesan, las Hadas!

### La pareja

#### Edrielle

Ella es la hija y heredera de La Dama Irisada. Desde niña fue educada en valores,

protocolo y magia de batalla para gobernar un día el destino de las hadas. Sin embargo, no ha resultado ser tan obediente como su madre esperaba. ¡Una reverencia para Edrielle, la heredera irisada!

Frody

Él es el hijo de un humilde sirviente de palacio, pero con su empeño y valor en combate pretende demostrar al mundo que es digno de desposar a la futura Dama de las hadas. ¡Refrescaos con la brisa que levanta Frody, el hado de invierno!

# Las hadas oscuras

## Información de la pareja

Por petición de Aurobinda, Drëgo inició un retorcido proyecto al que denominó Manantial de Oscuridad. Consistía en utilizar sus poderes para corromper a seres faéricos y arrastrarlos contra su voluntad al bando de la oscuridad. El objetivo era hacer que los canales de magia que fluían hacia Calamburia fueran alterados y en lugar de magia faérica, proporcionaran magia oscura. Sus primeros intentos, sin embargo, fueron fallidos. Ese fue el caso del pobre Ymodavan, sirviente de Titania. Cuando Drëgo se percató de que el hado sabía demasiado, lo secuestró y lo convirtió en su primer sujeto de experimento. Pero al tratar de corromperle, el hado se volatilizó. Dicen que su pobre alma, parcialmente oscurecida, aún vaga sin descanso por el mundo faérico como ánima en pena.

Lirroe es el joven hijo de Ymodavan y hermano de Frody el valiente pretendiente de Edrielle, hija y futura heredera de la Dama Irisada. Lirroe, amigo inseparable del príncipe Carlin, servía en el palacio de Titania como toda su familia, donde fue testigo de los atroces actos de Drëgo, viendo cómo el druida volatilizaba a su padre dejando tras de sí solo un humo verdoso y su espada. Lirroe huyó, pero Drëgo lo encontró y lo sometió a su ya más perfeccionado ritual. En esta ocasión, el sujeto no se volatilizó sino que fue corrompido tal y como había indicado Aurobinda. Durante un tiempo, trabajó como infiltrado en el ejército de las hadas obteniendo información. Luego vinieron otras hadas que corrompió Drëgo, como las dulces hijas de Hamesha, otra sirvienta de



palacio, que fueron secuestradas en plena guerra contra la Dama Blanca para seguir engrosando las filas del ejército de seres faéricos oscuros.

Ahora, tras la derrota de la dama negra, los hados oscuros habitan las catacumbas de la Morada de los Druidas esperando su ocasión de volver a emprender su cometido. ¿Conseguirán estos seres corrompidos llevar a buen puerto el proyecto Manantial de Oscuridad ahora que la Dama Negra ha caído y su malvado creador ha sido degradado, desarmado y sometido a la autoridad de los nuevos druidas?

## LAS HADAS OSCURAS

Ellas fueron corrompidas por la oscuridad mediante un retorcido experimento. Arrastradas a través de torturas y oscuros tormentos a servir al mal, ahora vagan tratando de atraer a su bando a otros seres faérico;Temblad ante el siniestro aleteo de las Hadas Oscuras!

La pareja

Lirroe

Sirviente del palacio irisado, tuvo que presenciar cómo su padre fue asesinado. Ahora, tras ser corrompido por el oscuro poder de los antiguos druidas, trata de colaborar en el

resurgir del mal. ¡Nunca deis la espalda a la hoja de Lirroe, el hado oscuro!

Hamesha

Ella era una dulce hada que servía como criada en el palacio de la Dama Irisada hasta que fue secuestrada y convertida en un ser lleno de la más pura maldad. ¡Guardaos de Hamesha, alas de la noche!

Ymodaban

Él fue el más fiel sirviente del Palacio Irisado, pero le atraparon cuando husmeaba donde no debía y fue sometido a terribles tormentos que le quitaron la vida. Ahora ha

vuelto para aparecerse a su hijo y tratar de enderezarle. ¡Lamentaos ante la suerte funesta de Ymodavan, el padre espectral!

# Las pegasas

## Información de la pareja

Según su propia historia oficial, la civilización pegasa se remonta a los orígenes del mundo faérico. Se dice que su pureza proviene de su propia creación, la cristalización de la propia luz. Con la posterior aparición espontánea del resto de razas, los pegasos, justos y bondadosos, constituyeron el Gran Imperio de Leofontes guiado por la magnánima Dama Dorada para conducirles en su desarrollo y evitar que se mataran entre ellos. Durante siglos gobernaron los pegasos los designios del mundo faérico en paz y armonía, hasta la aparición de los Druidas, seres de otra realidad que vinieron con su magia y palabrería a sembrar sus insidias. Pero, como se trataba de seres inferiores que ni siquiera podían volar, los pegasos no les consideraron una amenaza. Fueron los tiempos de la Maldición del Pegaso. Nadie sabe cómo ocurrió pero, un buen día, los pegasos empezaron a desaparecer. Tras ellos solo quedaba un montón de plumas blancas. Los pegasos supervivientes se percataron de la amenaza y, tras sopesar la situación, decidieron abandonar al resto de razas a su suerte y refugiarse en la única parte del reino donde sabían que estarían seguros y podrían esquivar la maldición: el Palacio Áureo, construido sobre las propias nubes.

Con el tiempo, los exiliados olvidaron los tiempos de esplendor y construyeron una sociedad perfecta, carente de conflicto y guiada por la luz, la justicia y la pureza. Sin embargo, parecía que la maldición no les había abandonado del todo. Los huevos de pegaso empezaron a ser cada vez más escasos, muy pocas pegasas los ponían y, de

aquellos que lograban poner, raramente alguno eclosionaba. ¿Qué destino funesto aguardaba a la cada vez más menguada población pegasa? Entonces fue cuando Egan, la guerrera consorte de la Dama Dorada, percibió el milagro a través de su cuerno: una nueva vida pegasa había surgido a lo lejos, en la superficie del mundo que un día abandonaron. ¿Se encontraría en la superficie del mundo faérico la solución a los problemas de su especie? Contó su hallazgo a su amada Argynnis, señora de los pegastos y ambas se dispusieron a preparar una expedición. Pero antes de poder emprenderla, Egan sintió que la vida se apagaba como una luz al ser tragada por la oscuridad. ¿Tan fugaz había sido el destello de su esperanza? Pero Argynnis, que nunca había visto el suelo, decidió que el misterio merecía ser esclarecido. Por ello decidió abandonar su único huevo y bajar a la superficie de la mano de Egan, para descifrar aquel asombroso misterio.

Egan, Alas de Sol, es una poderosa guerrera, valiente pero cándida e inocente. Posee un poder nunca antes observado en otro pegasto, la capacidad de detectar la presencia de los suyos, incluso a grandes distancias. Está enamorada de su Dama a la que protegería con su propia vida si fuera necesario, pero le recrimina constantemente que sea tan fría con ella, a lo que la esquiva Argynnis responde que se debe a su dignidad de Dama, por lo que no puede mostrar debilidad en público.

Argynnis, la Dama Dorada, adora a su pueblo y ama a su consorte, pero le cuesta mostrar sus sentimientos. Es poderosa y justa, aunque en ocasiones un poco soberbia.

Nacida en el Palacio Áureo, su madre le contaba las historias de los extraños seres inferiores que poblaban la superficie. Siente curiosidad por visitarles y por, quizás, ofrecerse como guía para devolverles a los tiempos del antiguo esplendor del Imperio. ¿Estarán los seres faéricos dispuestos a recibir su don de buen grado?

## LAS PEGASAS

Son una pareja de valientes guerreras y amantes incondicionales. Pertenecen a una raza que se creía extinta, pero tras siglos de exilio en el mismo cielo, han regresado a la superficie para desentrañar un misterio y, tal vez, reclamar las tierras que una vez abandonaron. ¡Dejaos cegar por el resplandor de las Pegasas!

La pareja

Egan

Ella posee una mirada cándida tras la que se esconde una poderosa guerrera. Los poderes de percepción de su cuerno la hacen única en su especie y la convierten en la pieza más importante de la expedición que ha de salvar a su raza. ¡Temblad ante la espada de Egan, Alas de Sol!

## Argynnis

Ella es la señora de los Pegasos. Poderosa y justa aunque en ocasiones implacable y un poco soberbia, como buena soberana de una raza superior. Preocupada por el futuro de los suyos está dispuesta a devolver el mundo faérico su antiguo esplendor. ¡Sobrecogeos ante la sublime presencia de Argynnis, la Dama Dorada!

# Las súcubas

## Información de la pareja

Xantara y Luxanna son súcubas, seres demoníacos de aspecto femenino. Además, son dos de los Seis Altos Demonios del Inframundo, hermanas de Abraxas, Axbalor, Xezbet —los tres íncubos— y Nexara, la tercera súcuba.

Cuentan que al inicio de los tiempos, antes de la aparición de los primeros hombres, los demonios ya existían. También se dice que, por aquel entonces, el Inframundo era un caos de luchas y batalla constante. Los Seis Altos Demonios luchaban entre sí por el control de las almas atormentadas que usaban de alimento sin que ninguno lograra imponerse sobre los otros. Tras siglos de disputas, Xezbet, señor del engaño —el menor de los hermanos— ideó un plan que podría traer una paz duradera. Percibiendo que los mortales, creaciones de los Titanes, había complejizado su forma de vida, pensó en otorgarle, a uno especialmente desgraciado, la vida eterna. Le nombrarían Emperador del Inframundo y viviría en el engaño eterno, sintiéndose el ser más poderoso, pero siendo en realidad fuente del preciado sufrimiento que serviría de alimento a los Altos Demonios. Mientras, ellos vivirían cómodamente en un báculo mágico desde el que se podrían alimentar a placer del más puro de los dolores.

El Emperador fue derrotado, pero otros le sustituyeron, con el corazón aún más roto. Durante siglos, su alimento no hizo más que mejorar su calidad. Y, para ello, no tenían que hacer nada pues la ambición de los propios mortales se encargaba de ello. ¿Habría



Xezbet, señor del engaño, elaborado el plan definitivo para que el alimento más sabroso nunca escaseara?

Las generaciones se sucedieron hasta que Kashiri, la última Emperatriz que usurpó el título a su predecesor, quedó atrapada por siempre en el Vacío. El puesto quedó vacante pero los Altos Demonios, aliados con los seres más oscuros de Calamburia, generaron mediante un oscuro ritual, una nueva Emperatriz. Évolet era una humilde y bondadosa campesina, pero tras ver morir a su hermano, su corazón se rompió y se convirtió en la más despiadada de la Emperatrices Tenebrosas. Para evitar repetir errores de antaño, Abraxas, señor de mil legiones y hermano mayor, se ofreció como voluntario para salir del báculo y vigilar de cerca a la nueva Emperatriz.

Con los años, Évolet se casó con el resurrecto rey Rodrigo IV, siguiendo un plan de Van Vakari para engendrar a una heredera con legitimidad para reivindicar la corona de Calamburia: la futura Emperatriz de los Dos Mundos. Pero el plan empezó a tambalearse cuando Évolet, poseída por el vínculo maternal empezó a amar de nuevo. Su pequeña hija Amunet le dio una nueva razón para vivir y la hizo cada vez más feliz. Los Altos Demonios empezaron a notar cómo la calidad de su alimento empezaba a decrecer hasta que tuvieron que actuar azuzados por el hambre. De nuevo Xezbet, señor del engaño, que se había granjeado la amistad de Amunet, urdió un aún más maléfico plan que se conoció como La Conjura de los Demonios. Mediante esa artimaña, los demonios asesinaron a la ya amortizada Évolet delante de su hija

adolescente. Pero Xezbet tenía un plan aún más maléfico. Fingiendo no haber participado de la conjura, convenció a la nueva Emperatriz de que se vengara del resto de Altos Demonios encerrándolos por siempre en el báculo, luego se prometió con ella y se proclamó Emperador consorte. Durante el Reinado de la Confusión, los tres íncubos desaparecieron y Amunet perdió la guerra y la Corona de Ámbar, viéndose obligada a volver al inframundo. Una vez allí, guiada por los Consejeros, se sintió obligada a sacar del báculo a las súcubas.

Primero salió Xantara y luego Luxanna, pero ambas indicaron a Amunet que no liberara nunca a su hermana pequeña Nexara pues era, según ellas, el ser más aburrido, tedioso y cenizo que jamás pisó el abismo. Ambas contaron a Amunet el ardid de Xezbet, el señor del engaño, y cómo la había utilizado. Las súcubas se congraciaron con la Emperatriz y, poco a poco, se convirtieron en inseparables.

Xantara posee un carácter ácido e irónico y tiene el poder de controlar los cuerpos ajenos como si de marionetas se tratara. Su imparable poder le hizo ganar entre las huestes infernales el título de señora de la sumisión. Su especialidad es doblegar a los testarudos y luego relamerse mientras saborea su más profunda frustración. Es estratégica e inteligente, tiene la mente fría y siempre sabe aguardar su momento.

Luxanna es risueña, y tan hermosa como dulce y retorcida. Su poder es la privación de sentidos con los que atormenta a las almas macerándolas en su jugo para luego

saborear su desgarradora nostalgia por lo perdido. Sus dones le granjearon el título infernal de Señora de la privación. Es hedonista y se rinde con facilidad a los placeres por lo que a veces discute con su hermana por sus necesidades cortoplacistas.

Ambas están bien avenidas y se encuentran sinceramente agusto al lado de Amunet, a la que consideran digna de ocupar el puesto de la hermana a la que aún retienen en su cárcel. Ahora que se han librado del férreo brazo de Abraxas, el hermano mayor, y de las intrigas de Axbalor y Xezbet, se ven capacitadas para guiar a la Emperatriz en una restructuración del Inframundo y una nueva operación de conquista, una más sutil y menos violenta que la de la última vez pero igualmente oscura. ¿Lograrán las súcubas el éxito que sus hermanos no consiguieron siendo capaces de colocar a su Emperatriz de nuevo en el trono?

## LAS SÚCUBAS

Ellas son dos de los más poderosos demonios del Inframundo. Tras años encerradas han conseguido la tan ansiada libertad. Ahora están listas para volver a sembrar el caos en Calamburia y alimentarse del sufrimiento de los mortales. ¡Rezad vuestras últimas oraciones porque ya están aquí las Súcubas!

La pareja

## Xantara

Ella es tan poderosa como sutil. Dicen que con sus dedos demoníacos es capaz de controlar los cuerpos de los mortales como si fueran sus marionetas y atormentarles para extraerles todo su preciado dolor. ¡No intentéis resistiros ante los hilos invisibles de Xantara, Señora de la Sumisión!

## Luxanna

Ella es hermosa, risueña y mortal. Dicen que tras su apariencia sinuosa se encuentra un ser capaz de privar a los humanos de sus sentidos, así como de exprimir su angustia hasta la última gota. ¡No luchéis contra los encantos de Luxanna, Señora de la Privación!

# Los coleccionistas arcanos

## Información de la pareja

Aparentemente, los Lebeau son gente amable y educada que regenta una humilde negocio de antigüedades de Instántalor, por lo que muy pocos saben lo que habita en su tenebrosa trastienda.

En su juventud, Myrtille Lebeau fue hija de una familia noble caída en desgracia. Ella, refinada y amante del protocolo y madre de un pequeño de apenas cinco años fruto del matrimonio con su difunto marido, se vió obligada a elegir una profesión y trabajar con las manos. Aprovechando su buen gusto para el arte y la decoración, eligió como maestro a Hisoka Ronin, comerciante de antigüedades y célebre restaurador de Instántalor que, tras una breve entrevista, la tomó como aprendiz. No mostró rechazo alguno a que el pequeño hijo de Myrtille viviera con ellos, pero le obligó a trabajar para ganar su sustento: abrillantar antigüedades, reparar mecanismos, cazar ratas...

En realidad, Iskoa era un misterioso mestizo, mezcla de humano con una raza ya extinta —los hijos del dragón— y manejaba una extraña magia capaz de manipular las almas. Myrtille, una mujer responsable y orgullosa decidió aplicarse en cuerpo y alma a la que iba a ser su nueva profesión. En el taller de restauración de Ronin, conoció al joven Van Vakari, el otro discípulo de Hisoka, otro antiguo noble de una familia caída en desgracia. Era un chico educado, locuaz e inteligente con quien Myrtille congenió a la perfección. Su afecto inicial fue desarrollando una química especial que les hacía

imparables. Van Vakari era experto en encerrar y sacar almas en recipientes, mientras que Myrtille era especialmente ducha en canalizar los poderes de las ánimas a través de los objetos mágicos en los que las almas eran contenidas. Empezaron a hacer misiones para Hisoka, que demostró ser un tipo más perverso de lo que había parecido al principio. En realidad, el supuesto anticuario se dedicaba a cobrar estipendios a los nobles y burgueses adinerados para deshacerse de gente molesta: herederos indeseados, amantes incómodos, suegros molestos, etc. Por norma general, el maestro enviaba a sus discípulos a ejecutar los trabajos en los que no quería ensuciarse, pero precisamente fue en el transcurso de ese aprendizaje en el que los dos aprendices superaron al maestro. Con la combinación de sus poderes eran una absoluta maquinaria de precisión: capturaban, ampliaban su poder y lo utilizaban para seguir creciendo. Bajo la laxa tutorización de Hisoka, los dos jóvenes tomaron la decisión de hacerse con el negocio de su maestro, casarse y regentarlo juntos por el resto de sus vidas. Y así lo hicieron, al menos la primera parte del plan. Una noche, cuando hubieron capturado suficientes almas se volvieron contra Hisoka y encerraron su alma haciéndose al fin con el negocio.

Su idilio duró poco, pero el tiempo suficiente para que engendraran a una hermosa niña que, al parecer aunaba en su ser lo mejor de sus dos habilidades: el poder definitivo. Hubo ciertas desavenencias en la pareja sobre el uso que había que dar a la niña. La pareja nunca llegó a casarse y el resultado fue la separación formal: Myrtille se quedó con la tienda y Van Vakari, que consiguió la custodia de la pequeña Ona, marchó a vivir

con ella a las Marismas de la Confusión. Durante años, no volvieron a verse.

Nocna Mora es hijo de una estirpe noble, aunque su familia cayera en desgracia. Su madre le educó de pequeño en la obediencia y la elegancia y, ante todo en la dignidad que correspondía a su rango. De su madre ha heredado la facilidad para utilizar las almas encerradas en su propio favor. Además, para demostrarle su amor, al cumplir seis años, Myrtille le hizo un regalo muy especial. Un ojo nuevo. Gracias a él, Nocna obtuvo nuevos poderes como manipular y encerrar almas ajenas, convirtiéndose, según su madre, en el elegido de las almas: el coleccionista definitivo. Ahora, tras alcanzar la pubertad, Nunca se ha convertido un chico apuesto y elegante, a la par que misterioso. Es capaz de reparar cualquier antigüedad así como de hacer literalmente todo lo que pueda imaginar en lo que a almas se refiere. Obediente y bien educado, por el momento, quizás debido a su juventud aún no tenga la suficiente perspectiva para entender que su madre tiene un plan y que él es una pieza indispensable del mismo. ¿Conseguirán los coleccionistas arcanos recuperar la posición social que nunca debieron perder?

## LOS COLECCIONISTAS ARCANOS

Aparentemente, la familia Lebeau son gente encantadora y distinguida que regenta una pequeña tienda de antigüedades. Pero en su rebotica, como en su alma, se encuentran prisioneros los más oscuros secretos. ¡Que vuestro vello se erice ante la siniestra

amabilidad de los Coleccionistas Arcanos!

La pareja

Nocna Mora

Él es un hijo educado y obediente, y un hábil restaurador pero, gracias a su ojo mágico, también es un misterioso ser que encierra un poder arcano capaz de manipular las almas a su antojo. ¡Sentid un escalofrío ante la turbadora mirada de Nocna Mora Lebeau, el atento guardián!

Myrtille

Bajo la apariencia refinada y bondadosa de una humilde comerciante, se esconde una



mente maestra que acumula un poder inimaginable en su colección de objetos. Tiene un plan, pero es un misterio que aún no ha de ser revelado. ¡Saludad con el respeto que se merece a Myrtille Lebeau, la solícita anfitriona!

# Los druidas

## Información de la pareja

Desde la fundación de la Torre Arcana, un Druida Supremo y su aprendiz, han velado por el correcto flujo de la magia que une el Mundo Faérico con Calamburia. El elegido para esta tarea fue Öthyn, uno de los primeros discípulos de Theodus y fundador de la casta Natura. Todos los magos veneraban al viejo y longevo Öthyn, el héroe que se sacrificó renunciando a convertirse en Archimago y viviendo en el más allá para ser el garante de la propia existencia de la magia en Calamburia. Sin embargo, pocos sabían que en realidad los druidas no solo regulaban el flujo de magia, sino que aprovechaban su energía para hacerse más poderosos y mantenerse eternamente jóvenes. Sus intrigas les mantuvieron en el poder de un Reino Faérico fragmentado y, según cuentan, la Torre hizo la vista gorda respecto a sus tejemanejes. Sin embargo, el tiempo y el consumo de magia faérica pura hicieron débil al viejo Öthyn. Drëgo, su aprendiz, le asesinó a traición utilizando su adicción y se hizo con el poder. Se presentó ante la Torre Arcana como un salvador pero, en secreto, pactó con Aurobinda para tomar el control del flujo de magia e iniciar un oscuro experimento.

Todo cambió cuando el plan de Drëgo fue desbaratado y descubierto como un traidor. Los magos más antiguos de la casta Natura tuvieron una reunión de emergencia en Skuchain. Se consideraron responsables de la traición de Drëgo y del engaño que Öthyn había perpetrado durante años. Reaccionaron todo lo rápido que pudieron para salvaguardar su honor, y solicitaron al Archimago que fueran ellos los que castigaran al

díscolo druida. Kórux se reunió con ellos durante largas horas. Los Natura expusieron como principal argumento que por las venas del traidor Drëgo, corría la sangre de un Ténebris. Llegaron a insinuar que, probablemente, el reverendo Öthyn hubiera podido ser embaucado por el retorcido aprendiz.

Cuentan que, tras la reunión, el Archimago estuvo meditando solo en su despacho durante todo un día. Al abandonar sus aposentos, tomó varias decisiones. La primera era que encomendaría al mayor y más sabio de entre los magos Natura, Judäthyn, la reparación del error: prendería a Drëgo él mismo y le aplicarían el castigo que eligieran. La segunda decisión era que, si lograba cumplir esa misión con éxito, sería nombrado Druida Supremo. La tercera decisión no fue comunicada a nadie, Kórux se la guardó para él.

Judäthyn cumplió su parte, viajó al Reino Faérico, prendió a Drëgo, le despojó de su varita y sus poderes y le condenó a ser el sirviente de la Morada de los Druidas a perpetuidad. Judäthyn fue nombrado Druida Supremo. Entonces el Archimago ejecutó su tercera decisión. En contra de la propia tradición, Judäthyn no pudo elegir al aprendiz que le acompañaría sino que le fue asignado un joven impromago Natura aún por graduar. Su nombre era Zïru. Judäthyn no protestó, al fin y al cabo le habían asignado a alguien de su casta, un Natura. Además ahora era Druida Supremo y tendría ocasión de enmendar los errores de sus predecesores. Öthyn había sido su maestro y les había traicionado, había sido débil y laxo, había sucumbido a las tentaciones, pero

eso no le iba a pasar a él. Administraría el flujo de magia con manos de hierro y limpiaría el honor de su casta.

Pero sí hubo alguien que se quejó ante el Archimago. El joven Zīru, que estaba a punto de graduarse, no tenía intención de marcharse a otro mundo sin haber terminado sus estudios. Kórux y Zīru, tuvieron una conversación, y al terminar el joven mago, compungido y temeroso, se marchó a hacer las maletas. El Archimago también le había encomendado a él una misión, una que ni su nuevo maestro conocía, ni debía conocer nunca: vigilarle.

Judäthyn es un hombre de férrea moral, está convencido de la necesidad de su misión como regulador así como de la inferioridad de los seres faéricos a los que concibe más como bestias que como personas. Pretende endurecer las Leyes Druídicas para que el caos de las Guerras Faéricas no se vuelva a repetir. A diferencia de su predecesor, es un hombre recto y con gran fuerza de voluntad que no caerá en las debilidades y los errores de Öthyn de cuya conducta se avergüenza profundamente. Tiene cierta simpatía por Zīru, que fue su alumno en la Torre, a quien pretende instruir y curtir en las lecciones más importantes de la vida para que un día pueda ser su sucesor.

Zīru es un niño temeroso pero tierno y puro. Su dominio de la magia es bastante bueno para un mago de su edad. Adora a los animales con los que se comunica a la perfección y le fascinan los seres fáéricos. El Archimago ha visto en el único corazón puro capaz de

resistir la tentación que llevó a alguien tan poderoso como Öthyn a su destrucción. por ello le ha encargado ser sus ojos en el Mundo Faérico. Ziru, por su parte, no ansía el poder ni la gloria, lo único que quiere es volver a casa.

## LOS DRUIDAS

Ellos son los embajadores de la Torre Arcana en el mundo Faérico. Magos poderosos especializados en el dominio de la magia natural, vienen dispuestos a regular el flujo de magia y recuperar el honor perdido a la casta Natura. ¡Una reverencia para los Druidas!

La pareja

Ziru

Él es un pequeño mago que aún no se ha llegado a graduar. Temeroso e inseguro pero de corazón puro tiene una misión secreta que cumplir y muchas ganas de volver a casa. ¡Dejaos alcanzar el alma por la sincera sonrisa de Ziru, el aprendiz de druida!

Judäthyn

Él tiene una moral implacable y un inmenso poder. Imperturbable ante cualquier tentación, su objetivo es devolver el orden al Mundo Faérico de una vez por todas y cueste lo que cueste. ¡Postraos ante la sabiduría de Judäthyn, el Druida Supremo!

# Los hermanos Colby

## Información de la pareja

La familia Colby ha gobernado durante siglos todos los territorios de la Comarca de Azarcón. Lord Adelino Colby fue el fundador de la célebre saga familiar. La familia Colby hizo su fortuna abasteciendo de cereales a la cercana y creciente ciudad de Instánalor en los tiempos de Rodrigo III. Posteriormente, Adelino, un hombre astuto y vivaz, tuvo un papel especial en la unificación de los reinos de Instántalor y Ámbar, pues fueron los prestamistas personales de Rodrigo IV. A través de sus favores a la corona, consiguió múltiples títulos entre los que destacaban el de Duque y el de Vizconde. Sin embargo, a la muerte del noble, sus dominios se dividieron entre sus dos hijos, así como sus títulos. El hijo mayor recibió el Ducado Colby y el menor, Cristian del Águila Colby, recibió el Vizcondado. Su residencia era el Bastión de los Colby y tuvo que ver cómo sus arcas languidecían ya que había recibido las tierras menos fértiles de la herencia. Este noble tuvo cinco hijos, todos varones y, debido a su resentimiento por la división de la propiedad, decidió dejar todos sus bienes y su título a su hijo mayor Gadeslao de Furtado. Además, cuando este se quedó viudo de su primer matrimonio, su padre concertó para él un matrimonio con la hermosa Lady Tilaria, una de las hijas de Lord William Von Vondra, el disoluto pero adinerado Marqués de Sáhuevo. Gracias a esta maniobra, las casas Von Vondra y Colby sellaron una alianza estratégica.

El resto de los hijos del Vizconde, al no poder heredar, buscaron acomodos distintos. El segundo hermano, Lord Clemente de Imbruglia Colby, se ordenó sacerdote de la Iglesia

del Titán, haciendo para ello voto de pobreza y llegando a alcanzar la dignidad más alta de la Santa Hermandad. El tercer hijo, Hernan Delohan Colby, ingresó en el Los Hombres del Rey, convirtiéndose en una espada juramentada al servicio de los Rodrigo y haciendo, también, voto de pobreza. Los últimos dos hermanos, los gemelos Froilán de Lavigne e Hilario de Daff se quedaron sin muchas opciones. Hilario terminó convirtiéndose en secretario de su hermano el Vizconde y de su nueva esposa, aunque se desvivía por sus señores, su salario nunca fue gran cosa. Por su parte, Froilán se casó con la única hija de un comerciante de tejidos y heredó su negocio, pero terminó por arruinarse debido a lo manirroto que era.

Pero un giro inesperado de los acontecimientos cambió las cosas. Lord Gadeslao murió, su única hija y heredera había sido ingresada en un convento por su madrastra. Froilán recalculó la situación, Sin Gadeslao, con la niña en un convento y sus dos hermanos mayores habiendo hecho voto de pobreza, estaba cada día más cerca de conseguir el título de Vizconde. Estos pensamientos fueron acrecentados el día que Hilario le aseguró que la asesina de Gadeslao había sido la propia Lady Tilaria. Y la ley deja bien claro que una esposa que asesina a su marido, no puede heredar. Derrepente la fortuna sonreía a los menesterosos gemelos Colby. Si logran reunir las pruebas contra Tilaria, queda otro asuntillo pendiente. Según la ley, solo una persona puede heredar el título, el mayor. Los gemelos Colby albergan en secreto dos teorías distintas sobre ello. Froilán, que nació primero se apoya en la teoría de que el que nace antes es el heredero, e Hilario, por su parte, considera que es el segundo que sale, el primero que



fue introducido en el vientre de la madre, al igual que cuando uno introduce dos pastillas en un tubo: la primera que se mete es la última que se saca. Pero estas disputas no van a enturbiar el regocijo de los gemelos Colby que, por primera vez, contemplan en el horizonte un futuro realmente venturoso.

Froilán es un tipo campechano, extrovertido y amante del buen vino y, tras sus años de comerciante, tiene amigos y conocidos hasta en el infierno. Suele ser la clase de persona manirrota que invita a rondas a todos en la taberna sin preocuparse de si va a poder pagar la cuenta, por lo que también ha acumulado una notable cantidad de deuda con recaudadores y banqueros, de los únicos de los que huye como de la peste.

Por su parte, Hilario es un tipo culto, refinado e inteligente, gran conocedor del protocolo, las danzas cortesana y las intrigas palaciegas, posee un carácter ácido e irónico que es capaz de enmascarar convenientemente. Detesta con todas sus fuerzas a Lady Tilaria, a la que, sin embargo, pone siempre buena cara y por la que finge una muy impostada devoción. Pero en realidad, sueña con hacerse con el poder y convertir a la déspota y maltratadora Vizcondesa en su mujer de la limpieza.

¿Serán capaces los gemelos Colby de jugar sus cartas para conseguir pasar de ser los últimos monos de la nobleza calamburiana a todos unos Vizcondes de primer nivel?

LOS HERMANOS COLBY

Ellos son mellizos y los últimos en la línea de sucesión. A pesar de su refinada educación todo parece indicar que no van a heredar absolutamente nada. Pero un desafortunado evento les ha puesto de nuevo en el camino del éxito y lucharán por conseguir ocupar un puesto en la corte, incluso entre ellos si hace falta. ¡Que tiemblen las altas esferas pues aquí llegan los Hermanos Colby!

La pareja

Hilario de Duff

Él es refinado, inteligente y sarcástico. Amante del protocolo y las buenas formas, administra propiedades y rumores, sirviendo con diligencia a los patanes de sus señores. ¡Dejad vuestra ordinariez a un lado y regocijaos ante el glamour de Hilario de Duff Colby, el diligente secretario!

Froilán de Lavigne

Él tiene amigos en todos los lugares del reino. Es campechano, extrovertido y amante de la buena vida, pero tras haberse arruinado, está dispuesto a todo por volver a alcanzar el éxito que un día se le escapó de entre los dedos. ¡Salud con un abrazo fraternal y dejaos invitar a una ronda por Froilán de Lavigne Colby, el honrado comerciante!

# Los hombres del rey

## Información de la pareja

Los Hombres del Rey han pasado muchos altibajos históricos. Fundados por el Rey Rodrigo V, el perturbado, se mantuvieron fieles a la corona incluso con la llegada de su hijo Comosu, que los persiguió y ejecutó a muchos por no considerarles fieles a su persona. Las Reinas Regentes refundaron la orden de Hombres del Rey restaurando a los supervivientes en el puesto y, al alcanzar Doddy el Trono, el cuerpo recuperó su antiguo esplendor. Ahora, llenos de nuevo con el gozo y valentía de antaño, sirven a un nuevo rey Rodrigo.

Guy Leblanc es un nuevo recluta del cuerpo. Hijo del célebre capitán Pierre Leblanc, este ha encomendado su adiestramiento a uno de sus históricos compañeros de armas, el viejo capitán Hernand Delohan, una leyenda del cuerpo. Guy es joven e inocente y está lleno del optimismo de los que aún no han entrado en combate. Está dispuesto a honrar el nombre de su familia matando a tantos salvajes como pueda ganándose con sus hazañas un título de capitán que le haga digno de la admiración de su padre.

Los Colby de Azarcón son una de las familias más poderosas y adineradas de Calamburia. El viejo Vizconde Lord Colby tuvo cinco hijos varones y ninguna hembra. Sus vástagos fueron, a saber: Gadeslao de Furtado —hermano mayor y heredero del mayorazgo—, Clemente de Imbruglia —que, siguiendo su fe hizo ingresó en la Santa Hermandad—, Hernand Delohan —que siguiendo sus ansias de gloria ingresó en el

cuerpo de Hombres del Rey— y los hermanos menores, los gemelos Froilán du Lavigne e Hilario de Daf.

A temprana edad, Hernand Delohan Colby, conocido por todos como el viejo capitán, renunció al lujo y opulencia de su casa para embarcarse en su tan ansiada aventura militar. Hizo voto de pobreza y se convirtió en parte de las fuerzas de élite del Rey Rodrigo V. Fue perseguido en los tiempos de Comosu, en los que sobrevivió haciéndose pasar por monaguillo en el monasterio Cóncavo, luchó contra la invasión pirata y se enfrentó a las mismísimas huestes infernales. Ahora, con varias heridas de guerra y una gran experiencia a sus espaldas, se toma la vida de otra forma. Amante del buen vino y de las mujeres pechugonas, prefiere las tabernas a los campos de batalla. Resabiado y cínico, pero manteniendo intactas sus ganas de ser reconocido, se dedica a guiar a los nuevos cadetes en la vida militar y a contarles sus hazañas una y otra vez siempre que tiene la ocasión.

Los Hombres del Rey son leales a los Rodrigo hasta la médula, y darán su vida por la corona si es preciso. Tras ser decisivos en el sitio del Palacio de Ámbar contra las huestes del Inframundo, han recibido una nueva e importante misión encomendada por el Rey —según dicen por influjo de la Reina Madre en persona—: conquistar las tierras de los salvajes y reclamar para la corona sus preciados recursos minerales.

LOS HOMBRES DEL REY

Ellos conforman la guardia personal de los Rodrigo, reyes legítimos de Calamburia. Fieros guerreros dispuestos a dar la vida por la corona tienen una nueva misión, conquistar tierras salvajes para saquear sus preciados minerales. ¡Que los cañones lancen sus salvas, pues aquí llegan Los Hombres del Rey!

La pareja

Guy Leblanc

Él es joven e inocente y está lleno del optimismo de los que aún no han entrado en combate. Hijo del célebre capital Pierre Leblanc, está dispuesto a honrar el nombre de su familia matando a tantos salvajes como pueda. ¡Vitoread con jovial entusiasmo a Guy Leblanc, el cadete de la guardia!

Hernand Delohan

Él es un noble que renunció a todo para servir en las fuerzas de élite. Tras muchos años de servicio y varias heridas de guerra, ahora sirve a un nuevo Rey Rodrigo, con el mismo ahínco, más experiencia y contando siempre las mismas batallitas. ¡Cuadros ante la imponente presencia de Hernand Delohan Colby, el viejo capitán!

# Los hortelanos

## Información de la pareja

Habiendo vivido largos siglos sometidos a la nobleza de Calamburia, los hortelanos iniciaron un cambio que no tenía vuelta atrás. Tras salvar la vida al Rey Rodrigo IV, una patata llamada Fecu se ganó el derecho a ser instruida y criada como un humano. Aprendió a leer y escribir, absorbió todo el conocimiento como una esponja y, lo más importante, tuvo sueños. Sueños vívidos y dorados en los que las patatas alcanzaban la tan ansiada libertad. Quiso el destino que Fecu, la Libertadora, se encontrara con Granfel, una creación del impromago Eme, que poseía —aunque en un grado muy leve— poderes mágicos herederos de su creador. Entre los dos, enarbolaron la bandera de la libertad en nombre de todos los tubérculos oprimidos. Cuentan que incluso, tan solo con la fuerza de su tesón y empeño, lograron ganar el V Torneo del Titán. Sin embargo, la oscuridad arrancó de las manos de Fecu la esencia de la divinidad justo antes de consumir su proyecto y el mundo fue sumido en una pesadilla. Para cualquier hortelano que hubiera rozado con los dedos la libertad, volver a la “normalidad” era ya en sí una pesadilla. Cuentan que Fecu se retiró a las montañas donde, abatida no tanto por su derrota sino por haber estado tan cerca de la victoria, escribió sus memorias. Dicen que esas memorias cayeron en las manos de una entonces joven patata, que se propuso seguir el legado de los pioneros.

Después de los progresos de Fecu, la Gran Libertadora, los hortelanos empezaron su propio proceso de civilización. Aquellas patatas que aprendieron a leer y escribir a



manos de la pionera, enseñaron a otras, se dice que Granfel incluso creó una orden de Chamanes de la Gran Papa capaz de sanar los sabañones, acabar con el escarabajo de la patata o hacer que las flores del boniato cambiaran de color. Durante el reinado de Amunet, el proceso de desarrollo de los tubérculos prosiguió pasando prácticamente inadvertido por la Emperatriz, que no les prestó atención. Fue entonces cuando aprovecharon su ocasión para hacerse valer, cuando los ejércitos reales alcanzaron el Palacio de Ámabar, los horteanos se sumaron a sus huestes y fueron decisivos.

Tras la restauración en el trono de Rodrigo VII —un rey gentil, amante de la horticultura y favorable a todas las verduras— su majestad ha decretado que, a partir de ahora, las patatas sean consideradas súbditos de pleno derecho. Para dar credibilidad a dichas medidas, incluso ha nombrado a Ipomea, una especialmente brillante y organizada, como Ministra de su gabinete. El sueño de Ipomea es impulsar el pleno desarrollo de su pueblo, aunque para ello tenga que utilizar los métodos más duros y contundentes. Su libro de cabecera, que cayó en sus pequeñas manos siendo un tierno retoño, son las memorias de Fecu la Libertadora, a quien venera y en quien encuentra un ejemplo que le sirve de guía. Su obsesión es que su pueblo no se conforme con la posición subsidiaria que aún ocupa sino que alcance un estadio superior al de los humanos, que cultiven las artes y las ciencias, que desarrollen el amor por la lectura y la escultura, por la navegación y la guerra. Sin embargo, se ve obligada a contemplar con frustración como su pueblo siempre simple y sencillo, tras siglos de analfabetismo, se conforma con leer semanalmente “Rosita, la Batata enamorada” un pasquín romántico

de poca monta que causa asombroso furor entre los suyos. Pero Ipomea no se piensa rendir, pondrá su recién estrenado poder como ministra para llevar a su pueblo hacia el progreso civilizatorio que soñaron sus antecesores, les guste o no.

Su mano derecha y brazo ejecutor es Giovanni Tuberata, una patata que sueña con ser pirata y surcar los siete mares. Desde que se conocieron, luchando en la guerra contra los demonios en nombre de Doddy el destronado, surgió entre ellos una bonita amistad. Ipomea, le enseñó las escrituras sagradas de la Libertadora y le convenció de que debía de luchar para ser aquello que más deseara en la vida. Giovanni es un excelente luchador, capaz de manejar la horca con asombrosa precisión y ensartar a cualquier enemigo que se le ponga por delante, por lo que sirve de agente del orden a las órdenes de la ministra. Sin embargo, él también leyó libros de pequeño, por lo que su sueño es que un día quiere ser pirata: surcar los siete mares a bordo de un velero en busca de aventuras y tesoros por desenterrar. Ipomea le juró que no hay límites para una patata decidida, por lo que Giovanni juró ponerle su nombre a su primer barco.

## LOS HORTELANOS

Ellos nacieron de las entrañas mismas de la tierra antes de la aparición de los primeros hombres. Tras siglos de opresión a manos de los humanos, han mostrado su eficacia en batalla consiguiendo con tesón el lugar que la historia les negó. ¡Que tiemble la tierra bajo vuestros piés pues aquí llegan los Hortelanos!

La pareja

Ipomea

Ella es una hortelana especialmente brillante y organizada, y la primera que ha formado parte del gobierno de Calamburia. Está decidida a llevar a su pueblo hacia su siguiente estado de desarrollo, para lo que no dudará en emplear mano dura si es necesario. ¡Mostrad respeto ante la Ministra Ipomea, justicia de la tierra!

Giovanni Tuberata

Él es un valiente soldado capaz de ensartar a cualquier enemigo con su horca. Sin embargo, tras su eficacia y diligencia se esconde un soñador. ¡Levad anclas pues aquí

Ileva Giovanni Tuberata, la Patata que quiere ser pirata!

# Los salvajes

## Información de la pareja

Originarios de las Montañas Cobrizas, situadas en el inhóspito norte, los salvajes fueron los primeros humanos completos que poblaron Calamburia. Siendo la creación más perfecta del Titán hasta el momento, se dice que algunos abandonaron las montañas y ocuparon las tierras del sur. Allí esclavizaron a las razas inferiores, como los hortelanos, y construyeron ciudades, imperios... En otras palabras, se volvieron blandos y cobardes. Eso sucedió siglos atrás, pero es un evento innegable que coloca a los salvajes, muy a pesar de la actual nobleza Calamburiana, como los verdaderos antecesores de todos los hombres.

También hubo salvajes que permanecieron en las montañas. Los clanes del oso, el lobo, el águila, el escorpión y la serpiente, se mantuvieron fieles a la tradición de sus ancestros, transmitiendo la leyenda de sus orígenes de boca a oreja durante generaciones y guardando por siempre los lugares sagrados: la Primera Gruta —donde los hombres originarios fueron creados—, el Estanque de Crital —donde los salvajes pudieron verse el rostro por primera vez— y el Sagrado Zócalo de Prolita —de donde los chamanes obtienen sus místicos poderes. En ocasiones, cuando la amenaza de los pueblos más civilizados se hacía palpable, todas las tribus salvajes se unificaban bajo un mismo mando. De ahí surgió la estirpe de los reyes errantes.

Aún así, la historia de los salvajes no se caracterizó siempre por la unión. Tras una

imperdonable traición, el clan del Escorpión fue desterrado. Años más tarde, le siguió la huída del clan de la Serpiente. Ahora, los descendientes de estos clanes son conocidos como las Amazonas y los Nómadas de las arenas respectivamente. Con un pueblo cada vez menos numeroso, Dorna, hija y heredera del último de los reyes errantes, se vió obligada a casarse con el heredero del trono de Ámbar para poner fin a siglos de sangrientas guerras.

Pero la paz duró poco. Dorna y su marido Comosu fueron destronados. La reina creyó que su único hijo había sido asesinado así que, abatida, se retiró de nuevo a las montañas. Allí rehizo su vida e incluso dio a luz a un nuevo retoño al que llamó Khølontai, de pura sangre salvaje, en el que Dorna depositó la esperanza de volver a unificar todas las tribus bajo un futuro rey errante que vengara un día las afrentas de las gentes del sur. Luego, un buen día, Dorna y Córugan, su fiel chamán, desaparecieron. Cuando volvieron, Khølontai percibió en el rostro de su madre que algo había cambiado en ella. Donde antes había pena y ansia de venganza, ahora había paz. No volvió a hablar nunca a su hijo de hacer la guerra ni de los reyes errantes. Las tribus vivieron en paz y armonía durante años.

Khølontai creció y un día encontró en mitad de las montañas a un pequeño niño abandonado que hablaba el idioma de los animales. Puso al pequeño de nombre Khamal, aunque cariñosamente siempre se refería a él como el niño-fiera, ya que era capaz de aullar como el más grande de los lobos y trepar a los árboles como el más

hábil de los monos. Le adoptó como a su hijo y protegido, le enseñó la lengua salvaje y las artes de la lucha cuerpo a cuerpo. A cambio él le enseñó a entender el canto de los pájaros y el nombre que los animales daban a todas las estrellas. Se hicieron inseparables y un día, a la luz de la luna creciente, hicieron un pacto de sangre: darían la vida el uno por el otro si era necesario.

Tras años de paz, llegan ecos del sur. La guerra vuelve a cernirse sobre el pueblo salvaje por la ambición de aquellos que se consideran seres superiores. En esta ocasión, los Calamburianos parecen desear arrebatárles sus bienes sagrados más preciados: todos los yacimientos de la sagrada prolita. ¿Podrán Khølon tai y Khamal volver a unificar a las tribus para hacer frente a esta nueva amenaza?

## LOS SALVAJES

Ellos son la raza primigenia de Calamburia. Valerosos, nobles y grandes guerreros, aunque algo rudos. Ahora se enfrentan a una nueva invasión, pero ellos defenderán a su pueblo con su vida si es necesario. ¡Que suenen los tambores de guerra pues aquí llegan los Salvajes!

La pareja

Khamal

Él es un niño abandonado que se crió entre las bestias a las que ahora considera su propia familia. Ágil, astuto y valiente luchará para proteger sus montañas de cualquier amenaza. ¡Temblad ante el aullido de Khamal, el niño-fiera!

Khølontai

Él es el heredero de una larga estirpe de reyes. Fuerte y poderoso pero también sabio y justo, está dispuesto a unificar de nuevo a su pueblo para rechazar la amenaza extranjera. ¡Postraos ante la grandeza de Khølontai, el príncipe errante!



# Las Hadas

## Información de la pareja

Si los unicornios, con su magia y su soberbia constituyen la élite de los seres faéricos, las hadas no les van a la zaga. Con su habilidad para volar y hacer potentes sortilegios, eligieron ser dueñas del aire, más grácil y menos vulgar que la tierra firme. Mientras los demás seres mágicos beben el agua que toca el suelo y donde se bañan las ranas, las hadas beben directamente de la propia lluvia; mientras los demás se ven obligados a pastar o buscar su sustento entre la polvorienta tierra, ellas toman los frutos de los árboles más altos antes de que toquen el suelo; mientras el resto se arrastra, ellas viven, literalmente, muy por encima de las mundanales vidas de sus compatriotas faéricos. Su distinción es la de saber que, aunque no ostenten el poder –pues siempre una unicornia fue la elegida para sentarse bajo la Aguja de Nácar– son independientes en sus dominios y, si algún día faltaran los unicornios, serían sin duda llamadas a ostentar el título de Dama Blanca y gobernar sobre todos los seres faéricos.

El hada que gobierna los destinos de su pueblo, es conocida como la Dama Irisada y, a pesar de su aspecto angelical, se caracterizan por ser grandes guerreras. Melusina, por ejemplo, fue un hada ágil y poderosa. Eran famosos su dobles tirabuzones en el aire en mitad de una contienda. La mezcla de su magia de batalla y su rapidez surcando los aires la convirtió en la Dama Irisada más temida en toda la Historia del Mundo Faérico hasta que la artrosis de sus alas la obligó a retirarse.

Titania, su hija, y actual Dama Irisada, aprendió de ella la magia de batalla y sus habilidades de vuelo rasante, convirtiéndose en una mortal guerrera. También heredó de su madre la sabiduría que le permitiría guiar a su pueblo por el camino correcto. Su férrea educación hizo que no dudara al ponerse del lado de los druidas cuando los faunos y las ondinas se revelaron -amparadas por la traición del Círculo de las Ancianas- contra la legitimidad de Kárida, la nueva Dama Negra. Su sentido del deber, incluso la ha llevado a desobedecer a su ya retirada madre y unir sus fuerzas con las de los presuntuosos unicornios para devolver la paz al mundo faérico.

La vida de Titania ha sido tan dura como firme su voluntad de reponerse de los embates del destino. La primera herida fue la huída de su hijo mayor Hábasar, que se fugó con su amante, una prófuga y levantisca unicornia; la segunda se la infligió su propia madre cuando le retiró la palabra por apoyar la justa causa de los druidas; la última, se la está causando su pequeña hija y futura heredera, en quien depositó sus últimas esperanzas, al demostrarle en sus entrenamientos que aún dista mucho de dominar la magia de batalla al nivel al que ella lo hacía a su edad. Todo ello ha pasado factura a la serenísima Dama Irisada cuyos castigados nervios la han convertido en alguien irascible e incapaz de controlar sus estallidos de mal humor. Su hermosa apariencia es pues, solo una fachada que esconde un carácter explosivo, impaciente y con muy poca tolerancia a la frustración.

Su fiel guardián y acompañante es Ymodaván, un soldado anodino. En realidad son

varios soldados: uno a la semana aproximadamente. Se trata de una serie de hados anónimos que se presentaron voluntarios a un puesto al que todos se han arrepentido de postularse. Su verdadero nombre ni siquiera es Ymodaván, pero su señora ha decidido llamar así a todos sus sirvientes para no tener que aprenderse sus nombres, ya que ninguno ha logrado superar aún los diez días de prueba a los que la Dama Irisada los somete... y ¡pobre del que la contradiga!

Las hadas están decididas a hacer lo correcto siendo fieles a los druidas y a la tradición ancestral, incluso si ello implica seguir un tiempo a las órdenes de Kárida, la nueva Dama Negra, a la espera de que alguien se percate de que son mucho más válidas para el puesto que ningún otro ser faérico.

## LAS HADAS

### Presentación

Ellas son la elegancia que domina los aires del mundo faérico. Con sus buenas formas, su magia y su elegancia de movimientos, las hadas serían la raza más hermosa, poderosa y digna de ostentar el título de Dama Blanca, gobernando sobre todas las criaturas del Reino Faérico... de no existir los unicornios, claro. ¡Una grácil reverencia para las Hadas!

La pareja

Titania

Ella es la señora de todas las hadas. Su magia de batalla y su pericia en el vuelo rasante hacen de ella uno de los seres más poderosos del Reino Faérico. Pero, tras su bondadosa y serenísima apariencia, se oculta un carácter explosivo. ¡Arrojad pétalos al aire ante la elegante presencia de Titania, La Dama Irisada!

Ymodaván

Él es un soldado anodino. Un hado anónimo que se presentó voluntario a un puesto al que nunca debería haberse postulado. Su verdadero nombre ni siquiera es Ymodaván, pero su señora ha decidido llamar así a todos sus sirvientes para no tener que aprenderse sus nombres y ¡pobre del que la contradiga! ¡Compadecéos de Ymodaván, el Fiel Guardián!

# El Pacto de Acero

## Información de la pareja

Cuando Elga era una niña, el pueblo enano estaba dividido en dos clanes enfrentados entre sí: los tuneladores y los forjadores. Pero un buen día, su madre, la sabia Alda, Herrera Mayor de la Fragua Arcana y Primer Martillo de los forjadores, decidió poner fin a los siglos de enfrentamientos. Existían precedentes de uniones entre clanes, de hecho, las familias gobernantes en los dos clanes estaban emparentadas y existía el deseo generalizado de volver a unir a todo el pueblo enano como en la legendaria Edad de Oro de la civilización subterránea. Tras varias reuniones con el líder de los tuneladores, su primo Othilin, Señor de los Túneles, acordaron prometer a sus hijos: la indómita Elga y el valeroso Otalan. Con esta hábil maniobra, Alda logró la unificación de los clanes bajo un mismo estandarte. Desde entonces, los enanos comparten entre sí sus avanzadas artes de perforación y su conocimiento en el forjado arcano e inscripción de runas.

Una vez unidos empezó la Edad de Plata de la civilización enana. El nuevo clan envió expediciones a los mundos de la superficie donde entraron en contacto con el resto de razas. A través de un hábil trabajo diplomático llevado a cabo en el Reino Faérico, Elga consiguió un puesto en el Concilio de las Damas, obteniendo el título de Dama de Acero, ganando el voto de su pueblo en la elección de la Dama Blanca y refrendando su poder como señora de los enanos. Allí fue donde conoció a Sörkh, a la que llama hermana y con la que forjó una duradera alianza basada en la sinceridad, la confianza y

el amor por el aguardiente. Por otra parte, en sus expediciones a Calamburia, Elga entró en contacto con la torre arcana a través de galerías secretas y forjó una férrea amistad con el Archimago. Las malas lenguas han llegado a insinuar que hubo algo más que cariño entre Theodus y Elga, pero lo único que ha quedado escrito sobre piedra en las Crónicas Enanas, fue que la Dama de Acero forjó con sus propias manos la varita del primer archimago y se la entregó como regalo y símbolo de amistad.

De niña, Elga fue educada por su madre Alda en las artes arcanas: forja de armas mágicas e inscripción de runas arcanas. Su primo segundo Otalan, con quien se veía en secreto ya desde niña, le enseñó las antiguas artes del diseño de túneles y la demolición de roca y le sirvió de pareja en sus entrenamientos de combate. Fue una verdadera suerte que, dentro de los posibles matrimonios que su madre podía haber concertado para ella, el elegido acabara siendo Otalan. Era un buen partido. Hijo primogénito y heredero de Othilin, Señor de los Túneles, y gran guerrero. Con los años, le dió dos hijos: los gemelos Isaz y Dagaz. Aunque no consiguió hacer que concibiera una niña, futura heredera del título de Dama de Acero, algo de lo que Elga culpa a la falta de esfuerzo y dedicación de su marido. En su juventud, Otalan era un gran guerrero pero con los años ha perdido gran parte de su vigor. Ahora, en vez de guerrear o expandir los confines del mundo subterráneo, se dedica a destilar su propia cerveza y a tratar de pasar el menor tiempo posible con su mujer a la que parece temer más que a un desprendimiento de rocas. Por su parte, Elga asumió cada vez más funciones en el Reino Faérico en su dignidad de Dama de Acero convirtiéndose en una

madre ausente para sus dos hijos. Su deseo más profundo y el motivo por el que ha decidido abandonar los túneles y participar en el torneo es conseguir una hija y heredera que le permita un día retirarse.

En sus múltiples estancias en la superficie, Elga traba una gran amistad con Sörkh, la Dama Carmesí y Señora de los Efreets, de quien recibió como regalo el legendario Rubí de Sangre. Las malas lenguas, de nuevo insinuaron que hubo más que amistad entre las dos Damas y que Elga fue a buscar, en el lecho de Sörkh, la llama que se había extinguido en el suyo propio. Pero, nuevamente, lo único que recoge la piedra es el generoso regalo de la Dama Carmesí, así como el uso que la Dama de Acero hizo de la gema mística. Cuentan las Crónicas Enanas que Elga forjó en secreto un ser hecho completamente de acero, frío e indestructible, que lo animó dándole vida con el poder de sus runas y que por corazón y alma le colocó dentro del pecho el místico Rubí de Sangre convirtiéndose en la primera mortal que había forjado vida con sus propias manos sin el uso de la magia. Dicen que a la criatura la llamó Serörkh, en honor a su amistad con la Dama Carmesí. Y dicen también que la criatura, a la que todos llamaban el Gólem Arcano, juró proteger a su creadora ante cualquier adversidad.

A pesar de su aspecto frío y maquinal, Serörkh tiene un carácter dócil ante su ama. Sin embargo, es capaz de convertirse en el asesino más letal si esta se lo pide. Su maza de guerra, el arma más pesada de toda Calamburia, que nadie salvo él sería capaz de levantar del suelo, fue forjada con el acero más puro. Su inteligencia no está muy



desarrollada pero eso no significa que no tenga una voluntad de hierro y una relativa sensibilidad que solo manifiesta ante los animales y las flores. Su única función en el mundo es aniquilar los peligros que se ciernan sobre su ama... y hacer de canguro de los niños cuando sus padres sean llamados a tareas más relevantes. El sueño de Serörkh es viajar un día al Mar de Dunas, el árido desierto del Mundo Faérico donde, según le contó una vez su señora, su alma fue creada.

## EL PACTO DE ACERO

### Presentación

Como miembros del pueblo enano, provienen de las más oscuras profundidades de los túneles que separan Calamburia del Mundo Faérico. Su sagrada misión es mantener el flujo de la magia que circula por los túneles entre los dos mundos. Su legendario manejo de la forja y las runas solo es equiparable a su capacidad para aplastar, literalmente, a sus enemigos en la batalla. ¡Levantemos nuestras hachas de guerra ante el Pacto de Acero!

### La pareja

### Elga

Ella es la señora de todos los clanes enanos que viven bajo tierra. Mortífera guerrera, madre inflexible y diestra herrera de la Fragua Arcana, domina las antiguas artes rúnicas con las que forjó la varita del mismísimo Archimago. ¡Inclináos ante Elga, La Dama de Acero!

## Serörkh

Él es la creación más avanzada de la Dama de Acero en la que combinó todos sus conocimientos como herrera mística y maestra de las artes rúnicas. Un guerrero inmortal creado en los hornos ancestrales de la Forja Arcana, con la piel de puro metal y una obediencia ciega a los designios de su señora. ¡Apartaos o sed arrollados por la implacable maza de Serörkh, el Gólem Arcano!

# La Santa Hermandad

## Información de la pareja

Años atrás, el error de ciertos viajeros temporales hizo que el Códice de la Oscuridad, el famoso libro de las brujas, cayera en manos de Inocencio I, máximo representante de la Iglesia del Titán. La lectura de ese texto supuso una revelación tal que cambió por completo la forma de ver la religión del Supremo Benevolente, que se decidió a reestructurar su Iglesia ante la nueva verdad revelada: el Titán, en realidad, nunca fue el ser de luz que imaginaban los Capellanes, sino un Titán Oscuro. Autoritario y castigador, amante del sacrificio y de la férrea unidad de la fe, la nueva deidad fue tomando forma como un ser despiadado al que había que entregar toda libertad y ante cuya autoridad había que entregarse por completo. Viendo en ello una oportunidad de aumentar el control sobre el levantisco pueblo llano, la Reina Sancha proclamó un edicto que dotaba a la Iglesia de nuevos poderes políticos especiales. Fue entonces cuando Inocencio creó la Santa Hermandad, una organización religiosa encargada de velar por la pureza de la fe, el decoro y la absoluta entrega a la voluntad del Titán Oscuro. A la cabeza de esta organización, Inocencio colocó a su hombre de mayor confianza, Clemente, su más querido discípulo, al que nombró Primer Hermano y le confirió el poder para vigilar a toda costa el cumplimiento de los nuevos preceptos religiosos. Clemente que vió en su nuevo cargo la oportunidad de crear una policía de la moral capaz de devolver al redil, se rodeó de los mejores miembros de la iglesia, los más capaces y los que mostraban una más férrea devoción, para conformar la Santa Hermandad. Pero, en secreto, el Primer Hermano codicia convertirse un día en el

Supremo Líder de la Iglesia del Titán Oscuro y, ¿quién sabe? Quizás sea capaz de transformar toda calamburia en un estado regido tan solo por los preceptos de la fe donde él sea el único y celoso guardián.

Carmélida es la menor de tres hermanos. Toda su familia ha estado más o menos vinculada a la magia, por lo que ella fue educada en un entorno propicio para el florecimiento de esos dones. Su tía Minerva es una célebre erudita y actual directora de la Torre Arkana de Skuchaín; su hermano mayor, Periandro, es uno de los impromagos más poderosos y, a la par uno de los más sabios eruditos; pero su mayor referente fue su hermana Aurora, célebre alquimista de la Torre. Gracias a ella, Carmélida encontró su vocación en el conocimiento arcano de la transmutación de sustancias, la elaboración de venenos y la disección de animales. Sin embargo un día, al escuchar un sermón de Clemente, el Primer Hermano, sintió la mística llamada de un nuevo propósito y decidió poner todos sus dones al servicio de la Santa Hermandad. Clemente valoró positivamente sus habilidades que, rápidamente canalizó hacia las mejores y más retorcidas formas de extraer la verdad a los herejes. Así fue como se convirtió en la Segunda Hermana. La familia de Carmélida, no recibió con demasiado entusiasmo su nueva vocación, pero ninguno de ellos se atrevió a contradecirla pues su fe era demasiado grande para convencerla de que continuara con su prometedora carrera en la Torre de Magia.

Efélide ingresó en la Santa Hermandad siendo tan solo una niña. Educada con mano

férrea y suma devoción, quiere seguir los pasos de Carmélida, su mentora, y poner sus habilidades al servicio de una fe que la conmueve hasta la ternura. Pero es algo torpe. Cada vez que tiene que sostener el cubo en la sala de torturas, su aprehensión la lleva a marearse y, muy a su pesar, todas las noches se levanta entre sudores fríos escuchando en su cabeza los chillidos agónicos de los torturados. Aún así, ella está convencida de que un día será capaz de superar sus imperfecciones y convertirse en una digna sucesora de su maestra. Lo que Efélide desconoce es que, en realidad, su verdadero nombre es Petequia, nombre que recibió en honor a su bisabuela, y que es una de las dos gemelas (Urraca y Petequia) nacidas del conveniente matrimonio entre rey Rodrigo VI y Elora, la reina pirata de Calzaria.

Ante la usurpación del trono de Ámbar por parte de Amunet, Emperatriz de los Dos Mundos, y el destierro de los reyes, Minerva Sybilla ideó un enrevesado plan para mantener a salvo a las dos gemelas herederas, por derecho de linaje, de una futura Calamburia unida. Minerva elaboró un plan compuesto de varios pasos que sorteara la persecución que Amunet estaba realizando contra los miembros de la casa real y que ya había acabado con la captura de Sancho, Zoraida y Melindres. Lo que hizo fue entregar una de las recién nacidas al fiel Capitán Cristóforo y la otra a su sobrino Periandro, exigiendo que a su vez las dieran en tutela a alguien de confianza y que no se contaran entre ellos ni le contaran a ella misma la ubicación final de las princesas. Las princesas Petequia y Urraca crecerían con otros nombres, sin saber su verdadera identidad hasta que llegara el momento adecuado. De este modo, aunque la propia

Minerva fuera capturada y torturada por los demonios o sometida a un interrogatorio con magia oscura, no podría revelar el paradero de las herederas. Si bien Cristóforo, confió la pequeña Urraca al inmortal pícaro Drawets que la crió como hija suya, la inteligencia de Periandro le llevó a usar una estrategia más audaz: entregó la niña a la fe, bajo la custodia personal de su propia hermana Carmélida, a quien no le reveló su origen sino que la hizo pasar por su propia hija, sobrina por tanto de Carmélida. Criada en la Santa Hermandad, en Cuna de Oscuridad, cerca de la Emperatriz Tenebrosa, pasaría desapercibida y nunca sería descubierta, constituyendo, en caso de muerte de sus familiares, la única esperanza de la línea sucesoria.

## LA SANTA HERMANDAD

### Presentación

Ellos son la esperanza de la fe y el brazo ejecutor que mantiene unidas las débiles almas de los calamburianos. Desde que Inocencio recibió la revelación del Titán Oscuro, han puesto su férrea convicción al servicio de Amunet, la Emperatriz Tenebrosa convirtiéndose en aliados imprescindibles del inframundo. ¡Rezad vuestras últimas oraciones ante la presencia de la Santa Hermandad!

### El trío

Clemente

Él fue el discípulo aventajado de Inocencio y, según cuentan, terminó por superarle en rectitud, convicción y, ante todo... humildad. Clemente aspira a ser la nueva mano que dirija las vidas de los hombres y mujeres de bien, así como la que purifique a los injustos e impíos. ¡Besad apasionadamente la mano de su eminencia Clemente, el Primer Hermano!

Carmélida



Jóven promesa de la alquimia, abandonó sus estudios al recibir la llamada del Titán Oscuro. No se siente orgullosa de pertenecer a una familia vinculada a la magia, pero es consciente de los beneficios que sus conocimientos de pócimas, filtros y disección ofrecen a la hora de arrancar verdades a los herejes. ¡Conmovéos ante la arrolladora fe de Carmélida, la Segunda Hermana!

## Efélide

Ella ingresó en la Santa Hermandad siendo solo una niña, y se rumorea que es una hija no deseada de la mismísima realeza. Educada con mano férrea y suma devoción, quiere poner sus habilidades al servicio de la fe. Pero es algo torpe, tiene aprensión a la sangre y los gritos de los torturados le producen pesadillas. ¡Compadeceos del infausto destino de Efélide, la Tercera Hermana!

# Los Cazademonios

## Información de la pareja

Cuando Van Bakari, el traficante de almas advirtió la profunda crueldad que albergaba el alma de Amunet, se percató de que había creado un monstruo difícilmente controlable. Nunca reconocería haber tramado nada a espaldas de la Emperatriz Oscura y sus Altos Demonios, pero decidió poner en marcha un audaz plan para, como él decía, reequilibrar el terreno de juego. Por ello, y bajo la identidad secreta de Amatis de Mora, ha unido y está guiando a sus tres elegidos. Un grupo pintoresco de renegados que lo han perdido todo y que tienen como única misión acabar con la presencia de los demonios en Calamburia.

Ramia Laforet es una maga de la casta Natura, que fue alumna aventajada de Skuchaín. Pero, durante la dirección de Aurobinda, en los años que ésta gobernaba la Torre Arkana con mano de hierro, descubrió ciertas injusticias cometidas en los sistemas de evaluación. Presenció cómo Drëgo, un compañero de su misma casta, copiaba en un examen e inculpaba injustamente a un compañero que fue expulsado y condenado a trabajar como minero por el resto de sus días. Tras presentar sus quejas ante la directora, y a pesar de haber obtenido las mejores notas en el examen, Aurobinda la destinó a la Orden de Guardabosques, el grupo de magos no graduados destinado a vigilar el equilibrio de los portales. Ramia se tomó aquel destino como un castigo de la bruja por haber denunciado la corrupción del claustro y juró vengarse de ella. Una vez nombrada guardabosques, conoció a Aodhan, el miembro más antiguo de

la Orden. Ambos conectaron en seguida estableciendo un fuerte vínculo basado en su interés y fascinación por la magia natural, así como por el patrón de experiencias de maltrato e incompreensión que habían vivido en la Torre Arkana. Sin embargo, el día que Ramia Laforet se decidió a confesar a Aodhan su plan para asesinar a Aurobinda, el Guardabosques, muy a su pesar, se vio obligado a expulsarla de la orden. Desde entonces vagó por los bosques llenando su estómago de hierbas mágicas, setas y huevos de pájaro, hasta que fue encontrada por un misterioso buhonero llamado Amatis, que le ofreció un curioso trato que no pudo rechazar. Ahora ha encontrado a otros como ella y se dedica a usar su magia para limpiar el mundo del mal que lo acecha.

Aldric Klausen nació en una familia de sanadores. Su madre, Niobe Kausen, le adiestró desde niño en las artes de la sanación y la contramagia. Pero sus poderes de curación, aparentemente comunes, manifestaron un cambio en su adolescencia junto a su carácter. En una ocasión al tratar de curar, mediante la imposición de manos, a un capitán de la guardia, éste pereció víctima de horribles quemaduras. Los ancianos del Cuerpo de Sanadores, dictaminaron que el joven Aldric poseía un don maldito, que seguramente había sido un castigo del Todopoderoso Titán Oscuro. La Santa Hermandad intervino y lo quiso condenar a ser purificado por el fuego, sin embargo, Niobe imploró por su vida y consiguió conmutar su pena por el destierro. Aldric vagó sin rumbo durante un tiempo, curando a los animales del bosque, preguntándose por qué ellos sí sanaban bajo sus manos. Deambuló durante meses por los bosques hasta

encontrar en una caverna a un eremita tullido llamado el viejo Mora que le reveló que en realidad su maldición era un valiosísimo poder: cuando imponía sus manos sobre un ser puro y justo, este era sanado, pero si lo hacía sobre un impuro, su carne ardía hasta ser consumida. El capitán de la guardia que murió en sus manos era, en realidad, un corrupto asesino que extorsionaba a la gente de su aldea a cambio de “protección”. El viejo le ofreció ingresar en una nueva orden donde poner su don al servicio de la lucha contra el mal. El desterrado aceptó sin dudar. Ahora Aldric, Manos Ardientes, usa su don para reducir a cenizas a los demonios.

Ona Bakari es hija de una larga estirpe de traficantes de almas. Coleccionar almas ha sido su pasatiempos desde la más tierna infancia, cuando viajaba de pueblo en pueblo con su padre. Por sus trastadas, absorbiendo por accidente el alma de otros niños, su padre y ella habían tenido que abandonar más de una vez, de noche y con premura, una posada o una aldea. Su padre, Van Bakari, nunca reprimió su talento, pero siempre insistió en que debía desarrollar un mayor control de sus poderes. En alguna ocasión, Ona le preguntó a su padre quién era su madre y él, cada vez le contaba una historia distinta y más rocambolesca que la anterior. Por ello, Ona acabó por resignarse a asumir que era una niña medio-huérfana y que las almas iban a ser sus únicas compañeras de juego por el resto de sus días. Hasta que una vez recibió un mensaje anónimo de un tal Amatis de Mora, alquimista renegado, que la invitaba a abandonar a su padre para empezar una nueva aventura donde podría capturar unas almas muy especiales. Ona, que aún guardaba rencor a su padre por no querer contarle el secreto

de su origen y por haber apostado su ojo con un demonio cuando era solo un bebé, decidió abandonar al traficante de almas y pasar a formar parte de un equipo en el que, con el tiempo, encontraría a su propia familia.

Ahora los tres renegados, bajo la guía de su misterioso benefactor la que ninguno conoce en persona, conforman el trío de Cazademonios: un grupo de poderosos marginados amantes de la justicia que, tras haberlo perdido todo, están dispuestos a dejarse la piel por hacer de mundo un lugar menos oscuro.

## LOS CAZADEMONIOS

### Presentación

Ellos son un extravagante trío de guerreros renegados que lo han perdido todo. Quizás es por ello que su misterioso benefactor les ha elegido para formar un extraño pero eficaz escuadrón de élite para luchar contra los demonios que asolan Calamburia. ¡Que tiemblen los cimientos del Inframundo ante la furia de los Cazademonios!

### El trío

### Ramia Laforet

Alumna aventajada de la Torre Arkana, fue expulsada tras denunciar ciertas irregularidades en la evaluación. Luego intentó encajar como guardabosques, pero su tendencia a romper las normas la siguió persiguiendo. Ahora ha encontrado a otros como ella y se dedica a usar su magia para limpiar el mundo del mal que lo acecha. ¡Tened cuidado con Ramia, la Recolectora de Cuernos!

Aldric Klausen

El es un sanador que fue expulsado de su orden por su propia madre cuando esta se percató de que sus poderes habían sido malditos. Al imponer sus manos sobre la gente

justa, esta es sanada; si lo hace sobre un impuro, su carne arde hasta ser consumida. Ahora usa su don para reducir a cenizas a los demonios. ¡Abrid paso a Aldric, Manos Ardientes!!

Ona Bakari

Hija de una larga estirpe de traficantes de almas, dicen que su padre apostó contra el demonio equivocado uno de sus ojos cuando era solo una niña. Atrapar almas ha sido su pasatiempos desde su infancia. Ahora ha decidido coleccionar unas muy especiales, las de los mismísimos Altos Demonios y su Emperatriz. ¡Sentid un escalofrío ante la turbadora presencia de Ona Bakari, la Coleccionista de Ánimas!

# Los Inventores del Multiverso

## Información de la pareja

Ellos tres provienen de las distintas versiones alternativas de Calamburia. Cada uno es un Katurian, una versión del más célebre inventor de su universo y han sido elegidos para una importante misión: acabar el trabajo que los hermanos Flemer dejaron inconcluso antes de desaparecer y hacerlo antes de que los demonios den el salto al Umbral. Su misión es terminar la construcción del Arcángel 8000, la máquina que ha de vencer por siempre a los demonios y llevar también a este universo al progreso evitando que el mal se expanda al resto de las líneas del multiverso.

La teoría de los multiversos asegura que existen infinitas Calamburias, pero en realidad solo se conoce la existencia de 72 variantes multiversales. En el espacio intermedio entre todos ellos, un lugar inhóspito y atemporal conocido como el Umbral, reside la INTERKAT, asamblea formada por todas las versiones de Katurian de los multiversos. La INTERKAT está presidida por el Anciano Katurian, el más sabio de los inventores que, a sus 102 años, y tras la muerte de su hermano Teslo, halló la forma de acceder al Umbral y, desde allí permitir al resto de Katurians comunicarse y ayudarse a mantener el equilibrio multiversal. Él fue quien ayudó a los inventores a separar a los funestos gemelos y quien veló desde las sombras por el correcto desarrollo de las líneas temporales de los multiversos. Hasta ahora, todas las versiones de Calamburia tenían un rasgo en común, la existencia de un Katurian, que permitía un punto de contacto que controlara el devenir de la realidad. Sin embargo, la intertemporal ha detectado un



punto ciego: el Katurian del universo 02 ha desaparecido sin dejar ni rastro justo antes de realizar la gran aportación que salvaría su mundo. Mediante sus estudios y proyecciones temporales, la INTERKAT ha llegado a la conclusión de que esa desaparición no solo provocará la destrucción de esa versión del multiverso, sino que se corre el riesgo de que los demonios, al encontrar el núcleo-KAT que iba a servir de matriz del Arcangel 8000, lo puedan utilizar para acceder al Umbral y, desde allí, expandirse por todas las versiones del multiverso. Para evitarlo, el Anciano Katurian ha seleccionado a un grupo de tres Katurian que, por sus habilidades e inteligencia, sean capaces de viajar al multiverso afectado y enmendar el error antes de que sea demasiado tarde. Un mago de la electricidad, una experta en conducción y reparaciones y la más talentosa detonadora de su universo. Los tres deberán coordinar una misión trascendental para continuidad de sus respectivos multiversos.

Katurian 09, o Kurian, como prefiere ser conocido en la Asamblea INTERKAT, proviene de la Variante 09 de Calamburia. En este mundo, Sancho I, el Emprendedor, mandó expediciones por mar y conquistó otros continentes. Ahora la civilización calamburiana se extiende por cientos de colonias allende los mares y existen incluso las famosas ciudades anfibias como Penaurilia y Ambartaquía, puertos comerciales libres donde los tritones conviven con los humanos.

Toda la civilización se encuentra conectada por la red de hilos del Katuriégrafo, un invento de Katurian 09, que permite que la información fluya mágicamente a través de

hilos que conducen impulsos eléctricos. Analítico y tenaz, es el más gran experto en electricidad, la nueva fuerza que mueve su mundo y lo mantiene unido.

Katurian 44, conocida como Naruik, proviene de la Variante 44 de Calamburia. En ese multiverso, los aiseos han terminado por encariñarse con los seres terrestres y les han permitido compartir con ellos los cielos de Calamburia. La civilización se estructura en diversos niveles de construcción a través de grandes plataformas conectada por grandes dirigibles. Sus estratos más altos están poblados por los seres del aire reflejando la clara jerarquía del nuevo mundo,, los siguientes por las familias nobles de Calamburia y la lejana y olvidada tierra, prácticamente carente de luz solar directa, es ocupada por los hortelanos, que han tenido que transformar su modo de vida desarrollado toda una economía basada en el cultivo del champiñón.

Naruik vive en los niveles más altos, como corresponde a una estrella deportiva y es la más intrépida piloto de dirigibles que jamás haya surcado los cielos. Ingeniosa y pragmática, es capaz de conducir y reparar cualquier artilugio que contenga un mecanismo y ha sido la ganadora, tres veces consecutivas, del gran premio de las Carreras Celestiales se organiza todos los años el Día de la Ascensión en honor al pacto que los Calamburianos hicieron con los aiseos.

Katurian  $\pi$ , también conocida como Ukarin, proviene de la variante más inhóspita de Calamburia. En su mundo, tras una subida extrema de las temperaturas, los

Calamburianos se trasladaron a vivir en el subsuelo donde refugiarse del inclemente sol. Así nació el reino de Subcalamburia. Tras varios años de explotación, los mineros iniciaron una revolución, derrocaron a la monarquía e implantaron un sistema horizontal y autogestionario que logró devolver el progreso a la civilización. Sus sistema de túneles alumbrado por la luz mágica de los impromagos permitió un considerable aumento de la comodidad en la vida subterránea. Pero recientemente, en mitad de unas perforaciones, el camarada Stinker se topó con un enemigo inesperado, los enanos, una civilización del mundo faérico que sintió invadido su territorio por las ansias de expansión de los mineros. La Dama de Acero y el Señor de los Túneles declararon la guerra a los que consideraban profanadores de las galerías sagradas.

A pesar de su aspecto alocado y su carácter imprevisible, Ukarin K-Bom, es la mayor experta en detonaciones de toda la Subcalamburia y se ha convertido en un activo fundamental para la nueva civilización subterránea. Su capacidad para la creación de explosivos ha permitido a los mineros avanzar mucho más rápido en su conquista del subsuelo y, en la guerra con los enanos, se ha convertido en un activo fundamental para evitar que todo lo construido por lo calamburianos se venga abajo.

Los tres Katurian, con la combinación de sus impresionantes habilidades, han sido seleccionados por la INTERKAT destinado a evitar que los demonios arrasen el multiverso. ¿Lograrán Kurian, Naruik y Ukarin completar a tiempo su misión antes de que sea demasiado tarde?

## LOS INVENTORES DEL MULTIVERSO

### Presentación

Ellos son la misma persona, pero provienen de las distintas versiones alternativas de Calamburia. Han sido elegidos para una misión esencial en este universo: acabar el trabajo que los hermanos Flemer dejaron inconcluso antes de desaparecer. ¡Ajustad vuestros engranajes porque aquí llegan los Inventores del Multiverso!

### El trío

#### Kurian

En su universo, la Variante 09 de Calamburia, la corona mandó expediciones por mar y conquistó otros continentes. Analítico y tenaz, es el más gran experto en electricidad, la nueva fuerza que mueve el mundo y también el inventor del Katuriégrafo. ¡Sentid la eléctrica presencia de Kurian, el Domador de Cables!

Naruik

En su universo, la Variante 44 de Calamburia, la civilización ha alcanzado el control de los cielos que comparte con los seres del aire. Ella es la más intrépida piloto de dirigibles que jamás haya surcado los cielos. Ingeniosa y pragmática, es capaz de conducir y reparar cualquier artilugio que contenga un mecanismo. ¡Agitad la mano pues por ahí pasa Naruik, la Jinete del Viento!

Ukarin

En su universo, la Variante  $\pi$  de Calamburia, tras una subida extrema de las temperaturas, los mineros hicieron la revolución e implantaron un sistema horizontal y autogestionario. Ella es una alocada experta en detonaciones y se ha convertido en un activo fundamental para la nueva civilización subterránea. ¡Salud con explosiva efusividad a Ukarin K-Bum, la Detonadora!

# Los Zíngaros

## Información de la pareja

En las oscuras profundidades del Bosque de la Desconexión vive un pueblo enigmático y audaz, conocido como los Zíngaros de Calamburia. Si bien siempre fue una raza amante de vagar libres por las tierras bajo el abrazo del cielo, ahora viven exiliados del mundo en las profundidades de un bosque tan oscuro como sus celosos sus secretos. Sus tiendas ondean al viento, mientras las fogatas arden y las melodías ancestrales se entrelazan con sus almas errantes atrapadas en la sombra. Con sus vestiduras resplandecientes y sus ojos llenos de misterio, los Zíngaros despiertan curiosidad y temor por igual. Maestros de la magia oscura, canalizan las sombras y las energías prohibidas, empuñando un poder que desafía la razón y cautiva los corazones valientes.

En lo más profundo del bosque, su refugio sagrado, encuentran respiro y protección. Allí, los árboles ancestrales, que antaño fueron elfos, se alzan como testigos silenciosos de la existencia de la magia desde tiempos pretéritos. El susurro del viento a través de las hojas cuenta historias de antiguos pactos y conexiones místicas que han convertido a los Zíngaros en seres únicos y temibles. En su danza eterna con la oscuridad, se han batido en el campo de batalla con los impromagos, aquellos portadores de una magia opuesta y radiante. Su rivalidad es legendaria, y cada encuentro entre ellos es un choque de fuerzas antagónicas y voluntades indomables. Pero también han conocido la enemistad de los elfos, cuyos corazones milenarios se llenan de desdén al ver su magia oscura como una profanación de sus raíces ancestrales creadas hace milenios por el

mismísimo titán.

En la historia de los Zíngaros, figuras inmortales se levantan como el Patriarca Arnaldo, líder venerado, defendió su pueblo con sabiduría y destreza hasta su último aliento, cayendo en batalla ante el Archimago Alfrid; o Kálaba, hechicera de sombras, que poseía un poder insondable que teñía su mirada con el brillo de la oscuridad y una voz capaz de estremecer con su canto a los muertos, ahora tristemente desaparecida.

Kálaba, esposa del Patriarca Arnaldo y primera matriarca del clan tras su muerte, fué la mayor de cuatro hermanas. La segunda tuvo por nombre Kávila, la desterrada, de la que nadie ya habla en el clan, pues fue expulsada y maldita siendo condenada por su traición a envejecer, a diferencia del resto de zíngaras. La tercera se llamó Káluna, la más hermosa de las hermanas, y de la que se cuenta que legó a ser amante del mismísimo rey Rodrigo V, a quien dió dos hijas gemelas que ahora viven en el Palacio como cortesanas, y cuyo nacimiento provocó la muerte de Káluna; la más joven se llamó Kálima, a la que apodan “la implacable”, y sufrió desde pequeña los vaivenes e inestabilidades del clan terminando por asumir el poder tras la desaparición del resto de sus hermanas. Ella espera que su hijo Arnaldo, al que nombró en honor a su cuñado el Gran Patriarca, llegue a convertirse un día en el nuevo líder del pueblo Zíngaro llevándolos a una nueva era de prosperidad.

Los Zíngaros, en su intrincada danza con las sombras y las energías prohibidas, han



entrelazado su destino con el Inframundo. Han forjado pactos oscuros y se han sometido a la voluntad de las Emperatriz Tenebrosa Amunet, señora indiscutible de los Dos Mundos y soberana del Inframundo, como ya hicieron en tiempo de sus predecesoras. Bajo su influencia, los Zíngaros han encontrado protección y conocimiento en los abismos infernales, absorbiendo su poder y desafiando las fronteras entre los reinos de la vida y la muerte. Sin embargo, esta alianza oscura también ha desatado temores y suspicacias entre las demás razas, que ven en los Zíngaros una conexión siniestra con los abismos del más allá. En lo profundo del Bosque de la Desconexión, una figura imponente se alza entre los ancianos árboles emanando una presencia adusta y severa. Kálíma, la matriarca de los zíngaros, ha asumido el poder de su pueblo tras la muerte del patriarca Arnaldo y la posterior desaparición de su hermana Kálaba. Siendo la menor de sus cuatro hermanas, nunca pensó que terminaría siendo llamada a dirigir el futuro de su clan, pero a pesar de no desear el poder, ha tomado el liderazgo con determinación y se asegurará de que las tradiciones ancestrales sean estrictamente respetadas. El dolor por la pérdida de sus hermanas ha endurecido su alma, otorgándole una sabiduría impregnada de sombras y una severidad que ha dedicado tanto al liderazgo del clan como a la educación de sus dos hijos. Conoce los secretos del bosque y canaliza su magia oscura para proteger a su pueblo de sus ancestrales enemigos –tanto los impromagos como a los milenarios elfos– a los que han jurado eliminar.

Arnaldo es un joven guerrero zíngaro y fiel hijo de Kálíma. Nombrado en honor del

antiguo patriarca fallecido, su entusiasmo contagioso, su persistencia inquebrantable y su destreza con la daga le convierten en un asesino mortal. Arnaldo anhela la aprobación de su madre y se encuentra en una rivalidad constante con su hermana Sámara por ganarse su favor. La daga que empuña posee un poder oscuro: tiene la capacidad de absorber las almas de sus víctimas. Con cada vida que se desvanece, su fuerza y velocidad aumentan, convirtiéndolo en un enemigo más temible. Sin embargo, detrás de su fachada guerrera, se esconde un corazón lleno de lealtad y amor por su familia, alguien siempre dispuesto a brindar ayuda y protección a quienes lo necesitan; una debilidad de carácter que constituye el motivo principal por el que su madre le considera débil.

En la orilla de un río sereno dentro del Bosque de la Desconexión, Sámara se alza con una dulzura cautivadora y una obediencia palpable. Como hija de Kálíma y hermana mayor de Arnaldo, Sámara posee un don envidiable: el poder de controlar los cuerpos ajenos a través de su música. Sus melodías hipnóticas manipulan a sus víctimas, convirtiéndolas en títeres en sus manos. Siempre inmersa en conflictos con su hermano, lucha por ganarse el favor de su madre y demostrar su valía. Cautivando a todos con su sensibilidad y emotividad sueña en secreto con abandonar el Bosque y vivir como mujer bardo nómada por las tierras calamburianas. Su voluntad y lealtad son inquebrantables, y aunque su poder es oscuro, su corazón alberga la esperanza de encontrar su lugar en un mundo turbulento. Sin embargo, nunca osaría compartir sus sueños culpables con su madre Kálíma a la que admira y teme a partes iguales.

## LOS ZÍNGAROS

### Presentación

Ellos habitan los rincones más oscuros y del antiguo Bosque de la Desconexión. Unidos por lazos de sangre y magia ancestral, este pueblo errante posee una voluntad inquebrantable y una fuerte identidad. Con su magia oscura, que absorben de los antiguos árboles sagrados, desafían a sus enemigos en una lucha sin tregua cuya antigüedad se pierde en la noche de los tiempos. ¡Temblad como hojas ante la oscura presencia de Los Zíngaros!

### El trío

### Kálíma

Ella es la última de su generación. Como líder de los zíngaros, ha asumido el poder tras la muerte del patriarca y la desaparición de sus hermanas mayores. Con un férreo apego a las tradiciones ancestrales, canaliza la magia oscura del bosque para proteger a su pueblo, ya sus propios hijos, de cualquier amenaza. ¡Bajad la mirada ante Kálíma, la Implacable!

Arnaldo

Él es un joven guerrero zíngaro y fiel hijo de Kálíma. Su entusiasmo contagioso, perseverancia y destreza letal con la daga se han ganado la admiración de su pueblo. El arma que empuña tiene la capacidad de absorber la energía vital de las almas de sus víctimas, otorgándole fuerza y velocidad crecientes. ¡No parpadeéis ante la hoja sangrienta de Arnaldo, el FILO de las Sombras!

Sámara

Ella combina una dulzura cautivadora con la solícita obediencia a los deseos de su madre. Amante de la música, posee el don envidiable de controlar los cuerpos ajenos mediante sus ritmos hipnóticos. Se trata de un talento que le gustaría explorar, pero no se atreve a confesárselo a su madre. ¡Bailad al son de la música de Sámara, la Encantadora de Cuerpos!

# Los Niños Pícaros

## Información de la pareja

Cuando su hermana Laurencia le comunicó que estaba embarazada, dos temores asaltaron al pícaro Drawets. El primero tenía que ver con la maldición de la que le hablaba su difunta tía Brígida, mujer bien aleccionada por capellanes y galenos: «los hijos que son fruto del pecado entre hermanos reciben la maldición del Titán». Algunos, afirmaba la anciana, nacían con malformaciones; otros, cortos de entendederas. El segundo temor era el implícito en el hecho de ser padre. Era consciente de que había sido padre muchas veces, pero nunca había ejercido, pues siempre había sabido correr más que sus responsabilidades. Sin embargo, en esta ocasión, Laurencia había sido clara: «No sé si el niño vendrá al mundo con cola de cerdo», dijo acariciando la botella de vino «pero si se te pasa por la cabeza dejarme sola con él, el que va a perder la cola serás tú, no sé si me explico. Conozco mejor que tú todas las tabernas de Instántalor, sabes que te encontraré».

De ese modo fue como el pícaro consiguió la patria potestad de un hijo que cumplió todos los pronósticos de capellanes y galenos. Para colmo Laurencia se desentendió del bebé alegando que lloraba demasiado y que cuando mamaba no la dejaba mamar a ella. Sin embargo, Drawets no se rindió. Se propuso ser el mejor padre posible y adiestrar a su mermado retoño para crecer como un verdadero crápula, seductor y pependenciero. Sabía que tarde o temprano lo conseguiría pues, al fin y al cabo, y gracias a la voluntad del Todopoderoso Titán, tenía toda una vida —eterna— por delante.

Tinín fue creciendo y se convirtió en chivato, ladronzuelo y chico de los recados de distintas hermandades de rateros. Bajo la atenta mirada de su orgulloso padre, terminó por devenir una pieza indispensable de los bajos fondos de Calamburia. Lejos de granjearle las burlas de los otros niños, su retorcido y rosado rabo le ha hecho ganar muchos calamburos, pues lo enseña a cambio de dinero a todo aquel que quiera pagar por contemplar lo que denomina una “maravilla de la naturaleza”. Su única ambición en la vida es convertirse en todo un hombre como su padre Drawets, el mayor pícaro de todos los tiempos a quien imita y respeta.

Un buen día, el padre llevó al hijo a un antro del puerto frecuentado por bucaneros, allí pretendía adiestrar a Tinín las artes del juego y los secretos de cómo hacer trampa sin morir en el intento. Halló un pirata de rostro embozado dispuesto a jugar con él. Sin embargo, aquel filibustero demostró ser más hábil que el pícaro con las cartas o, al menos, más rápido haciendo trampas. Los otros lo llamaban capitán C, pues se hallaba de viaje en una importante misión secreta. Al perder varias veces, Drawets contrajo una abultada deuda que no podía pagar. Como ya nadie en Instántalor fiaba al pícaro dado que su reputación le precedía, los piratas amenazaron con cortarle la mano izquierda. Cuando él suplicó por su vida, el capitán C le ofreció una salida: aceptar recibir el fardo que portaba con él sin hacer preguntas. Si aceptaba, la deuda sería perdonada y mantendría su mano. Drawets estaba familiarizado con deshacerse de bultos indeseados, así que aceptó asumiendo que sería mercancía robada de la que

había que desembarazarse antes de ser cazado por la justicia. Los corsarios dejaron el fardo en la mesa y huyeron rápidamente. Justo entonces, el bulto, envuelto en mantas, empezó a llorar.

Y así es como Drawets, el pícaro, se convirtió en padre por segunda vez.

Como había sido exitoso padre de varones y nunca había criado una niña, el pícaro asumió que se trataba de un niño, a pesar de que Laurencia insistiera en lo contrario. Al nuevo retoño lo llamó Gorrión, por su pequeño tamaño y lo crió igual que a Tinín, del que rápidamente se convirtió en compinche de fechorías. Además, Gorrión demostró ser más hábil e inteligente que su hermano, lo cual llenó de orgullo a su padre, que asumió que su método de educación y mentoría iba mejorando con el tiempo. De hecho, a sus tiernos diez años de edad, Gorrión ha montado una banda de pillos, los Manos Largas, que trabajan a sus órdenes en los bajos fondos de Instántalor donde luchan por el control del territorio contra las bandas rivales: los Peces de Plata, formada por los niños abandonados del puerto, y los Perfumados, compuesta los hijos de las meretrices de la capital.

Ahora, los niños pícaros sobreviven en los arrabales de Instántalor, a base de lo que les provee la generosidad de los bolsillos ajenos. Simpáticos, famélicos y habilidosos con las manos, hacen las delicias de los burgueses con sus juegos malabares y de los borrachos de la Taberna dos Jarras con sus chistes picantes, los favoritos de Edmundo



el Tavernero. Bajo la tutela de Drawets, su guía y mentor en las artes de la picaresca, se han convertido en elementos indispensables de la vida de los suburbios de la ciudad. Nadie sospecha que, tras los ropajes de niño, Gorrión es en realidad la princesa Urraca, una de las mellizas reales, herederas del trono de Ámbar, usurpado hace años por la Emperatriz tenebrosa Amunet. Sus padres, los reyes en el exilio Elora y Rodrigo VII, que tras entregar las niñas a Minerva, desconocen el paradero de sus hijas.

## LOS NIÑOS PÍCAROS

### Presentación

Ellos sobreviven en los arrabales de Instántalor, a base de lo que les provee la generosidad de los bolsillos ajenos. Simpáticos, famélicos y habilidosos con las manos, hacen las delicias de los burgueses con sus juegos malabares y de los borrachos de taberna con sus chistes picantes. ¡Vigilad bien vuestras pertenencias, pues han llegado los Niños Pícaros!

### La pareja

### Gorrión

Dulce e inteligente, se siente parte de la fauna de los suburbios, aunque, en realidad,

se rumorea que por sus venas corre la sangre de la realeza. No soporta que los de su edad la llamen Urraca, ni que su tío Drawets la confunda con un niño. ¡Agitad vuestras alas ante Gorrión, Señor de las Azoteas!

Tinín

Chivato, ladronzuelo y chico de los recados, se ha convertido, por derecho propio, en una pieza indispensable de los bajos fondos de Calamburia. Fruto de un amor prohibido entre dos padres demasiado cercanos, arrastra las consecuencias de ese desliz compensando sus limitaciones con su admirable desparpajo. ¡Asombraos ante Tinín, Amo de los Callejones!

# Los Tritones

## Información de la pareja

Cuenta la leyenda que el titán creó simultáneamente a los tritones y a los humanos. Sin embargo, mientras los unos deshicieron poblar la tierra y enfrentarse a sus inclemencias, los otros decidieron hacer de la inmensidad del mar, su magnífico reino. Viven en una sociedad de castas, férreamente separados por nacimiento, con un rey de la más noble estirpe ostentando la corona. Este sistema ancestral ha hecho progresar a los tritones durante milenios, aislados del resto de razas. Sin embargo la hecatombe provocada por el despertar del Leviatán cambió el curso de la historia. Aunque sobrevivieron a la ira del monstruo, los tritones descubrieron el mundo de la superficie, rompieron su norma más sagrada de nunca pisar suelo seco y, ante todo, entraron en contacto con otro mundo. Ninguna civilización resiste incólume después de eso, pues no solo las columnas coralinas se quebraron tras aquellos episodios.

El río andaba revuelto en el mundo submarino tras el regreso del príncipe Itaqua y la astuta Aquilea. Los guerreros contaban historias sobre una riqueza sin igual, sabrosos manjares y metales que brillaban a la luz del sol. Una secta de tritones de las castas más bajas, partidarios de expandirse a tierra firme, asesinó al rey Arqua mientras dormía. Le sucedió el príncipe Itaqua como rey y castigó a los sublevados con mano de hierro. Logró mantener el orden durante años gracias a su constancia, cierta dosis de crueldad y al poder de su tridente. Sin embargo, la calma nunca volvió del todo a Aurantaquía. Un buen día, una amenaza surgió en la fosa abisal del Este. Algunos

animales marinos acudieron a Aurantaquíá portando mensajes sobre una horda de monstruos y una Bruja de los Mares que reclamaba la inmensidad del océano como reino. El propio rey Itagua acudió a hacerle frente junto a un escuadrón de su guardia de élite, pero no regresó. Su joven hijo, el príncipe Caspio dirigió el escuadrón de rescate, pero tras meses de búsqueda el único rastro que encontró, tanto del rey como de sus enemigos, fue el tridente de su padre clavado en la arena de las profundidades del mar.

El príncipe Caspio fue educado desde niño para ser el heredero al trono de Aurantaquíá, pero su carácter jovial y curioso le ha llevado siempre a desear visitar otros mundos y vivir aventuras antes de convertirse en rey. Nunca habría imaginado recibir la llamada del deber a sus tiernos quince años, con tanto aún por hacer y vivir, tras la trágica desaparición de su padre y mentor el Rey Itagua. Su propia madre, la reina Egea, ha insistido varias veces a Caspio en que tome el mando antes de que las levantiscas castas inferiores se alcen de nuevo contra la corona. Sin embargo, el príncipe se niega a aceptar que su padre haya muerto y, por tanto, a ser coronado tal y como establece la tradición. En vez de eso, y habiendo sido elegido por el Titán para participar en el torneo, ha decidido viajar a tierra firme para conseguir la Esencia de la Divinidad como un día trató de hacer su padre. Su objetivo no es otro que, mediante el poder del mágico elixir, encontrar a Itagua, esté donde esté, y restaurarle en el trono que por derecho le pertenece.

Traqua es un poderoso guerrero tritón de la más noble casta de la gente submarina. Juró a su amigo y príncipe asistirle en la búsqueda del rey desaparecido. Heredero de una antigua familia de la casta más alta de Aurantaquíá, posee una caracola mágica cuyo sonido es capaz de alterar la densidad de los fluidos, haciendo el aire más denso o convirtiendo el agua en respirable. Sin embargo, oculta un terrible secreto, desde siempre ha sabido que su familia, cansada de la opresión del antiguo monarca, formó parte en el complot que acabó con la vida del anciano rey Arqua, abuelo de Caspio. De hecho, su familia usó la legendaria caracola para aumentar la densidad de agua que el anciano respiraba. Luego mutilaron su cadáver con dagas oxidadas, al estilo de los asesinos de la más baja casta de Aurantaquíá para incriminar a los sectarios del Pez Volador. Se trata de un secreto que no puede confesar a su príncipe, por el que siente una profunda devoción, pero que aún así le atormenta doblemente al saber que su padre fue un asesino y que los desarrapados que fueron ajusticiados no eran los verdaderos culpables. Juntos forman un poderoso tándem con poderes mágicos singulares y habilidades que están por encima de cualquier humano. ¿Lograrán los tritones encontrar al desaparecido rey Itaqua?

## LOS TRITONES

### Presentación

Ellos son esbeltos, elegantes y buenos nadadores, pero también mortíferos en el cuerpo

a cuerpo. Llegan desde las profundidades del mar dispuestos a cumplir su importante misión: recuperar a su sabio y bienamado rey, que desapareció sin dejar más rastro que su tridente. ¡Que tiemblen mar y tierra ante la llegada de los Tritones!

La pareja

Caspio

Él es el joven heredero al trono de Aurantaquía, aunque tras la misteriosa desaparición de su padre, el rey Itaqua, se ha negado a proclamarse Señor de los Tritones. Tras hallar, abandonado, el tridente de su padre, juró no parar hasta encontrarle. ¡Postraos ante el Príncipe Caspio de Aurantaquía!

Traqua

Él es un poderoso guerrero tritón de la más noble casta de la gente submarina. Juró a su amigo y príncipe asistirle en la búsqueda del rey desaparecido. Posee una caracola mágica cuyo sonido es capaz de alterar la densidad de los fluidos, haciendo el aire más denso o convirtiendo el agua en respirable. ¡Vibrad al son de la llamada de Traqua, el Guerrero Abisal!



# Las Celestinas

## Información de la pareja

Las Celestinas, una madre e hija de origen zíngaro, se han visto obligadas a forjar un nuevo camino después de ser expulsadas de su tribu. Con valentía y determinación, estas mujeres han encontrado en el tráfico del placer una forma de subsistir en un mundo desconocido y hostil. Su cuerpo y sus artes se han convertido en su única posesión, y lo utilizan con maestría para brindar deleite a aquellos dispuestos a sucumbir a su encanto. A pesar de las dificultades y los prejuicios que enfrentan, las Celestinas demuestran una fuerza y una habilidad excepcionales mientras navegan por las complejidades del placer, reafirmando así su independencia y su capacidad de reinventarse en un mundo desafiante.

Kálaba, esposa del Patriarca Arnaldo y primera matriarca del clan tras su muerte, fué la mayor de cuatro hermanas. La segunda tuvo por nombre Kávila, y fue injustamente expulsada del clan por contravenir la voluntad del Patriarca. Además, fue maldita por Kálaba siendo condenada por su traición a envejecer, a diferencia del resto de zíngaras. La tercera hermana se llamó Káluna, la más hermosa de las hermanas, y de la que se cuenta que legó a ser amante del mismísimo rey Rodrigo V, a quien dió dos hijas gemelas que ahora viven en el Palacio como cortesanas, y cuyo nacimiento provocó la muerte de Káluna. En su lecho de muerte, Káluna, entre gritos de dolor, pidió a sus hermanas que se apiadaran de ella, que le arrancaran a las gemelas del vientre antes de que la desgarraran. Pero el codicioso Patriarca Arnaldo, había forjado un plan, que

una de las suyas engendrara dos mestizas mitad sangre zíngara y mitad sangre real, para poder un día reclamar el mismísimo Trono de Ámbar para su raza. Kávila, que a pesar de ser una maestra en las artes oscuras tenía buen corazón, preparó una pócima para que la parturienta la tomara y se deshiciera de los bebés que, conjurados por la pura oscuridad, la iban a destruir por dentro. Pero Kálíma, la hermana pequeña, la descubrió y la entregó a Kálaba antes de que pudiera administrarse el clemente veneno a la parturienta. Por ello, Kávila fue, no solo desterrada, sino también maldita, condenada a envejecer al ritmo al que lo hacen las mujeres mortales.

Desde entonces vagó por Calamburia soportando el frío y la intemperie, portando en el vientre a su propio retoño a la par que todo el rencor que una desterrada puede acumular. Desde ese día, se prometió a sí misma vivir para vengarse de Arnaldo y de la traición de sus inclementes hermanas, en especial de Kálíma, su delatora, y la que hasta ese momento siempre había sido su hermana más querida. Tras dar a luz, terminó por asentarse en la Aldea Libre donde poco a poco fue creando de la nada su propio emporio del placer donde, a través de su astucia y del uso secreto de su magia oscura, se aprovechó de las más bajas pasiones de los hombres. Mediante sus artes, incrementó su influencia en la región hasta convertirse en alguien imprescindible para los prohombres de la zona así como detestada por las mujeres más respetables.

La pequeña Eurídyce creció en un hogar muy animado, lleno de gente que entraba y salía todo el tiempo. Conocedora de sus encantos desde su más temprana juventud y

fiel aprendiz de las enseñanzas de su madre. Vive su impúdico comportamiento con la más absoluta naturalidad, lo cual tiende a molestar a las otras mujeres del pueblo con las que nunca ha podido trabar una verdadera amistad. Es por ello por lo que se ha centrado en tratar de interiorizar las artes oscuras de la raza que un día las desterró. Pero aunque, ante su madre Kávila, apoye con esmero su profundo odio hacia los Zíngaros, en el fondo siente una extraña fascinación por su pueblo perdido. Con los años, se ha convertido en toda una señorita, digna de cualquier corte y más capaz en la cama que cualquier moza del reino. En el fondo de su corazón, sueña con encontrar un sitio al que realmente pertenezca, donde pueda vivir en paz rodeada de sus iguales y no siendo juzgada por un talento del que se siente de lo más orgullosa. De hecho, ¿quién sabe? Quizás, cuando su estricta madre falte, trate de volver a ser admitida entre los Zíngaros. Al fin y al cabo, ¿qué daño les ha hecho ella? ¿por qué habrían de castigarla por un crimen que no cometió? O, si eso no fuera posible, quizás pruebe suerte en la Corte de Ámbar, dicen que allí tiene unas primas que se han labrado cierta fama. Pero en cualquier caso, deberá esperar a que su anciana madre falte... para ser libre.

## LAS CELESTINAS

### Presentación

En sus venas corre la sangre de la antigua raza zíngara. Tras ser expulsadas de su

tribu, se han visto obligadas a forjar un nuevo camino. Dominan una antigua magia oscura capaz de proporcionar un placer inconmensurable o causar el más retorcido de los sufrimientos. ¡Disponed vuestras sacas de oro, pues aquí llegan las Celestinas!

La pareja

Kávila

Ella, poderosa zíngara, adiestrada en las artes oscuras, hubiera sido llamada a guiar las suertes de su pueblo, sin embargo, su propia familia la desterró estando encinta y se vió obligada a vagar como vagabunda hasta que logró labrarse una posición en los bajos fondos. ¡Apartad la mirada como si no conocierais de nada a Kávila, la Proveedora de Placeres!

Eurídyce

Ella es bella, joven y delicada pero tras su cándida apariencia se esconde toda una experta en las artes amatorias. Bajo la férrea batuta de su anciana madre ha logrado convertirse en la compañía más codiciada por la mitad de los prohombres de Calamburia. ¡Invítad a una copa de vino a Eurídyce, la Ninfa de la Noche!

# Las Amazonas

## Información de la pareja

Hace muchos años los Salvajes dominaban toda la extensión de Calamburia. Cada clan poseía un animal totémico que le representaba ante el resto: el oso, el escorpión, el águila... Esta historia sucedió en el seno del clan de la Serpiente. La esposa del caudillo, llamada Akanni, asesinó a su marido estando en cinta porque éste era cruel con ella. La muerte no se produjo de forma traicionera, ni de noche al amparo de las sombras, sino a plena luz del día, en mitad de una fiesta. El caudillo Kórnax, al que apodaban el Uro, por su enorme tamaño y fiereza en batalla, decidió aleccionar a su esposa embarazada, delante de todo el clan, por negarse a traerle más licor de cactus. La obligó a postrarse y la azotó cinco veces con su vara causando el estupor de todos los presentes.

Tras soportar todos los golpes con estoicismo, como dictaba la tradición, la mujer hizo algo inédito hasta el momento: se levantó, le arrebató la vara a su marido y le azotó hasta sangrar. Cuentan que el Uro lloró pidiendo clemencia, pero que la mano de Akanni no cedió mientras que, con voz serena iba repitiendo: yo te reto a tí, Kórnax, el Uro, caudillo del clan de la Serpiente. Finalmente, mientras su marido la insultaba con lágrimas en los ojos y verdugones en las costillas, la mujer sacó del cinto del hombre el cuchillo que portaba y le rebanó el pescuezo delante de todos. La ley era clara, si un miembro de la tribu daba muerte al caudillo en singular combate en presencia de su gente, era proclamado caudillo. En ningún lugar estaba escrito que aquel que lo hiciera no pudiera ser una mujer. Ante la aclamación de los jóvenes de la tribu, hartos de los

abusos de Kórmax, y antes de que los ancianos terminaran de deliberar, Akanni decidió proclamarse nuevo caudillo y prometer extender sus dominios más allá de lo que ningún otro líder hubiera soñado.

Así fue cómo nació la primera tribu de salvajes liderada por una mujer.

Sin embargo, la noticia de cómo Akanni había llegado al poder no sentó bien a los caudillos de los clanes vecinos, que una y otra vez intentaron conquistar sus tierras y eliminarla. Akanni conseguía defenderse de los ataques, pues era mejor estratega y más astuta que todos ellos, pero no tardó en comprender que nunca la dejarían en paz; más aún, los hombres que componían su propia tribu también deseaban arrebatarse el mandato. Por todo ello, un buen día, tras dar a luz a una hermosa niña a la que llamó Akají (que significaba “la que crece libre” en su lengua), tomó una decisión:

En secreto, habló con todas las mujeres del pueblo y las conminó a viajar lejos, a esas tierras que les había prometido conquistar. Su objetivo se encontraba al sur, pero no podrían hacerlo acompañadas de los hombres. Cada uno de ellos deseaba traicionarla, incluso cuando Akanni había demostrado ser mejor que ellos, de modo que tendrían que dejarlos atrás.

Y así, una noche, las mujeres de la tribu de Akanni dejaron a sus maridos durmiendo y viajaron muy al sur, a las marismas, donde se instalaron con un nuevo nombre de tribu:

las Amazonas.

Esta leyenda se pierde en la noche de los tiempos, pero ha sido transmitida de madres a hijas en el clan de la Serpiente durante generaciones. La leyenda también cuenta que para demostrar a sus hermanas que sus motivaciones no surgían del mero afán de poder, Akanni estableció la Triarquía: un caudillaje compartido entre las tres mejores guerreras del clan. De este modo, incluso en caso de su propia muerte, las Amazonas no quedarían descabezadas.

Cuentan que la Triarquía ha seguido gobernando las marismas desde entonces. Hace años, Majají, apodada la pantera oscura, alcanzó el poder en el clan junto a dos de sus hermanas, pero ambas han muerto en combates contra las huestes infernales. Ahora dos nuevas Amazonas han completado la triarquía con sangre nueva.

Una es su hija natural, Kiajají. Majají fue su madre y mentora y de ella aprendió el uso de la lanza con cuya punta ha atravesado ya más de mil corazones. Se incorporó a la Triarquía para ensanchar los dominios del clan de la Serpiente y, ¿por qué no? a fin de cobrarse algún corazón más para su colección. Es valerosa pero disciplinada y sería capaz de dar su vida por proteger al clan. Siendo la mayor, se encarga de controlar la furia guerrera de su medio-hermana, a quien trata de inculcar las virtudes de la paciencia y la estrategia con no demasiado éxito.



La otra es Andamana, una huérfana que Majají recogió cuando era solo un bebé y a la que adiestró en el uso del látigo que ha convertido en una extensión de su cuerpo. Es la más reciente incorporación a la Triarquía, demostrando que en el clan no importa el origen sino tan sólo la valía. Es valiente e incluso temeraria, quizás debido a su corta edad o al hecho de que sus orígenes la han llevado a tener que demostrar mucho más su valía ante el resto que cualquier otra de las guerreras.

Las tres juntas –Majají, Kiajají y Andamana– conforman la actual Triarquía, y han desarrollado un particular método de lucha al que todos conocen como “La Serpiente de Guerra”. Juntas componen la cabeza (Majají y su arco), el cuerpo (Kiajají y su lanza) y la cola (Andamana y su látigo) de la Serpiente, una particular formación que las ha convertido en un escuadrón prácticamente invencible es el que cada una protege al resto con su vida convirtiéndolas en un rival triplemente poderoso.

Tras los recientes acontecimientos y la caída del Trono de Ámbar, la Triarquía ha visto el momento de abandonar las Marismas de la Confusión para expandir definitivamente el territorio del Clan de la Serpiente, sin importarles si para ello deben derrotar a las mismísimas huestes del inframundo.

## LAS AMAZONAS

### Presentación

Hace mucho tiempo, las salvajes del clan de la Serpiente se escindieron del resto y se asentaron en las marismas donde fundaron una sociedad matriarcal conformada exclusivamente por mujeres. Ellas son valientes guerreras que no temen a nada ni a nadie. ¡Unámonos en un enérgico grito para recibir a las Amazonas!

La pareja

Andamana

Ella es una huérfana que fue adoptada por las amazonas cuando apenas sabía hablar. Ahora domina el látigo como si fuera una extensión de su propio cuerpo y lo usa para hacer que sus enemigos se arrodillen ante ella antes de morir. Es la más reciente incorporación a la Triarquía, demostrando que en el clan no importa el origen sino tan solo la valía. ¡No bajéis la guardia ante Andamana, la Cola de la Serpiente!

Kiajají

Ella es hija de la tribu, Majají fue su madre y mentora y de ella aprendió el uso de la lanza con cuya punta ha atravesado ya más de mil corazones. Se incorporó a la Triarquía para ensanchar los dominios del clan de la Serpiente y, ¿por qué no? a fin de cobrarse algún corazón más para su colección. ¡Mostráos dóciles ante Kiajají, el Cuerpo de la Serpiente!

# LA CORTE DE ÁMBAR

## Información de la pareja

Zoraida es la menor de los trillizos reales, los tres hijos de la reina Melindres y el difunto rey Sancho I, el Breve. Cuando nació, Melindres le puso por nombre Zoraida en honor a la Reina Madre Zora von Vondra. Desde el principio, se dice que su candor ablandó al mismísimo Escorpión de Basalto y que el frío corazón de la abuela se mostró exultante con el nacimiento de su primera nieta, para la cual quiso procurar la mejor de las educaciones. De carácter dulce e inocente, aunque también alocado y travieso, la pequeña Zoraida era la verdadera líder de las trastadas que realizaba con sus hermanos en la corte, aunque solía salir indemne a diferencia de los infantes a los que se les solía achacar, no solo la responsabilidad de las travesuras, sino el hecho de haber arrastrado a la infanta hacia el mal comportamiento.

A pesar de que su familia ya está tratando de concertarle un matrimonio que garantice la paz en Calamburia, el sueño de la princesa es correr innumerables aventuras a lomos de un unicornio de batalla, matando dragones y rescatando príncipes en apuros. Aunque es valiente y decidida, su carácter cándido y descuidado siempre termina por causar estragos que los que la rodean tienen que remediar. Sin embargo, gracias a su carácter dulce e inocente, todos en la corte la aman y respetan, e incluso tratan de ocultarle sus meteduras de pata.

Su madre y su abuela decidieron que fuera instruida por dos tutores que, aunque muy

distintos, serían capaces de hacer de ella una dama refinada a la par que una mujer de mundo. Ese es el trabajo de Periandro y Cristóforo que, aunque tengan sus tiranteces, derivadas sin duda de sus formas opuestas de ver el mundo, se sienten unidos por una importante misión: educar y proteger a una joven por la que ambos sienten un amor reverencial. Y es que, aún sin saber cómo, y a pesar de su alocado comportamiento, la princesa se hace querer por todos.

De pequeño, Periandro Sybila fue el mejor alumno de su promoción en la Torre Arcana de Skuchaín. Y es que, a pesar de su talento natural, siempre se esforzó en superarse para contentar a su tía, la insigne erudita Minerva Sibyla –jefa de estudios de la Escuela de Impromagia– y, si no superar, al menos igualar los logros de su hermana Aurora Sibyla, la célebre alquimista. Tras años de duro esfuerzo, la excelencia de Periandro en el dominio de los conocimientos arcanos así como el abrumador potencial de sus poderes mágicos le hicieron granjearse su doble titulación convirtiéndose, a la vez, en impromago y erudito, consiguiendo así un hito histórico que nadie había conseguido antes. Si bien, por los pasillos de la escuela ya se rumoreaba que, tarde o temprano, Periandro acabaría por convertirse en el sucesor del Archimago Kórux, un buen día, el poderoso hechicero lo llamó ante su presencia y le encomendó una misión de suma importancia para el devenir del reino. Se mudó a la corte y se le encomendó tutorizar a la pequeña infanta Zoraida, un trabajo ya de por sí difícil que, además, tendría que compartir con un filibustero zafio y haragán, que se empeñaba en dificultar aún más su importante cometido. Sin embargo, Periandro ha tomado su tarea con la seriedad y

diligencia pues está convencido –y puede que no se equivoque– de que se trata de una prueba de fuego ideada por Kórux para que el mago-erudito demuestre su valía y sea nombrado siguiente Archimago de la Torre Arcana.

Cristóforo es un bregado filibustero que nació en Isla Calzaria. Hijo de algún marinero borracho y de la dueña de una taberna del puerto, tuvo que granjearse una posición con su tesón y esfuerzo personal. La suerte le llevó a entrar como marinero de La Niña, la temida nave del corsario Efraín Jacobs, el mayo filibustero que jamás hayan visto los siete mares. Gracias a su fidelidad a la causa pirata durante la guerra, terminó convirtiéndose en contramaestre del mismísimo Ladrón de Barlovento. Hoy, la reina Mairim le ha encomendado una difícil misión: viajar a la corte de Ámbar como presente humano y señal de paz entre los reinos vecinos. Sin embargo, Efraín, por su parte, le ha encargado otra misión paralela que ni la misma reina conoce: ser los ojos de Calzaria en la capital de Calamburia.

## LA CORTE DE AMBAR

### Presentación

La infanta Zoraida cree saberse lejos de las obligaciones vinculadas al peso de la corona. Por orden de su madre y su abuela, sus tutores y protectores la enderezarán para convertirla en toda una dama hecha y derecha. Quién sabe si para conseguir una

alianza con su matrimonio o para ser el adecuado recambio por si algo sucediera a sus hermanos mayores ¡Salud con una graciosa reverencia a la Corte de Ámbar!

El trío

Zoraida

Infanta real, hija de la reina Melindres y el difunto rey Sancho y tercera en la línea de sucesión. Despreocupada y risueña, pasa sus días soñando con correr innumerables aventuras, viajar a países lejanos, rescatar a príncipes en apuros y ¿quién sabe? Quizás incluso... ¡tener su propio unicornio! ¡Inclinaos ante Zoraida, la Infanta de la Corte!

Cristóforo

Bregado marinero natural de Isla Calzaria, fue entregado como ofrenda de paz a la Corte de Ámbar por parte de la reina pirata Mairim y con ello pensó que su suerte había mejorado. Pero tras serle encomendado la misión de cuidar de la pequeña e intrépida infanta, no tardó en arrepentirse. Por suerte en las bodegas reales nunca falta algo de alcohol con el que ahogar sus penas. ¡Alzar vuestras botellas de ron a la salud del Capitán Cristóforo!

Periandro

De pequeño fue el alumno más aventajado de la Torre de Skuchaín. Su excelencia en el dominio de los conocimientos arcanos así como el potencial de sus poderes mágicos le hicieron granjearse su doble titulación, incluso, se escuchaba frecuentemente su nombre como posible sucesor del actual Archimago. Sin embargo, inesperadamente, Kórux le mandó a vivir a la corte con una importante misión que pondría a prueba su legendario temple: enderezar a la Infanta real. ¡Un saludo para Periandro, el Mago-Erudito!



# LAS ANCIANAS FAÉRICAS

## Información de la pareja

Los seres del Mundo Faérico se caracterizan por vivir una vida larga y vigorosa. Es por ello que, llegada cierta edad, las grandes Damas de las razas faéricas deciden retirarse al Bosque Mágico e ingresar en el Círculo de las Ancianas. Es tradición que, cuando se encuentran perdidas o necesitan consejo, las propias Damas Blancas acudan a ellas en busca de su sabiduría

Tyria es famosa por haber sido la primera Dama Esmeralda que unificó a las seis tribus de faunos del Mundo Faérico. Bajo su mandatos, los faunos dejó de ser considerados como una raza inferior. También creó la Guardia del Bosque, el cuerpo de élite de guerreros faunos que vela por el equilibrio natural en todas las tierras que cubren y amparan las sombras de los grandes árboles. Sin embargo, un buen día, descubrió que un tenue velo gris cubría su mirada. Los chamanes achacaron su mal a la vejez y afirmaron que no existía cura. Resignada e interpretando la desgracia como un presagio, decidió retirarse al corazón del bosque y pasar el testigo a su poderosa hija Édera, que la sustituiría como nueva Dama Esmeralda.

Melusina fue un hada ágil y poderosa. Eran famosos su dobles tirabuzones en el aire en mitad de las batallas. La mezcla de su magia de batalla y su rapidez surcando los aires la convirtió en la Dama Irisada más temida en toda la Historia del Mundo Faérico. Sin embargo, un día, levantando a su nieto Hábasar, siendo este un tierno bebé de hada

que yacía en su cuna, sintió un terrible latigazo en la espada. Los hados sanadores le aseguraron que no podría volver a volar y que no había hechizo capaz de revertir su nueva condición. Entendió aquel hecho como una señal de los astros y tomó una dolorosa decisión: pasar el testigo a su hija y retirarse por siempre del mundanal ruido.

Kyara fue Dama Blanca durante cien maravillosos años de paz y armonía entre las razas faéricas. El potente brillo de su cuerno sirvió de guía a los seres mágicos. Pero un día llegó en que empezó a notar que su oído era cada vez menos fino. Primero dejó de escuchar el aleteo de los pájaros, luego su canto, con el tiempo acabó por no poder escuchar siquiera el rugido de los truenos en una noche de tormenta o las quejas de su propio pueblo. Toda la magia del Mundo Faérico no bastó para devolverle su antiguo oído. Terminó por entender que se trataba de una señal: la propia Aguja de Nácar la estaba anunciando que su tiempo había acabado y que debía retirarse para dejar paso a las nuevas generaciones de Damas Blancas. Satisfecha tras un siglo de trabajo bien hecho, decidió retirarse al corazón del Bosque Mágico, donde vive con el resto de sabias ancianas Damas del pasado.

Sin embargo, algo ha turbado el apacible retiro de las Ancianas. Algo o alguien perturba el equilibrio del Mundo Faérico y las tres han sentido la llamada vibrante de la Aguja de Nácar. El destino aún las necesita y ellas, a pesar de la edad y sus achaques, están dispuestas a acudir a la cita.

# LAS ANCIANAS FAÉRICAS

## Presentación

Ellas son las ancianas que gobernaron el Mundo Faérico en el pasado, retiradas del mundanal ruido viven en el corazón del Bosque Mágico desde donde velan por el mantenimiento del orden arcano. Pero las recientes turbulencias en los canales mágicos las han forzado a abandonar su guarida y sacar a relucir sus antiguos poderes para devolver el equilibrio a su mundo. ¡Mostrad vuestros respetos ante las Ancianas Faéricas!

## El trío

### Tyria

Tan antigua como los mismísimos árboles del bosque, fue antaño la líder que unificó a todos los faunos del Reino Faérico en un mismo clan. Las raíces de los árboles son su especialidad y, aunque algunos afirman que cada vez ve peor, dicen que conoce todos los secretos de la naturaleza ¡Besad las pezuñas de Tyria, la Anciana Esmeralda!

### Melusina

La más sabia de las hadas que jamás han surcado los aires del mundo. Cuentan que conoce hechizos ocultos y poderosos, y que, aunque su vuelo ya no sea el más elegante, su experiencia compensa con creces la artritis de sus alas. ¡Alzad la vista ante Melusina, la Anciana Irisada!

Kyara

Una de las más poderosas Damas Blancas que jamás ha dirigido los designios del Reino Faérico. Su cuerno siempre fue el más brillante y cegador y su porte el más refinado. Las malas lenguas cuentan que se retiró debido a una incipiente sordera que le impedía escuchar las quejas de su pueblo. ¡Admirad la elegancia de Kyara, la Anciana Añil!

# LAS DAMAS ESCORPIÓN

## Información de la pareja

Hijas de Arishai, el Escorpión de Basalto, Shuayla y Shuleima nacieron una noche de luna llena en una jaima en mitad del desierto de Al Yavist. Como es natural, sus madres no gritaron en el parto, pues es sabido que las nómadas del desierto son capaces de soportar los mayores dolores posibles sin inmutarse. Desde jóvenes, fueron criadas como las guerreras perfectas, destinadas a ingresar en la guardia de élite de su padre, el cuerpo de guerreras nómadas conocido como Las Diez Elegidas. Nashel, la Flor de Fuego, su hermana mayor y general de los ejércitos de Arishai se encargó de que fueran entrenadas, no solo en el manejo de las armas, sino también en las artes necesarias para convertirse en perfectas cortesanas. Su intención era la de hacer de ellas, no solo las más fieras guerreras, sino las más letales de las espías.

Shuaila fue la tercera hija del Escorpión, mientras sus dos hermanas mayores se dedicaban a comandar las huestes nómadas junto a su padre, ella cuidó de sus catorce hermanas menores a las que no solo enseñó a leer y escribir sino que adiestró en las sutiles artes de la lucha con armas de filo. Su sangre fría y su manejo de las dagas la hace ser la asesina más temida del desierto y cuentan que sus veloces manos son capaces de sustraer cualquier nota o documento sin que los interesados se den cuenta. ¿Quién iba a sospechar que tras su manga perfumada de encaje siempre habría dispuesto un dardo capaz de acabar de un golpe con cualquier conspirador?

Shuleyma nació pocos minutos después de su hermana Shuaila, aunque de una madre distinta que, tras dar a luz, ensilló su caballo y se volvió a sumar a las huestes del Escorpión de Basalto. Ella fue la encargada de aleccionar a sus jóvenes hermanas en las artes de la música y la danza que aprendió de su abuela. Su curiosidad innata por los idiomas extranjeros la llevó a aprenderlos de los comerciantes del desierto que a veces las visitaban. Sin embargo, como también soñaba con convertirse en guerrera y satisfacer con ello a sus ausentes progenitores, nunca descuidó su práctica con la espada con la que cuentan que es imbatible desde que, solo con doce años fue capaz de vencer en un duelo a su maestro. ¿Quién diría que tras su elegante túnica se esconde el filo de un arma mortal dispuesta a acabar con cualquier amenaza?

Mientras se hacen pasar por cortesanas venidas de tierras lejanas, las Damas Escorpión tienen una importante misión: garantizar el peso e influencia de los nómadas en la corte, desenmascarar conspiraciones al más alto nivel y velar por la seguridad de Arishai y su medio-hermana, la reina Melindres. ¿Quién diría que tras sus exóticos ropajes se esconden dos guerreras de élite dispuestas a matar o morir por la gloria de la causa nómada?

## LAS DAMAS ESCORPIÓN

### Presentación

Aunque en apariencia se trate de dos exóticas cortesanas originarias de las tribus nómadas del desierto, no os dejéis engañar por su apariencia. Bajo sus ropajes se esconden dos de las más mortales asesinas de Calamburia. Ahora viven en la corte con la misión de proteger a su medio-hermana, la reina Melindres y a su prole de cualquier posible amenaza. ¡Temblad ante la presencia de las Damas Escorpión!

La pareja

Shuaila

La tercera hija del Escorpión de Basalto, tuvo que educar a sus catorce hermanas pequeñas en el noble arte del manejo de las dagas. La velocidad de sus manos es superior a la de los ojos de la mayor parte de los mortales. ¡Nunca deis la espalda a Shuaila, el Aguijón de la Noche!

Shuleyma

Dulce y refinada, habla siete idiomas y está entrenada en las artes del baile y la música. Muchos no creerían que, en realidad, es la única persona que logró vencer en un duelo a espada a su maestro de ... cuando tenía solo doce años. ¡No os acerquéis demasiado a Shuleyma, la Pinza de Jaspe!

# LOS BUCANEROS

## Información de la pareja

Siendo solo un niño, John Nathaniel viajaba en el Calypso, capitaneado por su padre, el célebre pirata Alban Nathaniel. Jugaba al escondite con el contramaestre cuando, de repente, fueron abordados por dos naves corsarias rivales. John se quedó escondido, tembloroso, detrás de unos barriles mientras observaba como aquellos salvajes mataban a su padre y a sus hombres a sangre fría para robarles el botín. En el fragor de la batalla, el barco se incendió y John Nathaniel sobrevivió agarrándose como pudo a un madero flotante. Tras horas a la deriva, despertó en las playas de Isla Calzaria con el alma rota y sin un motivo para seguir viviendo. Allí fue encontrado por Railey, un huérfano hijo de nadie, pero muy avisado, que advirtió en sus ojos el inmenso vacío de la mar oceana.

El mocoso no pudo sino solidarizarse con una profunda soledad que identificó con la propia. Tampoco él había tenido un padre y cuando había preguntado a su madre, sobre quién había sido su progenitor, ella, con la mirada triste, le había respondido: "Tú eres hijo del mar". Fue Railey quien le apodó John Nathaniel, el Impávido, y también fue él quien le convenció para convertirse en hermanos de sangre y enrolarse como grumetes en un barco pirata. Ambos devinieron un dúo imparable que luchaba de una forma particular. Espada en mano y espalda con espalda, se encargaban siempre en batalla de cubrirse el uno al otro, como si temieran perder el único lazo humano que les quedaba en el mundo.



Las vicisitudes de la vida llevaron a los dos bucaneros a convertirse en parte de la tripulación de La Niña, la tan célebre como temida nave del corsario Efraín Jacobs, el Ladrón de Barlovento. Fue allí donde, en el fragor de las guerras de la Conquista Pirata, salvaron la vida de Cristóforo, contramaestre de Jacobs. Este, en agradecimiento, les nombró escolta personal de la reina Mairim, a quien protegieron con celo y con quien forjaron una tierna y sincera amistad.

Fruto de alguna de esas dos relaciones –aunque ni siquiera John y Railey tengan muy claro de cuál de ellas– nació Elora, la Princesa Pirata. Como hija primogénita de Mairim Lancaster, la niña se convirtió por derecho, no solo en la heredera del trono de huesos de su madre, sino también legítima candidata a heredar el mismísimo Trono de Ámbar, que fue usurpado a su familia décadas antes.

La reina tuvo a bien encargar a los dos piratas que se convirtieran en los guardianes de Elora y la protegieran con sus vidas como antes había hecho con ella. Separándose muy a su pesar de su amada Mairim, los dos hombres se embarcaron con Elora y el resto de su tripulación para emprender un viaje que debía curtir a la Princesa y convertirla en una brava bucanera digna de todos los honores que el futuro le deparaba. En esa empresa, se convirtieron en cuidadores, nodrizas, maestros de esgrima y contadores de cuentos. Elora creció rápido para convertirse en una mujer intrépida y fuerte, que siempre llamó a John y Railey “papá y papá”. De ellos aprendió a

disparar, a atar los cabos a la cornamusa, el nombre de todas las velas de un barco y a manejar el sable con asombrosa precisión. Ahora, la Princesa Pirata se considera lista para jugar el importante papel que el destino tiene preparado para ella, algo que, sin duda, va a emprender de la mano de sus dos padres y con el referente, siempre presente, de su poderosa y regia madre la que, para Elora, es un modelo de virtud, inteligencia y bravura que siempre ha de servirle de guía y referente.

## LOS BUCANEROS

### Presentación

Ellos son temidos tanto en el mar como en tierra firme. Sus ansias de correr aventuras y encontrar tesoros enterrados les hacen navegar sin rumbo fijo por los mares de Calamburia. Han venido con el propósito de ayudar a la Princesa Elora a convertirse en una bucanera digna de heredar un día el Trono de Huesos de su madre. ¡Un brindis por los Bucaneros!

### El trío

### Elora

Desde su más tierna infancia, Elora ha sido la princesa pirata más temida de los siete

mares. Se crió entre abordajes y botellas de ron, bajo la atenta mirada de su madre, la reina Mairim y de sus dos padres, que la acompañan dondequiera que va formando su pequeña tripulación particular. ¡Levantemos nuestros sables a mayor gloria de Elora, la Princesa Pirata!

John Nathaniel

Hijo del célebre pirata Alban Nathaniel, y único superviviente del hundimiento del Calypso. Desde que vio morir a su padre y sus tres hermanos mayores, se convirtió en un niño incapaz de mostrar sus sentimientos. Pero ahora que tiene una familia, una hija a la que adora y una causa por la que luchar, así que está mejorando en sus habilidades emocionales. ¡Un hurra para John Nathaniel, el Impávido!

Railey

Railey nació en un lupanar de Isla Calzaria donde se crió como chico de los recados, pero sus ansias de aventuras le llevaron a embarcarse como grumete en un barco pirata. Allí hizo buenos amigos, aprendió a usar la espada sin cortarse y conoció a una reina Pirata de la que se enamoró perdidamente. ¡Dispongan cañones y disparen una salva por Railey, el Hijo del Mar!

# LOS ENANOS HERREROS

## Información de la pareja

En su juventud, Otalan era un gran guerrero. Hijo mayor de uno de los más nobles clanes del pueblo enano heredó de su padre el título de Señor de los Túneles, que le convertía en el guardián del flujo de la magia arcana. Ha sido amigo de archimagos y damas blancas y ha compartido con ellos su cerveza, que él mismo destila con sus propias curtidas y callosas manos. Su padre concertó su matrimonio con su prima Elga, recién nombrada Dama de Acero y señora de las suertes de todos los clanes enanos. De ella, célebre forjadora de armas místicas, aprendió Otalan las mil formas de leer el alma de los metales. Ella forjó ante los admirados ojos de Otalan, la varita del mismísimo Alfrid, segundo archimago de la Torre de Escuchaín. Fruto del conveniente matrimonio de Elga y Otalan, nacieron dos valerosos enanos que aprendieron de su madre las artes de la forja mágica, aunque la Dama de Acero sigue recriminando a su marido no haber sido capaz de darle una hija que pueda heredar su título y funciones.

Dagaz, el mayor, nació diez minutos antes que su hermano y, con solo veinte años, fue nombrado Herrero Mayor de la Fragua Arcana. Autoexigente y perfeccionista, se especializó en el tallado de gemas mágicas y el manejo de runas, y colaboró en la mejora de algunas de las armas legendarias de Calamburia y el Reino Faérico. De su padre, aprendió el manejo de las armas en batalla donde sus favoritas son las hachas, que lleva siempre muy afiladas y con las que trocea a sus enemigos. Su eficacia y precisión en el desmembramiento de sus enemigos a los que siempre corta en vida

orejas, brazos y piernas, y siempre en este estricto orden, le hicieron ganarse en su clan el sobrenombre de Dagaz, Filo-Voraz.

Isaz, por su parte, es el segundo nacido, hijo menor del Señor de los Túneles y la Dama de Acero. Lleva con orgullo ser el varón con la barba más poblada del clan, aunque los jóvenes hacen burla de su frondosa mata de pelo aludiendo a que nació con tanto bello facial que sus padres casi lo confunden con un oso cavernario. Entusiasta y atrevido, también aprendió de su madre el arte de la forja mágica, que pretende elevar al siguiente estadio de su evolución. Ya que sabe que no heredará de sus progenitores cargo alguno, ha decidido poner todo su empeño en ser el mejor herrero de la historia. A él se debe la invención del hacha de siete filos, la hoja de los mil pliegues, así como del mazo arcano que golpea solo. Sin embargo, y consciente de que es el hijo de un gran guerrero, tampoco ha descuidado esa parte de su formación. Experto en aplastamiento de cráneos, las carnicerías que ha logrado perpetrar en el fragor de la batalla le han hecho ganarse el sobrenombre de Isaz, Martillo-Pilón.

## LOS ENANOS HERREROS

### Presentación

Ellos viven en las más profundas grutas del Mundo Faérico. Sus habilidades para la forja de armas mágicas y la excavación de túneles solo son equiparables a su capacidad de

engullir inmensas cantidades de cerveza. Son los encargados de que las galerías que hay bajo la Aguja de Nácar se mantengan siempre activas y por ellas fluya la magia arcana que equilibra los dos mundos. ¡Alcemos nuestras jarras de cerveza a la salud de Los Enanos Herreros!

El trío

Isaz

Él es el menor de los hijos del Señor de los Túneles y la Dama de Acero, entusiasta y atrevido, sus hermanos siempre se ríen de él por haber nacido con la barba más poblada de su clan, aunque es un distintivo que lleva con orgullo. Su manejo de la maza en la forja le permite crear las armas más poderosas y alocadas; en batalla, es capaz de usarla con la misma pericia pero con efectos mucho más destructivos. ¡Alzad vuestro acero a la salud de Isaz, Martillo-Pilón!

Dagaz

Es el hijo mayor del Señor de los Túneles y la Dama de Acero por tanto, el futuro dueño de toda la tierra que se extiende bajo el Mundo Faérico. Perfeccionista y escrupuloso, con sus hachas es capaz de tallar las más delicadas piedras preciosas, que luego usa para engarzar en las armas. En la batalla, es capaz de trocear a sus enemigos con la

misma precisión. ¡Entrechocad vuestra hachas ante Dagaz, Filo-Voraz!

Otalan

Guardián de las galerías subterráneas, Herrero Mayor de la Fragua Arcana y esposo de la Dama de Acero. Cuentan que en su juventud, reforjó los emblemas rúnicos que hoy sirven al mismísimo Archimago y a la poderosa Dama Blanca ¡Postraos ante Otalan, el Señor de los Túneles!

# LOS FAUNOS DEL BOSQUE

## Información de la pareja

Édera nació sabiendo que algún día se convertiría en Dama Esmeralda. Desde pequeña observó con paciencia cómo los esfuerzos de su madre lograba unificar a los clanes del bosque, siempre divididos en las trifulcas internas que impedían que su raza fuera tomada en serio por el resto de seres mágicos. Pero, con el paso de los siglos, el corazón de su antaño implacable madre se ablandó. Consintió que las disputas entre hadas y unicornios hicieran trastabillar la tan ansiada estabilidad. Si el resto de Damas no eran capaces de mantener el orden natural, quizás había llegado el momento de que un fauno diera un paso al frente, pero Tyria estaba demasiado apegada a las tradiciones como para coger el problema por los cuernos.

Ante la evidente ceguera política de Tyria, su hija tomó una decisión que también consideró, en parte, un acto de justicia poética. Mediante la magia de su voz y su conocimiento de hierbas y venenos, logró emponzoñar –en secreto y sin levantar sospechas– a la Dama Esmeralda para quitarle literalmente la vista. Cegada e impotente, su madre no pudo sino retirarse al Círculo de las Ancianas y dejar paso a la pujante nueva generación. Su primera acción como nueva Dama Esmeralda fue convertir la Guardia del Bosque en su nuevo cuerpo de élite personal, liderado por alguien poderoso e intrépido pero que fuera absolutamente fiel a su persona. Era la primera parte de un plan maestro que requería paciencia y decisión.



Quercus Pezuña de Roble era un fauno nacido en la parte más profunda del Bosque Mágico, allí abundan las bestias y los peligros acechan tras cada árbol. Los faunos nacidos en los clanes interiores suelen considerarse bárbaros y poco sociables por el resto de su raza. Viven en madrigueras y se les considera rudos, poco inteligentes y, en cierto modo, menos evolucionados que el resto. Quizás fue por eso que a Édera, a la que le gustaba frecuentar las insondables profundidades del bosque, le fascinó la tenacidad de Quercus al que encontró – siendo solo un niño– disputando un panal de miel a un oso cavernario adulto. Aunque en la cruenta batalla el fauno recibió numerosos zarpazos, terminó por hacer huir al oso con una potente embestida de sus cuernos. Al terminar, como si la recompensa hiciera que las propias heridas no le pesaran, Édera lo vio alzar su dulce trofeo en señal de victoria. Lo tuvo claro: aquel pobre desaharrapado se convertiría en el nuevo líder de su cuerpo de Élite y, juntos, elevarían a su pueblo al lugar que, por derecho, les correspondía.

Tras años de ser ninguneados por el resto de criaturas mágicas, los faunos del bosque, bajo el mandato de la poderosa Édera y el sanguinario ejército comandado por Quercus, estaban decididos a tomar por la fuerza el lugar que les correspondía. Pero llegado el momento de ejecutar su plan, algo ha hecho temblar el mundo Faérico y alterado los canales mágicos y causando el anárquico surgimiento de miles de portales. ¿Quién sabe? Puede que el caos, que aparentemente amenazara con echarlo todo a perder, sea en realidad una interesante oportunidad de restituir de una vez por todas el papel que la historia había negado durante siglos a su noble raza.

## LOS FAUNOS DEL BOSQUE

### Presentación

Ellos provienen de las profundidades del bosque más espeso del Mundo Faérico. Tras siglos actuando como meros siervos de la voluntad de los unicornios, ha llegado el momento de coger, literalmente, el asunto por los cuernos. Tened cuidado con sus coces y no os dejéis engañar por la fama conciliadora de la raza fauna, pues acuden decididos a ocupar el puesto que les pertenece entre las criaturas mágicas. ¡Que tiemble la tierra ante los Faunos del Bosque!

### La pareja

#### Édera

Ella es la más poderosa de las faunas del bosque. Es por ello que le ha sido encomendado el papel de guiar a su pueblo. Conoce pociones secretas capaces de dormir a un dragón o hacer que un elefante pierda la memoria, y dicen que es capaz de dominar la voluntad de las mismísimas plantas solo con el melodioso timbre de su voz. ¡Postraos ante Édera, la Dama Esmeralda!

## Quercus

Él es un poderoso guerrero fauno capaz de las más grandes proezas físicas y que no conoce el miedo. El día que Édera le encontró disputando la miel de un panal a un oso adulto supo que sus destinos estaban entrelazados. Lo nombró Comandante de la Guardia del Bosque y, desde entonces, vive dispuesto a morir para mayor gloria de su señora y su noble raza. ¡Saludad a Quercus, Pezuña de Roble!

# LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO

## Información de la pareja

Amunet no fue fruto de la amorosa unión de sus progenitores, pues el matrimonio entre su madre Evolet, Señora del Inframundo, y su padre el antiguo rey Rodrigo IV, fue una mera alianza de conveniencia. La argucia que la pareja había forjado era la de engendrar un vástago con sangre real y derecho a convertirse en el legendario Emperador de los Dos Mundos.

Sin embargo, y contra todo pronóstico, su madre –la aparentemente fría e imperturbable emperatriz tenebrosa– le dio a la niña todo su amor desde el momento de su nacimiento. Eso la convirtió en una chiquilla dulce que siempre se sintió querida y protegida. Desde pequeña, pasaba el tiempo jugando con los demás pobladores del inframundo. De entre ellos, su favorito era un pequeño y enclenque demonio llamado Xezbet al que sus hermanos mayores siempre ridiculizaban y atormentaban. El buen corazón de Amunet hizo que pronto se convirtieran en amigos inseparables y, un día, mientras fantaseaban en cómo sería un inframundo gobernado por ellos, llegaron a prometerse en secreto.

Pero todo cambió cuando llegó la Conjura de los Demonios. La pobre y tierna Amunet fue testigo de la muerte de Evolet a manos de sus propios servidores que, con Abraxas a la cabeza, la traicionaron y asesinaron. Ante tan espantosa visión, el corazón de la niña estalló en mil pedazos y –aún sabiendo que no podría vencer a todos los demonios

juntos- se dispuso a perder la vida vengando la suerte de su amada madre. Justo a tiempo de evitar la inmolación, su amigo y prometido Xezbet la convenció para que aguardara con paciencia el momento de la venganza. Confió en él, ya que era el único aliado que le quedaba y, en cuanto fue nombrada Emperatriz Tenebrosa y recibió el báculo y los poderes de su madre, se vengó de todos los conjurados. Capturó uno por uno y encerró en objetos mágicos a todos los demonios salvo a Xezbet, con quien ahora gobierna el Inframundo con mano de hierro.

Xezbet era el menor y aparentemente menos poderoso de los Seis Demonios del Inframundo. Los demonios son los seres originarios e inmortales que siempre han poblado el submundo. Se trata de tres ícubos (demonios macho) y tres súcubos (demonios hembra), cada uno con un terrible y particular poder maligno que, sin embargo, requiere ser alimentado como lo precisa una hoguera. Para poder mantener sus poderes, los demonios necesitan alimentarse del sufrimiento mortal más puro. Ese es el verdadero y oculto motivo por el que los emperadores y emperatrices del Inframundo siempre han sido seres mortales. Los propios demonios alcanzaron hace milenios el pacto, propuesto por el propio ingenio ladino de Xezbet, de renunciar a gobernar el inframundo. En su lugar, un alma mortal -la más atormentada de las almas- gobernaría los designios del submundo con el título de Emperador o Emperatriz mientras les alimentaba y les permitía vivir en plenitud. Cuando llegara el ocaso de su dolor, ya fuera porque el tiempo permitiera el olvido al pobre mortal, ellos se encargarían de buscar un nuevo repuesto al que vampirizar durante mil años más.

Xezbet, el astuto demonio, descubrió que, tras el nacimiento de Amunet, algo había empezado a cambiar en la Señora del Inframundo. Sonreía con más frecuencia, miraba a su retoño con ternura, parecía feliz... Al percibirlo, el Señor del Engaño, cuyo poder era el de manipular a sus congéneres, ideó un maligno plan con el que se libraría de la decadente Evolet, se vengaría de sus engreídos hermanos y hermanas y se convertiría en el primer demonio en acceder al puesto de Emperador Consorte. Él ideó la Conjura de los Demonios, garantizándoles a íncubos y súcubos un nuevo corazón roto con el que alimentar sus poderes. Por ello se encargó de que Amunet contemplara la muerte de su madre. A su vez, prometió a sus hermanos controlarla si la nombraban la nueva Señora del Inframundo, para luego traicionarlos y volver contra ellos el poder de la recién nombrada Emperatriz. Ahora Xezbet ambiciona que, mediante el legítimo derecho que le otorga la sangre real de los Rodrigo, Amunet reclame también para ellos el trono de Calamburia. La única pieza crucial de su malévola artimaña es que su esposa y actual Señora del Inframundo, nunca se da cuenta del ardid.

## LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO

### Presentación

Vienen directos de las más oscuras profundidades del Inframundo. En sus manos reside la suerte y custodia de todas las ánimas de los muertos, y bajo sus órdenes sirve el

ejército infernal más poderoso. ¡Entregad vuestras almas a los Herederos del Inframundo!

La pareja

Amunet

El amor de su madre, la anterior Emperatriz del Inframundo, la convirtió en un ser dulce y bondadoso, pero todo cambió cuando la vió morir a manos de los demonios. Su prometido, el demonio Xezbet, la convenció para que aguardara al momento de la venganza y aproveche su sangre real para reclamar también el trono de Calamburia. ¡Postraos ante Amunet, Emperatriz de los Dos Mundos!

Xezbet

El menor de los seis Demonios del Inframundo. Quizás no sea el más poderoso de sus hermanos, pero es sin duda el más listo y retorcido. Con sus artes para la manipulación y su enorme paciencia, ha logrado deshacerse de todos sus rivales y ahora es Emperador consorte del Inframundo. Sin embargo, oculta a su futura esposa un oscuro secreto... ¡Guardaos de las intrigas de Xezbet, el Señor del Engaño!

# LOS INFANTES

## Información de la pareja

Del encamamiento entre el rey Sancho I el Breve y la reina Melindres, nacieron tres trillizos: dos varones y una hembra. El primer nacido fue llamado Rodrigo en honor a su abuelo y su bisabuelo; el segundo fue llamado Sancho en honor a su reciente y desgraciadamente fallecido padre; y la tercera, recibió por nombre Zoraida en honor a su abuela materna la reina madre Zora von Vondra.

De pequeño, Rodrigo, el primogénito, demostró ser un niño apocado y poco ducho en los asuntos de la guerra o el gobierno. Desatendía sus clases de esgrima y las lecciones de los eruditos y se pasaba el día cuidando con mimo del jardín. Allí vio crecer a su primera patata a la que llamó “Tubedculín”. Y es que, a pesar de su sangre real y de que su destino era ceñirse un día la corona, el pequeño infante Rodrigo tenía un evidente defecto del habla del que sus hermanos siempre hacían mofa. Esa misma deficiencia le hacía incapaz de pronunciar su propio nombre lo cual –junto con su carácter dócil y acoquinado– hizo que los demás infantes le pusieran el cruel sobrenombre de “Doddy”. Él detestaba que le llamaran así pues le recordaba que, lejos de la majestuosidad y gallardía que se esperaba de un heredero al Trono de Ámbar, él –con sus piernas enclenques, su cortedad de vista y sus deficiencias del habla – no era sino una broma macabra del destino. Seguramente fuera por eso que le gustaba pasar las horas muertas en el huerto, donde sí podía dar rienda suelta a su verdadera vocación: la jardinería. “Las patatas” a menudo se decía mientras las cuidaba y



mimaba “tienen mejor corazón que la mayor parte de las personas”.

Por su parte, Sancho, el segundo nacido, siempre fue ducho con la espada. Era fuerte, gallardo y valiente. Tenía el arrojo que se requería de un rey y, según decían algunos, corrían por sus venas vestigios de la sangre salvaje de su abuela Dorna. Sin embargo, ya desde pequeño, fue un niño difícil. Se dedicaba a atormentar tanto a su hermano como al resto de niños de la corte y, muy a menudo, tenía incontrolables ataques de ira. Aunque desapercibidos para Melindres –para quien sus tres hijos eran todo virtud– no pudieron ser ignorados por su abuela Zora quien, muy a su pesar, creía encontrar similitudes con los comportamientos que la propia reina Melindres tenía de pequeña. La reina madre acudió a la Profetisa de las Arenas, la misma que un día vaticinó que su hija sería reina. Esta profetizó que Sancho no llegaría a adulto y que moriría ejecutado por alguien de sangre real a causa de sus acciones. La reina madre acabó por temer que, en alguno de aquellos episodios de explosiva agresividad, Sancho cometiera la locura de dañar a su hermano Doddy, heredero al trono, al cual solo había sucedido en el orden de nacimiento por diez miserables minutos. ¿Qué otra podría ser la futura causa de tan mal augurio?

Dignos herederos de su dinastía, los infantes crecieron rápido, dispuestos a ocupar los importantes puestos que el destino les deparaba. Pero, ¿serán capaces “Doddy” y Sancho –y más ahora que tantos candidatos al trono pretenden disputar su derecho al trono– de unirse y cooperar para mantener el legado de los Rodrigo-von Vondra?

## LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO

### Presentación

Ellos son la esperanza del linaje de ámbar: los dos únicos hijos varones que el rey Sancho dio a la reina Melindres antes de su muerte. Criados para alcanzar un día el poder, los mellizos reales vienen dispuestos a demostrar su valía y librar a la tierra de Calamburia de los múltiples usurpadores que últimamente la infestan. ¡Postraos ante los Infantes de Calamburia!

### La pareja

#### Doddy

Por solo diez minutos de ventaja, Rodrigo fue el primero de los tres hijos de Melindres. De pequeño, ciertos problemas de dicción que le impedían pronunciar su propio nombre le hicieron ganarse su cruel mote. Su mayor afición es el cultivo de su propio huerto de tubérculos a quienes considera mejores personas que las personas. ¡Una reverencia para Doddy, el Príncipe Heredero!

#### Sancho

Algo de la sangre de su abuela Dorna parece haber pervivido en el carácter del Infante Sancho. A pesar de los esfuerzos de sus tutores por convertirle en un cortesano civilizado, sus frecuentes ataques de ira atemorizan a la corte. Algunos dicen que, de haber nacido unos minutos antes, quizás hubiera sido llamado a grandes designios.

¡Temblad ante la ira de Sancho, el Segundo Nacido!

# LOS JÓVENES IMPROMAGOS

## Información de la pareja

Tasac nació en una noche de luna llena. Los lobos aullaban y los chamanes corrían de un lado para otro preparándolo todo ya que Córugan, el más poderoso de entre ellos, iba a asistir al nacimiento de su primer hijo varón. Galorra, la mujer que daría a luz al bebé no era su esposa, los guerreros salvajes raramente se emparejaban para toda la vida y tanto Galorra como Córugan eran guerreros. Lo que aquella salvaje no esperaba era que el parto se complicara y perdiera tanta sangre. La magia curativa de los chamanes no pudo revertir el daño causado y el resultado fue la muerte de la madre. El niño, que había nacido demasiado pronto, fue débil y enclenque. Córugan se dispuso a dejar que las mujeres del clan lo criaran y así fue durante los primeros años de su vida, pero Todo cambió el día que Tasac cumplió los seis años. Los niños mayores del clan se estaban burlando de él, como solían hacer, llamándolo “pocacosa” y “sinmadre” cuando él, harto de sus abusos, lanzó un rugido. Lo hizo con todas sus fuerzas y retumbó contra la ladera de la montaña tal como lo haría el de una bestia feroz de descomunales proporciones. El atronador sonido y los ojos inyectados en sangre del moco helaron la sangre de todo el clan. Tasac perdió la conciencia después de aquello, al despertar, lucía la marca arcana de la casta Férox en su frente. Estaba en una tienda, con su padre que le contó que había estado cuidando de él ya que llevaba tres días inconsciente.

A partir de ese momento, el chamán lo tomó como aprendiz y le enseñó los secretos de

la magia salvaje. Poco a poco, el solitario niño fue forjando con su padre un vínculo cada vez más fuerte que le permitió pensar que, al fin, tenía una familia y era querido por alguien. Sin embargo, su suerte volvió a virar inesperadamente el día que Córugan desapareció. Las ancianas salvajes le contaron que su padre se había sacrificado para salvar a toda Calamburia pero eso no le consoló. Se volvió taciturno y esquivo, hasta que un día recibió una carta inesperada. Provenía de la Torre Arcana de Escuchaín y le informaba de que había sido seleccionado para asistir en calidad de aprendiz. Movido por la curiosidad, viajó a través de páramos y desiertos, y llegó a la Torre. Allí, para su sorpresa le recibió un hombre que tenía el mismo aspecto que su padre, pero que lucía muy distinto. Parecía más culto y refinado, y mucho más poderoso. De hecho, a Tasac le pareció el hombre más poderoso que había visto nunca. Se identificó como Córuux, Archimago de la torre y le informó de que se le había seleccionado a pesar de no ser ya un niño -como era costumbre- porque era algo que le debía a alguien muy importante para él. Confuso, Tasac empezó sus clases y, poco a poco, fue aprendiendo a manejar su varita, mucho más ligera y precisa que el cayado con el que su padre le enseñó a hacer sus primeros y rudimentarios hechizos. Sin embargo, aún en su fuero interno, se pregunta qué fue realmente de su padre y quién es en realidad aquel hombre que le ha traído a la torre como aprendiz.

Férula Selmit y Gónagan Clamil fueron dos brillantes estudiantes de impromagia pertenecientes a la casta Rédigit, hijos, a su vez, de varias generaciones de matrimonios entre magos. Desde que se conocieron en la torre, se desarrolló entre

ellos un lazo irrompible basado en la amistad y la mutua admiración. Férula era experta en la magia de batalla mientras que Gónagan era un portento con las invocaciones. Cuando crecieron y se graduaron las ascuas de la amistad dieron paso a las llamas del amor, por lo que decidieron unir sus destinos para siempre. Sus familias celebraron la unión, pues a todos parecía una bendición. No tardaron en llamar la atención de Minerva Sivila, que los propuso como profesores de la Torre. Tuvieron una única hija que llamaron Anaid, en honor a su abuela materna. Siendo como era descendiente de dos de los más poderosos impromagos de Calamburia, empezó a manifestar su inmenso poder a una edad muy temprana. Como si de una esponja se tratara, la niña aprendía con suma facilidad los más variados hechizos a niveles ciertamente inusuales para su edad, por lo que en el claustro se la vino a conocer como la Bruja Prodigio.

Aunque aparentemente todo estuviera a favor de la carrera de la pequeña impromaga, su evidente superioridad no lograba que congeniara con sus compañeros de la Torre. Su arrogancia y autoexigencia la convirtieron en una niña solitaria. Quizás fue por eso que, al conocer a Tasac, otro niño retraído y esquivo, trabaron una extraña relación de mutua dependencia que ambos se negarán a llamar amistad. Ahora que ambos han superado el examen, están dispuestos a poner sus varitas al servicio de la corona para tratar de poner un poco de orden en el Éxodo Faérico.

## LOS JÓVENES IMPROMAGOS

## Presentación

Descendientes de algunos de los más poderosos magos de Calamburia, son la esperanza del reino y el futuro de la Torre Arcana de Escuchaín ante el caos mágico que se avecina. ¿Estarán a la altura de lo que se espera de ellos? ¡Alzad vuestras varitas ante los Impromagos!

## La pareja

### Anaid

Orgullo de la casta Redigit y nacida de dos de los mejores profesores de impromagia, desde pequeña asombró a sus propios padres dominando los hechizos más complejos con admirable facilidad. Sus dotes la han llevado a seguir el camino impuesto y despreciar la inutilidad de sus compañeros. ¡Admirad el poder de Anaid, la Bruja Prodigio!

### Tasac

Él es el único hijo de Córugan, el más grande de los chamanes salvajes que jamás existió. A pesar de pertenecer por su linaje a la casta Ferox de magos salvajes, posee un fondo tierno y dulce que, para su vergüenza, le convierte la antítesis de lo que

cabría esperar de su linaje. ¡Aullad como lobos ante Tasac, el Mago Salvaje!



# LOS SERES DEL AIRE

## Información de la pareja

Han pasado años desde la misteriosa desaparición del rey Bóreas, Señor de los Vientos del Norte. En su lugar, su hija Galerna gobierna Caelum, la capital de los seres del aire, junto a su esposo y sabio rey consorte Eolo. Ambos, con su porte elegante, su temple y su buen juicio han logrado que el paradisíaco reino de los aiseos haya gozado de lustros de paz y prosperidad. El buen hacer de los reyes y el profundo amor que se profesan ha hecho que sean bendecidos por el Titán con un hermoso y apolíneo retoño.

Céfiro nació destinado a ceñirse un día la corona de sus ancestros, pero su naturaleza curiosa y vivaz le hace sentir una natural curiosidad por todo lo que le rodea. Desde pequeño, observaba desde las nubes a los habitantes de Calamburia como si fueran sus ajetreadas y lejanas mascotas. Con su aguda vista de aiseo, contemplaba desde una ventana del palacio la vida diaria de los atareados moradores de Calamburia: sus aventuras y sus peleas, sus fiestas y sus amores. Fue entonces, cuando Céfiro cumplió los cinco años de existencia –lo que era apenas un suspiro en la larga vida de los seres del aire– cuando se prometió a sí mismo que, antes de ser coronado rey, visitará a sus amiguitos del Más-abajo, como él les solía llamar. Les haría montones de preguntas, jugaría con ellos y viviría todas las experiencias que su forzosa reclusión le había negado.

Ante su naturaleza inquieta, su sabio padre el rey Eolo trataba de disuadirle

advirtiéndole sobre los múltiples peligros que acechaban tras los muros de Caelum. En las noches de verano, trataba de atemorizarle contándole los calvarios y suplicios que tuvo que pasar su tía Brisa al abandonar la seguridad del reino. También le narraba los trabajos y periplos que su abuelo, el rey Bóreas y su madre tuvieron que llevar a cabo para recuperarla. Pero, lejos de disuadirle, esas historias no hacían sino azucarar el inquieto corazón juvenil del joven príncipe Céfiro.

Fue por ello que un buen día, tras consultarlo largo y tendido con su reina y esposa Galerna, el rey Eolo decidió cambiar radicalmente su estrategia. Descendería a la tierra junto con su hijo, al que se proponía demostrar de una vez y para siempre, que aquellos salvajes, breves y egoístas seres que el joven príncipe llevaba años contemplando con tan cariñosa fascinación, no merecían en realidad ni la más mínima atención. ¿Cómo iba el pobre y juicioso Eolo, Rey de Caelum, a saber el caos que se avecinaba allá abajo con la llegada de “El Éxodo Faérico”?

## LOS SERES DEL AIRE

### Presentación

Ellos provienen del lejano Reino de Caelum. Pertenecen a la raza de los aiseos, lo cual les hace ser convenientemente gráciles, elegantes e inmortales. El noble e inocente príncipe Céfiro ha arrastrado a su padre, el rey, hasta la tierra de Calamburia atraído

por los extraños portales que están surgiendo por doquier. ¡Contemplad la esbelta figura de los Seres del Aire!

La pareja

Céfiro

Él fruto del más puro amor entre los reyes de Caelum: su madre, la poderosa Galerna y su padre, el sabio Eolo. Es la primera vez que abandona los muros de su reino y viene dispuesto a luchar y a aprender todo lo posible de este mundo al que solo había podido contemplar desde las alturas. ¡Saludad a Céfiro, el Príncipe del Viento!

Eolo

Eolo ha reinado durante años como consorte de la reina dándole consejo y criando al pequeño retoño de su amor, el joven príncipe Céfiro. Ahora ha bajado a tierra firme para demostrarle a su heredero que en ningún sitio será más feliz que en la tierra que le vio nacer. ¡Postraos ante Eolo, Rey de Caelum!

# LOS UNICORNIOS

## Información de la pareja

La muy noble raza de los unicornios ha gobernado el Mundo Faérico desde el origen de los tiempos. De entre todas las matriarcas, siempre fue una hembra unicornia quien ostentó el título de Dama Blanca. Y, generación tras generación, desde su trono erigido a los pies de la Aguja de Nácar, un unicornio ha gobernado las suertes de los seres faéricos. Conscientes de su grandeza y responsabilidad, los unicornios asumen su condición como parte de su naturaleza. ¿Quién si no –se preguntan– podría guiar con elegante sabiduría a las criaturas mágicas por el camino del bienestar y la prosperidad? Por supuesto, nadie consideraría que esta fuera una tarea adecuada para los efreet, tan poderosos como irascibles, tan impredecibles... Tampoco sería adecuado dejar que las esquivas ondinas con su carácter voluble guiarán la suerte de todo un mundo. ¿Qué decir de los tímidos faunos? Su débil les asemeja a cabritillos a los que un buen pastor ha de guiar con mano firme. ¿Y las molestas hadas? ¡Eso nunca! Cualquier unicornio estaría dispuesto a dejarse cortar la cola y el cuerno antes de servir bajo las órdenes de semejantes abominaciones aladas.

Y es que cada especie del Reino Faérico ocupa una posición que le es consustancial. Todos, en perfecto equilibrio, saben cuál es su papel. Los nobles unicornios gobiernan con su elegante sabiduría bajo la aquiescencia de todos los seres. Así es y será, pues así ha sido siempre.

Kárida conoce la ley no escrita, la que dice que debe reinar, que el trono le corresponde por derecho natural. Desde potrilla fue educada para gobernarlos a todos, con firmeza y sabiduría, con elegancia y mesura... Su lugar en el mundo está a los pies de la Aguja de Nacar, donde pasó su infancia viendo gobernar a su madre y esta a la suya durante incontables generaciones. Ella era la siguiente, para lo cual solo tenía que tomar un marido, un rey consorte de gallardía y elegancia probada, de sangre noble.

De entre todos los jóvenes de su raza, se fijó en Karkaddan. Educado, decidido, ambicioso... tal vez con cierto aire de dramatismo y algo alocado. Karkaddan no estaba interesado en ella, ni en ninguna yegua de entre las unicornias, ¿pero qué importaba eso? El amor nunca había sido un requisito para gobernar, sólo estar casada y garantizar, así, la línea dinástica: una potrilla que, un día, gobernara como ella el Reino Faérico. Karkaddan, hijo primogénito de una antigua y poderosa familia, era una magnífica opción. Kárida estaba convencida de que su nuevo marido cumpliría con su cometido, llegado el caso.

Pero, cuando faltaba poco para que la heredera ocupara el trono, un hecho sin precedentes convulsionó el reino faérico. Una magia desatada y cataclísmica amenazó la estabilidad del lugar y, entonces, emergió un ser de luz que los salvó a todos y a todo: su hermana pequeña, Karianna. Ella contuvo el cataclismo, aquella magia desbocada e incontrolable que amenazaba con arrasar su mundo, y devolvió el Reino

Faérico a la normalidad.

Y, pese a que los druidas le habían asegurado que sería reina, Kárida vio cómo, en el momento de la elección, todas las razas se pronunciaron a favor de su delicada hermana pequeña. Así fue como Karianna obtuvo el título de Dama Blanca y como ella, Kárida, la legítima heredera de un linaje milenario, quedó apartada, ninguneada, humillada...

¿Qué sentido tenía ahora la vida para aquella pobre unicornia?

Fue por ello que, cuando llegó a sus oídos que su hermana tenía un amante, que además se trataba de un varón de la detestable raza de las hadas y que había huído con él aprovechando el caos de cataclismo, la indignación le rasgó el alma. Pero, cuando los rumores se siguieron manifestando y alcanzó a comprender que el motivo de la huída era que los jóvenes amantes esperaban un niño, Kárida vio de nuevo la luz: el destino le brindaba una oportunidad de recuperar lo que nunca debería haber dejado de ser suyo. Su alocada hermana no solo no había mantenido la ley natural engendrando una unicornia con un macho de su especie, sino que había traído al mundo un bastardo hijo de una abominable relación interracial.

Este hecho le dio a Kárida un nuevo motivo para vivir. Karkaddan, siempre fiel a sus responsabilidades como consorte de la futura Dama Blanca, juró ayudarla a encontrar,

apresar y castigar a su sacrílega cuñada. Con la ayuda de los sabios Druidas, que siempre han sido fieles al legítimo orden de las cosas, Kárida y Karkaddan se proponen restaurar la armonía en el mundo Faérico.

## LOS UNICORNIOS

### Presentación

Son la representación de la nobleza del Mundo Faérico. Elevados y orgullosos, su estirpe ha reinado en esa tierra durante generaciones. Con su elegante sabiduría y porte distinguido, guían los destinos del resto de las desamparadas razas mágicas. Hoy nos honran con su hermosa presencia. ¡Regocijad vuestros sentidos ante los unicornios!

### La pareja

#### Kárida

Procede del más alto linaje de la noble raza de los unicornios. Desde niña, ha sido educada para gobernar sobre todos los seres mágicos como gran Dama Blanca... pero en esta ocasión el trono ha sido otorgado a su indigna hermana pequeña. Sin embargo, ella no descansará hasta reparar la atrocidad de este error y devolver el mundo Faérico

a su orden natural. ¡Postraos ante Kárida, la Dama Añil!

Karkaddan

De noble cuna y profunda ambición. Sus modales son exquisitos, así como su habilidad para gobernar con elegancia, sabiduría y firmeza las suertes de los pobres seres inferiores. Si hubiera sabido que su matrimonio de conveniencia no le iba a garantizar el poder que ansiaba, quizás hubiera preferido no casarse. ¡Un saludo para Karkaddan, el de la grácil pisada!



# El eco añil

## Información de la pareja

Kora es una unicornia peculiar. Hija de la más noble de las familias de su raza, hija de la primera Gran Dama y hermana menor de Kyara, la Primera Dama Blanca, posee el justo equilibrio entre un devastador poder y una moderada templanza. Tras el nombramiento de su hermana como señora de todas las razas, ejerció el papel de Dama Añil durante años estando siempre al lado de los suyos. Sin embargo, todo cambió cuando empezó a ver los rigores de la justicia de los druidas que castigaban con mano de hierro cualquier intercambio entre las razas que excediera los reglamentados. Kora tuvo ciertas desavenencias con su hermana sobre el contenido de la Leyes Druídicas que fomentaban el segregacionismo entre razas y eso las llevó a fuertes y acaloradas discusiones. A fin de no afrentar directamente a su hermana mayor en público, a la que amaba y respetaba pero con la que no compartía su extremada devoción por los druidas, negoció con ella una salida honrosa: retirarse del mundanal ruido dando paso a que su sobrina Kárida que ocupara el puesto. Justo el día que tomó la decisión, se le aparecieron en sueños los siete Espíritus Protectores que le encomendaron una misión: hacerse cargo de la educación de su pequeña sobrina Karianna, pues se trataba de la elegida que un día traería la paz al mundo y uniría de nuevo a las razas. Con esta información, Kora negoció con la Dama Blanca una condición muy especial para su retiro, llevarse consigo a la pequeña Karianna, a la que criaría como a su propia hija. Como no estaba destinada a gobernar, pues era su hija menor, Kyara accedió, pensando que la tarea mantendría ocupada a su díscola hermana y la mantendría unida

a la familia. En secreto, Kora albergaba el proyecto de educar a Karianna en nuevos y poderosos valores, los de un mundo faérico unido, basado en la igualdad, la tolerancia y la mezcla de todas las razas. Para ello contaría con un longevo y poderoso aliado, el Espíritu Protector de su raza.

Marrok es un ser inmortal, un espíritu que encarna la esencia misma de la raza de los unicornios con su bravura y elegancia. Rápido y mortal en la batalla es capaz de alternar su forma y la densidad de su cuerpo pasando de ser poco menos que un humo azulado a un mortífero asesino de fauces implacables. Hace años Breena, el Gran Espíritu en persona, le encargó asistir a Kora en su importante misión: la de guiar a la elegida en su importante camino para salvar el mundo faérico. Hicieron migas casi al instante. Kora, con su dedcación más maternal, cocinaba pasteles de carne para él, le tejía bufandas y le rascaba detrás de la oreja justo donde más le gustaba. En poco tiempo, Marrok olvidó su naturaleza combativa, dejó de frecuentar tan a menudo las Oquedades de Nácar y se convirtió, prácticamente, en un espíritu doméstico de la casa de la Tía Kora. En su nueva posición de vigilante de una misión de crucial importancia pudo ver crecer a la pequeña Karianna hasta convertirse en toda una unicornia adulta de asombroso poder y cautivadora elegancia. Sin embargo, y sin que las unicornias se percataran, el Espíritu Lobo intercedió numerosas veces con sus poderes para proteger a tía y sobrina de las más terribles amenazas. ¿Qué o quién, se preguntaba Marrok, está tan empeñado en causar mal a sus protegidas? Sin embargo, a Marrok no le gustaba significarse, por lo que nunca habló de ello con nadie y, mientras alejaba todo

mal, siguió manteniendo su apariencia de fiel y apacible compañero.

Ahora, tras la derrota de Kárida, convertida en Dama Negra por el corrupto poder de Drëgo el druida, el hueco de Dama Añil ha quedado de nuevo vacante. Por ello, Kora y Marrok han acudido a la llama de Karianna, la Dama Blanca. ¿Habrá llegado el momento definitivo de que el Eco Añil cumpla su crucial misión? Puede que tras acabar con la oscura amenaza que se cernía sobre el Reino, haya llegado el momento de unir de nuevo los corazones de todos los seres faéricos. ¿Estarán Kora y Marrok a la altura de su importante cometido?

## EL ECO AÑIL

### Presentación

Ellos representan el equilibrio el respeto y la tolerancia entre todas las razas del reino faérico. Ahora han unido sus fuerzas y han dado un paso adelante para plantar cara a los enemigos de la armonía. ¡Abramos nuestras almas ante la juiciosa presencia del Eco Añil!

### La pareja

### Kora

Ella fue Dama en el pasado, pero abandonó su cargo y responsabilidades. En su exilio, crió a la Dama Blanca como una hija educándola en los valores del amor y la igualdad entre razas. Pero no os dejéis engañar, porque ha regresado y su ira ante los intolerantes no conoce parangón. ¡Reverenciad a Kora, La Dama Añil!

## Marrok

Es uno de los siete espíritus faéricos. Rápido y mortal en la batalla, defiende a los unicornios como una auténtica fiera.. y no solo eso, también proporciona sabio consejo a sus gobernantes. ¡Dejaos imbuir por el sabio aullido de Marrok, el Espíritu Lobo!

# El Pacto de Acero

## Información de la pareja

Cuando Elga era una niña, el pueblo enano estaba dividido en dos clanes enfrentados entre sí: los tuneladores y los forjadores. Pero un buen día, su madre, la sabia Alda, Herrera Mayor de la Fragua Arcana y Primer Martillo de los forjadores, decidió poner fin a los siglos de enfrentamientos. Existían precedentes de uniones entre clanes, de hecho, las familias gobernantes en los dos clanes estaban emparentadas y existía el deseo generalizado de volver a unir a todo el pueblo enano como en la legendaria Edad de Oro de la civilización subterránea. Tras varias reuniones con el líder de los tuneladores, su primo Othilin, Señor de los Túneles, acordaron prometer a sus hijos: la indómita Elga y el valeroso Otalan. Con esta hábil maniobra, Alda logró la unificación de los clanes bajo un mismo estandarte. Desde entonces, los enanos comparten entre sí sus avanzadas artes de perforación y su conocimiento en el forjado arcano e inscripción de runas.

Una vez unidos empezó la Edad de Plata de la civilización enana. El nuevo clan envió expediciones a los mundos de la superficie donde entraron en contacto con el resto de razas. A través de un hábil trabajo diplomático llevado a cabo en el Reino Faérico, Elga consiguió un puesto en el Concilio de las Damas, obteniendo el título de Dama de Acero, ganando el voto de su pueblo en la elección de la Dama Blanca y refrendando su poder como señora de los enanos. Allí fue donde conoció a Sörkh, a la que llama hermana y con la que forjó una duradera alianza basada en la sinceridad, la confianza y

el amor por el aguardiente. Por otra parte, en sus expediciones a Calamburia, Elga entró en contacto con la torre arcana a través de galerías secretas y forjó una férrea amistad con el Archimago. Las malas lenguas han llegado a insinuar que hubo algo más que cariño entre Theodus y Elga, pero lo único que ha quedado escrito sobre piedra en las Crónicas Enanas, fue que la Dama de Acero forjó con sus propias manos la varita del primer archimago y se la entregó como regalo y símbolo de amistad.

De niña, Elga fue educada por su madre Alda en las artes arcanas: forja de armas mágicas e inscripción de runas arcanas. Su primo segundo Otalan, con quien se veía en secreto ya desde niña, le enseñó las antiguas artes del diseño de túneles y la demolición de roca y le sirvió de pareja en sus entrenamientos de combate. Fue una verdadera suerte que, dentro de los posibles matrimonios que su madre podía haber concertado para ella, el elegido acabara siendo Otalan. Era un buen partido. Hijo primogénito y heredero de Othilin, Señor de los Túneles, y gran guerrero. Con los años, le dió dos hijos: los gemelos Isaz y Dagaz. Aunque no consiguió hacer que concibiera una niña, futura heredera del título de Dama de Acero, algo de lo que Elga culpa a la falta de esfuerzo y dedicación de su marido. En su juventud, Otalan era un gran guerrero pero con los años ha perdido gran parte de su vigor. Ahora, en vez de guerrear o expandir los confines del mundo subterráneo, se dedica a destilar su propia cerveza y a tratar de pasar el menor tiempo posible con su mujer a la que parece temer más que a un desprendimiento de rocas. Por su parte, Elga asumió cada vez más funciones en el Reino Faérico en su dignidad de Dama de Acero convirtiéndose en una

madre ausente para sus dos hijos. Su deseo más profundo y el motivo por el que ha decidido abandonar los túneles y participar en el torneo es conseguir una hija y heredera que le permita un día retirarse.

En sus múltiples estancias en la superficie, Elga traba una gran amistad con Sörkh, la Dama Carmesí y Señora de los Efreets, de quien recibió como regalo el legendario Rubí de Sangre. Las malas lenguas, de nuevo insinuaron que hubo más que amistad entre las dos Damas y que Elga fue a buscar, en el lecho de Sörkh, la llama que se había extinguido en el suyo propio. Pero, nuevamente, lo único que recoge la piedra es el generoso regalo de la Dama Carmesí, así como el uso que la Dama de Acero hizo de la gema mística. Cuentan las Crónicas Enanas que Elga forjó en secreto un ser hecho completamente de acero, frío e indestructible, que lo animó dándole vida con el poder de sus runas y que por corazón y alma le colocó dentro del pecho el místico Rubí de Sangre convirtiéndose en la primera mortal que había forjado vida con sus propias manos sin el uso de la magia. Dicen que a la criatura la llamó Serörkh, en honor a su amistad con la Dama Carmesí. Y dicen también que la criatura, a la que todos llamaban el Gólem Arcano, juró proteger a su creadora ante cualquier adversidad.

A pesar de su aspecto frío y maquinal, Serörkh tiene un carácter dócil ante su ama. Sin embargo, es capaz de convertirse en el asesino más letal si esta se lo pide. Su maza de guerra, el arma más pesada de toda Calamburia, que nadie salvo él sería capaz de levantar del suelo, fue forjada con el acero más puro. Su inteligencia no está muy

desarrollada pero eso no significa que no tenga una voluntad de hierro y una relativa sensibilidad que solo manifiesta ante los animales y las flores. Su única función en el mundo es aniquilar los peligros que se ciernan sobre su ama... y hacer de canguro de los niños cuando sus padres sean llamados a tareas más relevantes. El sueño de Serörkh es viajar un día al Mar de Dunas, el árido desierto del Mundo Faérico donde, según le contó una vez su señora, su alma fue creada.

## EL PACTO DE ACERO

### Presentación

Como miembros del pueblo enano, provienen de las más oscuras profundidades de los túneles que separan Calamburia del Mundo Faérico. Su sagrada misión es mantener el flujo de la magia que circula por los túneles entre los dos mundos. Su legendario manejo de la forja y las runas solo es equiparable a su capacidad para aplastar, literalmente, a sus enemigos en la batalla. ¡Levantemos nuestras hachas de guerra ante el Pacto de Acero!

### La pareja

### Elga



Ella es la señora de todos los clanes enanos que viven bajo tierra. Mortífera guerrera, madre inflexible y diestra herrera de la Fragua Arcana, domina las antiguas artes rúnicas con las que forjó la varita del mismísimo Archimago. ¡Inclináos ante Elga, La Dama de Acero!

## Serörkh

Él es la creación más avanzada de la Dama de Acero en la que combinó todos sus conocimientos como herrera mística y maestra de las artes rúnicas. Un guerrero inmortal creado en los hornos ancestrales de la Forja Arcana, con la piel de puro metal y una obediencia ciega a los designios de su señora. ¡Apartaos o sed arrollados por la implacable maza de Serörkh, el Gólem Arcano!

# El salto abisal

## Información de la pareja

La Gran Fosa Abisal es la gigantesca grieta que conecta Aurantaquí, tierra de los tritones, de la Ciudad Sumergida de Tealia, dominio de las ondinas. Se dice que esta brecha se hunde, al igual que lo hacen las galerías enanas, hasta lo más profundo de la tierra donde la oscuridad es más insondable. Ese espacio intermedio donde la luz parece ser engullida es el hogar de una antigua raza que se creía desaparecida: los abisales. Concebidos por muchos como los antecesores de todas las civilizaciones subacuáticas, los abisales mantienen un oscuro y antiguo poder conocido como la Negación. Esa extraña habilidad es la que les permite absorber la luz, la magia o cualquier otro tipo de energía, devorarla y metabolizarla. Durante siglos, los Abisales habían sobrevivido de los despojos de luz, materia y magia que eran arrojados a la fosa hasta que un evento inesperado vino a cambiarlo todo.

Escila era una guerrera, a la que Airlia, la nueva Dama Turquesa, encargó una importante misión. Junto a otras ondinas, debía deshacerse del cadáver de Anfítrite. La gigantesca medusa en la que se había convertido la Bruja del Mar antes de ser derrotada yacía al borde de la Gran Fosa Abisal corrompiendo las aguas y matando a los peces. Era necesario deshacerse de ella cuanto antes antes de que su descomposición se convirtiera en un peligro. La misión era sencilla, solo había que lanzarla al vacío, salvo que su descomunal tamaño requería de un coordinado trabajo en grupo. Lideradas por Escila, las ondinas se pusieron manos a la obra, tratando de

evitar tocar las mortíferas ventosas de los tentáculos venenosos. Cuando consiguieron deshacerse del cuerpo del monstruo, y mientras era arrastrado a la oscuridad del fondo, un tentáculo pertinaz, con un último espasmódico estertor se llevó consigo a Escila. Nada pudo hacerse mientras era arrastrada aún con vida hacia la insondable oscuridad. Cuentan que sus gritos retumbaron en las paredes de roca durante un largo tiempo hasta que se hicieron inaudibles.

Airlía ofició los funerales de Escila a la que se consideró una heroína muerta en acto de servicio. Por ello, todos se sorprendieron cuando regresó un día, con la mirada algo perdida y acompañada de un poderoso guerrero que siempre le cubría las espaldas al que llamaba Caribdis. Escila afirmó haber visitado la oscuridad Abisal y haber logrado escapar, con lo que su leyenda se reforzó aún más. Ahora es la mano derecha de la Dama Turquesa a la que, según dicen, controla con el poder de su voz.

Caribdis es un mortal guerrero capaz de absorber la luz, la magia y cualquier forma de energía. Además, maneja con suma destreza su tridente tanto a plena luz como en la más profunda penumbra. Es un Abisal, un miembro de la antigua raza que desapareció siglos atrás de la que se dice que provienen tanto los antepasados de los tritones como los de las propias ondinas. Hasta ahora han vivido en lo más profundo engullendo las sobras del mundo, pero recientemente han tragado algo que les ha costado digerir. Un oscuro ser hecho de oscuridad, veneno y rencor. Una gigantesca medusa imbuida de una maldad que nunca antes habían conocido y una ambición sin límites. Han devorado

y digerido su cadáver lentamente, pero también han metabolizado su maldad. Ahora ya no se van a conformar con ocupar un discreto lugar en las profundidades, sino que saldrán a la luz para convertir el mundo entero en su nuevo hogar. Otro ser vivo cayó a la fosa con el cadáver del monstruo, una moribunda ondina. Caribdis convenció a los suyos para no solo no devorarla sino para sanar sus heridas y utilizarla para saciar las ambiciones de los abisales. La secreta misión de Caribdis es acompañar a la corrompida Escila en su importante cometido: preparar el terreno para el futuro Salto Abisal.

## EL SALTO ABISAL

Ellos han venido de la profundidades del mar con un oscuro propósito. Imbatibles en la lucha, están dispuestos a todo por extender la penumbra por todo el mundo. ¡Plegaos ante la inevitable llegada de El Salto Abisal!

La pareja

Escila

Ella es una ondina que ha vuelto de la muerte para extender por el mundo la oscuridad Abisal. Dicen que su voz posee el don de embelesar a cualquiera y torcer su voluntad. ¡Cuidad vuestras espaldas ante Escila, la Dama en la Sombra!

Caribdis

Perteneciente a la antigua raza de los Abisales, fuerte guerrero de aspecto imperturbable es capaz neutralizar la magia y asestar los golpes más mortales tanto en la luz... como en la más profunda oscuridad. ¡Apartaos del camino de Caribdis, el Insondable!

# La Armonía Faérica

## Información de la pareja

Cuando los elfos entonaron su mágico canto para dormir a los calamburianos y frenar el avance de Cuna de Oscuridad, extrajeron una cantidad inusitada energía que desestabilizó el Mundo Faérico.

En una era marcada por la sombra de inminentes calamidades, el Bosque Mágico, consciente del oscuro destino que se cernía, convocó desde las profundidades de su letargo a Breena, el espíritu ancestral.

Le encomendó la misión de hallar al ser capaz de unir de una vez por todas los lazos entre las razas faéricas que, desunidas tras el misterioso ocaso de los pegasos, se encontraban en una profunda crisis. La confianza entre los clanes faéricos estaba en crisis y los ataques entre razas era constante. En su peregrinación a través de dominios del Reino Faérico, el destino quiso que Breena fuera testigo de un acto de verdadero amor y benevolencia: Karianna, hija menor de Kyara, la Dama Blanca, salvaba a un hada en un gesto desafiante a su propia esencia, puesto que ambas razas estaban enfrentadas desde el principio de los tiempos. Este acto de altruismo infundió dulzura en su corazón de cervatilla. Por obra de Tyria, la Dama Esmeralda, fueron resguardados tras murallas de hiedra indómita, escudándolos del desastre que devastaba todo a su paso. Confinados durante semanas, el vínculo entre los jóvenes floreció, derribando toda barrera entre clanes y sucumbiendo finalmente al deseo de un amor prohibido.

Ante el riesgo de contravenir las antiguas leyes drúidicas, optaron por velar su amor en el más profundo de los secretos. Cuando el ciclo dictó que Kyara, la anterior Dama Blanca, se retirase al Círculo de las Ancianas Faéricas, todo estaba dispuesto para que Kárida, su primogénita y hermana mayor de Karianna, ascendiera desde su posición de Dama Añil al deseado título de Dama Blanca.

Pero Breena, en un giro del destino, había fijado desde hacía tiempo su esperanza en Karianna, por lo que en el ritual de coronación cambió de trayectoria y la proclamó, contra toda expectativa y delante de todos los representantes faéricos, la futura soberana del reino encantado. Elevada a Dama Blanca y portadora de una nueva vida, tomó la decisión de esconderse para alumbrar en secreto a Yardan, el vástago prometido de la prohibida unión entre unicornios y hadas. Para disipar cualquier sospecha sobre su ausencia, empleó su recién adquirido poder para transformar a Anya, su leal guardabosques, en su vivo reflejo y le encomendó la protección del reino faérico.

Sin embargo, Kárida —hermana mayor de la dama— ha descubierto el engaño y hará cualquier cosa para ocupar su legítimo puesto como Dama Blanca.

LA ARMONÍA FAÉRICA



## Presentación

Desde el misterioso Reino Faérico llega la Dama Blanca acompañada por su pequeño hijo y su espíritu guía. Tras tener que esconderse para ocultar el fruto de su romance prohibido, Breena encuentra a la unicornio y la trae de vuelta a casa, protegiéndolos a ella y su vástago de todo peligro. Sin embargo, nadie pudo prever el nuevo mal que asola su mundo y los ha obligado a cruzar a Calamburia en busca de ayuda. ¡Una reverencia para la Armonía Faérica!

## El trío

### Karianna

Como hija menor de Kyara su destino nunca iba a ser el de gobernar. Sin embargo, cuando Breena la vio, percibió su gran bondad y la escogió para ser la nueva guía del Reino Faérico. ¡Reverencien a Karianna, La Dama Blanca!

### Breena

Cuando el Mundo Faérico se sumió en el caos, Breena despertó con una única misión: devolver la paz y el orden al mágico reino. Ahora acompaña a su dama y su travieso vástago a donde quiera que vayan. ¡Ella es Breena – El espíritu faérico!

Yardan

Es el fruto de la prohibida unión de hadas y unicornios. Sólo es un muchacho joven e inocente, pero hay quien dice que es la promesa de la antigua raza. ¿Conseguirá devolver al Mundo Faérico su antiguo esplendor? ¡Salud a Yardan, la Esperanza Faérica!

# LAS ANCIANAS FAÉRICAS

## Información de la pareja

Los seres del Mundo Faérico se caracterizan por vivir una vida larga y vigorosa. Es por ello que, llegada cierta edad, las grandes Damas de las razas faéricas deciden retirarse al Bosque Mágico e ingresar en el Círculo de las Ancianas. Es tradición que, cuando se encuentran perdidas o necesitan consejo, las propias Damas Blancas acudan a ellas en busca de su sabiduría

Tyria es famosa por haber sido la primera Dama Esmeralda que unificó a las seis tribus de faunos del Mundo Faérico. Bajo su mandatos, los faunos dejó de ser considerados como una raza inferior. También creó la Guardia del Bosque, el cuerpo de élite de guerreros faunos que vela por el equilibrio natural en todas las tierras que cubren y amparan las sombras de los grandes árboles. Sin embargo, un buen día, descubrió que un tenue velo gris cubría su mirada. Los chamanes achacaron su mal a la vejez y afirmaron que no existía cura. Resignada e interpretando la desgracia como un presagio, decidió retirarse al corazón del bosque y pasar el testigo a su poderosa hija Édera, que la sustituiría como nueva Dama Esmeralda.

Melusina fue un hada ágil y poderosa. Eran famosos su dobles tirabuzones en el aire en mitad de las batallas. La mezcla de su magia de batalla y su rapidez surcando los aires la convirtió en la Dama Irisada más temida en toda la Historia del Mundo Faérico. Sin embargo, un día, levantando a su nieto Hábasar, siendo este un tierno bebé de hada

que yacía en su cuna, sintió un terrible latigazo en la espada. Los hados sanadores le aseguraron que no podría volver a volar y que no había hechizo capaz de revertir su nueva condición. Entendió aquel hecho como una señal de los astros y tomó una dolorosa decisión: pasar el testigo a su hija y retirarse por siempre del mundanal ruido.

Kyara fue Dama Blanca durante cien maravillosos años de paz y armonía entre las razas faéricas. El potente brillo de su cuerno sirvió de guía a los seres mágicos. Pero un día llegó en que empezó a notar que su oído era cada vez menos fino. Primero dejó de escuchar el aleteo de los pájaros, luego su canto, con el tiempo acabó por no poder escuchar siquiera el rugido de los truenos en una noche de tormenta o las quejas de su propio pueblo. Toda la magia del Mundo Faérico no bastó para devolverle su antiguo oído. Terminó por entender que se trataba de una señal: la propia Aguja de Nácar la estaba anunciando que su tiempo había acabado y que debía retirarse para dejar paso a las nuevas generaciones de Damas Blancas. Satisfecha tras un siglo de trabajo bien hecho, decidió retirarse al corazón del Bosque Mágico, donde vive con el resto de sabias ancianas Damas del pasado.

Sin embargo, algo ha turbado el apacible retiro de las Ancianas. Algo o alguien perturba el equilibrio del Mundo Faérico y las tres han sentido la llamada vibrante de la Aguja de Nácar. El destino aún las necesita y ellas, a pesar de la edad y sus achaques, están dispuestas a acudir a la cita.

## LAS ANCIANAS FAÉRICAS

### Presentación

Ellas son las ancianas que gobernaron el Mundo Faérico en el pasado, retiradas del mundanal ruido viven en el corazón del Bosque Mágico desde donde velan por el mantenimiento del orden arcano. Pero las recientes turbulencias en los canales mágicos las han forzado a abandonar su guarida y sacar a relucir sus antiguos poderes para devolver el equilibrio a su mundo. ¡Mostrad vuestros respetos ante las Ancianas Faéricas!

### El trío

#### Tyria

Tan antigua como los mismísimos árboles del bosque, fue antaño la líder que unificó a todos los faunos del Reino Faérico en un mismo clan. Las raíces de los árboles son su especialidad y, aunque algunos afirman que cada vez va peor, dicen que conoce todos los secretos de la naturaleza ¡Besad las pezuñas de Tyria, la Anciana Esmeralda!

#### Melusina

La más sabia de las hadas que jamás han surcado los aires del mundo. Cuentan que conoce hechizos ocultos y poderosos, y que, aunque su vuelo ya no sea el más elegante, su experiencia compensa con creces la artritis de sus alas. ¡Alzad la vista ante Melusina, la Anciana Irisada!

Kyara

Una de las más poderosas Damas Blancas que jamás ha dirigido los designios del Reino Faérico. Su cuerno siempre fue el más brillante y cegador y su porte el más refinado. Las malas lenguas cuentan que se retiró debido a una incipiente sordera que le impedía escuchar las quejas de su pueblo. ¡Admirad la elegancia de Kyara, la Anciana Añil!

# Las hadas

## Información de la pareja

Titania, la poderosa Dama Irisada de las hadas tuvo tres hijos: Hábasar, Carlin y la pequeña Edrielle. Tras el fracaso en la educación de su hijo mayor, que traicionó a su estirpe encaramándose con una unicornia, Titania se centró en moldear a su hija a su imagen y semejanza. Tratándose de su única heredera, puso en ello todo su empeño educándola personalmente en valores, protocolo y magia de batalla. Fue especialmente dura con ella para evitar los errores del pasado y fue capaz de esculpir una casi perfecta copia de sí misma. La niña pasó de ser un hada torpe, pusilánime y dubitativa a convertirse en toda una futura dama. Pero entonces llegó la adolescencia y Edrielle se enamoró.

Frody es hijo de Ymodavan, sirviente de palacio, y hermano de Lirroe. Nada más ver a la que sería su señora, sucumbió a sus encantos y se juró que un día conquistaría su corazón. Piensa que si demuestra su valor con suficiente ahínco, Titania le dará sus bendiciones; pero para la Dama Irisada, el anodino Frody no es más que otro sirviente de palacio, un Ymodavan, alguien que nunca será digno de la mano de su hija. Los últimos años han sido duros para Frody, y no solo por la imposibilidad de casarse con su amada. Su padre y hermano han desaparecido sin dejar más rastro que la espada familiar que ahora empuña con honor. También corrieron la misma suerte sus tres amigas, las hijas de Hamesha, otra sirviente de palacio, a quien Frody contaba su secreto amor y a las que pedía consejo. Ahora está solo en palacio salvo por sus

furtivos encuentros con Edrielle, que realizan a hurtadillas para no alertar a su futura suegra.

Edrielle por su parte, a fuerza de sufrir las presiones de su madre, ha acabado forjándose una personalidad explosiva que no dudará en sacar frente a Titania, a la que presionará con toda su energía e insistencia hasta hacerla aceptar lo que considera inevitable: que está enamorada de un Ymodavan. ¿Logrará su amor triunfar sobre el orden social establecido? Y por otro lado, ¿lograrán las hadas desentrañar el enigma de la desaparición de sus seres queridos?

## LAS HADAS

Ellos son jóvenes, gráciles y están enamorados. Pero su unión es imposible pues la Dama Irisada, nunca consentirá el matrimonio entre su hija y un mero sirviente. No obstante, ellos lucharán contra los elementos para poder estar juntos. ¡Conmovemos hasta la ternura ante el amor que se profesan, las Hadas!

### La pareja

#### Edrielle

Ella es la hija y heredera de La Dama Irisada. Desde niña fue educada en valores,



protocolo y magia de batalla para gobernar un día el destino de las hadas. Sin embargo, no ha resultado ser tan obediente como su madre esperaba. ¡Una reverencia para Edrielle, la heredera irisada!

Frody

Él es el hijo de un humilde sirviente de palacio, pero con su empeño y valor en combate pretende demostrar al mundo que es digno de desposar a la futura Dama de las hadas. ¡Refrescaos con la brisa que levanta Frody, el hado de invierno!

# Las Hadas

## Información de la pareja

Si los unicornios, con su magia y su soberbia constituyen la élite de los seres faéricos, las hadas no les van a la zaga. Con su habilidad para volar y hacer potentes sortilegios, eligieron ser dueñas del aire, más grácil y menos vulgar que la tierra firme. Mientras los demás seres mágicos beben el agua que toca el suelo y donde se bañan las ranas, las hadas beben directamente de la propia lluvia; mientras los demás se ven obligados a pastar o buscar su sustento entre la polvorienta tierra, ellas toman los frutos de los árboles más altos antes de que toquen el suelo; mientras el resto se arrastra, ellas viven, literalmente, muy por encima de las mundanales vidas de sus compatriotas faéricos. Su distinción es la de saber que, aunque no ostenten el poder –pues siempre una unicornia fue la elegida para sentarse bajo la Aguja de Nácar– son independientes en sus dominios y, si algún día faltaran los unicornios, serían sin duda llamadas a ostentar el título de Dama Blanca y gobernar sobre todos los seres faéricos.

El hada que gobierna los destinos de su pueblo, es conocida como la Dama Irisada y, a pesar de su aspecto angelical, se caracterizan por ser grandes guerreras. Melusina, por ejemplo, fue un hada ágil y poderosa. Eran famosos su dobles tirabuzones en el aire en mitad de una contienda. La mezcla de su magia de batalla y su rapidez surcando los aires la convirtió en la Dama Irisada más temida en toda la Historia del Mundo Faérico hasta que la artrosis de sus alas la obligó a retirarse.

Titania, su hija, y actual Dama Irisada, aprendió de ella la magia de batalla y sus habilidades de vuelo rasante, convirtiéndose en una mortal guerrera. También heredó de su madre la sabiduría que le permitiría guiar a su pueblo por el camino correcto. Su férrea educación hizo que no dudara al ponerse del lado de los druidas cuando los faunos y las ondinas se revelaron -amparadas por la traición del Círculo de las Ancianas- contra la legitimidad de Kárida, la nueva Dama Negra. Su sentido del deber, incluso la ha llevado a desobedecer a su ya retirada madre y unir sus fuerzas con las de los presuntuosos unicornios para devolver la paz al mundo faérico.

La vida de Titania ha sido tan dura como firme su voluntad de reponerse de los embates del destino. La primera herida fue la huída de su hijo mayor Hábasar, que se fugó con su amante, una prófuga y levantisca unicornia; la segunda se la infligió su propia madre cuando le retiró la palabra por apoyar la justa causa de los druidas; la última, se la está causando su pequeña hija y futura heredera, en quien depositó sus últimas esperanzas, al demostrarle en sus entrenamientos que aún dista mucho de dominar la magia de batalla al nivel al que ella lo hacía a su edad. Todo ello ha pasado factura a la serenísima Dama Irisada cuyos castigados nervios la han convertido en alguien irascible e incapaz de controlar sus estallidos de mal humor. Su hermosa apariencia es pues, solo una fachada que esconde un carácter explosivo, impaciente y con muy poca tolerancia a la frustración.

Su fiel guardián y acompañante es Ymodaván, un soldado anodino. En realidad son

varios soldados: uno a la semana aproximadamente. Se trata de una serie de hados anónimos que se presentaron voluntarios a un puesto al que todos se han arrepentido de postularse. Su verdadero nombre ni siquiera es Ymodaván, pero su señora ha decidido llamar así a todos sus sirvientes para no tener que aprenderse sus nombres, ya que ninguno ha logrado superar aún los diez días de prueba a los que la Dama Irisada los somete... y ¡pobre del que la contradiga!

Las hadas están decididas a hacer lo correcto siendo fieles a los druidas y a la tradición ancestral, incluso si ello implica seguir un tiempo a las órdenes de Kárida, la nueva Dama Negra, a la espera de que alguien se percate de que son mucho más válidas para el puesto que ningún otro ser faérico.

## LAS HADAS

### Presentación

Ellas son la elegancia que domina los aires del mundo faérico. Con sus buenas formas, su magia y su elegancia de movimientos, las hadas serían la raza más hermosa, poderosa y digna de ostentar el título de Dama Blanca, gobernando sobre todas las criaturas del Reino Faérico... de no existir los unicornios, claro. ¡Una grácil reverencia para las Hadas!

La pareja

Titania

Ella es la señora de todas las hadas. Su magia de batalla y su pericia en el vuelo rasante hacen de ella uno de los seres más poderosos del Reino Faérico. Pero, tras su bondadosa y serenísima apariencia, se oculta un carácter explosivo. ¡Arrojad pétalos al aire ante la elegante presencia de Titania, La Dama Irisada!

Ymodaván

Él es un soldado anodino. Un hado anónimo que se presentó voluntario a un puesto al que nunca debería haberse postulado. Su verdadero nombre ni siquiera es Ymodaván, pero su señora ha decidido llamar así a todos sus sirvientes para no tener que aprenderse sus nombres y ¡pobre del que la contradiga! ¡Compadecéos de Ymodaván, el Fiel Guardián!

# Las hadas oscuras

## Información de la pareja

Por petición de Aurobinda, Drëgo inició un retorcido proyecto al que denominó Manantial de Oscuridad. Consistía en utilizar sus poderes para corromper a seres faéricos y arrastrarlos contra su voluntad al bando de la oscuridad. El objetivo era hacer que los canales de magia que fluían hacia Calamburia fueran alterados y en lugar de magia faérica, proporcionaran magia oscura. Sus primeros intentos, sin embargo, fueron fallidos. Ese fue el caso del pobre Ymodavan, sirviente de Titania. Cuando Drëgo se percató de que el hado sabía demasiado, lo secuestró y lo convirtió en su primer sujeto de experimento. Pero al tratar de corromperle, el hado se volatilizó. Dicen que su pobre alma, parcialmente oscurecida, aún vaga sin descanso por el mundo faérico como ánima en pena.

Lirroe es el joven hijo de Ymodavan y hermano de Frody el valiente pretendiente de Edrielle, hija y futura heredera de la Dama Irisada. Lirroe, amigo inseparable del príncipe Carlin, servía en el palacio de Titania como toda su familia, donde fue testigo de los atroces actos de Drëgo, viendo cómo el druida volatilizaba a su padre dejando tras de sí solo un humo verdoso y su espada. Lirroe huyó, pero Drëgo lo encontró y lo sometió a su ya más perfeccionado ritual. En esta ocasión, el sujeto no se volatilizó sino que fue corrompido tal y como había indicado Aurobinda. Durante un tiempo, trabajó como infiltrado en el ejército de las hadas obteniendo información. Luego vinieron otras hadas que corrompió Drëgo, como las dulces hijas de Hamesha, otra sirvienta de

palacio, que fueron secuestradas en plena guerra contra la Dama Blanca para seguir engrosando las filas del ejército de seres faéricos oscuros.

Ahora, tras la derrota de la dama negra, los hados oscuros habitan las catacumbas de la Morada de los Druidas esperando su ocasión de volver a emprender su cometido. ¿Conseguirán estos seres corrompidos llevar a buen puerto el proyecto Manantial de Oscuridad ahora que la Dama Negra ha caído y su malvado creador ha sido degradado, desarmado y sometido a la autoridad de los nuevos druidas?

## LAS HADAS OSCURAS

Ellas fueron corrompidas por la oscuridad mediante un retorcido experimento. Arrastradas a través de torturas y oscuros tormentos a servir al mal, ahora vagan tratando de atraer a su bando a otros seres faérico;Temblad ante el siniestro aleteo de las Hadas Oscuras!

La pareja

Lirroe

Sirviente del palacio irisado, tuvo que presenciar cómo su padre fue asesinado. Ahora, tras ser corrompido por el oscuro poder de los antiguos druidas, trata de colaborar en el



resurgir del mal. ¡Nunca deis la espalda a la hoja de Lirroe, el hado oscuro!

### Hamesha

Ella era una dulce hada que servía como criada en el palacio de la Dama Irisada hasta que fue secuestrada y convertida en un ser lleno de la más pura maldad. ¡Guardaos de Hamesha, alas de la noche!

### Ymodaban

Él fue el más fiel sirviente del Palacio Irisado, pero le atraparon cuando husmeaba donde no debía y fue sometido a terribles tormentos que le quitaron la vida. Ahora ha

vuelto para aparecerse a su hijo y tratar de enderezarle. ¡Lamentaos ante la suerte funesta de Ymodavan, el padre espectral!

# LAS ONDINAS

## Información de la pareja

No se sabe desde cuándo las ondinas habitan el reino faérico. De ellas se conoce poco a decir verdad pues, aunque son capaces de sobrevivir fuera del agua, muy pocas deciden hacerlo. Ellas viven cómodamente en el fondo marino, donde cumplen un vital propósito: vigilar la grieta entre el Reino Faérico y Calamburia.

Hace tiempo, la Bruja del Mar creó una descomunal grieta entre los dos mundos, generando un vórtice de caos. La misma esencia del mágico reino se coló a la tierra de Calamburia, perturbando su estabilidad. Durante dicho desastre dos ondinas dejaron sus miedos atrás y corrieron hacia el peligro arriesgando su vida por salvar la de las acuáticas criaturas: Heleas y Airlia.

Ondinas y Tritones aunaron esfuerzos para intentar cerrar la grieta, pero ésta era demasiado grande y la energía que se colaba era demasiado potente. Lograron contenerla, pero la grieta no se pudo cerrar del todo. Asumiendo que aquel perturbador agujero de entropía jamás iba a desaparecer, llegaron a un acuerdo: había que nombrar a alguien que vigilara el único portal permanente entre ambos planos para que no se descontrolara. Marilia, la Dama Turquesa, escogió a los dos héroes para dicha misión: Airlia y Heleas.

Su valor, tenacidad y poderes han hecho de ellos los más temidos guerreros del reino

marino. Heleas, con su poder de retroceder en el tiempo y Airlia, con su poder de la sugestión; son la pareja perfecta para vigilar el tenebroso portal pues, cuando aúnan sus fuerzas son imparables.

Sin embargo, un mal mayor asola su mágico reino y han tenido que abandonar su querida Tealia para escoltar a la Dama Blanca a Calamburia.

## LAS ONDINAS

### Presentación

Guardan los mares. Habitan Tealia, la ciudad sumergida en las más oscuras profundidades del océano faérico, vigilando el portal que une ambos mundos. Sólo tienen una ley por encima de cualquier cosa: nadie cruce sin su permiso. ¡Ellas son las Ondinas, guardianas de la Fosa Abisal!!

### La pareja

### Heleas

Cuando la grieta entre los mundos se abrió no dudó en correr hacia el peligro a salvar a las criaturas gracias a su poder de Negación de los Eventos; una habilidad que le hacer

retroceder un breve lapso de tiempo y evitar el mal. ¡Él es Heleas, el sino de las aguas!

Airlia

Valiente y decidida, ella calmó a las ondinas cuando la gran grieta se abrió con su Poder de la Sugestión. ¡Tened cuidado! Tal vez, sin daros cuenta, os haya implantado una idea en vuestras mentes. ¡Saludad a Airlia, Señora de la hipnosis!

# Las pegasas

## Información de la pareja

Según su propia historia oficial, la civilización pegasa se remonta a los orígenes del mundo faérico. Se dice que su pureza proviene de su propia creación, la cristalización de la propia luz. Con la posterior aparición espontánea del resto de razas, los pegasos, justos y bondadosos, constituyeron el Gran Imperio de Leofontes guiado por la magnánima Dama Dorada para conducirles en su desarrollo y evitar que se mataran entre ellos. Durante siglos gobernaron los pegasos los designios del mundo faérico en paz y armonía, hasta la aparición de los Druidas, seres de otra realidad que vinieron con su magia y palabrería a sembrar sus insidias. Pero, como se trataba de seres inferiores que ni siquiera podían volar, los pegasos no les consideraron una amenaza. Fueron los tiempos de la Maldición del Pegaso. Nadie sabe cómo ocurrió pero, un buen día, los pegasos empezaron a desaparecer. Tras ellos solo quedaba un montón de plumas blancas. Los pegasos supervivientes se percataron de la amenaza y, tras sopesar la situación, decidieron abandonar al resto de razas a su suerte y refugiarse en la única parte del reino donde sabían que estarían seguros y podrían esquivar la maldición: el Palacio Áureo, construido sobre las propias nubes.

Con el tiempo, los exiliados olvidaron los tiempos de esplendor y construyeron una sociedad perfecta, carente de conflicto y guiada por la luz, la justicia y la pureza. Sin embargo, parecía que la maldición no les había abandonado del todo. Los huevos de pegaso empezaron a ser cada vez más escasos, muy pocas pegasas los ponían y, de

aquellos que lograban poner, raramente alguno eclosionaba. ¿Qué destino funesto aguardaba a la cada vez más menguada población pegasa? Entonces fue cuando Egan, la guerrera consorte de la Dama Dorada, percibió el milagro a través de su cuerno: una nueva vida pegasa había surgido a lo lejos, en la superficie del mundo que un día abandonaron. ¿Se encontraría en la superficie del mundo faérico la solución a los problemas de su especie? Contó su hallazgo a su amada Argynnis, señora de los pegasos y ambas se dispusieron a preparar una expedición. Pero antes de poder emprenderla, Egan sintió que la vida se apagaba como una luz al ser tragada por la oscuridad. ¿Tan fugaz había sido el destello de su esperanza? Pero Argynnis, que nunca había visto el suelo, decidió que el misterio merecía ser esclarecido. Por ello decidió abandonar su único huevo y bajar a la superficie de la mano de Egan, para descifrar aquel asombroso misterio.

Egan, Alas de Sol, es una poderosa guerrera, valiente pero cándida e inocente. Posee un poder nunca antes observado en otro pegaso, la capacidad de detectar la presencia de los suyos, incluso a grandes distancias. Está enamorada de su Dama a la que protegería con su propia vida si fuera necesario, pero le recrimina constantemente que sea tan fría con ella, a lo que la esquiva Argynnis responde que se debe a su dignidad de Dama, por lo que no puede mostrar debilidad en público.

Argynnis, la Dama Dorada, adora a su pueblo y ama a su consorte, pero le cuesta mostrar sus sentimientos. Es poderosa y justa, aunque en ocasiones un poco soberbia.

Nacida en el Palacio Áureo, su madre le contaba las historias de los extraños seres inferiores que poblaban la superficie. Siente curiosidad por visitarles y por, quizás, ofrecerse como guía para devolverles a los tiempos del antiguo esplendor del Imperio. ¿Estarán los seres faéricos dispuestos a recibir su don de buen grado?

## LAS PEGASAS

Son una pareja de valientes guerreras y amantes incondicionales. Pertenecen a una raza que se creía extinta, pero tras siglos de exilio en el mismo cielo, han regresado a la superficie para desentrañar un misterio y, tal vez, reclamar las tierras que una vez abandonaron. ¡Dejaos cegar por el resplandor de las Pegasas!

La pareja

Egan

Ella posee una mirada cándida tras la que se esconde un poderosa guerrera. Los poderes de percepción de su cuerno la hacen única en su especie y la convierten en la pieza más importante de la expedición que ha de salvar a su raza. ¡Temblad ante la espada de Egan, Alas de Sol!



## Argynnis

Ella es la señora de los Pegasos. Poderosa y justa aunque en ocasiones implacable y un poco soberbia, como buena soberana de una raza superior. Preocupada por el futuro de los suyos está dispuesta a devolver el mundo faérico su antiguo esplendor. ¡Sobrecogeos ante la sublime presencia de Argynnis, la Dama Dorada!

# LOS DRUIDAS

## Información de la pareja

Öthyn es uno de los practicantes de magia más antiguos que existen, eso pocos lo saben. La mayoría lo ven como un druida venerable, conocedor tanto de la magia arcana como de la magia faérica. Un verdadero maestro cuyos orígenes, aunque cueste creer, se remontan a los del mismísimo Theodus.

Ambos fueron muy amigos en el pasado. En la incipiente torre arcana, muchos auguraban que una vez el primigenio Archimago se retirara del puesto, Öthyn ocuparía su poder. Pero no fue así.

Theodus, en contra de todas las teorías, dio el cargo a un joven y prometedor aspirante llamado Ailfrid. Esto removi6 algo en el interior de Öthyn. ¿Quién era aquel joven postulante para conseguir el puesto más importante de la magia en Calamburia?. No obstante, al final acató la decisión de su amigo, incluso cuando le pidió viajar al reino faérico y transformarse en el druida embajador de aquella tierra salvaje. Öthyn debía encargarse de mantener el control de un mundo que, si entraba en contacto con Calamburia demasiado a menudo, podía desestabilizar la misma realidad. El puesto era importante, y mucho, pero Öthyn se sintió desplazado... casi desterrado.

En el mundo faérico no solo entrenó la magia arcana que ya conocía, sino que aprendió a controlar la magia faérica, un nuevo tipo de hechizos que aumentaron su poder de

una forma desconocida e implantaron en su interior la semilla de la soberbia. Ahora Öthyn no sólo se creía superior a Theodus, sino dueño de aquel reino faérico en el que, de embajador, pasó a ser el mismísimo consejero de los unicornios, los aspirantes perpetuos al poder.

Öthyn deseaba controlar esa tierra, aunque fuera un poder en las sombras, pero muy pronto entendió que no podría hacerlo solo. Para extraer más magia de la Aguja de Nácar, el centro de poder del reino faérico, necesitaba ayuda, el apoyo de algún prometedor acólito de Skuchaín en el que ardiera la misma llama de la injusticia que le movía a él.

No tuvo que buscar demasiado antes de dar con Drëgo, un estudiante de magia que había sido castigado a trabajar en las minas por haber copiado en un examen. El joven ardía de odio. Un amigo suyo, Aodhan, había salido en su defensa y también había sido suspendido y relegado guardabosques. La torre arcana era demasiado cruel, y Drëgo deseaba la venganza. Öthyn pudo verlo en sus ojos tan pronto lo conoció.

Y así, gracias a su posición, logró rescatar al joven de las minas, llevarlo al reino faérico y transformarlo en druida. No tardó en comprender que no se había equivocado: Drëgo poseía una habilidad innata para la magia faérica, incluso la más difícil: la creación de portales que conectaban con cualquier lugar de Calamburia. Sin duda había sido una gran elección.

Ahora ambos controlan el poder desde las sombras, incluso ahora que un unicornio no ocupa el trono. ¿Será la nueva Dama Blanca, tan voluble a su voluntad?

## LOS DRUIDAS

### Presentación

Son especialistas en la magia relacionada con la naturaleza. Hacen crecer las cosechas, logran que los animales les obedezcan e incluso son capaces de controlar la voluntad de los árboles.

Pero... hay algo más que les une... UN PLAN SECRETO ¡Un saludo para los Druidas!

### La pareja

#### Öthyn

Maestro entre los de su profesión. Fue enviado al mundo faérico hace mucho tiempo. Desde entonces ha estudiado los árboles, la tierra y las criaturas que viven en él hasta ser capaz, no sólo de comprenderlos, sino de controlarlos. ¡Una reverencia para el sabio Öthyn!

Drëgo

Fue condenado por hacer trampas en su examen de magia, pero su maestro, Öthyn, lo sacó de las minas y lo convirtió en druida, no sólo por su innata capacidad de crear portales mágicos, sino por su facilidad para... mentir. ¡Saludad a Drëgo!

# LOS EFREETS

## Información de la pareja

Los Efreets son genios malvados ligados al fuego y originarios del mundo faérico. Allí viven en un reino de llamas y ascuas en el que una reina se alza sobre todos ellos.

Pero su reina desapareció hace mucho. Se dice que, deseando más poder, cruzó un portal a la tierra de Calamburia. Por alguna razón los Efreets ven acrecentado su poder allí. Son incluso capaces de conceder deseos. Pero hay un problema: conociendo las palabras mágicas apropiadas, cualquier mísero mortal podría encerrarlos en un receptáculo para transformarlos en esclavos y emplear todo ese poder en su propio beneficio,

Es por eso que los Efreets pocas veces cruzan a Calamburia. El deseo de conseguir un enorme poder es tentador, pero existen numerosas historias que hablan de compatriotas encerrados en contra de su voluntad en botellas, amuletos, herramientas y cualquier otro objeto deshonroso. Obligados a servir para siempre a amos a los que en otra situación harían arder con un mero chasquido de dedos.

No, ese destino es demasiado cruel. Y lo que es peor: se cree que la propia reina ha sido encerrada. Por eso hace tanto que no regresa a su trono.

Los Efreets no pueden aceptar una afrenta como esa. ¡Su reina obligada a servir a un

humano! Están profundamente indignados.

En los últimos tiempos un nombre ha comenzado a sonar entre las familias: Sörkh, una efreet que lleva sangre real en sus venas y que podría muy bien suceder a la reina. Ella parece dispuesta, pero las leyes de los efreet impiden que nadie ocupe el trono si la reina anterior no ha muerto.

Por eso, y pese al riesgo que conlleva, Sörkh ha cruzado un portal a Calamburia acompañada de Sîyah, un poderoso guerrero que le ha jurado fidelidad si ella llegase a reinar.

Ambos se mueven por Calamburia con cuidado, recabando pistas sobre el paradero de su reina. Lo que hará Sörkh cuando dé con ella es un misterio. No ha querido comentar esto con nadie. Si acaba con su vida, ella podría reinar, pero tal vez esté pensando en hacer otra cosa...

Mientras buscan pistas han de ser prudentes: la leyenda de que un efreet puede ser encerrado con relativa facilidad es más conocida en Calamburia de lo que parece, y muchos, incluso con pocos conocimientos mágicos, podrían hacerlo. Entretanto, los dos exploradores ya han notado el aumento de sus poderes de una forma notable. A cada paso por esta tierra sienten el control absoluto del fuego, e incluso se ven inmortales. Quedarse en Calamburia es tentador a pesar del peligro.

Eso sí, hay alguien con quien no desean toparse: la Protectora de los Elementos. Ella es capaz de darles órdenes a placer, sin necesidad de encerrarlos en ningún receptáculo. Puede hacerlo incluso en el mundo faérico.

La Protectora no se siente cómoda con que seres elementales crucen a Calamburia. Se dice que es capaz de notar cuando esto pasa, y que si un efreet no es prudente en sus pasos, la Guardiana puede aparecer ante él y desterrarlo al mundo faérico. Eso, como poco.

Tal vez por esa razón Sörkh no pretende matar a su reina. Eso podría perturbar demasiado a la Guardiana, y lo que menos desea Sörkh es desatar la ira de un ser al que no puede causar daño.

## LOS EFREETS

### Presentación

En parte materiales, y en parte seres elementales. El fuego es su sangre, es por eso que arden en un vivo deseo de venganza. Han venido a la tierra de Calamburia para conseguir más poder. ¡Que tiemblen todos los que se interpongan en su camino! ¡Ellos son los poderosos Efreets, genios de fuego!



La pareja

Sörkh

Es la digna sucesora del reinado. Ha acudido a la tierra de Calamburia para buscar a la reina de los efreetes y arrebatarle el trono. No parará hasta que consiga encontrarla... tal vez esté hoy aquí, entre nosotros. ¡Un saludo para Sorkh, heredera del fuego!

Sîyah

Uno de los mejores guerreros entre los efreetes. Ha cruzado el portal al reino de Calamburia para vengar a todos los hermanos que fueron encerrados por los viles habitantes de esta tierra. Si alguna vez os aprovechasteis de un efreet recibiréis su ira. ¡Él es Sîyah, Tormenta de llamas!

# LOS ENANOS HERREROS

## Información de la pareja

En su juventud, Otalan era un gran guerrero. Hijo mayor de uno de los más nobles clanes del pueblo enano heredó de su padre el título de Señor de los Túneles, que le convertía en el guardián del flujo de la magia arcana. Ha sido amigo de archimagos y damas blancas y ha compartido con ellos su cerveza, que él mismo destila con sus propias curtidas y callosas manos. Su padre concertó su matrimonio con su prima Elga, recién nombrada Dama de Acero y señora de las suertes de todos los clanes enanos. De ella, célebre forjadora de armas místicas, aprendió Otalan las mil formas de leer el alma de los metales. Ella forjó ante los admirados ojos de Otalan, la varita del mismísimo Alfrid, segundo archimago de la Torre de Escuchaín. Fruto del conveniente matrimonio de Elga y Otalan, nacieron dos valerosos enanos que aprendieron de su madre las artes de la forja mágica, aunque la Dama de Acero sigue recriminando a su marido no haber sido capaz de darle una hija que pueda heredar su título y funciones.

Dagaz, el mayor, nació diez minutos antes que su hermano y, con solo veinte años, fue nombrado Herrero Mayor de la Fragua Arcana. Autoexigente y perfeccionista, se especializó en el tallado de gemas mágicas y el manejo de runas, y colaboró en la mejora de algunas de las armas legendarias de Calamburia y el Reino Faérico. De su padre, aprendió el manejo de las armas en batalla donde sus favoritas son las hachas, que lleva siempre muy afiladas y con las que trocea a sus enemigos. Su eficacia y precisión en el desmembramiento de sus enemigos a los que siempre corta en vida

orejas, brazos y piernas, y siempre en este estricto orden, le hicieron ganarse en su clan el sobrenombre de Dagaz, Filo-Voraz.

Isaz, por su parte, es el segundo nacido, hijo menor del Señor de los Túneles y la Dama de Acero. Lleva con orgullo ser el varón con la barba más poblada del clan, aunque los jóvenes hacen burla de su frondosa mata de pelo aludiendo a que nació con tanto bello facial que sus padres casi lo confunden con un oso cavernario. Entusiasta y atrevido, también aprendió de su madre el arte de la forja mágica, que pretende elevar al siguiente estadio de su evolución. Ya que sabe que no heredará de sus progenitores cargo alguno, ha decidido poner todo su empeño en ser el mejor herrero de la historia. A él se debe la invención del hacha de siete filos, la hoja de los mil pliegues, así como del mazo arcano que golpea solo. Sin embargo, y consciente de que es el hijo de un gran guerrero, tampoco ha descuidado esa parte de su formación. Experto en aplastamiento de cráneos, las carnicerías que ha logrado perpetrar en el fragor de la batalla le han hecho ganarse el sobrenombre de Isaz, Martillo-Pilón.

## LOS ENANOS HERREROS

### Presentación

Ellos viven en las más profundas grutas del Mundo Faérico. Sus habilidades para la forja de armas mágicas y la excavación de túneles solo son equiparables a su capacidad de

engullir inmensas cantidades de cerveza. Son los encargados de que las galerías que hay bajo la Aguja de Nácar se mantengan siempre activas y por ellas fluya la magia arcana que equilibra los dos mundos. ¡Alcemos nuestras jarras de cerveza a la salud de Los Enanos Herreros!

El trío

Isaz

Él es el menor de los hijos del Señor de los Túneles y la Dama de Acero, entusiasta y atrevido, sus hermanos siempre se ríen de él por haber nacido con la barba más poblada de su clan, aunque es un distintivo que lleva con orgullo. Su manejo de la maza en la forja le permite crear las armas más poderosas y alocadas; en batalla, es capaz de usarla con la misma pericia pero con efectos mucho más destructivos. ¡Alzad vuestro acero a la salud de Isaz, Martillo-Pilón!

Dagaz

Es el hijo mayor del Señor de los Túneles y la Dama de Acero por tanto, el futuro dueño de toda la tierra que se extiende bajo el Mundo Faérico. Perfeccionista y escrupuloso, con sus hachas es capaz de tallar las más delicadas piedras preciosas, que luego usa para engarzar en las armas. En la batalla, es capaz de trocear a sus enemigos con la

misma precisión. ¡Entrechocad vuestra hachas ante Dagaz, Filo-Voraz!

Otalan

Guardián de las galerías subterráneas, Herrero Mayor de la Fragua Arcana y esposo de la Dama de Acero. Cuentan que en su juventud, reforjó los emblemas rúnicos que hoy sirven al mismísimo Archimago y a la poderosa Dama Blanca ¡Postraos ante Otalan, el Señor de los Túneles!

# LOS FAUNOS

## Información de la pareja

El mundo faérico es una dimensión paralela al continente de Calamburia. Para los eruditos es una tierra desconocida y llena de magia que, al entrar en contacto con nuestro universo, produce grandes desastres y desbarata las leyes de la física: la gravedad se invierte, es de día cuando debería ser de noche y cosas así.

Por esta razón, las criaturas del mundo faérico deben quedarse donde están y no cruzar al reino de Calamburia. Si demasiados de estos seres campan a sus anchas por la tierra de los humanos, todo comienza a ser dominado por un caos difícil de contener. Es por eso que los magos tienen una rama paralela -los guardabosques- que se encarga de cerrar los portales al mundo faérico.

Sin embargo, los guardabosques no siempre pueden controlar estos portales, y menos aún cuando éstos se abren voluntariamente desde el otro lado, provocados por quién sabe qué magia, o qué intenciones...

Es un secreto para todos en el reino de Calamburia que Anya, la esposa de Aodhan el guardabosques, abrió uno de estos portales desde el reino faérico. Ella, a quien se la creía perdida en los eternos bosques, no sólo logró sobrevivir, sino que llegó a comprender la magia en aquella dimensión y controlarla, hasta transformarse en la Dama Blanca.

Estos nuevos poderes le otorgaron la comprensión de que algo terrible estaba a punto de sucederle a la tierra de Calamburia. Un secreto que debía transmitirse a los héroes de ese lugar. Sin embargo ella no podía hacerlo. A estas alturas, su presencia en la tierra faérica era también muy necesaria, con objeto de protegerla de ese mismo mal que iba a poblar de sombras toda Calmburia. Así pues, seleccionó a tres de los faunos más capaces y hábiles para que viajaran al otro lado, transmitieran el mensaje y, de paso, hallarían a su familia y les dijeran que se encontraba bien al otro lado, pero que aún no podía reunirse con ellos.

Los tres faunos se prepararon a conciencia para la aventura que les esperaba... pero otros tres muy diferentes se les adelantaron: Yrret, Kirta y Lien... tal vez, la verdadera antítesis de los héroes que iban a ser enviados.

Estos “otros tres” faunos, veían con admiración a los héroes que había seleccionado Anya... y como apasionados del riesgo y los misterios, también quisieron ayudar. Eran conscientes de que la dama del bosque jamás los seleccionaría, pero no estaban dispuestos a quedarse en el mundo faérico sin hacer nada, ¡seguro que había algo que ellos pudieran hacer! De modo que, convencidos de sus grandes aptitudes -algo que, a ojos de todos, es objetivamente falso-, se colaron por el portal a Calamburia a hurtadillas, antes de que lo hicieran los faunos seleccionados por Anya.

El reino de Calamburia les pareció un lugar fascinante. Apenas repararon en que su presencia cambiaba los árboles de color y hacía llover del revés. En seguida se pusieron a recorrer la tierra tocándolo todo y descubriendo cada nueva especie animal y vegetal.

Sólo Lien, la más competente de los tres, recordó al grupo que habían venido para una misión. De inmediato descubrieron que se les habían olvidado las armas, las provisiones, las herramientas... ¡Todo! Se dispusieron a regresar a su mundo para recogerlas, pero entonces vieron que el portal se había cerrado a su espalda. ¿Qué había pasado? ¿Dónde estaban los verdaderos héroes? ¿Y los tres faunos seleccionados por Anya?

Por alguna razón, el portal se había cerrado antes de que aquellos faunos poderosos pudieran cruzarlo. ¡Sólo ellos tres habían alcanzado la tierra de Calamburia! Ahora no quedaba otra esperanza: ellos debían detener el mal y la oscuridad, y avisar a la familia de Anya... si llegaban a dar con ella.

De repente, todo el peso de la responsabilidad cayó sobre ellos, haciéndoles entrar en pánico. ¡Sólo habían cruzado para echar un cable en pequeñas tareas, no para transformarse en la última esperanza del reino faérico! Las cosas se habían puesto serias... demasiado para tres faunos con un importante déficit de atención.



Al fin, los tres lograron concienciarse y se organizaron para poner en marcha su misión. Por desgracia, de cuando en cuando detenían sus planes para darse alguna juerga, disfrutar de la naturaleza, echarse una siesta, bañarse en un río... Estaba claro que la misión iba a retrasarse.

De los tres faunos que recorren Calamburia, Lien es la más responsable. Ella todavía tiene muy presente que el bosque faérico corre el riesgo de ser invadido por el mal, y piensa con más frecuencia en la misión.

Los otros dos faunos, Yrret y Kirta, son todo lo que se esperaría de dos jóvenes criaturas faéricas: les encanta bailar, dormir, cantar, comer... y todo lo que no conlleve demasiado esfuerzo. Ambos son hermanos mellizos, pero Yrret es mayor que Kirta por unos segundos. Su madre siempre les dijo que peleaban mucho dentro de su vientre, y que al nacer, también lucharon por ver quién salía antes. Yrret, finalmente, fue quien se impuso. Dio una coz a su hermana y le dobló el cuerno. Así logró salir el primero. Ahora pretende que gracias a eso sus decisiones siempre estén por encima de las de Kirta.

¿Qué se puede esperar de estos tres faunos? ¿Lograrán cumplir su misión en Calamburia a pesar de sus distracciones? Todo parece indicar que, sin duda, van a tenerlo muy, pero que muy difícil.

## LOS FAUNOS

## Presentación

Son habitantes de un mundo poblado por hadas, duendes y otras raras criaturas. Se han colado en la tierra de Calamburia con la firme intención de salvarnos del mal... pero la realidad es que no son unos héroes, y más que arreglar las cosas, van provocando el caos allá por donde caminan. ¡Saludad a los Faunos!

## El trio

### Yrret

Le encantan los juegos, bailar y, sobre todo, cantar. Es un apasionado de la aventura, por eso fue el primero en cruzar el portal desde su mundo a la tierra de Calamburia. Ahora, por desgracia, no tiene ni idea de cómo volver. ¡Él es Yrret!

### Kirta

Es la más joven de los faunos. Apenas se lleva unos segundos de diferencia con Yrret, su hermano mellizo. Él nació antes, y al hacerlo dobló uno de sus cuernos de una coz. Seguiría a sus compañeros faunos hasta el fin del mundo. Al fin y al cabo, eso es justo lo que ha hecho. ¡Ella es Kirta!

Lien

La más responsable de todos los faunos. Todavía es consciente que ha cruzado a la tierra de Calamburia para frenar un terrible peligro, y no se ha dejado llevar por las maravillas de esta tierra, por los juegos y otras distracciones. Es una pena que le cueste tanto controlar a sus compañeros faunos. ¡Ella es Lien!

# LOS FAUNOS DEL BOSQUE

## Información de la pareja

Édera nació sabiendo que algún día se convertiría en Dama Esmeralda. Desde pequeña observó con paciencia cómo los esfuerzos de su madre lograba unificar a los clanes del bosque, siempre divididos en las trifulcas internas que impedían que su raza fuera tomada en serio por el resto de seres mágicos. Pero, con el paso de los siglos, el corazón de su antaño implacable madre se ablandó. Consintió que las disputas entre hadas y unicornios hicieran trastabillar la tan ansiada estabilidad. Si el resto de Damas no eran capaces de mantener el orden natural, quizás había llegado el momento de que un fauno diera un paso al frente, pero Tyria estaba demasiado apegada a las tradiciones como para coger el problema por los cuernos.

Ante la evidente ceguera política de Tyria, su hija tomó una decisión que también consideró, en parte, un acto de justicia poética. Mediante la magia de su voz y su conocimiento de hierbas y venenos, logró emponzoñar –en secreto y sin levantar sospechas– a la Dama Esmeralda para quitarle literalmente la vista. Cegada e impotente, su madre no pudo sino retirarse al Círculo de las Ancianas y dejar paso a la pujante nueva generación. Su primera acción como nueva Dama Esmeralda fue convertir la Guardia del Bosque en su nuevo cuerpo de élite personal, liderado por alguien poderoso e intrépido pero que fuera absolutamente fiel a su persona. Era la primera parte de un plan maestro que requería paciencia y decisión.

Quercus Pezuña de Roble era un fauno nacido en la parte más profunda del Bosque Mágico, allí abundan las bestias y los peligros acechan tras cada árbol. Los faunos nacidos en los clanes interiores suelen considerarse bárbaros y poco sociables por el resto de su raza. Viven en madrigueras y se les considera rudos, poco inteligentes y, en cierto modo, menos evolucionados que el resto. Quizás fue por eso que a Édera, a la que le gustaba frecuentar las insondables profundidades del bosque, le fascinó la tenacidad de Quercus al que encontró – siendo solo un niño– disputando un panal de miel a un oso cavernario adulto. Aunque en la cruenta batalla el fauno recibió numerosos zarpazos, terminó por hacer huir al oso con una potente embestida de sus cuernos. Al terminar, como si la recompensa hiciera que las propias heridas no le pesaran, Édera lo vio alzar su dulce trofeo en señal de victoria. Lo tuvo claro: aquel pobre desaharrapado se convertiría en el nuevo líder de su cuerpo de Élite y, juntos, elevarían a su pueblo al lugar que, por derecho, les correspondía.

Tras años de ser ninguneados por el resto de criaturas mágicas, los faunos del bosque, bajo el mandato de la poderosa Édera y el sanguinario ejército comandado por Quercus, estaban decididos a tomar por la fuerza el lugar que les correspondía. Pero llegado el momento de ejecutar su plan, algo ha hecho temblar el mundo Faérico y alterado los canales mágicos y causando el anárquico surgimiento de miles de portales. ¿Quién sabe? Puede que el caos, que aparentemente amenazara con echarlo todo a perder, sea en realidad una interesante oportunidad de restituir de una vez por todas el papel que la historia había negado durante siglos a su noble raza.

## LOS FAUNOS DEL BOSQUE

### Presentación

Ellos provienen de las profundidades del bosque más espeso del Mundo Faérico. Tras siglos actuando como meros siervos de la voluntad de los unicornios, ha llegado el momento de coger, literalmente, el asunto por los cuernos. Tened cuidado con sus coces y no os dejéis engañar por la fama conciliadora de la raza fauna, pues acuden decididos a ocupar el puesto que les pertenece entre las criaturas mágicas. ¡Que tiemble la tierra ante los Faunos del Bosque!

### La pareja

#### Édera

Ella es la más poderosa de las faunas del bosque. Es por ello que le ha sido encomendado el papel de guiar a su pueblo. Conoce pociones secretas capaces de dormir a un dragón o hacer que un elefante pierda la memoria, y dicen que es capaz de dominar la voluntad de las mismísimas plantas solo con el melodioso timbre de su voz. ¡Postraos ante Édera, la Dama Esmeralda!

## Quercus

Él es un poderoso guerrero fauno capaz de las más grandes proezas físicas y que no conoce el miedo. El día que Édera le encontró disputando la miel de un panal a un oso adulto supo que sus destinos estaban entrelazados. Lo nombró Comandante de la Guardia del Bosque y, desde entonces, vive dispuesto a morir para mayor gloria de su señora y su noble raza. ¡Saludad a Quercus, Pezuña de Roble!

# LOS HADOS

## Información de la pareja



# LOS UNICORNIOS

## Información de la pareja

La muy noble raza de los unicornios ha gobernado el Mundo Faérico desde el origen de los tiempos. De entre todas las matriarcas, siempre fue una hembra unicornia quien ostentó el título de Dama Blanca. Y, generación tras generación, desde su trono erigido a los pies de la Aguja de Nácar, un unicornio ha gobernado las suertes de los seres faéricos. Conscientes de su grandeza y responsabilidad, los unicornios asumen su condición como parte de su naturaleza. ¿Quién si no –se preguntan– podría guiar con elegante sabiduría a las criaturas mágicas por el camino del bienestar y la prosperidad? Por supuesto, nadie consideraría que esta fuera una tarea adecuada para los efreet, tan poderosos como irascibles, tan impredecibles... Tampoco sería adecuado dejar que las esquivas ondinas con su carácter voluble guiarán la suerte de todo un mundo. ¿Qué decir de los tímidos faunos? Su débil les asemeja a cabritillos a los que un buen pastor ha de guiar con mano firme. ¿Y las molestas hadas? ¡Eso nunca! Cualquier unicornio estaría dispuesto a dejarse cortar la cola y el cuerno antes de servir bajo las órdenes de semejantes abominaciones aladas.

Y es que cada especie del Reino Faérico ocupa una posición que le es consustancial. Todos, en perfecto equilibrio, saben cuál es su papel. Los nobles unicornios gobiernan con su elegante sabiduría bajo la aquiescencia de todos los seres. Así es y será, pues así ha sido siempre.

Kárida conoce la ley no escrita, la que dice que debe reinar, que el trono le corresponde por derecho natural. Desde potrilla fue educada para gobernarlos a todos, con firmeza y sabiduría, con elegancia y mesura... Su lugar en el mundo está a los pies de la Aguja de Nacar, donde pasó su infancia viendo gobernar a su madre y esta a la suya durante incontables generaciones. Ella era la siguiente, para lo cual solo tenía que tomar un marido, un rey consorte de gallardía y elegancia probada, de sangre noble.

De entre todos los jóvenes de su raza, se fijó en Karkaddan. Educado, decidido, ambicioso... tal vez con cierto aire de dramatismo y algo alocado. Karkaddan no estaba interesado en ella, ni en ninguna yegua de entre las unicornias, ¿pero qué importaba eso? El amor nunca había sido un requisito para gobernar, sólo estar casada y garantizar, así, la línea dinástica: una potrilla que, un día, gobernara como ella el Reino Faérico. Karkaddan, hijo primogénito de una antigua y poderosa familia, era una magnífica opción. Kárida estaba convencida de que su nuevo marido cumpliría con su cometido, llegado el caso.

Pero, cuando faltaba poco para que la heredera ocupara el trono, un hecho sin precedentes convulsionó el reino faérico. Una magia desatada y cataclísmica amenazó la estabilidad del lugar y, entonces, emergió un ser de luz que los salvó a todos y a todo: su hermana pequeña, Karianna. Ella contuvo el cataclismo, aquella magia desbocada e incontrolable que amenazaba con arrasar su mundo, y devolvió el Reino

Faérico a la normalidad.

Y, pese a que los druidas le habían asegurado que sería reina, Kárida vio cómo, en el momento de la elección, todas las razas se pronunciaron a favor de su delicada hermana pequeña. Así fue como Karianna obtuvo el título de Dama Blanca y como ella, Kárida, la legítima heredera de un linaje milenario, quedó apartada, ninguneada, humillada...

¿Qué sentido tenía ahora la vida para aquella pobre unicornia?

Fue por ello que, cuando llegó a sus oídos que su hermana tenía un amante, que además se trataba de un varón de la detestable raza de las hadas y que había huído con él aprovechando el caos de cataclismo, la indignación le rasgó el alma. Pero, cuando los rumores se siguieron manifestando y alcanzó a comprender que el motivo de la huída era que los jóvenes amantes esperaban un niño, Kárida vio de nuevo la luz: el destino le brindaba una oportunidad de recuperar lo que nunca debería haber dejado de ser suyo. Su alocada hermana no solo no había mantenido la ley natural engendrando una unicornia con un macho de su especie, sino que había traído al mundo un bastardo hijo de una abominable relación interracial.

Este hecho le dio a Kárida un nuevo motivo para vivir. Karkaddan, siempre fiel a sus responsabilidades como consorte de la futura Dama Blanca, juró ayudarla a encontrar,

apresar y castigar a su sacrílega cuñada. Con la ayuda de los sabios Druidas, que siempre han sido fieles al legítimo orden de las cosas, Kárida y Karkaddan se proponen restaurar la armonía en el mundo Faérico.

## LOS UNICORNIOS

### Presentación

Son la representación de la nobleza del Mundo Faérico. Elevados y orgullosos, su estirpe ha reinado en esa tierra durante generaciones. Con su elegante sabiduría y porte distinguido, guían los destinos del resto de las desamparadas razas mágicas. Hoy nos honran con su hermosa presencia. ¡Regocijad vuestros sentidos ante los unicornios!

### La pareja

#### Kárida

Procede del más alto linaje de la noble raza de los unicornios. Desde niña, ha sido educada para gobernar sobre todos los seres mágicos como gran Dama Blanca... pero en esta ocasión el trono ha sido otorgado a su indigna hermana pequeña. Sin embargo, ella no descansará hasta reparar la atrocidad de este error y devolver el mundo Faérico

a su orden natural. ¡Postraos ante Kárida, la Dama Añil!

Karkaddan

De noble cuna y profunda ambición. Sus modales son exquisitos, así como su habilidad para gobernar con elegancia, sabiduría y firmeza las suertes de los pobres seres inferiores. Si hubiera sabido que su matrimonio de conveniencia no le iba a garantizar el poder que ansiaba, quizás hubiera preferido no casarse. ¡Un saludo para Karkaddan, el de la grácil pisada!

# El legado Real

## Información de la pareja

«Yo no he perdido jamás... ¡jamás!» Fueron las últimas palabras del a reina Urraca antes de ser destronada. Por muchos años vagó como desterrada por toda la tierra de Calamburia. Hay quien incluso la llegó a ver mendigando comida por las calles de Intántalor. Sin embargo un día su promesa se cumplió: el trono volvió a ser suyo, gracias a la ayuda de la reina madre, Sancha III.

Nadie pensaba que esto pudiera ocurrir, pero en efecto Urraca había cumplido su promesa... y además estaba embarazada.

Algunos -los pocos que tenían algo de confianza con la monarca- se atrevieron a preguntarle quién era el padre, pero Urraca nunca quiso confesar. Sólo repetía una y otra vez que ese hijo sería el futuro monarca de Calamburia, y que traería la paz que por tantos años se había esperado.

Y al fin el niño nació. Urraca le puso el nombre de su abuela: Sancho. El joven se crió en la corte, recibiendo la mejor de las educaciones para ser Rey: uno que fuera fiel a su legado, que supiera de leyes, de economía... y de combate, pues Urraca sabía muy bien que cualquier búsqueda de la paz traía consigo un enfrentamiento previo.

Así pues buscó entre los mejores espadachines y maestros. No obstante, muchos habían fallecido en guerras anteriores, o incluso habían sido ejecutados por ella misma. Quedaba poco dónde elegir.

Fue Sancha quien dio la respuesta: recordaba el nombre de un veterano capitán de la guardia. Fue desterrado hacía tiempo, pues se volvió del lado de Rodrigo el Perturbado cuando Urraca tomó el trono por primera vez, pero había servido durante mucho tiempo a Sancha y había demostrado ser más que eficiente. Sancha no recordaba un mejor maestro de la espada... y sí, aún continuaba vivo, ganándose el pan como mercenario.

Fue difícil dar con él, pues había hallado el modo de ocultar su verdadera identidad, pero finalmente, el capitán Landon McQuaid recibió la propuesta de limpiar su historial si se transformaba en tutor del joven Sancho. McQuaid, que a pesar de su lealtad a Rodrigo anhelaba volver a vestir con honor los galones de capitán, aceptó.

Sin embargo, la tutoría de el joven Sancho está resultando más complicada de lo que Landon pensaba. Los últimos años se los ha pasado forjando una amistad con el monarca, pero también intentando enseñarle que no todas las decisiones de su madre han sido correctas, y que reinar en Calamburia es una tarea que exige no sólo de inteligencia, sino de mucha astucia para evitar las posibles traiciones, y de bondad.

Sobre todo de bondad.

Mientras intenta inculcar estos valores, también entrena a Sancho en el arte del florete, un arma reservada para los soldados de la guardia: elegante, grácil y mortal.

Por suerte, y a pesar de que entrenar a un adolescente es complicado, y más aún si éste se encuentra constantemente influenciado por las ideas de su madre, McQuaid es de los que piensan que Sancho podría traer una larga estabilidad al reino.

Pero hay ciertos rumores que ha comenzado a escuchar en los oscuros rincones de palacio: algunos susurran, no sin miedo, que Sancho no es hijo natural de Urraca, pues ésta quedó estéril hace mucho tiempo.

McQuaid no ha hecho mucho caso de estas habladurías... pero lo cierto es que últimamente ha empezado a observar con detenimiento los rasgos de su pupilo, y no ha encontrado en ellos nada que le recuerde a su madre.

Con toda seguridad no hay importancia en este detalle. Sancho, se dice McQuaid, habrá heredado las facciones de su padre... pero el capitán, que también es veterano en lo que se refiere a conjuras y engaños, ha notado cómo le nacía en el centro del estómago cierta inquietud... una necesidad por indagar sobre los orígenes del joven Sancho I, y



comprobar si los rumores son falsos...

O ciertos.

## EL LEGADO REAL

### Presentación

Llevan entrenando y preparándose mucho tiempo, pero al fin han decidido darse a conocer al mundo. Se definen como la nueva esperanza de Calamburia: un nuevo orden capaz de instaurar una paz que dure para siempre. ¿Serán capaces de conseguirlo? Son valientes, son audaces... ¡Son el Legado Real!

### La pareja

### Sancho I

Es el mismísimo heredero al trono de Calamburia, hijo de la Reina Urraca. Ha sido bendecido con la marca del Titán, lo que le confiere poderes sobrenaturales imposibles de predecir. Por eso unos le ven como el salvador de Calamburia, mientras que otros creen que aún no está listo para reinar. ¡Saludad, oh pueblo, a Sancho I El conquistador!

## Capitán Landon McQuaid

Antaño fue capitán de la guardia de palacio, pero fue desterrado. Ha sobrevivido durante muchos años como mercenario, pues es uno de los mejores espadachines de Calamburia. Ahora ha sido reclamado por la Reina para adiestrar al joven aspirante a Rey. Un trabajo que desempeña... a pesar de su escasa paciencia. ¡Un gran aplauso para el Capitán Landon McQuaid!

# La Alta Curia

## Información de la pareja

Las crónicas de Calamburia nos cuentan cómo el Rey Comosu fue entrenado en secreto por dos capellanes (Mitt Clementis e Irving van der List) que le enseñaron a ser rey para, más tarde, motivar una de las guerras por el trono que ha vivido el continente.

Finalmente Comosu derrocó a la reina y se alzó con el poder. Fue entonces que los capellanes fueron perseguidos, detenidos y encarcelados... sin embargo, la fe en el Titán que profesaba cada calamburiano no menguó.

Estaba claro que volvía a ser necesaria una figura representativa del Titán. Alguien que guiara al pueblo y le consolara en los momentos difíciles. Sin embargo, esta vez la reina Sancha III no deseaba caer en el error de dar libertad a los capellanes. Ya habían tenido demasiada, y era necesario establecer cierto control sobre su estamento.

Así pues, Sancha III no tardó en instaurar un sistema jerárquico para controlar un estamento que hasta ahora funcionaba de manera independiente, sin regular y únicamente guiado por la fe de sus componentes.

La Alta Curia fue diseñada para controlar la religión al Titán. Ahora ellos son los encargados de nombrar nuevos capellanes, controlar la fe en los fieles, combatir la herejía... y, por supuesto, obedecer los mandatos de la corona, pues en última instancia

están supeditados a ella.

Para este nuevo cargo, Sancha III escogió a dos capellanes de confianza. Ella, llamada Juana, bautizó en el pasado a Urraca y Petequia. Él, Inocencio, fue antaño su propio confesor. Las dos figuras eran perfectas para el nuevo cargo que iba a crearse.

En la actualidad, la Alta Curia aparenta ser fiel al Titán, pero en secreto sigue las órdenes de la Corona, confabula con ella, y se dedica a preservar el trono de Sancha III.

En los últimos años algo ha debido pasar con Juana, porque ha sido destinada como misionera a las marismas para predicar la fe del Titán y la devoción a la Corona a las mismísimas amazonas. Decir que esta tarea es peligrosa es quedarse corto, de modo que hay quien murmura que Sancha ha podido detectar que Juana no estaba dedicándole toda la fidelidad que exigía, y la ha mandado a una muerte segura.

Su lugar lo ocupa ahora a la hija menor de la familia Colby, Katrina. De muchos es sabido que los Colby no tienen mucho dinero, y no han podido darle dote a su hija, ni casarla con ningún varón pues ,sospechosamente, los ha rechazado a todos.

Katrina ha pasado a ser la acólita de Inocencio I, pero está muy lejos de perseguir la fe al Titán o las confabulaciones que éste hace para preservar a las actuales reinas en el

trono. Esta vida impuesta está muy alejada de sus sueños, que no son otros que convertirse en marinera, vivir aventuras y viajar a la isla Kalzaria para conocer, muy de cerca, a la reina Mairim Lancaster. Por eso, en secreto, se ha enrolado en el barco del capitán Walter Kennedy.

Por el momento, Inocencio no sospecha nada de esta doble vida, Katrina ha sabido muy bien representar su papel de devota acólita... pero tal vez sea cuestión de tiempo que se entere, y cuando lo haga, quizás haya otro horrible lugar al que destinar a la muchacha como misionera.

## LA ALTA CURIA

### Presentación

Son los representantes de la religión en Calamburia. Ellos dirigen la iglesia al Titán, ordenan nuevos sacerdotes y se preocupan de preservar la fe de los ciudadanos. Lo que pocos saben es que en realidad han sido colocados por la corona, y que bajo su fachada de aparente bondad, se ocultan oscuros y maquiavélicos intereses. ¡Un devoto saludo para la Alta Curia!

### La pareja

Inocencio I

El Supremo Benevolente es su título. Él es la cabeza de la iglesia. Legiones de fieles se arrodillan a su paso y piden su bendición. E incluso hay quien le ha atribuido diferentes milagros. No obstante, I guarda una aspiración secreta: gobernar un día Toda Calamburia.

Él Es Inocencio I.

Katrina

Una acólita procedente de familia noble. Acata las órdenes de la curia cuando alguien vigila... pero hay quien dice que se fuga del monasterio cuando puede para hacerse a la mar como grumete.

¡Ella es Katrina, la entregada a la fe!

!

# LA SOMBRA REAL

## Información de la pareja

El histórico Rodrigo IV tiene una leyenda negra sobre su persona. No era un pasota, como muchos le apodaron, por desaparecer literalmente del trono y dejar a Sancha al cargo del mismo, hasta la llegada de Rodrigo V, “El perturbado”. La historia que hay detrás pocos la conocen. Es mucho más trágica que lo que se dice.

La verdad es que Rodrigo deseaba ascender al trono. Por herencia el título le quedaba cerca... aunque no lo suficiente como para reinar. Deseoso del reino de Calamburia, buscó la manera de gobernar... y se topó con el Traficante de Almas.

Van Bakari, muy divertido por la desesperación de este joven noble, le prometió el trono, a cambio de una compensación cuando éste ascendiera. Rodrigo aceptó y Van Bakari consiguió que se desposara con Sancha (el cómo hizo que ella se fijara en él es todo un misterio).

Así fue como heredó el nombre de los Rodrigo, transformándose el Rodrigo IV. Sin embargo, cuando ascendió al trono, olvidó recompensar a Van Bakari. Éste, al exigir su parte, fue expulsado de palacio. Lleno de ira, decidió cumplir una cláusula en el contrato: si el joven monarca no le recompensaba, se quedaría con su cuerpo y su alma por mil y años y un día. Rodrigo IV fue encerrado en un receptáculo. A todos se les contó la historia de que había abandonado el trono, que no le interesaba gobernar...



Durante mucho tiempo ha estado allí, atrapado en una dimensión en la que no ha envejecido ni ha necesitado comer ni dormir. En ese lugar hizo amistad con otra curiosa criatura: un mestizo de humano e hijo del dragón llamado Hisoka Ronin, quien juraba ser el mismísimo mentor de Van Bakari.

En efecto, así era. Hisoka fue quien enseñó al Traficante de Almas toda la magia que sabía. Pero en algún momento el alumno superó al maestro, y Van Bakari encerró al mestizo en su primer receptáculo, para que su poder alargara su longevidad por tiempo indeterminado.

Van Bakari se ha aprovechado de estas almas durante mucho tiempo, pero en los últimos meses un hecho sin precedentes le obligó a soltar a Hisoka: la mismísima Oscuridad se lo ha ordenado. Al parecer, ésta lo necesita. El Traficante no ha tenido más remedio que aceptar, con la pérdida de poder que eso conlleva.

Al intentar sacarlo, Van Bakari se topó con un problema: Hisoka no venía sólo, pues Rodrigo IV se aferraba a él intentando salir también. El rey, desesperado, hizo una nueva promesa al Traficante: si le dejaba salir, ésta vez le daría lo prometido: poder en el trono de Calamburia. Van Bakari no suele conceder segundas oportunidades, pero esta ocasión parecía prometer mucho divertimento. ¿Cómo se comportaría Rodrigo IV frente al trono de Urraca y Sancha? La oportunidad de ver un espectáculo semejante

resultó demasiado tentadora, de modo que liberó a los dos.

Ahora Rodrigo IV e Hisoka se esconden en el Palacio de Ámbar, buscando la oportunidad de conseguir el poder y alzarse en pos de algo que los dos anhelan: el trono de Calamburia.

## LA SOMBRA REAL

### Presentación

Hace mucho que se les creía desaparecidos... incluso muertos. Sin embargo, han escapado de la prisión mágica en la que estaban encerrados. Ahora esperan recuperar aquello que les fue arrebatado: el mismísimo trono de Calamburis. ¡Salud a la Sombra Real”

### La pareja

### Rodrigo IV

Todos le daban por muerto, porque creían que dejó el trono en manos de su sucesor. La

realidad, sin embargo, es que su alma y su cuerpo fueron apresados por culpa de no leer la letra pequeña de un contrato. ¡Saludad, gentes de Calamburia, a Rodrigo IV!

Hisoka Ronin

Su raza, los hijos del Dragón, quedó extinta hace muchos, muchos años. Él, sin embargo, ha permanecido todo este tiempo encerrado en un receptáculo mágico. Ahora que ha salido, piensa poner en marcha el plan que lleva perfilando tanto tiempo, y que someterá toda la tierra bajo su poder. ¡Él es Hisoka Ronin, La sombra!

# Las Amazonas

## Información de la pareja

Hace muchos años, cuando los Salvajes dominaban la tierra de Calamburia, la esposa de uno de los líderes, llamada Akanni, asesinó a su marido porque éste era cruel con ella. La muerte fue a vista de todos, pues Akanni no deseaba que se la viera como una cobarde, de modo que mientras su esposo hablaba a su tribu le degolló con un cuchillo. La tribu no supo cómo reaccionar, pero Akanni no tardó en proclamarse líder de todos ellos, prometiéndoles que lo haría mucho mejor que su esposo, y que les conduciría a nuevas tierras que conquistar.

Así fue cómo nació la primera tribu de salvajes liderada por una mujer.

Sin embargo, la noticia de cómo Akanni había llegado al poder no sentó bien a los líderes de las tribus vecinas, que una y otra vez intentaron conquistar sus tierras y eliminarla. Akanni conseguía defenderse de los ataques, pues era mejor estratega y más astuta que todos ellos, pero no tardó en comprender que nunca la dejarían en paz; más aún, los hombres que componían su propia tribu también deseaban arrebatarse el mandato, de modo que un día tomó una decisión:

En secreto, habló con todas las mujeres del pueblo y las conminó a viajar lejos, a esas tierras que les había prometido conquistar. Su objetivo se encontraba al sur, pero no podrían hacerlo acompañadas de los hombres. Cada uno de ellos deseaba traicionarla,

incluso cuando Akanni había demostrado ser mejor que ellos, de modo que tendrían que dejarlos atrás.

Y así, una noche, las mujeres de la tribu de Akanni dejaron a sus maridos durmiente y viajaron muy al sur, a las marismas, donde se instalaron con un nuevo nombre de tribu: las Amazonas.

Las Amazonas son una tribu derivada de los salvajes que consta únicamente de miembros del sexo femenino. Los únicos varones que son aceptados entran como esclavos sexuales. Se les somete, se les utiliza para procrear y se acaba con su vida. Las Amazonas consideran a todos los hombres propensos a la traición y, por ello, cada varón es visto como alguien de quien no hay que fiarse.

Hoy día, las Amazonas ocupan y consideran su territorio a las marismas al sur de Calamburia. Esta tierra desolada y hosca ha sido su hogar durante cientos de años, pero ellas, como hicieron los salvajes en su día, también desean expandirse. Por eso de cuando en cuando organizan grupos de ataque a Instántalor, y también al este, a las tierras de los nómadas. Algunas de las tierras de occidente fueron ocupadas en su día (cerca del faro cóncavo) pero al estar prácticamente despobladas las Amazonas no tardaron en abandonarlas: a ellas lo que verdaderamente les gusta es conquistar ciudades, pueblos y terrenos habitados, y demostrar a todo el mundo que son guerreras muy a tener en cuenta.

Algunas Amazonas se contratan como asesinas a sueldo, puesto que en su sociedad han aprendido muchas formas de ataques a distancia. Este es el caso de Ainía. Su destreza con la cerbatana ha hecho que algunos acudan a ella para que les libere de sus enemigos. Ainía conoce el arte de fabricación de venenos, y sabría elaborar uno que acabara con su objetivo incluso antes de que su cuerpo tocara el suelo. No obstante, Ainía guarda una intención secreta: se mezcla con los habitantes del norte y realiza contratos con ellos para conocerlos mejor, pues un día espera reunir un ejército lo suficientemente grande como para atravesar las murallas del Palacio de Ámbar.

Majají, por su parte, es con mucho la guerrera más diestra de la tribu. Algunos aseguran que, de niña, recibió la visita de una Pantera de pelo oscuro, que no era sino un poderoso espíritu de la tierra. La Pantera rugió cerca de su cuna, y el espíritu pasó del animal a la mujer. Desde entonces Majají ha recibido una bendición: sus enemigos han comprobado que resulta muy difícil de matar. Es extraordinariamente fuerte y resistente, y sana sus heridas a un nivel mucho más acelerado que el resto. Los miembros de su tribu aseguran que la Pantera Oscura la protege.

Las Amazonas son una amenaza para las tierras más civilizadas, pero algunos aseguran que. Como sucedió en el pasado con Akanni, si ellas gobernaran la tierra no volvería a conocer la guerra.

Otros, por contra, no ven más que a unas fieras guerreras capaces de acabar con todo el que se interponga en su camino, en especial si es un hombre.

## LAS AMAZONAS

### Presentación

Hace muchos años su tribu se separó de los salvajes que vivían en las montañas y viajó al sur para habitar las marismas. Allí se transformaron en una sociedad compuesta únicamente por mujeres, donde los hombres no son más que meros esclavos. Son fieras guerreras que no temen a nada ni a nadie, ¡lanzad un fuerte grito para saludar a las Amazonas!

### La pareja

#### Majají. Pantera oscura

Entre las Amazonas es conocida como una de las guerreras más feroces e implacables. Sabe luchar con una decena de armas, pero su puntería con el arco es legendaria. Sin embargo, quienes sólo la creen una salvaje están muy equivocados, pues habita en su interior un antiguo espíritu de la tierra, capaz de salvar su vida incluso en las más duras condiciones. ¡Un saludo para Majají. Pantera oscura!

## Ainía. Corazón de fuego

Es una experta rastreadora y una cazadora sin igual. Los dardos de su cerbatana están impregnados con los venenos más mortíferos, y más de una vez han sido empleados para asesinar por encargo. Sin embargo ella tiene un deseo aún más ambicioso que el de ser asesina a sueldo: conquistar un día toda Calamburia. ¡Ella es Ainía. Corazón de fuego!



# Las Cortesanas

## Información de la pareja

El oficio de consolar los apetitos es tan antiguo como la propia tierra de Calamburia. Como tal, ha evolucionado a través de los tiempos hasta transformarse en un arte.

Beatrice y Anabella son dos de estas artistas. El oficio de cortesana alcanza en ellas su máxima expresión. Las dos, especializadas en satisfacer los gustos más exquisitos de la alta sociedad, se han transformado en las más famosas de la profesión. Tal es su arte, que algunos aseguran que utilizan la magia en los momentos más íntimos de sus relaciones.

Lo cierto es que estas dos cortesanas guardan muchos secretos. Lo primero que habría que decir sobre ellas es que, en efecto, dominan ciertos conjuros mágicos. En ocasiones, los utilizan para lograr un nivel elevado de satisfacción, si así se exige. Pero también saben la forma de hacer pagar a sus clientes cuando éstos deben mucho dinero, o cuando la cantidad trasciende el valor económico. Se dice de ellas que son capaces de poseer el alma, y que, una vez bajo su control, pueden manejarla a su placer para hacerles cometer la acción deseada.

Sin embargo no terminan ahí los misterios en torno a estas dos hermanas. Su ascendencia está oculta por una oscura confabulación. Se dice, e incluso se afirma, que tanto Beatrice como Anabella son, en realidad, hermanastras de la Reina Urraca.

Nacieron de una madre diferente, y como tal, fueron expulsadas del linaje real. Durante mucho tiempo, las dos se criaron en uno de los conventos de los capellanes, pero a la muerte del Rey Rodrigo IV, su manutención fue abandonada.

A causa de ello, las dos hermanas fueron expulsadas del convento y se vieron obligadas a ganarse la vida de la peor de las formas. Desde aquel entonces, las dos juraron venganza contra todo tipo de poder real, y contra la misma sangre que, en parte, corría por sus venas.

Fue esa sangre la que las hizo destacar sobre el resto de los desposeídos y hasta les permitió ganar ciertas dotes mágicas, pues es sabido que muchos calamburianos de alto linaje suelen transformarse en impromagos. Así podía haberles ocurrido a ellas, de no ser porque no hubo nadie que las adoctrinara. De este modo, su magia fue derivada a sugestionar amantes y conseguir todo lo que de ellos quisieran.

Hasta qué punto es cierto el linaje de estas dos cortesanas, es algo que nadie puede asegurar. Lo que está claro es que ambas han logrado introducirse en la capital Instántalor, y que, mediante artimañas, hechizos y confesiones entre las sábanas, buscan hacerse con el mismísimo trono de Calamburia. ¿Lo conseguirán?

## LAS CORTESANAS

## Presentación

Jóvenes y hermosas damas, especializadas en otorgar todo tipo de... placeres. Sus clientes son de alto linaje, gente que sabe pagar por los deleites más exquisitos. Sin embargo, estas dos mujeres guardan un importante secreto sobre su ascendencia. ¡Ellas son, las Cortesanas!

## La Pareja

### Beatrice

Educada, dulce, sensual... y arrebatadora. Es capaz de hacer realidad cualquiera de tus sueños; sólo tienes que pedirlo, y abonar la cantidad de dinero necesaria. De lo contrario, puede que acabes pagando con tu alma. ¡Salud a Beatrice, La virginal!

### Anabella

Ha arrebatado el alma de cientos de hombres... literalmente. Es una de las mejores amantes del reino y, al mismo tiempo, una de las mujeres más vengativas que podáis conocer. Si nadie lo impide, tal vez un día llegue hasta el mismísimo trono. ¡Ella es, Anabella, La puritana!

Sigue a las CORTESANAS de Calamburia en su página de Facebook

# Las Guardianas del Inframundo

## Información de la pareja

Narran las leyendas que Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, odia la oscuridad con todas sus fuerzas. Las mismas historias cuentan que su reino, el Inframundo, se ubica en el centro de la tierra, justo bajo el continente de Calamburia. Las Cuevas del Rechazo, al sureste de la Arboleda de Catch – Unsum, son el acceso a este lugar. De las cuevas emergen vapores sulfurosos y el hedor del azufre, y sus túneles, angostos y húmedos, se retuercen hasta las mismas entrañas del mundo.

Las leyendas hablan de cómo algunos locos, intentando convertirse en héroes, han descendido a este lugar... para no regresar jamás. Pero los relatos más aterradores, esos que nadie cuenta en voz alta, cuentan que algunos de los que descendieron sí llegaron a volver, pero ya no eran los mismos. Conservaban la apariencia y las ropas, pero sus cuerpos no eran sino cascarones vacíos. Carne y huesos sin ningún rastro de alma. Este es el precio de quienes se adentran en los dominios de Kashiri sin ser invitados.

La Emperatriz Tenebrosa controla el Inframundo desde el principio de los tiempos, pero aborrece sus dominios y envidia vivir en el exterior. Nadie sabe qué fuerzas la condenaron a ese lugar. Se dice que Kashiri fue la primera mujer malvada de Calamburia, y que por ello los dioses la otorgaron un destino peor que la muerte. Sea como fuere, ella es la que cuida de las almas de los malvados, los mentirosos y los

corruptos, que tortura sin descanso mediante castigos aborrecibles e inimaginables.

Por desgracia, las leyendas sobre Kashiri son muy reales. La Emperatriz Tenebrosa existe, y al fin ha encontrado la fórmula para escapar: la Esencia de la Divinidad.

El poder del Titan no tiene límites, cualquiera que lo beba puede hacer realidad todos sus deseos. Kashiri lo sabe, y durante años ha tentado a los ganadores del Torneo para obtener la Esencia. Calamburia siempre ha estado a salvo de sus promesas... hasta la llegada del último torneo. Esta vez, Kashiri no ha ido directamente a por los ganadores, sino a uno de los últimos finalistas: las Zíngaras. Mediante promesas de poder, las ha convencido para elaborar un hechizo que la libere parcialmente del Inframundo. Gracias a ello, Kashiri ha escapado de su reino y robado la Esencia de la Divinidad a los Taberneros, los grandes triunfadores del Torneo.

Sin embargo, Kashiri necesitaba algo más, pues la Esencia de la Divinidad no tiene efecto si quien la bebe no es uno de los elegidos del Titán. Debe poseerse la C de Calamburia, que cada aspirante ha obtenido por diferentes medios. Por desgracia, Kashiri ya tenía este problema solucionado cuando robó el líquido a los Taberneros. Durante mucho tiempo ha estado observando las desavenencias entre Brisa y Siroco, los Seres del Aire. Cuando fueron descalificados del Torneo, Kashiri empezó a introducirse en los sueños de la Dama Celeste y a susurrarle oscuros planes. Todo formaba parte de un complejo intento por ponerla de su lado. Algo que finalmente ha

conseguido.

Brisa, entristecida tras el descalabro de su matrimonio, y decepcionada por no haber logrado la Esencia de la Divinidad, terminó cediendo a la petición de alianza de Kashiri. Así, escapando de Caelum, descendió hasta el Inframundo. Al momento sus ropas y su apariencia fueron transformadas. Ha dejado de ser la Dama Celeste para transformarse en un ser de oscuridad. Ahora es Ventisca, el Avatar del Caos. Pero su mitad bondadosa, Brisa, también resurgió tiempo después. Ahora las dos mitades de un mismo ser sobreviven de forma separada. Por un lado Brisa, que busca devolver la gloria a los Seres del Aire, y por otro lado, la iracunda Ventisca.

Juntas, Kashiri y Ventisca buscan devolver Calamburia al dominio de las fuerzas del mal. Tal vez, como ya ocurrió en el pasado, vuelvan a conseguirlo...

## LAS GUARDIANAS DEL INFRAMUNDO

### Presentación

¡Oh, infortunio! La oscuridad se cierne sobre nosotros. Poned, ciudadanos de calamburia, vuestras almas a resguardo. Encomendaos a los dioses si eso os sirve, pues ellas traen la guerra, el caos y la muerte. Saludad, si tenéis valor, a las Guardianas del Inframundo.

Ventisca, el Avatar del Caos

Habitó los cielos en el pasado, pero descendió de ellos para conquistar la morada de las tinieblas. Ahora es un ser malvado e inmisericorde. No os fiéis de sus gráciles movimientos, pues sus ojos esconden la ira del despecho, y sus labios un veneno mortal. ¡Ella es Ventisca, el Avatar del Caos!

Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa

El Inframundo es su hogar, el tormento su forma de vida. Ella guarda el alma de los condenados y aterra a los vivos con su poder. Está a la cabeza de los ejércitos del mal y, si nadie lo impide, someterá Calamburia bajo su yugo. ¡Mortales, arrodillaos frente a Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa!



Sigue a las GUARDIANAS DEL INFRAMUNDO de Calamburia en su página de Facebook

# Las Nornas

## Información de la pareja

Cuentan algunos antiguos libros que las Nornas son una de las fuerzas primigenias de la creación, aparecidas al mismo tiempo que los elementos tomaban forma. El pasado, presente y futuro tomaron conciencia de sí mismos y, por tanto, decidieron existir en forma física. Durante los incontables eones de la creación, las así llamadas Nornas existieron en múltiples formas adaptadas a su entorno. Hasta que, finalmente, cuando la tierra de Calamburia fue creada, descendieron para adoptar una apariencia humana. Allí se ocultaron, en uno de los rincones más apartados de la arboleda de Catch Unsum, aguardando sin más, dejando que el tiempo, su tiempo, transcurriera.

Pasado, presente y futuro no tenían ninguna necesidad de entablar relaciones con los seres que habitaron Calamburia en años siguientes, pero lo cierto es que empezaron a circular leyendas sobre su existencia, y sobre cómo los viajeros que acudían a ellas podían consultar su porvenir. Las Nornas nunca temieron a los humanos, a aquéllos que les preguntaban les revelaban lo que le iba a suceder, pero exigían un pago: pues conocer el futuro lo alteraba necesariamente ,y un devenir positivo de los acontecimientos podía acabar derivando en una tragedia.

Poco a poco, el rumor de que existían estos seres fue extendiéndose entre los humanos, y las Nornas, que nunca habían deseado intervenir más de lo que fuera necesario, creyeron conveniente variar su forma.

Así han hecho desde entonces: cada vez que se sabe quiénes son, las Nornas cambian de apariencia para dificultar ser encontradas. La cruda realidad es que no todo el mundo puede conocer su futuro. De hacerlo, el universo colapsaría y regresaría el caos. Por eso, para preservar la estabilidad de todo lo creado, las Nornas sólo pueden ser conocidas por unos pocos.

¿Quiénes han llegado a consultarlas? Este secreto es bien guardado por aquéllos que han disfrutado de sus predicciones, aunque se rumorea que personajes como la reina Urraca o Galerna han acudido a ellas.

Sea como fuere, lo que está claro es que, a menos que ellas mismas deseen detener su existencia, las nornas -el mismo tiempo- no pueden morir. Cualquiera que ha intentado acabar con ellas se ha encontrado con que sólo es capaz de destruir su forma física, pero las Nornas reaparecen al cabo de poco con otra apariencia diferente... y dispuestas a tomar venganza.

## LAS NORNAS

### Presentación

Son la representación de una de las fuerzas primigenias del universo: el mismo tiempo. Ellas viven en el pasado, presente y futuro al mismo tiempo. Pueden ver lo que ha sucedido, lo que está sucediendo y sí, también pueden ver lo que está por suceder. Sólo unos pocos son merecedores de preguntarles por su futuro... pero cuidado, pues conocer el porvenir tiene un precio, y ellas nunca olvidan cobrar lo que les corresponde. ¡Ellas son las Nornas!

El trio

Urd. El pasado

Ella representa el pasado. Los hechos que sucedieron. Es la fuerza del mismísimo destino, pues aquellas cosas que hicimos en el pasado serán las que determinen nuestras acciones el día de mañana. ¡Un saludo para Urd, El pasado!

Verdandi. El presente

Es la dueña del momento. Ella toma entre sus dedos el mismo instante y, al instante

siente, lo suelta para que forme parte del pasado. Es la dueña de cada segundo, de cada latido y de cada hálito de vida, pues es quien decide cuándo una vida se acaba. ¡Ella es Verdandi, El presente!

Skald. El futuro

Ella predice los acontecimientos que han de suceder. Es a ella a quien acuden los monarcas y los grandes héroes para conocer su porvenir, pues sus ojos otean más allá del presente, hacia los próximos días, meses o incluso años que se sucederán. Sus predicciones siempre aciertan, pero quien la consulte ha de saber que tendrá que pagar un alto precio por ello. ¡Ella es Skald, El futuro!

# Las Reinas Regentes

## Información de la pareja

Poco podía imaginar Sancha III, madre de Reyes, que después de retirarse de su mandato tendría que regresar al trono. Ella vivía en la tranquilidad del retiro, en una pequeña villa cerca de Siahuevo. Por supuesto, no es que estuviera apartado de todo lo concerniente a los asuntos de la corona, pero Urraca había demostrado en varias ocasiones ser una reina excelente: sabía combinar a la perfección sus cualidades como estratega, fría mandataria e implacable comandante de los ejércitos. Así pues, Sancha podía confiar en que su sucesora haría bien el trabajo de gobernar y que, a menos que ocurriera una desgracia, ella no tendría que preocuparse por el trono de Calamburia.

Y entonces esa desgracia ocurrió: una mañana, uno de sus mensajeros le trajo la noticia de que Urraca había sido destronada, y que vagaba como una vagabunda por la tierra de Calamburia. Al principio Sancha no creyó esta noticia, pero pronto pudo comprobar que, en efecto, los rumores eran ciertos. Urraca había caído hasta el estrato más bajo de la sociedad, y sobrevivía comiendo sobras y buscando refugio bajo los puentes, en el interior de cuevas y en casas abandonadas.

A partir de entonces Sancha se dedicó a buscar a la antigua reina. ¡No podía consentir que Urraca estuviera en este estado! La rastreó por todo Calamburia, enviando agentes que buscaran por las calles, que oyeran los rumores en los mercados y que sonsacaran a los borrachines en las tabernas...

Y finalmente dio con ella.

Urraca había sido acogida por dos pobres diablos que, como ella, sobrevivían robando y rebuscando entre la basura. Al descubrirla viviendo de aquella manera, Sancha quiso castigar a aquellos desgraciados con cuarenta azotes a cada uno, pero Urraca no se lo permitió. ¡Cómo iba a maltratar a los dos hombres que la cobijaron en sus momentos más crudos! No, ellos merecían algo mucho mejor. Una auténtica recompensa.

Hoy día esos dos desposeídos son ni más ni menos que los nuevos porteros de la Puerta del Este.

En cuanto a Urraca y Sancha, recuperaron el trono por supuesto.

Mucho más que eso: crían al hijo de Urraca para transformarlo en el próximo heredero de Calamburia. Un niño que, según cuentan algunos rumores, no es verdaderamente el hijo de Urraca.

Está prohibido en todo el reino que este rumor se extienda: Urraca ha ordenado a los soldados que si escuchan a algún incauto hablar de esta historia, sea conducido a calabozo y torturado. Pero con todo y con eso no ha hecho sino aumentar la creencia de que el rumor es cierto:

Se dice que las Reinas arrebataron el bebé de Dorna, su antecesora en el trono, y le hicieron creer que éste había sido arrojado por el balcón de palacio. En realidad todo había sido un teatro: lanzaron un niño desconocido y se quedaron con Juliok, el hijo de Dorna, para hacer creer a todos que era hijo de Urraca.

Los rumores añaden que el capitán Landon McQuaid, quien se ha transformado en tutor personal del joven, sospecha esta verdad, y que ha comenzado a hacer sus pesquisas de manera independiente.

¿Cuánto de cierto hay en todo esto? Nadie puede saberlo, aunque parece que, muy pronto, la auténtica identidad del chico saldrá a la luz...

## LAS REINAS REGENTES

### Presentación

Saludad, ciudadanos de Calamburia, a quienes, por medio de astutas estratagemas, han vuelto a hacerse con el poder en el trono. Lo disfrutaron el en pasado y ambas juraron que algún día, en el futuro, volverían a disfrutar de sus privilegios. ¡Una educada reverencia para las Reinas Regentes!



La pareja

Urraca

Durante muchos años reinó en Calamburia. Era alabada por muchos como una estratega sin parangón; pero otros la veían como una cruel tirana que llegó al poder mediante oscuros engaños. Sea como fuere, hoy ha vuelto a hacerse con el tracio a su astucia y sus estratagemas. ¡Un saludo para la Reina Urraca!

Sancha III

Fue madre de Reyes, y sobre sus hombros cargó la responsabilidad del reino. Ha vivido muchos años retirada, fuera de los entresijos de la política, pero ahora que ha secuestrado al joven heredero del trono, se le ha presentado una nueva oportunidad de llevar la corona. ¡Ella es Sancha Tercera!

# Los Aliados de las Arenas

## Información de la pareja

Airshai, al que llaman El escorpión de Basalto, es quizás el habitante más famoso del desierto de Al -Javist. Durante mucho tiempo, Arishai se propuso reconquistar las tierras de Calamburia que una vez pertenecieron a los suyos. Encabezó numerosos ataques, pero siempre se veía frustrado por las defensas de los Impromagos y, más allá del desierto, por las tropas de la reina Urraca, y las defensas inexpugnables de la Puerta del Este.

Sin embargo, su suerte cambió al conocer al genio Jan Akavir. Éste, cedido por los zíngaros, salió del búcaro en el que se hallaba confinado para prometer a Arishai un nuevo reino. Con esta influencia, el Escorpión de Basalto reunió el mayor número de nómadas que se hubiera visto jamás. Sin embargo, le faltaba un contacto con el exterior, una influencia capaz de convencer a los ciudadanos de Calamburia de que, una vez él se alzara con el trono, no le vieran como a un extranjero invasor... aunque lo fuera.

Por suerte, Arishai había entrado en contacto, hacía mucho, con la marquesa Zora von Vondra. Por supuesto, decir “entrar en contacto” es un eufemismo de lo que realmente sucedió entre ambos.

La verdad de esta historia es que, durante un peregrinaje desde Siahuevo hacia la torre

de Skuchain, para contraer matrimonio con el erudito Félix, la marquesa fue secuestrada por los nómadas. Al principio, Arishai buscaba de ella cobrar una sustanciosa recompensa, pero poco a poco la pasión surgió entre los dos y, al final Zora cayó rendida ante su captor.

La marquesa le odiaba por todo ello, por supuesto. No obstante, Arishai y ella llegaron a tener algo más que un amor fortuito. Ella había quedado embarazada, y nueve meses después dio a luz a Melindres von Vondra. La sangre de la niña no era del todo noble, y eso enfurecía a la marquesa, pero a pesar de todo procuró casarla con el futuro heredero de Calamburia.

Sin embargo, Comosu I, una vez hubo ascendido al trono, renegó de cualquier matrimonio. Zora, que tanto se había esforzado por aproximarse a Urraca, y más tarde a Comosu, decidió que ya había sido lo suficiente benevolente. Por ello, el pacto que Arishai le propuso le resultó ideal. Zora vio la posibilidad de conquistar el trono, aliándose con un ejército de nómadas -y hortelanos-, para gobernar Calamburia y casar a su hija con quien deseara.

Perdió la guerra, por supuesto. Kashiri y su ejército del mal lograron alzarse con el poder, pero Zora descubrió que, a pesar de todo, seguía conviniéndole un pacto con Arishai. Le odiaba y le atraía a partes iguales. Lo cierto era que deseaba acabar con su vida, pero era incapaz de empuñar el cuchillo para matarle. Por ello, no tuvo más

remedio que conservarle a su lado para futuros planes de conquista. Entre los tres -Zora, Melindres y Arishai-, han creado lo que se conoce como la Alianza de las Arenas. Es lo que sucede con el amor. Nadie lo entiende del todo.

¿Y qué es lo que sucedió con Jan Akavir? Su misión había terminado: ya había ayudado a Arishai a conseguir poder, pero el genio, que era astuto, se negó a entrar en el búcaro de nuevo. En lugar de ello escapó al desierto. Aún vaga por él como un eremita y se rumorea que ayuda a los que se pierden por el desierto, ofreciendo agua y cobijo.

## ANTIGUA FICHA DE LAS MARQUESAS

## ANTIGUA FICHA DE LOS NÓMADAS

## LOS ALIADOS DE LAS ARENAS

### Presentación

Son de alta cuna, de sangre azul, de la más selecta de las noblezas, y no están dispuestos a permitir que este desbarajuste en los elementos destruya las tierras que con tanto esfuerzo se han ganado. ¡Ellos son Los Aliados de las Arenas!

El Trio

Zora

Marquesa del condado de Siahuevo y señora de las tierras colindantes. Siempre ha deseado el poder por encima de cualquier cosa... y de cualquier persona. ¿Su próximo objetivo? Conseguir que su hija se convierta en reina... aunque sea lo último que haga. ¡Ella es la marquesa Zora von Vondra!

Melindres

Una joven dulce y tranquila en apariencia... sí, sólo en apariencia. La cruda realidad es que se ha prometido cuatro veces, y las cuatro, sus prometidos han terminado falleciendo de forma... sospechosa. Tras su naturaleza dócil se esconde una potencial guerrera, capaz de arrebatarse vidas sin ningún remordimiento. ¡Ella es Melindres von

Vondar!

Arishai

Antaño fue el señor de diez mil nómadas. Hoy lidera un ejército en busca de una noble causa. Es el custodio de las antiguas mezquitas, el emperador de las arenas. ¡Es Arishai, El escorpión de basalto!

# LOS ALQUIMISTAS

## Información de la pareja

Calum, llamado “el ignoto” por muchos, es un personaje ciertamente raro, quien se ha ganado su apodo a pulso. Su historia va mucho más atrás en el tiempo de lo que parece, pues Calum cuenta muchos más años de los que aparenta.

Comenzó siendo discípulo de Theodus, cuando la Torre Arcana apenas comenzaba a despegar, y las diferentes casas de magos encontraban su hogar bajo sus muros. Allí, Calum, uno de los estudiantes más aventajados, demostró interés no tanto por la magia, sino por el aprendizaje de la historia, la filosofía, el arte mismo de la creación de sortilegios y, muy en especial, de una rama que bautizó como la alquimia: la elaboración de elementos de propiedades extraordinarias a base de la correcta mezcla de ingredientes. A Theodus esta nueva forma de aprovechar el potencial mágico de Calamburia le pareció fascinante, y permitió que Calum no sólo estudiara la alquimia, sino que fundara la rama de los eruditos: los auténticos encargados de enseñar a los jóvenes aspirantes a magos.

Así, Theodus y Calum trabajaron codo con codo durante muchos años, haciendo que Skuchaín prosperase hasta transformarse en el gran referente mágico de todo el continente.

Sin embargo, Luego que Theodus falleciera en el combate contra el patriarca Zíngaro

Arnaldo, y el joven Ailfrid se convirtiera en Archimago, las ideas revolucionarias de éste y Calum chocaban directamente. El Ignoto deseaba que todo continuara tal y como lo había dejado Theodus, pero Ailfrid quería transformar la alquimia en una rama de estudio como las demás, en lugar de en toda una versión alternativa de la magia.

Estas diferencias terminaron por separarlos del todo, y Calum, viendo su trabajo menospreciado, se marchó de Skuchaín y se refugió en las montañas al norte de Calamburia, donde continuó trabajando en solitario.

Los años pasaron, y Calum, conocido como un extraño eremita por los salvajes de las montañas, llegó a reunir los doce ingredientes necesarios para la fabricación de la Piedra Filosofal. Al hacerlo el poderoso objeto fue creado, y Calum lo utilizó para obtener la juventud eterna, el primero de sus deseos. De este modo, conseguiría seguir estudiando por siempre, fabricando nuevos elementos alquímicos.

Sin embargo, tras su uso, los doce ingredientes de la piedra filosofal se volvieron a esparcir por toda Calamburia. Calum, que pensaba que su descubrimiento tendría más de un uso, quedó desolado. La Piedra Filosofal había vuelto a deshacerse justo en el momento en el que había descubierto el más importante de sus usos: despertar al Titán.

Si el Titán despertaba, Calamburia viviría en paz y armonía por siempre, lejos de



cualquier amenaza. Por eso, y aunque sabía que reunir los 12 ingredientes de la piedra volvería a costarle una o dos vidas completas, se puso de nuevo manos a la obra.

Sin embargo, esta vez no deseaba que los experimentos alquímicos le llevaran tanto tiempo, por eso decidió regresar a Skuchaín. Había escuchado de una joven alumna, llamada Aurora, sobrina de la mismísima Minerva, capaz de realizar verdaderos prodigios alquímicos. La muchacha destacaba en la materia tanto como lo había hecho él en el pasado, y podría ser la ayuda necesaria para reconstruir la Piedra en menos tiempo.

De modo que Calum, dispuesto a reconciliarse con la escuela, y ahora que Ailfrid ya no estaba al mando, viajó a Skuchaín y, presentando sus credenciales a Félix y Minerva (¡Era ni más ni menos que el fundador de los eruditos, a quien se le creía muerto!), solicitó poder trabajar codo con codo junto a Aurora y disponer del laboratorio de Skuchaín, ése que él mismo fundó, y que tanto le había servido en los momentos en los que Theodus estuvo a cargo de la torre.

Todos aceptaron, incluso Aurora, una muchacha que, de no ser por sus habilidades

## LOS ALQUIMISTAS

### Presentación

Son expertos en la mezcla de compuestos, en la realización de filtros, pociones, venenos y otros líquidos. Sin embargo su objetivo final no es otro que el de volver a reunir los 12 elementos necesarios para obtener el objeto máspreciado para alguien de su oficio: la piedra filosofal. ¡Ellos son los Alquimistas!

La pareja

Callum

Ha permanecido muchos años encerrado en las montañas, realizando sus propios experimentos. Busca ávidamente los ingredientes de la Piedra Filosofal, pues cre que, si consigue este objeto, logrará despertar al mismísimo Titán. ¡Él es Calum El ignoto!

Aurora

Era estudiante de alquimia y ciencias en la torre arcana de Skuchaín. Sin embargo, destacaba tanto en la materia que fue seleccionada por Calum, su maestro, para la búsqueda de la piedra filosofal. Únicamente gracias a sus conocimientos llegarán a dar con el preciado objeto. ¡Un saludo para Aurora Manos de oro!

# LOS BRUJOS TENEBROSOS

## Información de la pareja

Durante algún tiempo, la malvada Aurobinda, hermana del Archimago Theodus, estuvo a cargo de Skuchaín, haciendo creer a todo el mundo que se había reconvertido al bien, cuando el realidad continuaba con sus prácticas malvadas, sirviendo a la Oscuridad.

Fue descubierta... aunque tal vez demasiado tarde para que su presencia en Skuchaín no tuviera ninguna repercusión. Durante todo el tiempo que estuvo al cargo, intentó convencer a las familias de la casa Ténebris, cuyos antepasados la siguieron cuando ella y su hermana se revolvieron contra Theodus... y logró convencer a algunos estudiantes. Con éstos, una vez fue descubierta, huyó a Cuna de Oscuridad para fundar su propia escuela para el dominio de las artes oscuras.

De entre todos los estudiantes que se fueron con ella destacan tres, quienes desde su partida han estado a cargo de enseñar a los más inexpertos:

Tal vez la más inocente es Ménkara. Sus padres se dedican al prohibido negocio de la caza ilegal de monstruos: raptan a las criaturas que escapan del plano faérico y las venden como animales exóticos a quienes gustan de este raro coleccionismo, o acaban con sus vidas, las despedazan y venden las partes más codiciadas de sus cuerpos como ingredientes para filtros, pociones y emplastos.

Así las cosas, Ménkara se ha criado rodeada de extrañas criaturas, animales peligrosos, hadas, duendes, trasgos y demás. Una vez mudada a Cuna de Oscuridad, el estudio de la monstruología ha sido el centro de sus investigaciones.

Tesejo es otro de los encargados en enseñar magia oscura. En Skuchaín nunca fueron notables sus sortilegios, y menos aún sus pociones. A esta última asignatura se apuntó por el amor que sentía por Aurora, la alumna más destacada de Alquimia. Tesejo podía tener el amor de la estudiante de magia que quisiera... menos el de ella. Esta fue la razón de que procurara esforzarse al máximo en Alquimia. Pero desde el primer día, ninguna de sus pociones dio el resultado que se esperaba. En lugar de ello producía extraños filtros de sugestión y amor, múltiples tipos de veneno y otra clase de compuestos dañinos. Fue por esta razón que comprendió sus extraordinarias habilidades para hacer el mal y, a pesar de que sus padres se sintieron muy avergonzados con su giro al mal, decidió mudarse a Cuna de Oscuridad y enseñar “contralquimia”, un nombre que él mismo se ha inventado, y que no es aceptado por Aurobinda.

De los tres, Caila es la más responsable. Su familia, en secreto y desde el primero de sus antepasados, ha seguido siendo fiel a Aurobinda y Defendra y practicando la magia oscura. A Caila le han enseñado que esta magia es más poderosa y eficaz, y que no debe negar su auténtica naturaleza. Así, una vez descubierta la bruja, Caila vio la oportunidad que siempre había deseado: revelarse como una auténtica estudiante de

magia oscura y colocarse como una de las principales personalidades de la nueva escuela. Ella entiende bien cuáles son las dimensiones de la empresa que se ha iniciado, y sabe las consecuencias que tiene transitar por el camino de la maldad.

Ahora, los tres brujos oscuros enseñan en Cuna de Oscuridad a todos los que se alzarón contra Skuchaín, y aunque la escuela no es todavía tan grande como su hermana de la luz, con el apoyo de los entes de oscuridad que vagan por Calamburia no tardará en hacerse igual de poderosa.

## LOS BRUJOS TENEBROSOS

### Presentación

Antaño eran estudiantes de magia blanca, pero desde que comenzaron a descubrir las artes oscuras, han descubierto que esta nueva área de estudio tiene mejores hechizos, es más divertida y, además, resulta más fácil aprobar las asignaturas cuando éstas tratan de hacer el mal. ¡Un saludo para los Brujos tenebrosos!

### El trio

### Tesejo

Es el guaperas de la clase. Un día probó con la asignatura de alquimia, para descubrir que todas y cada una de las pociones que realizaba se transformaban en potentes venenos, filtros de sugestión y otros líquidos malévolos. Desde entonces se convenció de que nunca sería capaz de realizar un brebaje que sirviera para hacer el bien. ¡Él es Tesejo!

Ménkara

Sus padres se dedican al extraño y prohibido tráfico de monstruos, así que ella, como no podría ser de otra manera, es una enamorada de las tarántulas, serpientes, trasgos y otras alimañas. Lo que se dice toda una experta en monstruología. ¡Salud a Ménkara!

Caila

Ella es la más responsable de los brujos tenebrosos. Procede de una familia que siempre ha estado en contra de la magia blanca. Ha estado preparándose durante mucho tiempo para desenmascarar su apariencia de bondad y revelar de una vez por

todas lo que en realidad es: una auténtica especialista en magia oscura. ¡Ella es Caila!



# Los Colonos

## Información de la pareja

Walter Kennedy siempre fue un soñador. Trabajaba en su tienda de venta de alfombras, un negocio que había heredado de su padre, y que le procuraba unas rentas más que generosas. Podría haberse retirado, mientras veía cómo sus ganancias aumentaban año a año, pero él quería más. Deseaba recorrer mundo, vivir aventuras, ¡revelar secretos ocultos para los hombres! Y deseaba vivir todas esas nuevas experiencias montado en un barco. Algo en su interior le llamaba a transformarse en marino.

De modo que un día empezó a ahorrar parte de sus ganancias y a destinarlas a un ambicioso proyecto: deseaba comprarse un barco, un buen navío de tres palos, conseguir una tripulación y surcar los mares para vivir aventuras. Ahorró durante años, pero al fin un día consiguió el dinero suficiente, de modo que vendió su negocio de alfombras, y sin apenas conocer cómo se manejaba un barco, compró los servicios de una docena de marinos experimentados y se lanzó al mar. A partir de entonces todo el mundo le llamaría Capitán.

Sus viajes le procuraron muchas aventuras, y también algo de dinero. No ganaba tanto como cuando era comerciante, pero era feliz.

Pero un día le sucedió algo que no esperaba. Mientras su barco recorría las aguas en mitad de la noche, el vigía dio la voz de alarma: había un velero encallado cerca de los

arrecifes que rodeaban la isla Kalzaria. Al aproximarse, la tripulación del Capitán halló un único superviviente: James Fox. A pesar de que llevaba días sin comer, y de que el salitre había agrietado sus labios, el joven marino no perdía la sonrisa: tenía algo importante que contar.

En cuanto se hubo recuperado, Fox relató a la tripulación que su barco se había perdido en un banco de niebla. Cuando lograron salir, fueron a dar a una porción de mar que no se correspondía con ninguna de las cartas de navegación. A lo lejos el vigía vislumbró tierra. Una tierra desconocida e inexplorada llena de nuevas oportunidades. Los marineros decidieron poner rumbo hacia allí para explorar, pero les atrapó una furiosa tormenta que les arrojó a las aguas. Sólo él consiguió vivir... gracias a la ayuda de una amistosa y bella tritona.

Los relatos de los tritones eran frecuentes entre los marinos pero, ¿una tierra nueva? ¡Aquella sí que era una gran noticia! Al momento, la cabeza del Capitán se llenó de nuevas ilusiones. Con James Fox ya integrado en su tripulación, regresó a Calamburia y pidió audiencia con la reina Sancha para proponerle un proyecto: crear una flota de barcos colonizadores que se alejaran del continente en busca de nuevas fronteras.

Sin embargo, a la Reina todas aquellas historias le parecieron una patraña. ¿Cómo iban a ser ciertas? En cientos de años nadie, nunca, se había encontrado con tierra más allá del continente y de la isla Kalzaria. Y así rechazó subvencionar el proyecto.

Pero el Capitán Kennedy no pensaba rendirse tan fácilmente. Con los pocos ahorros que le quedaban pagó a los inventores Teslo y Katurian para que implementaran ciertas modificaciones en su barco que le permitieran navegar más rápido y mejor, ¡y vaya si lo consiguieron!

Hoy día, el navío de los colonos se dedica a cartografiar los mares más allá de lo que ninguna otra nave lo haya hecho jamás, tras la esperanza de encontrar la tierra que un día avistó el joven James Fox y alcanzar, de este modo, una fama que les otorgará el favor de la Reina, y que les introducirá en la historia de Calamburia.

Con el tiempo, Fox dejó el oficio de marino para asentarse en tierra y vivir una vida algo más... estable (algunos dicen que continúa enamorado de la tritona, y que por eso mismo ha decidido remendarse y hacer su vida como una persona “normal”), de modo que Walter Kennedy ha decidido contratar un nuevo grumete: Cameron, un muchacho lleno de pasión -tal vez demasiada pasión- por el mar, por navegar, vivir aventuras... y viajar a la isla Kalzaria. Está obsesionado por conocer a Mairim Lancaster. Con el tiempo Walter ha deducido que su grumete, en realidad, lo que desea es casarse con la señora de la isla. En el fondo, esto no le importa siempre y cuando Katrina se modere y entienda que hay otros viajes como prioridad... y que quizás sea él quien contraiga matrimonio con la señora de la isla.

Lo que no le ha gustado tanto han sido los rumores que corren en Instántalor, y que aseguran que Cameron es de la familia Colby, un noble venido a menos que, por no poder heredar lo suficiente, fue obligado a vivir una vida monacal. Peor aún... hay quien dice que en realidad su grumete no es un chico... ¡sino una mujer!

¡Tonterías! Eso no son más que habladurías de otros marineros envidiosos, que anhelan llevar una vida como la del capitán, tan colmada de aventuras y proyectos.

## LOS COLONOS

### Presentación

Son expertos marinos que desean estar al servicio de la Reina con una única misión: navegar más allá de la tierra de Calamburia, salvar los peligros que puedan ofrecerles los mares ignotos y, si tienen la suerte de hallar tierra desconocida, reclamarla para gloria de la Corona. ¡Ellos son, los Colonos!

### La pareja

### Capitán Walter Kennedy

No era más que un simple comerciante, pero siempre tuvo un sueño: conseguir un barco y surcar los mares con él. Ahora que ha ahorrado el dinero suficiente para comprarse un navío, sólo desea que la Reina se fije en su proyecto y subvenciones de una vez sus viajes.

¡Un honorable saludo para el capitán Walter Kennedy!

Cameron el Imberbe

Es un apasionado del mar, los marineros... e incluso los piratas! Su sueño es viajar a Kalzaria y conocer en persona a Mairim Lancaster, la señora de esas tierras. Hay quien asegura que lleva una doble vida y que, en ocasiones, viste ropas monacales para servir a la iglesia... como novicia! Es sin duda una mentira, pues él está hecho todo un hombre.

¡Un saludo para Cameron el imberbe!

# Los Comediantes

## Información de la pareja

¡Oh! Cuan desdichada es la vida del artista. Siempre peleando por ganarse el pan por medio de su talento, ideando nuevas formas de sorprender, de embelesar, de hacer reír y de hacer llorar. El artista es un guerrero de la palabra, un mago del ingenio y por eso su vida es la más dura de todas, porque se halla en constante pelea con el mundo, las modas, las formas e incluso consigo mismo, pues no ha de dejarse vencer por la monotonía ni la desazón.

Estos son los principios de todo artista, y sobre todo, los principios de Bilko al que un día llamaron El elevado histrión. Bilko nació con una pasión irrefrenable por las artes escénicas. Desde niño estudió con los mejores dramaturgos y se formó para ser uno de los más elevados actores que hubiera conocido la historia de Calamburia. Sus esfuerzos y su talento le condujeron lejos, tanto que alcanzó las mismas puertas de palacio y se transformó en uno de los más amados actores de la reina Sancha III.

Pero Bilko no estaba solo. Su hermano Janik también había nacido con una sorprendente habilidad para la interpretación, pero Janik no era un hombre recto, mesurado y comprometido como Bilko. En su caso, su pasión por la interpretación pasaba por un gusto hacia la comedia, la burla y la farsa. De niño, mientras Bilko vivía en la academia de interpretación de Instántalor, Janik se escapó persiguiendo el carromato de unos actores ambulantes. Allí fue cuando se topó por primera vez con

Ziju, una marioneta que los actores ambulantes tenían abandonada en uno de los cajones de su carromato.

Desde el primer instante, Ziju se manifestó como habitada por el espíritu de un antiguo y famoso dramaturgo, y prometió a Janik que le conduciría a la fama. Así, Janik vivió muchos años con aquellos cómicos ambulantes, hasta que un día se enteró de que su hermano actuaba para la reina. Así pues, viajó a palacio y volvió a encontrarse con él.

¡Estaban juntos de nuevo! ¡Qué gran noticia! Bilko estaba muy contento con ver que Janik también era un artista. Y aunque no disponía de un método depurado, sí tenía bastante calidad interpretativa.

Así pues, los dos hermanos comenzaron a actuar para Sancha III en obras de tragedia y, sobre todo comedia, pues Janik no deseaba hacer otra cosa y Bilko, aunque prefería desenvolverse en un teatro más elevado, no le molestó conceder ese placer a su hermano.

Sin embargo todo se torció un día. Janik, en una función privada, mostró a Ziju a la reina. La marioneta comenzó entonces a hacer una imitación ofensiva de Sancha III que Janik no se molestó en detener. La reina, ofendida, no atendió a las disculpas de Los dos hermanos. Acusó a Janik de estar perturbado y desterró a los dos hermanos.

Desde entonces, Bilko y Janik han caído en desgracia. Recorren los pueblos realizando espectáculos cómicos en busca de ganar lo suficiente para comer, mientras planean el modo de regresar a la buena vida que llevaban en palacio. Janik parece el menos afectado de los dos, pues pasó gran parte de su vida tal y como vive ahora: entre harapos y eternas ganas de comer, pero para Bilko esta nueva vida es un eterno sufrimiento. Odia a la marioneta de su hermano (sí, él también cree que Janik está algo perturbado) y planea deshacerse de ella en algún momento.

Tal vez, después de tirar a Ziju al lecho de algún río, pueda ocuparse de regresar a la corona y vivir como un elevado artista de su talla se merece.

## LOS COMEDIANTES

### Presentación

Viven del chiste, del humor grotesco, de la broma absurda y de imitaciones más o menos jocosas de los miembros de la corte. Precisamente fue esto último lo que les ha hecho perder su trabajo para la reina. Ahora recorren los caminos con su carromato, visitando un pueblo tras otro para ganarse, mediante sus juegos, algo que llevarse a la boca. ¡Ellos son, los Comediantes!



La pareja

Bilko

De niño, estudio bajo la tutela de los dramaturgos más importantes. Conoce el arte de la interpretación, el drama de la tragedia... pero para tragedia el estado en el que ha caído. Odia haberse transformado en un artista ambulante y espera, muy pronto, que su arte vuelva a ser reconocido por las élites de Calamburia. ¡El es, Bilko, el elevado histrión!

Janik (y Ziju)

Escapó de su familia siendo niño, para seguir a una caravana de cómicos ambulantes.

Fue entonces cuando conoció a Ziju, la marioneta que siempre le acompaña y con la que mantiene conversaciones muy reales. Nadie sabe si se trata de alguna suerte de títere mágico, pero él asegura que en el interior vive el espíritu de un notable dramaturgo del pasado que les conducirá a la fama. ¡Él es Janik... y Ziju!

# Los Consejeros Umbríos

## Información de la pareja

Érebos y Barastyr eran dos ávidos estudiantes en la sección de erudición de la torre arcana de Skuchaín. Eran de los más aplicados, pues demostraban gran interés por todos los conocimientos que tanto Minerva como Félix el Preclaro les enseñaban. Los dos maestros eruditos estaban muy contentos con ellos: hacían todas las tareas, y aún más que eso, pues buscaban información más allá de la necesaria para aprobar la asignatura. Ambos resultaban muy prometedores, hasta tal punto que, cuando apenas les quedaba un curso para finalizar, tanto Félix como Minerva quisieron recomendarles a la reina Sancha III para que los acogiera bajo palacio como consejeros.

Sin embargo, cuando apenas les restaban dos meses para finalizar sus estudios, les sucedió un evento que pocos conocen.

Los eruditos les enviaron a una tarea de investigación: el objetivo era un tal Okura Rensin, un misterioso personaje que había emergido de las profundidades de la tierra y que, durante mucho tiempo, se le creyó uno de los desaparecidos hijos del dragón. Minerva, sin embargo, conocía la verdad: Okura se había presentado como el Mariscal del Fuego, un título de significado oculto. No obstante, los eruditos temían que Okura estuviera tramando algo malvado, de modo que encomendaron a Barastyr y Érebos que le siguieran y averiguaran todo sobre él.

Los dos aspirantes tuvieron que indagar mucho antes de dar con su paradero, pero cuando lo hicieron, pudieron comprobar que Okura estaba mucho más cerca de lo que creían; de hecho, hallaron su rastro bajo una red de túneles que el propio Mariscal había excavado bajo la torre de Skuchaín.

Así, los dos consejeros se introdujeron en la red de túneles y siguieron el rastro hasta comprobar que las galerías accedían a las mismísimas catacumbas de Skuchaín, y hasta una sala en concreto, cerrada férreamente, en la que se guardaba un antiguo espejo. Fue en el instante de alcanzar la sala que los consejeros hallaron a Okura, se encontraba recitando unos estremecedores ensalmos que, de alguna forma, despertaban una corriente mágica en el interior del espejo.

Dieron un paso para detenerle, pero entonces Okura fue absorbido al interior de la superficie reflectante. Luego ésta se volvió negra y viscosa. Un delgado zarcillo emergió de la superficie, como intentando escapar al exterior. Los consejeros vieron entonces que algo malo estaba a punto de emerger, e intentaron detenerlo.

En efecto así era. Aquella negrura no era sino el quinto Titán, un ser hecho de los restos de los otros cuatro, que cayó a la tierra de Calamburia al principio de los tiempos y que se hizo llamar, simplemente, Oscuridad.

La Oscuridad vivía en otra dimensión, y sólo en contadas ocasiones conseguía acceder

al reino de los mortales (como, por ejemplo, cuando las brujas empezaron a investigar la magia oscura). Pero anhelaba vivir en Calamburia y en el espejo había visto la forma de aproximarse físicamente.

Así, Érebus y Barastyr se lanzaron al espejo y, de un fuerte golpe, resquebrajaron su superficie. Al momento la sala se llenó de un viento furioso. Érebus y Barastyr intentaron protegerse, pero el viento parecía filtrarse a través de su piel. Al momento siguiente, todo paró.

Sí, aparentemente los consejeros detuvieron el mal que anidaba en el espejo. Regresaron a Félix y Minerva y les dijeron que no habían hallado a Okura. De su encuentro con aquel misterioso artefacto no dijeron nada, ni de los efectos que aquel mal hubiera podido causar en su interior.

Dos meses después fueron enviados a Palacio, para servir como asesores y guías de las decisiones de Sancha III, y recomendados por los eruditos Félix y Minerva, y por la misma directora de Skuchaín: Aurobinda.

Por desgracia, la Oscuridad que habitaba en el interior de aquel espejo no ha tardado en revelarse en el interior de los consejeros, y ha provocado que toda Calamburia se suma en tinieblas y caos. Durante un tiempo, los dos Erebus y Barastyr lograron mantener el secreto de su espantosa naturaleza. Sin embargo, llegados a un punto se

han revelado como lo que son: los Consejeros Umbríos. Embajadores de la mismísima Oscuridad, un ser sobrehumano -uno de los grandes Titanes, según dicen algunos- de gran poder, que pretende reinar Calamburia desde el terror.

Detener a los consejeros umbríos es la labor que empeña a todos los héroes de Calamburia. De no hacerlo, muy pronto la oscuridad habrá invadido cada rincón de la tierra y los calamburianos quedarán esclavizados para siempre.

Por fortuna parece que hay esperanza, aunque el procedimiento no es nada sencillo: hallar a los siete seres de luz; representantes máximos de la bondad y la justicia, capaces de frenar el mal y devolver todo a la normalidad.

## LOS CONSEJEROS UMBRÍOS

### Presentación

Son dos personas de apariencia bondadosa... o lo eran. Desde que fueron invadidos por la Oscuridad se han convertido en avatares del mal. ¡Ellos han sumido Calamburia bajo las tinieblas! Guardaos de sus consejos y del terrible poder que emanan ¡Ellos son, los Consejeros Umbríos!

### La pareja

## Barastyr

Antaño fue un notable sabio y erudito, discípulo de los mejores maestros de Skuchain. Hoy, es el hombre que susurra consejos a la Reina en Sueños. El mal se ha adueñado de su corazón y de su misma alma ¡Una reverencia para Barastyr!

## Érebos

Él solía recorrer los pasillos de la torre arcana de Skuchaín, siempre buscando libros de ciencia oculta para incrementar su sabiduría. Un día se topó con algo peculiar: un espejo en el que ocultaba un antiguo secreto. Desde que se vio reflejado en él, su rostro ha cambiado para transformarse en la viva imagen de la maldad ¡Un saludo para Érebos!

# Los Corsarios

## Información de la pareja

Algo que pocos saben, es que la isla Kalzaria, en el extremo suroccidental de Calambura, se encuentra más habitada de lo que parece. Es cierto que en sus costas apenas se percibe huella humana, pero en el interior existe una pequeña ciudadela en la que, a partir de antiguos cascos de barcos, se ha levantado el fuerte de Efraín Jacobs.

Este lugar es el centro de todas las actividades de dudosa legalidad en Calamburia. Sobre todo aquéllas que entrañan algún tipo de traslado de mercancías. De aquí parten los barcos que suministran la cerveza a la taberna Dos Jarras (aunque nadie sabe cómo la fabrica Efraín) y, asimismo, el contrabando de especias alucinógenas, sedas exportadas, animales exóticos y cualquier cosa ilícita que puedas imaginar.

Efrain Jacobs, El ladrón del Barlovento, es un corsario que vive rodeado de oro, botellas de cerveza, prostitutas, armas de lujo y babuinos. A su alrededor, cientos de filibusteros se reúnen para ver qué tipo de trabajo toca esa semana: ¿asaltar un barco? ¿Destilar cerveza? ¿Robar una caravana? ¿Colarse en un palacio? Su séquito acata cualquier orden, y de este modo, proporcionan a Efraín la mercancía que le hayan solicitado sus clientes. Entretanto, él permanece a la espera, gobernando Kalzaria como un rey.

Pero es que, como dice él. Ya debería ser rey.



En efecto, la sangre de Efraín tiene ascendencia real. Rodrigo II, apodado el breve, dejó el trono por amor y escapó a Kalzaria con la pirata Kasandra. Allí tuvieron descendencia. Es de aquí de donde procede Efraín.

Así pues, El ladrón del Barlovento siempre ha deseado hacerse con una flota lo suficiente grande como para arrasar a cañonazos los ejércitos de la corona y ascender a un trono en condiciones. De momento, sin embargo, aún permanece en la silla de manera mohosa y destartalada que sus hombres le han fabricado a partir de palos viejos de bauprés.

Sin embargo, hace poco Efraín ha visto una oportunidad para reinar.

Se sabía, por todo Kalzaria, que Petequia, la desterrada hermana de Urraca, y madre del rey Comosu, había escapado a sus costas tras ser expulsada. Allí mantuvo una tempestuosa relación con el siempre beodo capitán Flick. De este extraño romance nació una niña, a la que Petequia llamó Mairim. La joven pronto fue adoptada por los piratas del entorno, y no tardó en aprender a navegar, a robar, y a desenvolverse en todo tipo de trapicheos.

Mairim también llevaba sangre real por sus venas pero, más importante todavía, ella también recibió la C del Titán. Efraín vio la oportunidad para conseguir la Esencia de la Divinidad. Ambos combatieron en el torneo, y a punto estuvieron de llevarse el premio

si no fuera porque se les interpusieron los Seres del Aire.

Pero Efraín no se ha dado por vencido. Sabe que Mairim es de sangre real, y más que eso, una auténtica elegida. Por ello removerá cielo y tierra, alquilará todas las naves pirata que estén a su disposición y enrolará a todo pirata, filibustero y lobo de mar que conozca para colocarla algún día en el trono. Si alguna vez llega ese día, Efraín obtendrá la fama y la fortuna que siempre ha anhelado.

## LOS CORSARIOS

### Presentación

Llegan desde la isla Kalzaria con ambición de riquezas y poder. Que no os confundan sus ropajes o su falta de educación, pues ambos poseen sangre real, y están más que dispuestos a conquistar Calamburia para fundar un nuevo impero. Son rudos, son fieros, ¡Son, los Corsarios!

### La pareja

Mairim Lancaster

Su madre es la mismísima hermana de la reina Urraca, y su hermano el rey Rodrigo VI. Por eso ha cruzado los mares y llegado hasta Calamburia, donde piensa reclamar el Trono de Ámbar.

Un fuerte aplauso para Mairim Lancaster.

Efrain Jacobs

Es el mayor filibustero que haya navegado por mar. En sus manos se encuentra el mercado negro de cerveza, especias, armas, y cualquier actividad ilícita. Pero por sus venas también circula sangre real, de modo que muy pronto, tal vez veáis una bandera pirata ondeando en las almenas de Palacio.

¡Lanzad un fuerte rugido para saludar a Efrain Jacobs, El ladrón de Barlovento!

# LOS CUSTODIOS DEL TEMPLO

## Información de la pareja

Las sacerdotisas de los elementos, aquéllas que guardan la estabilidad de los mismos, son muy poderosas. Tal vez uno de los seres más poderosos de Calamburia... pero son mortales. De este modo, cuando envejecen y mueren, otra sacerdotisa debe ocupar su lugar. Ésta es mostrada mediante visiones a los custodios del templo, que acuden al lugar donde estará el bebé y lo reclaman para adoctrinarlo en el Templo de los Elementos.

Así es como fue elegida Naisha. Tras la muerte de la anterior sacerdotisa, se produjo un enorme incendio en la Aldea Libre. Un incendio que devoró edificios enteros, provocado sin duda por el desbarajuste en los elementos, fruto de que no hubiera una sacerdotisa a cargo para contenerlos.

Esto, sin embargo, fue la señal que los custodios necesitaban de que por la zona habrían de hallar a la heredera.

Hasta allí fue Kesia, una de las custodias más veteranas. En efecto, entre los restos carbonizados del incendio encontró dos bebés. La niña, sin duda, habría de transformarse en la nueva Sacerdotisa de los Elementos. El niño nada importaba o, al menos, eso es lo que le habían enseñado a Kesia. Todo aquello que no tuviera que ver con la custodia de los elementos debía ser ignorado.

A punto estuvo de obedecer... pero un palpito la hizo volver sobre sus pasos. Presintió que aquel bebé tenía algo especial que hacer en el futuro. De modo que regresó al Templo con los dos y aguantó la reprimenda de sus superiores.

Naisha fue criada para transformarse en la próxima Sacerdotisa de los elementos. En cuanto a su hermano, al que llamaron Kaju, vivió en el templo como un niño feliz, lejos de que alguien se preocupara por si él también poseía algún don.

Los años pasaron, y aunque nadie creyó que pudiera destacar, Kesia se encargó personalmente de cuidarlo, siguiendo aquel presentimiento que la había llevado a rescatarlo de entre las cenizas. Así, un día, Van Bakari desestabilizó los elementos... y fue entonces cuando Kaju, intentando proteger a Kesia de todo el caos que se formó alrededor del templo, descubrió que él también tenía poderes: la joven custodia había sido herida por una columna de roca. Entonces Kaju, sin saber cómo, logró sanarla. Desde entonces quedaron al descubierto su habilidad para la creación, restauración y preservación de la vida.

Cuando los héroes recuperaron los elementos el templo regresó a la normalidad, pero los cuidados de Kaju no fueron los mismos. Ahora se sabía que también tenía algún poder, y aunque no eran tan grandes como los de la sacerdotisa de los elementos, podrían ser útiles.

Desde aquel entonces Kesia ha estado indagando sobre qué podría significar el hecho de que Kaju también fuera poderoso, hasta que una sorprendente revelación ha arrojado algo de luz sobre la auténtica identidad del joven: se trata de uno de los siete seres de luz, quien podría salvar Calamburia de la oscuridad que la asola.

## LOS CUSTODIOS DEL TEMPLO

### Presentación

Viven en el templo de los elementos, junto a la sacerdotisa. Sin embargo, ellos también esconden un gran poder, gracias al cual un día, tal vez todo Calamburia pueda ser sanada y devuelta a una época de luz ¡Un respetuoso saludo para los Custodios del Templo!

### La pareja

### Kesia

Ella guarda, protege y atiende a la sacerdotisa elemental. Es su mano derecha, y la principal encargada de su bienestar... pero hace tiempo que también ha observado que su hermano, a quien se le creía un simple mortal, tiene extraordinarios poderes. ¡Ella es

Keshia Mishra!

Kaju

De niño fue hallado junto a su hermana entre los restos de un incendio. Ella se transformó en la sacerdotisa de los elementos, de él se creyó que no tendría poderes... hasta que su cuidadora descubrió que era capaz de preservar la vida, restaurarla... e incluso generarla. ¡Él es Kaju Dabán!

# Los Duendes

## Información de la pareja

Cuando el rey Comosu tuvo conciencia de todos los malos actos que había llevado a cabo durante su mandato, y cómo éstos habían sido promovidos por el control hipnótico de Kashiri, se apoderó de él una tristeza y un pavor terribles. Día y noche le asaltaban horrendas pesadillas, en las que veía a su madre atacarle desde la muerte y reprocharle que la hubiera echado del continente apenas hubo ascendido al trono.

Nada conseguía aplacar este mal, hasta que Sirene, una de las impromagas más destacadas del reino, acudió en su ayuda. Ella y el Rey habían sido muy amigos en el pasado, cuando éste vivía con su madre en Villaolvido, y sus pretensiones al trono formaban parte de un sueño inalcanzable.

Sirene ejecutó un conjuro para que Comosu olvidara todo su pasado, pero no contaba con que el joven heredero guardaba un poder en su interior mucho más intenso que cualquier magia. Se trataba del poder del Elegido, heredado, según decían algunos, del poderoso Titán.

Semejante fuerza mágica se defendió del hechizo de Sirene, igual que el cuerpo se defiende de lo que cree una enfermedad, y contrarrestó en gran medida la magia destinada a sanarle. Así pues, Comosu sólo olvidó en parte sus malos actos del pasado. Al final del día, la memoria regresaba a él, y con ella las terribles pesadillas.



Así pues, Sirene, un poco por voluntad propia y un poco por mandato de la reina Dorna, se quedó cerca de Comosu para lanzarle el hechizo de olvido todos los días. Por desgracia, tales quehaceres dejaban de lado todas sus otras ocupaciones. Entre ellas se encontraba una de gran importancia: cuidar de Eme, su compañero en la escuela.

El pobre Eme, olvidadizo y soñador, era un peligro en potencia si nadie se ocupaba de él. La magia que encerraba en su interior, procedente del mismísimo Archimago Teodus, podía desbocarse en cuanto el pobre estudiante realizara un movimiento erróneo con su varita. Las consecuencias de algo así podían ser catastróficas.

Para que Eme no estuviera descuidado, Sirene decidió crear dos duendes ayudantes: Seneri y Eneris.

Los dos duendes son una creación puramente mágica, y procedentes desde la misma voluntad de Sirene. Conservan algo de su carácter, lo que quiere decir que son atentos y trabajadores. Sin embargo, hay algo en ellos que responde a la voluntad de un niño. Tienen un toque de travesura que, en ocasiones, les hace descuidar sus labores para encargarse de hacer alguna pequeña maldad.

Desde que existen, Eme se ha visto atendido en todas sus necesidades. Los duendes le recuerdan que ha llegado la hora de comer, le colocan la capa al derecho, zurcen sus

calcetines, le despiertan por las mañanas y le avisan de cuándo hay que ir a clase. Están detrás de él... en casi todo momento. Su naturaleza les mueve a que, cuando tienen oportunidad, organicen alguna trastada. Nunca es contra Eme, por supuesto, pero sí hacia otros habitantes de Skuchain. Esto no pasaría de ser un pequeño inconveniente, de no ser porque dejar de atender a Eme puede ser más peligroso de lo que parece.

Y es que, la última vez que le dejaron desatendido, y corrieron a alterar la tranquila existencia de los Capellanes, Eme fue asaltado por Adonis el Zíngaro. Éste, haciendo uso de su poder para entrar en la mente de los demás, logró sonsacarle secretos que sólo la esencia de Teodus atesoraba. Así, los Zíngaros se enteraron de la existencia de las Brujas y consiguieron liberarlas. Un despiste de los duendes les salió muy, muy caro.

Ahora, con Seneri transformado en piedra y Eneris desaparecida en las mazmorras de Skuchain, la casta de los duendes no se encuentra en sus mejores momentos. Sin embargo, aún queda la esperanza de que, en algún momento, esta raza de amables ayudantes resurja para ayudar a los impromagos.

## LOS DUENDES

## Presentación

Son el producto de un hechizo. Creados para servir y ayudar. Inteligentes y sí... algo traviesos. Tened cuidado, porque cuando no están trabajando, gustan de esconder los calcetines, atar juntos los zapatos o doblar cucharillas. ¡Ellos son, los Duendes de Calamburia!

## El trio

## Eneris

Ella jamás está quieta. Se pasa el día inventando juegos, travesuras y nuevos métodos para que nadie se aburra. No podría dejar de pasárselo bien aunque quisiera; al fin y al cabo, fue creada para para ello.

¡Un fuerte aplauso para Eneris!

Seneri

Su principal ocupación es que nadie sufra un accidente... lo cual no quita que, cuando éste duende se aburre, se dedique a hacer todo tipo de trastadas. Todas inocuas, por supuesto ya que es tan responsable como su creadora .

¡Salud a Seneri!

Baufren, duende mayor

Es el duende más longevo de su especie. Fue creado por las hermanas del primer Archimago. Los años han transformado su carácter: de alegre y alocado a un poco

amargo, pero su sabiduría alcanza la de los más notables eruditos. Tal vez, gracias a ella, consiga ganar este combate. ¡Un saludo para Baufren, el duende mayor!

# Los Elfos

## Información de la pareja

Pocos manuscritos existen en los que se narre en detalle la historia de la primera edad de Calamburia. En aquellos tiempos nada de lo que sucedía era almacenado por escrito y, por tanto, se hace difícil medir con exactitud lo que ocurrió.

De lo que sí se está seguro, sin embargo, es que cuando el Titán cayó al a tierra y se encontró con el Dragón, ambos pelearon por el control de Calamburia. Para hacerle frente, el Titán creó a los salvajes: humanos violentos, fuertes y llenos con una furia nunca vista.

Los salvajes sometieron a los hortelanos (seres que procedían de las patatas, muy ligados a la misma esencia elemental de la tierra) y les obligaron a pelear contra los Hijos del Dragón. Así fue cómo diezmaron a toda la estirpe y expulsaron al Dragón bajo tierra. Pero cuando los salvajes acabaron no se terminó su ansia de violencia. A continuación empezaron a pelearse unos con otros y a masacrar a los pobres hortelanos, que no tenían la misma naturaleza violenta.

El Titán, asustado por las consecuencias que la naturaleza de los salvajes podría tener, creó una raza más elevada. Eran los elfos: criaturas mágicas capaces de crear poderosos hechizos de sugestión, más fuertes y longevos que un hombre corriente. Los elfos salieron caros al Titán, pues tuvo que invertir gran parte de su misma esencia,

pero tenían una misión concreta: someter, controlar y civilizar a los salvajes, para que no arrasaran toda la tierra.

Así fueron creados cien mil elfos, que con sus poderes de sugestión consiguieron someter a los salvajes y les civilizaron.

¿Pero, qué hacer una vez su tarea acabó? Los elfos no tenían razón de ser, y eran conscientes de ello, de modo que, unidos, viajaron al noroeste de Calamburia y allí, en un lugar apartado, decidieron entrar en un estado latente transformándose en árboles.

Así han permanecido durante todo este tiempo, adormecidos, en comunión con la tierra. Ni siquiera cuando los zíngaros, ávidos por hallar la magia, empezaron a extraerla de sus cuerpos de madera, revirtieron los elfos su forma.

Sin embargo, un hecho sin precedentes ha hecho despertar a dos de ellos. El nacimiento del heredero presagia un futuro lleno de oscuridad e incertidumbre. Tanto es así, que Níniel y Dandelion han revertido su forma en busca del joven muchacho al que se cree muerto.

¿Lo hallarán? Y, más importante aún: Si Juliok primero sigue con vida, ¿Qué harán los elfos cuando lo encuentren?

## LOS ELFOS

### Presentación

Una raza de elevado carisma. Fueron creados por el titán para controlar a los bárbaros humanos, y una vez consiguieron civilizarlos, se transformaron en árboles centenarios. Sin embargo, un hecho sin precedentes ha hecho que dos de ellos regresen de su estado vegetal para caminar entre los mortales. ¡Un saludo para los elfos!

### La pareja

#### Dandelion

Hace muchos años dirigió a los hombres y les educó en disciplina. Él fue uno de los responsables de que dejaran de comportarse como animales y empezaran a caminar erguidos y hablar con propiedad aunque, para conseguir esto, más de una vez se vio obligado a emplear la espada. ¡Él es Dandelion sonrisa de plata!

#### Níniel



Su mente atesora una antigua magia heredada directamente del Titán, y en sus dedos se halla la habilidad para conjurar. Ella entregó los primeros hechizos a los hombres y les enseñó a dominar las artes arcanas. Si hoy día existen los duendes, es gracias a un conjuro que ella creó. ¡Un aplauso para Níniel de los largos cabellos!

# Los Enterradores

## Información de la pareja

Para que una ubicación se encuentre marcada en el mapa de Calamburia, ésta ha de ser muy relevante. Así ocurre con el Túmulo Desordenado, el camposanto más grande del reino, allí donde son enterrados los más destacados personajes; aquellos que puedan permitírselo, sin duda, porque no todo el mundo tiene el suficiente estatus para solicitar una plaza, ni el dinero para costearse un hueco.

Los Roslin son quienes regentan este túmulo. La familia lo ha hecho durante generaciones, pasándose el trabajo de padres a hijos, y estableciendo matrimonios de conveniencia con personajes destacados y adinerados de Instántalor.

Los últimos en la línea sucesoria son Jack y Penélope Roslin. El matrimonio ha regentado el túmulo mediante una política de subida de costes. Su objetivo es, sin duda, el de transformarse en una de las familias más ricas. Bajo su mandato, los precios por enterramiento y exequias se han duplicado.

Los enterradores, además, han hecho negocio con mercenarios y taberneros. A los primeros les han solicitado todas aquellas víctimas que puedan costearse un entierro en Túmulo Desordenado; a los segundos les han pedido que, si algún personaje adinerado o famoso perece de una borrachera galopante en la taberna Dos Jarras, lo conduzcan de inmediato a su cementerio.

Sin embargo, un hecho reciente les ha hecho reconsiderar la buena marcha de su negocio: el Maelstron.

Cuando estalló el gigantesco vórtice de caos, los vivos y los muertos se entremezclaron. ¿De qué servía enterrar cadáveres si éstos volvían a resucitar? El negocio se vio gravemente resentido; es más, el pobre Jack, que se tenía por un hombre muy sano, estuvo una temporada sufriendo en el Inframundo.

Allí, sin embargo, descubrió que Kashiri poseía un objeto llamado la Piedra de la Resurrección, que tenía el poder de devolver la vida a los muertos. El enterrador comprendió que necesitaba destruir esta piedra o, de lo contrario, los muertos podrían volver a la vida.

Aunque el Maelström fue detenido y Kashiri no ha vuelto a utilizar su piedra -que se sepa-, Jack y Penélope siguen obsesionados con encontrar y destruir este poderoso artefacto. Es, quizás, el objeto con más posibilidades de eliminar un negocio como el suyo. Entretanto, continúan dando sepultura a los miembros más ricos del reino, y engrosando, de este modo, sus ya de por sí generosas arcas.

## LOS ENTERRADORES

## Presentación

Se dedican a dar sepultura a los mejores cadáveres del reino... no sin antes procurarse una buena suma de dinero por ello. Son propietarios del mejor cementerio de todo Calamburia. Si hoy fallece alguien de entre los presentes, es mejor ponerse en sus manos. Ellos sabrán tratarle... como se merece ¡Un saludo para los enterradores!

## La pareja

### Jack

Él se encarga de cavar las fosas, preparar las exequias y limpiar los cadáveres -en todos los sentidos-. Es el capataz de los enterradores y se rumorea que ama más su pala que a su propia mujer.

¡Un saludo para Jack Roslin!

Penélope

Lleva las cuentas, y se encarga de las relaciones públicas. Si estás a punto de fallecer, y tienes una buena posición social, ella aparecerá en tu casa y, créeme, después de escucharla, querrás morirte en sus brazos.

¡Un aplauso para doña Penélope Roslin!

# Los Eruditos

## Información de la pareja

En el universo existen muchos misterios que resultan imposibles de resolver. Algunos se devanan los sesos intentando saber qué sentido tiene la vida, o por qué, en cualquier instante, puede sobrevenirnos la muerte. El amor forma parte de esos misterios: nadie puede comprender un sentimiento tan poderoso, ni los factores que conducen a su desarrollo.

Para Minerva Sibyla, el amor siempre fue algo insulso y carente de interés. Desde la infancia, antes de que sus padres la entregaran a la torre de Skuchain, ella demostró agradecimiento por su afecto. Solía preferir los densos renglones de los libros sobre alquimia, astronomía o filosofía. Y así, mientras sus padres se desvivían en procurarle atención y comodidades, ella apenas parecía sentir su presencia. No demandaba otra cosa que conocimiento, saber, erudición...

Con los años, los padres de Minerva dedujeron que su hija era diferente a los demás niños, incluso diferente a la mayoría de calamburianos. Jamás seguiría los pasos del negocio familiar, ni mostraría interés por darles un nieto. Sin embargo, se sabía que Skuchain albergaba a otras personas como ella: eruditos, sabios, intelectuales y estudiantes de magia arcana. Todos ellos valoraban más el conocimiento a los humores. El socaire de sus muros entendía de aquel pensamiento que tanto rechazaba el mundo, por eso la condujeron allí.

El proceso de admisión para ser un erudito de Skuchain resultaba extremadamente complejo. Sólo los más inteligentes lograban pasar las pruebas, y muy pocos se veían con las suficientes capacidades como para presentarse. En aquella sala donde esperaban los acólitos, Minerva conoció a Félix. Él había sido un muchacho igual que ella. En su caso, procedía de una familia noble, poderosos terratenientes y vasallos en el marquesado de Siahuevo de Abajo. Félix era un muchacho sociable y alegre. Su personalidad inquisitiva le había generado la fama de quisquilloso y metomentodo. Él, al contrario que Minerva, sí había llegado a comprender cuán crueles podían llegar a ser los muchachos del pueblo. Se burlaban de su curiosidad, y su sobrecogedora habilidad para retener datos históricos y fechas. Aquella mente prodigiosa le había costado muy cara en más de una ocasión.

De este modo, surgió entre ambos uno de aquellos misterios imposibles de razonar: una relación. Pero no era amorosa, sino intelectual. Una suerte de comunión de cerebros mucho más profunda que cualquier sentimiento profano. Ambos terminaban las alocuciones del otro, resolvían acertijos al unísono; ambos se presentaron juntos a la prueba... y la superaron.

Desde entonces, Félix y Minerva han añadido incontables conocimientos a la biblioteca de Skuchain. Hoy día, son los genios más valorados de la torre, y los más reconocidos en las diferentes escuelas calamburianas. Sus libros de matemáticas y literatura son

estudiados por niños, adultos e incluso otros profesores.

Sin embargo, hay un misterio que todavía se les escapa: la producción de la Piedra Filosofal, el objeto capaz de transformar el plomo en oro. Alcanzar este objetivo se encuentra muy alejado de la ambición, por su puesto. Félix y Minerva no guardan interés en enriquecerse. Lo que ellos desean es la vida eterna que proporciona la piedra; la elaboración de una fórmula capaz de lograr un efecto tan sumamente fabuloso, para así acumular conocimientos durante siglos.

## LOS ERUDITOS

### Presentación

Son dos ratones de biblioteca, dos sabihondos incurables. Son la máxima autoridad en todos y cada uno de los campos del saber. Puede que no sean tan fuertes y rápidos como otras parejas, pero resultan oponentes formidables, pues se han estudiado cada técnica improvisatoria al dedillo. ¡He aquí a los eruditos!

### La Pareja



Minerva

Su memoria conserva el nombre de incontables estrellas, galaxias y planetas. Ha estudiado toda alquimia y desentrañado sus secretos; y ha escrito tantos libros que no existe una sola biblioteca que pueda albergarlos. ¡Admirad el superior intelecto de Minerva Sybila!

Félix

Un genio de las artes, un prodigio del lenguaje. Su pluma ha narrado las crónicas de Calamburia y descrito la historia de la misma. Él es el maestro de los escribanos, un auténtico centinela de la palabra escrita. Es ¡Félix, el preclaro!

# LOS FAUNOS

## Información de la pareja

El mundo faérico es una dimensión paralela al continente de Calamburia. Para los eruditos es una tierra desconocida y llena de magia que, al entrar en contacto con nuestro universo, produce grandes desastres y desbarata las leyes de la física: la gravedad se invierte, es de día cuando debería ser de noche y cosas así.

Por esta razón, las criaturas del mundo faérico deben quedarse donde están y no cruzar al reino de Calamburia. Si demasiados de estos seres campan a sus anchas por la tierra de los humanos, todo comienza a ser dominado por un caos difícil de contener. Es por eso que los magos tienen una rama paralela -los guardabosques- que se encarga de cerrar los portales al mundo faérico.

Sin embargo, los guardabosques no siempre pueden controlar estos portales, y menos aún cuando éstos se abren voluntariamente desde el otro lado, provocados por quién sabe qué magia, o qué intenciones...

Es un secreto para todos en el reino de Calamburia que Anya, la esposa de Aodhan el guardabosques, abrió uno de estos portales desde el reino faérico. Ella, a quien se la creía perdida en los eternos bosques, no sólo logró sobrevivir, sino que llegó a comprender la magia en aquella dimensión y controlarla, hasta transformarse en la Dama Blanca.

Estos nuevos poderes le otorgaron la comprensión de que algo terrible estaba a punto de sucederle a la tierra de Calamburia. Un secreto que debía transmitirse a los héroes de ese lugar. Sin embargo ella no podía hacerlo. A estas alturas, su presencia en la tierra faérica era también muy necesaria, con objeto de protegerla de ese mismo mal que iba a poblar de sombras toda Calmburia. Así pues, seleccionó a tres de los faunos más capaces y hábiles para que viajaran al otro lado, transmitieran el mensaje y, de paso, hallarían a su familia y les dijeran que se encontraba bien al otro lado, pero que aún no podía reunirse con ellos.

Los tres faunos se prepararon a conciencia para la aventura que les esperaba... pero otros tres muy diferentes se les adelantaron: Yrret, Kirta y Lien... tal vez, la verdadera antítesis de los héroes que iban a ser enviados.

Estos “otros tres” faunos, veían con admiración a los héroes que había seleccionado Anya... y como apasionados del riesgo y los misterios, también quisieron ayudar. Eran conscientes de que la dama del bosque jamás los seleccionaría, pero no estaban dispuestos a quedarse en el mundo faérico sin hacer nada, ¡seguro que había algo que ellos pudieran hacer! De modo que, convencidos de sus grandes aptitudes -algo que, a ojos de todos, es objetivamente falso-, se colaron por el portal a Calamburia a hurtadillas, antes de que lo hicieran los faunos seleccionados por Anya.

El reino de Calamburia les pareció un lugar fascinante. Apenas repararon en que su presencia cambiaba los árboles de color y hacía llover del revés. En seguida se pusieron a recorrer la tierra tocándolo todo y descubriendo cada nueva especie animal y vegetal.

Sólo Lien, la más competente de los tres, recordó al grupo que habían venido para una misión. De inmediato descubrieron que se les habían olvidado las armas, las provisiones, las herramientas... ¡Todo! Se dispusieron a regresar a su mundo para recogerlas, pero entonces vieron que el portal se había cerrado a su espalda. ¿Qué había pasado? ¿Dónde estaban los verdaderos héroes? ¿Y los tres faunos seleccionados por Anya?

Por alguna razón, el portal se había cerrado antes de que aquellos faunos poderosos pudieran cruzarlo. ¡Sólo ellos tres habían alcanzado la tierra de Calamburia! Ahora no quedaba otra esperanza: ellos debían detener el mal y la oscuridad, y avisar a la familia de Anya... si llegaban a dar con ella.

De repente, todo el peso de la responsabilidad cayó sobre ellos, haciéndoles entrar en pánico. ¡Sólo habían cruzado para echar un cable en pequeñas tareas, no para transformarse en la última esperanza del reino faérico! Las cosas se habían puesto serias... demasiado para tres faunos con un importante déficit de atención.

Al fin, los tres lograron concienciarse y se organizaron para poner en marcha su misión. Por desgracia, de cuando en cuando detenían sus planes para darse alguna juerga, disfrutar de la naturaleza, echarse una siesta, bañarse en un río... Estaba claro que la misión iba a retrasarse.

De los tres faunos que recorren Calamburia, Lien es la más responsable. Ella todavía tiene muy presente que el bosque faérico corre el riesgo de ser invadido por el mal, y piensa con más frecuencia en la misión.

Los otros dos faunos, Yrret y Kirta, son todo lo que se esperaría de dos jóvenes criaturas faéricas: les encanta bailar, dormir, cantar, comer... y todo lo que no conlleve demasiado esfuerzo. Ambos son hermanos mellizos, pero Yrret es mayor que Kirta por unos segundos. Su madre siempre les dijo que peleaban mucho dentro de su vientre, y que al nacer, también lucharon por ver quién salía antes. Yrret, finalmente, fue quien se impuso. Dio una coz a su hermana y le dobló el cuerno. Así logró salir el primero. Ahora pretende que gracias a eso sus decisiones siempre estén por encima de las de Kirta.

¿Qué se puede esperar de estos tres faunos? ¿Lograrán cumplir su misión en Calamburia a pesar de sus distracciones? Todo parece indicar que, sin duda, van a tenerlo muy, pero que muy difícil.

## LOS FAUNOS

## Presentación

Son habitantes de un mundo poblado por hadas, duendes y otras raras criaturas. Se han colado en la tierra de Calamburia con la firme intención de salvarnos del mal... pero la realidad es que no son unos héroes, y más que arreglar las cosas, van provocando el caos allá por donde caminan. ¡Saludad a los Faunos!

## El trio

### Yrret

Le encantan los juegos, bailar y, sobre todo, cantar. Es un apasionado de la aventura, por eso fue el primero en cruzar el portal desde su mundo a la tierra de Calamburia. Ahora, por desgracia, no tiene ni idea de cómo volver. ¡Él es Yrret!

### Kirta

Es la más joven de los faunos. Apenas se lleva unos segundos de diferencia con Yrret, su hermano mellizo. Él nació antes, y al hacerlo dobló uno de sus cuernos de una coz. Seguiría a sus compañeros faunos hasta el fin del mundo. Al fin y al cabo, eso es justo lo que ha hecho. ¡Ella es Kirta!

Lien

La más responsable de todos los faunos. Todavía es consciente que ha cruzado a la tierra de Calamburia para frenar un terrible peligro, y no se ha dejado llevar por las maravillas de esta tierra, por los juegos y otras distracciones. Es una pena que le cueste tanto controlar a sus compañeros faunos. ¡Ella es Lien!

# Los Guardabosques

## Información de la pareja

La magia concentrada en la Torre Arkana de Skuchaín lleva allí incontables años. Cuando Theodus la descubrió, comprendió que aquel lugar serviría como catalizador del aprendizaje de conjuros y desarrollo de magos. Fue por ello que fundó la escuela. Sin embargo, toda la magia que se desprendía de la torre, en ocasiones, se hacía difícil de contener.

Solía pasar que cuando los magos ejecutaban algún hechizo de gran poder, o extraían la esencia mágica de la torre por cualquier medio, se abrían portales al mundo faérico: una dimensión en la que habitaban hadas, gnomos, tragos e incluso algunos duendes sin dueño. El mundo faérico podía no resultar peligroso al principio, pero a medida que todas esas criaturas se colaban en la tierra de los mortales, ésta iba perdiendo sus leyes físicas naturales: “arriba” pasaba a ser “abajo”, el día y la noche se confundían, los animales volaban... un caos, en definitiva, que amenazaba con envolver toda Calamburia. Así, Theodus fundó la orden de los Guardabosques: hombres y mujeres conocedores de magia, herederos algunos de la casa Natura, encargados de vigilar los portales alrededor de la torre que conducían a los bosques faéricos del otro lado. Su objetivo era velar para que las criaturas faéricas no se colaran en exceso, medir el tamaño de estos portales que nacían alrededor de Skuchaín y vigilar que no se abriera ningún portal nuevo.



Los guardabosques han estado transitando por nuestro mundo y los bosques faéricos durante muchos años, y buscando que no hubiera demasiadas criaturas campando a sus anchas por el reino mortal.

Aodhan es uno de esos guardabosques. Él, como alguno de los de su profesión, comenzó como mago estudiando en la Torre Arkana. Pocos saben por qué no llegó a convertirse en impromago, pero el hecho es que no superó el examen: unos dicen que fue porque sencillamente no fue apto; otros, que su bondad le llevó a intercambiar su examen por el de otro compañero que había suspendido (y que al final, gracias a la sabiduría del Archimago, terminó en las minas). Sea como fuere, no llegó a vestir la capa. Sin embargo, el Archimago fue benevolente, y en lugar de destinarlo a las minas le otorgó un trabajo como guardabosques y lo asentó en una cabaña al pie de la torre.

Allí Aodhan se casó y tuvo una hija, Brianna. Su vida transcurrió con normalidad. su esposa, Anya, también era guardabosques y entre ambos empezaron a fraguarse la fama de los más eficientes de cuantos rodeaban Skuchaín.

Sin embargo, todo cambió cuando se desató la Maldición de las Brujas. Aquel acontecimiento hizo temblar los muros de Skuchaín y desató la magia como nunca antes había sucedido. Los portales al reino faérico se abrieron por todas partes, y toda la orden de los guardabosques tuvieron que emplearse a fondo para cerrarlos. Uno de aquellos portales, uno tan grande como un edificio, se abrió apenas a dos metros del

muro de la torre. Brianna, Aodhan y Anya corrieron a cerrarlo, para lo cual fue necesario introducirse en los bosques faéricos. El portal fue cerrado... pero sólo Aodhan y Brianna regresaron. Ayna se había perdido, desorientada, tal vez, en aquella dimensión formada por un bosque infinito.

La Maldición de las Brujas fue revertida y los guardabosques volvieron a tener controlados los portales, pero Aodhan y Brinanna nunca volvieron a saber de su madre, algo que a Brianna no ha dejado de torturarle.

Desde entonces, la hija del guardabosques se ha propuesto recorrer los bosques faéricos para dar con su madre. Esto, en algunas ocasiones, la ha distraído de sus obligaciones, algo que su padre -quien ha aceptado que no volverán a ver a Anya- le ha recriminado en múltiples ocasiones. Descuidar los portales podría ser más peligroso de lo que parece, pues si las criaturas entraran en masa, Calamburia podría desestabilizarse. Brianna, sin embargo, sigue empecinada en su meta, y todo apunta a que no descansará hasta averiguar qué le sucedió a su madre.

## LOS GUARDABOSQUES

### Presentación

Son los encargados de vigilar las grietas dimensionales y los portales que conectan

nuestro mundo con el universo mágico en el que viven todo tipo de criaturas mágicas. Ellos procuran que esos seres no invadan nuestro mundo, pues si lo hicieran, las consecuencias serían fatales para nuestra realidad. ¡Salud a los Guardabosques!

La pareja

Aodhan

Antaño fue estudiante de magia en la Torre Arkana. Suspendió el examen, pero el Archimago encontró para él una labor de gran importancia: vigilar el mundo faérico y procurar que nada lo traspase. ¡Un gran saludo para Aodhan Connor, el Vigilante dimensional!

Brianna

Es la hija del guardabosques, y aunque ha aprendido el oficio por vocación, persigue una meta todavía más importante: recuperar a su madre, quien un día se perdió en el mundo faérico para no regresar. ¡Ella es Brianna Rastreabosques Connor!

# Los Hechiceros Oscuros

## Información de la pareja

Para muchos, las brujas fueron derrotadas después de que intentaran gobernar Calamburia por medio de una terrible maldición. En efecto, fueron vencidas, la tierra volvió a la paz y las hermanas de Theodus no volvieron a molestar más.

Pero la cruda realidad fue muy diferente. Aurobinda y Defendra preparaban un plan con el que derrotar a su hermano. Ya habían comprobado que era imposible hacerlo por medio de la guerra. La torre arcana de Skuchaín era una fortaleza inexpugnable protegida por antiguos hechizos y por todos los impromagos que allí residían. Sin embargo, estaban convencidas de que, ahora que todos las creían derrotadas, podrían urdir un plan para atacar a Eme y Sirene desde las sombras.

Los dos estudiantes de impromagia más famosos de Calamburia se habían relajado después de la victoria. Disfrutaban de un tiempo de paz, suponiendo que las dos brujas no volverían a molestarles por largo tiempo. ¡Nada más lejos de la realidad!

Y así, Aurobinda y Defendra, con ayuda de otros seres de la oscuridad, celebraron un akelarre secreto, invocaron a poderosas fuerzas de la oscuridad y elaboraron una maligna reliquia: un collar capaz de sugestionar la mente de su portador y corromper su alma. Después sólo tuvieron que engañar a Ébedi, la madre de Sirene, para que regalara dicho collar a su hija. ¡Cómo fue hipnotizada la posadera! Su mente, no

preparada para los retorcidos hechizos que le cayeron encima, creyó que en aquel regalo no había ninguna oscura intención, y alegremente se lo entregó a su hija.

Apenas se hubo puesto el collar, la voluntad de Sirene fue diezmada por el hechizo del akelarre. La joven estudiante esbozó una malévola sonrisa y, acto seguido, dirigió su atención a Eme, su compañero. Él no sabía qué podía estar sucediéndole a Sirene, y ni mucho menos estaba preparado para la dominación mental que ésta iba a lanzarle. Así, sin suponer que iba a ser atacado por la joven, Eme también cayó presa de un hechizo sugestionador.

De este modo, los dos impromagos se transformaron en hechiceros oscuros.

El resto fue fácil. Con los dos poderosos impromagos completamente hipnotizados, Aurobinda consiguió el favor de la Torre Arcana. Hizo creer a todos que tras perder la guerra se había redimido, y que ahora, en ausencia de un mejor candidato para Archimago, ella era la mejor persona para enseñar a los estudiantes. Al principio todos se mostraron reticentes, pero cuando Eme y Sirene apoyaron su candidatura, cambiaron de parecer y se confiaron. De este modo Aurobinda consiguió transformarse en la directora de Skuchaín.

Durante algún tiempo, Aurobinda fue directora de Skuchaín, y aparentando una falsa imagen de bondad, permitió que los alumnos aprendieran hechizos de magia oscura.

Esta tapadera no ha tardado en ser descubierta... aunque no lo bastante pronto como para que la directora no haya reclutado una serie de aprendices -muchos de ellos de la escuela Ténebris, de quienes descienden los hijos de sus primeros acólitos- que se ha llevado a Cuna de Oscuridad para fundar una nueva escuela de magia dedicada por entero al estudio de las artes oscuras.

¿Y qué ha sucedido con Eme y Sirene? Algunos de sus compañeros intentaron devolverlos a su estado normal... sin éxito. No sólo eso, sino que Eme parece haberse fortalecido por la influencia del mal.

Empleando un poderoso hechizo, ha decidido encerrar a su compañera Sirene en un receptáculo mágico y aprovecharse así de su esencia mágica para hacerse aún más fuerte. Esto lo ha transformado en alguien muy peligroso... y más alejado de poder reconducirse a la bondad.

¿Será posible salvar al impromago? ¿Qué sucederá con la nueva escuela de magia de Cuna de Oscuridad? Son preguntas que, a día de hoy, parecen difíciles de responder.

Lo que sí está muy claro es que corren tiempos difíciles para la magia.

## LOS HECHICEROS OSCUROS

### Presentación

De la torre arcana de Skuchain vienen estos hechiceros... ¿Pero Qué les ha pasado? La oscuridad parece haberse apoderado de ellos y les ha corrompido. Ahora sirven a las tinieblas. ¡Un aplauso para los Hechiceros Oscuros!

### La pareja

### Eme

Era uno de los magos más despistados de la escuela... y lo sigue siendo. Pero ahora, tras sufrir un poderoso hechizo de sugestión, el corazón se le ha rebelado contra todo en lo que creía. No desea otra cosa que rebelarse contra las fuerzas del bien y, si es posible, hacer todo el daño que pueda. ¡El es, Eme!

## Aurobinda

La mayor de las brujas. Ella descubrió la versión oscura de la magia, y la ha empleado para transformar a algunos estudiantes de magia en seres crueles e insubordinados. Ahora, con estas sombras invadiéndolo todo, ha visto su poder fortalecido ¡Ella es la maligna Aurobinda, La señora de los Cuervos!



# Los Hombres del Rey

## Información de la pareja

Tras la Batalla por el Trono de Ámbar, la corona que había pertenecido a Rodrigo V, el Perturbado, pasó a manos de su hijo Comosu, quien llevaba en el destierro desde su nacimiento por orden de la reina Urraca.

Apenas hubo ascendido al trono, Comosu mandó detener y ejecutar a la guardia personal del Rey, compuesta por los mejores espadachines de todo Calamburia. La mayoría de ellos fueron apresados y colgados... salvo unos pocos.

De entre los que aún permanecen con vida, destacan Pierre Leblanc y Balian Renoir, dos de los mejores espadachines que haya tenido Calambura, y todavía fieles al Rey Perturbado.

Pierre Leblanc fue criado como soldado desde pequeño. Sus padres, soldados destacados de Instántalor, quisieron que su hijo siguiera la tradición militar. La madre de Pierre era una influyente generala de la Corona. Fue ella la que, una vez Rodrigo V ascendió al trono, enseñó a su hijo la auténtica historia sobre Rodrigo V, y sobre la oscura confabulación que se urdía en los corredores de palacio.

Así, Leblanc nació sabiendo que Urraca era una usurpadora, que el turno no le pertenecía. Su fidelidad hacia el Rey, en cambio, era absoluta. Durante muchos años,

mientras duró su adiestramiento, fue transmitiendo esta ideología a los hombres que componían la guardia personal de Rodrigo: Él estaba siendo manipulado por la Reina y, algún día, la guardia personal se encargaría de sacarle de su hechizo y devolverle el puesto que ostentaba Urraca.

Con los años, Pierre consiguió ascender a capitán, el más elevado rango entre la guardia. Apenas hubo recibido los galones, comprendió que había llegado el momento de poner en práctica su plan... pero entonces estalló la Guerra por el Trono de Ámbar, y se vio obligado a defender a su Rey, hasta que perdió la corona.

Tras ser puesto en busca y captura, Leblanc no tuvo más remedio que huir. Para ello contó con la ayuda de Balian Renoir, la espada más diestra de la guardia, y quizás de todo Calamburia. Balian, que siempre había mantenido buena amistad con los corsarios (pues se dice que sus padres fueron piratas), utilizó uno de sus barcos para escapar y esconderse en Kalzaria durante una temporada.

Tras el Maëlstrom y el despertar del dragón, los dos espadachines han decidido que ha llegado la hora de hacerle recuperar a Rodrigo su puesto. Esta idea ha sido motivada por un hecho inesperado: el hallazgo de la C del Titán. Ambos han sido elegidos para competir en el torneo. Si lo consiguen, Rodrigo V volverá a ascender al trono, y esta vez tendrá plena conciencia de lo que hace.

## LOS HOMBRES DEL REY

### Presentación

Eran los guardaespaldas de su majestad. Ahora, desposeídos y perseguidos por la ley, buscan el modo de recuperar el torno. Son apuestos espadachines, galanes sin parangón. ¡Son los hombres del Rey!

### La pareja

### Pierre Leblanc

Antaño era capitán de los espadachines. Pero ahora que el rey ha caído, se ha puesto precio a su cabeza. Sin embargo, él ha jurado recuperar su estatus, sus galones y su honra. ¡Un saludo para el capitán Pierre Leblanc!

Balian Renoir

Dicen que su abuelo fue un conocido pirata, pero él ha decidido luchar del lado de la ley. Es un golfo y un sinvergüenza, el espadachín más diestro su majestad... y un eterno conquistador de damas.

¡Saludad a Balian Renoir!

# LOS HORTELANOS

## Información de la pareja

Los hortelanos, esa raza primigenia del Reino de Calamburia que nunca ha destacado por nada excepcional, salvo en contadísimas ocasiones. Desde que fueron creados, no han hecho otra cosa que cultivar la tierra para producir frutas y hortalizas y, de vez en cuando, un nuevo hortelano que se dedique a lo mismo que sus antecesores.

Sin embargo, tanto Fecu como Granfel son dos de esos hortelanos que destacan por ser muy diferentes al resto, cada uno por sus causas particulares.

Granfel nació de una patata diferente a las demás. Aquella hortaliza estuvo ni más ni menos que en manos de Eme, el impromago, quien queriendo hacer a alguien “semejante a él”, lanzó sobre la hortaliza todo tipo de hechizos.

Sin embargo los días pasaron y de la patata no salió nada, de modo que Eme volvió a arrojarla al huerto de donde la tomó. Meses después, y contra todo pronóstico, nació Granfel.

El hortelano ha comenzado a entender su magia -muy débil de momento, y relacionada únicamente con la naturaleza- y ha luchado por hacerse un hueco dentro de la escuela Natura de Skuchaín. De momento no ha sido aceptado (No posee la marca arcana, aunque tenga algo de magia). Sólo espera que Eme pueda aceptarlo. Sin embargo, el

mago, en su condición oscura, no ha querido saber nada del hortelano. ¿Podrá Granfel ayudarlo revertir la maldición que pesa sobre el mago a cambio de ser aceptado como estudiante?

En cuanto a Fecu, fue enseñada como a una humana, por excepcional que esto pueda resultar. La razón de todo ello es que hace ya un buen tiempo, cuando trabajaba en los campos del Rey Rodrigo IV, salvó al monarca de un jabalí que durante una cacería a punto estuvo de quitarle la vida. A cambio, Rodrigo la acogió casi como si fuera una hija. La enseñó educación, filosofía, historia... hasta llegar a transformarla en el equivalente a un humano culto. Gracias a eso, Fecu llegó a tomar conciencia de cómo se hallaban los de su raza, y a comprender que, de alguna manera, ella era una de las pocas hortelanas que podía liberar a su pueblo.

Durante mucho tiempo, Fecu estuvo buscando la liberación hortelana... con escasos resultados. Lo cierto es que no logró atraer a muchos aliados... hasta conocer a Granfel. Otro hortelano tan diferente era justo lo que necesitaba, de modo que lo acogió y le enseñó parte de la educación que ella había aprendido.

Ahora, ambos recorren Calamburia buscando el modo de que el pueblo hortelano posea más derechos. Entretanto Granfel sigue con su lucha particular: ser aceptado en Skuchaín como el primer aprendiz de mago de origen hortelano.

## LOS HORTELANOS

### Presentación

Los de su condición nunca destacan por nada, y no se dedican a otra cosa que cultivar patatas. Pero ellos son diferentes. Cada uno es excepcional de alguna manera y juntos... juntos, incluso podrían cambiar el destino de Calamburia ¡Ellos son los Hortelanos!

### La pareja

### Granfel

Nació, como todos los hortelanos, a partir de una patata... pero no una cualquiera, sino una sometida a grandes y poderosos hechizos mágicos. Ahora destaca por ser capaz de conseguir, de vez en cuando, que algo de magia emane de sus dedos y consiga acelerar las cosechas. ¡Él es Granfel Puerroloco!

Fecu

A diferencia de los demás hortelanos, ella fue criada como un ser humano normal. Gracias a ello adquirió buenos hábitos, educación... y el firme convencimiento de que había de encabezar una revolución que, dentro de no mucho, termine por conceder derechos y libertades a todos los hortelanos. ¡Un fuerte aplauso para Fecu Breen!



# Los Hortelanos

## Información de la pareja

Los hortelanos abundan en la tierra de Calamburia. Pertenecen a una raza de seres, mitad humanos, mitad tubérculo, dedicada a labrar la tierra a lo largo y ancho de la enorme C que es el continente.

Está demostrado: una de cada cinco mil trescientas veinticuatro patatas nace hortelano. Desde su estado vegetal, la joven criatura va desarrollándose en su forma humana. Le aparecen brazos y piernas, adopta el color de la carne y aprende a hablar. Cuando alcanza los siete años, se le enseña a trabajar la tierra, cuidar de los animales, aprovechar las buenas estaciones y apreciar cuándo una siembra va a ser propicia. También aprenden de números, pues les vendrá bien para saber si les están engañando en el jornal. Si tienen suerte, los más aventajados sabrán escribir su nombre. Pero esto no es necesario, al fin y al cabo, hay poco que les interese más allá del vallado que delimita sus tierras.

Los hortelanos son criaturas sencillas, sin grandes aspiraciones ni sueños codiciosos, pues se someten a la voluntad del reino. Lo que provenga de allí, sea un edicto, una ley o una recomendación, es acatado sin oposición de ningún tipo. Ellos están contentos con la vida que llevan: nacen patata, se desarrollan como hortelanos y mueren. Eso es todo.

De acuerdo, a los hortelanos no les interesan las aventuras, ni los peligros, ni los misterios... por lo general.

Existe una pareja de hortelanos que se sale de la norma. Son Griffio Pelacelgas y Rosi Sacapán. Por alguna razón, misteriosa hasta para los más sesudos sabios de Calamburia, estos dos hortelanos gustan de abandonar sus labores para tener presencia en los más grandes acontecimientos. Y, lo que aún resulta más extraño, su presencia es valorada por aquellos a quienes deciden apoyar. ¿Hasta qué punto pueden resultar valiosos estos dos personajes? La respuesta es un enigma.

Sea como fuere, Griffio y Rosi se las apañan para convertirse en una parte fundamental en el inmenso tablero que es el destino. Aparecen en el momento apropiado, hacen lo que tienen que hacer y se marchan. Ya hay quien dice que estos dos zascandiles no son lo que aparentan, y que en realidad se trata de criaturas poderosas, disfrazadas de simples, que se encargan de poner en orden el curso natural de la historia. Esto suena muy bien, pero aquellos que se han creído estas teorías han espiado a los hortelanos durante días, semanas e incluso meses, y no han encontrado más que la forma de vida típica de dos tarugos.

El misterio de los hortelanos sigue devanando los sesos de los que buscan una explicación para todo. Entretanto, la pareja sigue haciendo de las suyas, inmiscuyéndose en cada entuerto que se les presenta y tomando partido igual que los

personajes más famosos de Calamburia.

## LOS HORTELANOS

### Presentación

Humildes trabajadores de la tierra. No tienen habilidades mágicas, ni poderes extraordinarios, ni fuerza, ni agilidad... ¿Qué es lo que hacen aquí? Nadie lo sabe. Tal vez, ni ellos mismos conozcan esa respuesta. Sea como fuere, el destino de Calamburia está en sus manos. Ellos son, ¡los hortelanos!

### Lema

¡Me importa un rábano!

### La Pareja

### Rosi

Su corazón es una patata, y no lo digo en broma. Fue criada en la dura tierra y os

garantizo que gana todos los pulsos,

bebe más deprisa, eructa más fuerte y, quizás, hasta mee más lejos que cualquiera.

¡Saludad -más os vale- a Rosi Sacapán!

Griffo

Es un auténtico experto, un especialista, un maestro entre los maestros... a la hora de sembrar patatas. Es más bruto que un arado, literalmente.

No se te ocurra reírte de su falta de habilidad, o te demostrará que puede clavarte en la tierra de un solo puñetazo.

Él es, ¡Griffo Pelacelgas!

Sigue a los HORTELANOS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Impromagos

## Información de la pareja

La marca arcana es una señal inconfundible de presencia mágica en cualquier humano o humanoide de Calamburia. Representa que ese ser ha sido tocado por la habilidad para la hechicería, que es capaz de aprender y lanzar conjuros.

El primero en desarrollar la marca fue el mismo Theodus. Su marca inconfundible distinguió a la casa de los Primus. A partir de entonces, la ley Calamburiana -sin importar quién esté en el trono- dicta que cualquier nacido con la marca arcana debe ser enviado a la torre arcana de Skuchain para que pueda estudiar la magia. Así es como uno se convierte en impromago.

Los impromagos de la torre de Skuchaín siempre han estado introducidos en interesantes historias y apasionantes aventuras. El caso de Trai y Grahim, dos de los más notables estudiantes, no es diferente. Ambos no han salido mucho de la escuela; de hecho, no les quedan muchos años para licenciarse. Sin embargo, los orígenes de cada uno de ellos son de lo más colorido.

Trai fue concebida cuando el barco del marinero James «Buen Chico» Fox encalló cerca de la isla Kalzaria. Toda la tripulación fue engullida por las olas, pero James tuvo la suerte de ser rescatado por una tritona llamada Aquilea. Ésta había llegado hasta el lugar del naufragio intrigada por el estruendo, y se topó con James cuando éste se

hallaba a punto de perder la vida. Se sintió conmovida por él y se dedicó a cuidarle durante los días siguientes. En ese tiempo surgió entre ambos un amor apasionado, fruto del que nació la joven Trai. Sin embargo, Aquilea sabía que no podía quedarse con su hija mestiza, pues Itagua, su señor, no permitiría la mezcla entre tritones y humanos, de modo que se lo cedió a James quien, a su vez, comprobó que su hija recién nacida tenía la marca arcana en la frente.

De este modo Trai fue entregada a Skuchaín, a condición de ser visitada de cuando en cuando por sus padres. Así ha sido hasta entonces. La joven Trai ha heredado una apariencia en su mayor parte humana, aunque posee algunas cualidades de los tritones, entre las que destacan la respiración acuática.

En cuanto a Grahim, su pasado es aún más raro y extraño. La verdad es que fue encontrado por los molineros, abandonado en la espesura del bosque Perdido de la Desconexión. Éstos le adoptaron, aún sabiendo que poseía la marca arcana, para que facilitara las tareas del hogar con su magia. Así lo hizo, hasta que fue descubierto por la reina Sancha y enviado a Skuchaín. Su ascendencia es desconocida, pero lo que sí se intuye es que posee una más que razonable afinidad con los árboles y la naturaleza -no en vano fue recibido en la casta de los Natura, en Skuchaín- y algunos argumentan que entre sus antepasados pueda encontrarse algún elfo. No les falta razón, claro, pues Grahim aprende muy rápido todos los hechizos que tienen que ver con la magia élfica, que en su día estos transmitieron al archimago Theodus.

Sea como fuere, estos dos impromagos se han unido no sólo para aprobar exámenes, sino para defender la torre arcana de Skuchaín de todos los peligros que la acechan, y aún más, para salvar Calamburia.

## LOS IMPROMAGOS

### Presentación

Dos jóvenes estudiantes de magia que se han preparado a conciencia para demostrar sus habilidades. Están en los últimos años de estudios, y aunque son jóvenes, que no os engañe su apariencia. Cada uno de ellos guarda una docena de hechizos con los que derrotar a sus enemigos. ¡Ellos son, los Impromagos!

### La pareja

### Trai

Es peleona, defensora de las causas justas y reivindicativa. La torre arcana ya se ha visto obligada a cambiar varias leyes injustas gracias a sus quejas y su revisión del



reglamento. Dicen que es hija los tritones, lo cual no es raro, pues tiene ciertos rasgos sospechosos que la distancian de cualquier ascendencia... humana. ¡Un saludo para Trai!

Grahim

Unos dicen que se enfada fácilmente, pero la realidad es que sólo entra en cólera si se encuentra con alguna injusticia. Siempre tendrás una mano amiga en él, pero cuidado, no te transformes en su enemigo, porque competirá hasta el final y jamás aceptará una derrota. ¡Él es Grahim!

# Los Inventores

## Información de la pareja

Es probable que si se pregunta a un calamburiano corriente, diga que los hermanos Flemer no son más que dos chiflados que viven reclusos en el lejano faro suroiental. Pasan los días entre ruedas mecánicas, tuberías de gas, engranajes y demás artefactos, y nada de lo que hacen tiene verdadera utilidad. ¿Qué es la ciencia comparada con la poderosa magia de Skuchain?

¿Qué es la ciencia? La ciencia, según los Flemer, es absolutamente todo.

El universo que nos rodea, el aire que respiramos, la vida que nace y muere a nuestro alrededor... todo puede ser medido, computado y analizado. Todo obedece a una fórmula precisa, y si se halla la clave, dicha fórmula puede ser alterada a voluntad. ¿Qué magia hay más poderosa que esa? Puede que la ciencia sea más lenta que realizar un movimiento de muñeca y agitar una varita en el aire, pero es infinitamente más efectiva.

Los hermanos Flemer crecieron en el seno de una familia de comerciantes; y no de los de alta talla. Eran de aquellos niños que viajaban en carromatos hasta arriba de objetos sin valor. Aparcaban una semana en un pueblo, y mientras sus padres vendían y robaban a partes iguales, ellos se dedicaban a examinar los nuevos objetos que pasaban a formar parte del género.

Vivir de esta forma acrecentó un carácter ya de por sí curioso. Los Flemer miraban todo con la mayor de las curiosidades, e intentaban desentrañar su funcionamiento, su origen o su porqué. Así, un día llegó hasta el carromato una misteriosa caja llena de raros símbolos.

Tras estudiarla durante días, los dos hermanos comprendieron que se trataba de un mapa en forma de puzzle, un acertijo que, de alguna forma, el destino había puesto allí para ellos. Por supuesto, jamás pensaron en la voluntad de un ser superior, ni su benevolencia para guiar sus vidas. Ellos pensaban que el universo era una inmensa fórmula matemática, en la que el encuentro con aquel objeto, de algún modo, formaba parte de alambicados cálculos cósmicos.

Armándose de valor, los dos hermanos escaparon de sus padres y comenzaron a seguir las pistas de aquel puzzle mecánico. Cada nuevo paso les conducía más y más hacia el sur, hasta que al final, tras varias semanas de trayecto, alcanzaron el antiguo faro suoriental.

El faro llevaba mucho tiempo abandonado; pero se notaban muestras de un antiguo uso. Al explorarlo, los dos hermanos descubrieron un almacén subterráneo. Tenía al menos dos kilómetros cuadrados, y estaba repleto, hasta el techo, de piezas.

Teslo y Katurian dedujeron que aquél había sido el taller de un desaparecido inventor, y que acababan de encontrar el fruto de su trabajo. Sin embargo, había que descubrir el uso de todas y cada una de aquellos, herrajes, luces, cables, máquinas de vapor y demás, de modo que se remangaron, se lanzaron una mirada cómplice y empezaron a trabajar.

Con el paso de los años, los hermanos Flemer han comprendido que el almacén guarda piezas para fabricar multitud de artilugios, y que la fórmula matemática del universo les ha colocado allí para descubrirlos e “inventarlos” todos.

Así, durante uno de sus muchos experimentos, un aparato mitad mecánico, mitad químico explotó. Los hermanos creyeron que se trataba de un accidente, pero por sorprendente que pueda resultar, bajo los restos del experimento encontraron la “C”. Tal vez su aparato fallara, en efecto, pero no es la primera vez que, a partir de un fracaso, se obtienen los mayores logros.

## LOS INVENTORES

### Presentación

Estrambóticos, meticulosos, intrincados y algo chiflados. Viven apartados de la sociedad, reclusos en un lejano faro. Siempre están inventando, descubriendo y

fabricando nuevos aparatejos de dudosa utilidad. Hay quien dice que son unos prodigios adelantados a su tiempo, pero la mayoría sólo cree que les falta un tornillo. ¡Un saludo para los inventores de Calamburia!

La pareja

Katurian Flemer

Mecánico y físico. Para él, el universo no es más que un inmenso engranaje. La vida está formada por arandelas, botones y ruedas dentadas. Todo puede ser medido y controlado si se posee un manual. Por fortuna, él es el creador de todos los manuales. ¡Un saludo para Katurian Flemer!.

Teslo Flemer

Es a las ciencias naturales lo que su hermano a la mecánica. Ha estudiado cada especie animal y vegetal y, por supuesto, tiene muy, pero que muy estudiados a sus contrincantes. Que no os confunda su apariencia despistada, pues siempre está presto a investigar todo lo que le rodea. ¡Él es Teslo Flemer!

# Los Mercenarios

## Información de la pareja

La antigua capitana Morgana, cuya trayectoria se inicia con una larga estirpe de familiares dedicados a la piratería, ha pasado por momentos realmente importantes para la historia de Calamburia: desde que era una filibustera acompañando a su padre, el capitán Flick, hasta el instante en el que fue poseída por el temible Leviatán, una criatura marina que a punto estuvo de arrasar todo Calamburia, y del que Morgana y Flick fueron avatares.

Con el tiempo, el padre de Morgana volvió a rodearse de botellas de ron en la isla Kalazaria, perdido ya su deseo de surcar los mares. Sin embargo Morgana no estaba dispuesta a permanecer en la isla. Regresó al continente, donde esperaba hallar aventuras... ¡y vaya si las encontró!

Seth Gilderain y Sergei Nox, eran dos de los más hábiles, peligrosos y astutos Mercenarios del reino de Calamburia. Entre los dos alcanzaron más de trescientas misiones realizadas, todas ellas mediante una ejecución perfecta. No había pruebas que les delataron, ni pistas, ni fallos.

Sin embargo, y después de actuar a favor de los rebeldes en la Guerra por el Trono de Ámbar, Seth y Nox se separaron. Los motivos podrían obedecer a multitud de teorías, pero la predominante es que Seth, antiguo soldado de profesión, sintió la llamada de su pasado, de la antigua familia de la que se encargó de cuidar antes de ser espada a sueldo, y a la que abandonó para ganar dinero y buscarles, de este modo, un futuro mejor

Por suerte pronto Sergei Nox encontró a la pirata por medio de un místico rumbo trazado por un destino enigmático. Tras ello, Sergei entrenó a Morgana en el arte del asesinato sigiloso y la transformó en una mercenaria.

Durante algún tiempo los dos recorrieron Calamburia aceptando algunos de los trabajos más caros relacionados con acabar con vidas ajenas, recuperar botines o robar objetos de gran valor. Sin embargo un día Sergei desapareció en las sombras que tanto lo habían cobijado. Fue una suerte que Morgana, para aquel entonces, estuviera totalmente preparada como mercenaria.

Sin embargo, a la antigua pirata le aburría trabajar sola. Fue por eso que aceptó la petición de Ranulf de unirse a ella. Aquél a quien llamaban el Matamonstruos había dejado de perseguir criaturas legendarias –al menos por el momento– después de que su compañera, Tanis, sufriera un desagradable accidente. Sin embargo Ranulf



reconocía no saber otro empleo que no fuera el de empuñar sus hachas. Era un guerrero nato. Por eso Morgana le aceptó.

Los dos mercenarios recorren de nuevo Calamburia aceptando trabajos de dudosa legalidad por grandes sumas de dinero, así como tomando partido en los diferentes bandos que se establecen cuando estalla una guerra. De momento no les mueve más ambición que la de enriquecerse, ¡y menos mal! Si alguno de ellos anhelara algún día el trono, quién sabe qué combatiente tendría el nivel necesario para hacerles frente.

ANTIGUA FICHA DE LOS MERCENARIOS DE CALAMBURIA

ANTIGUA FICHA DE LOS PIRATAS DE CALAMBURIA

LOS MERCENARIOS

Presentación

No tienen escrúpulos, ni remordimientos. Son espadas a sueldo, entrenados en el combate y dispuestos a matar por una gran suma de dinero. En su oficio son los mejores. Cuidado si los tenéis cerca, tal vez vuestra cabeza sea el botín de su próxima misión. Ellos son, ¡Los Mercenarios!

Morgana

Antaño fue una de las más temidas piratas, pero el destino quiso ponerla en tierra para buscar las riquezas como cazadora de recompensas.

Es la temida capitana, la guerrera sin parangón, la luchadora más fiera de todo Calamburia, ¡Morgana!

Sergei

Se dice que, de niño, fue criado entre serpientes.

Tal vez las leyendas no estén equivocadas, pues su voz es el siseo de una cascabel, y en su brazo reside la velocidad de una cobra.

¡Su nombre es Sergei Nox, “El astuto”!

# Los Mineros

## Información de la pareja

Cuando se construyó la primera Puerta del Este, el Archimago de Skuchain advirtió que, si se quería detener de verdad a los Nómadas que intentaran atacar el reino, era necesario que los muros tuvieran un componente mágico. Para ello hacía falta una piedra fuera de lo corriente; una piedra que fuera capaz de retener un hechizo de protección, o cualquier otro que se le deseara echar.

Por fortuna, se sabía que la población de mineros había hallado algo similar durante sus excavaciones. Estos mineros incansables habían excavado más profundo de lo que ningún ser vivo -ni muerto- hubiera llegado jamás. El hecho era que, según sus mediciones, habían incluso rebasado los límites del Inframundo... y habían continuado descendiendo.

En aquellas cavernas ignotas, donde no había rastro alguno de presencia, los mineros hallaron algo: un tipo de piedra mágica, en la que palpitaba una increíble esencia mística. Aquella piedra fue extraída y llevada a la superficie para fabricar la Puerta del Este. Al lanzar sus hechizos, el Archimago comprobó que no sólo los retenía, sino que los potenciaba. El pórtico sería muy capaz de detener las agresiones externas.

Intrigado, preguntó a los mineros de dónde habían sacado la piedra, pero éstos le dijeron que no importaba, porque no había más.

Era mentira, por supuesto. Aquellas profundas galerías encerraban más de aquel mineral. Sin embargo, los mineros decidieron sellar los tramos. Tenían miedo.

La realidad era que, según sus estudios, habían descendido demasiado, y tal vez existía la posibilidad de que hubieran dado con algo que no convenía molestar: al mismísimo Titán.

Sí, era posible que, cavando, hubieran extraído trozos del mismísimo Titán de Calamburia. Por eso sellaron los túneles y decidieron no volver a adentrarse en ellos.

Pero muchos años después, Kashiri logró destruir la Puerta del Este, y la Corona ha vuelto a solicitar el mismo tipo de roca para fabricar un pórtico nuevo. Como era de esperar, han acudido a los mineros.

Al principio éstos se han negado, pero finalmente les ha podido la curiosidad. Al fin y al cabo, su naturaleza es la de cavar, cavar sin detenerse. ¿Cómo no iban a hacerlo esta vez? Así pues, los túneles han sido reabiertos. Sin embargo, esta vez los mineros han sido más prudentes, y han solicitado la ayuda de Inventores y Eruditos para que analicen las rocas y comprueben si de verdad forman parte del cuerpo del Titán.

No obstante, los primeros análisis son inconcluyentes. Tal vez los mineros deberían

parar, abandonar sus picos por un tiempo y esperar a que los Eruditos e Inventores lleguen a una conclusión... pero eso sería contranatura. ¿Cómo iban a dejar de cavar más y más profundo?

## LOS MINEROS

### Presentación

Ellos llegan directamente desde las profundidades. Les encanta, picar, excavar y trocear la tierra para construir túneles y galerías. Puede que no parezcan muy agresivos, pero no les enfadéis, o el suelo podría desmoronarse bajo vuestros pies. ¡Ellos son, los mineros!

### La pareja

### Stinker

Un auténtico sabelotodo sobre geología. Está al tanto de cualquier detalle sobre cualquier piedra que encuentre. Por todo ello, ha sido nombrado maestro de los mineros. Es una pena que sus alumnos no hagan mucho caso de sus enseñanzas.

¡Salud al maestro Stinker Comecobalto!

Falgrim

Es un excavador sin parangón, pero odia recibir clases. A él lo que le gustaría es hacer más y más túneles sin necesidad de estudiar tanto... y si puede ser acompañado de una buena cerveza, mejor.

¡En fuerte aplauso para Falgrim Rascacobre!

# Los Molineros

## Información de la pareja

Podría decirse, sin miedo a ofender, que la historia de los dos molineros más famosos de Calamburia está llena de mentiras y engaños. Desde luego no se ofendería a nadie con esto, pues la pareja formada por don Juancho y Benedi tiene el bulo por bandera. Los dos molineros viven en una farsa constante, e incluso sus inicios fueron así, de tal forma que uno no duda en engañar al otro cuando se trata de hablar sobre cómo se conocieron.

La historia oficial dice que Juancho fue soldado de su majestad Rodrigo el Perturbado. En una batalla fue terriblemente herido y, como pudo, se arrastró hasta el molino donde fue atendido por Benedi (prima hermana de Ebedi Turuncu, la tabernera). El amor surgió entre los dos de inmediato y no tardaron en casarse.

Bajo esta idílica historia, sin embargo, se oculta otra un tanto diferente. Benedi, que siempre jura y perjura que don Juancho ha sido su primer y único amor, estuvo casada en el pasado y enamorada de otro hombre. El soldado, por su parte, fingió una grave herida durante un combate, pues no quería dedicarse al oficio de batallar. La visión del molino, y el amor que le profesó Benedi desde el principio fueron alicientes más que adecuados para que decidiera cambiar de profesión y dedicarse al molino.

Sí, ambos molineros se mienten uno al otro. Juancho cree que es el primer amor de



Benedi, y ella ve en él un auténtico héroe de guerra... pero los engaños no terminan ahí.

Un día, los dos molineros encontraron un niño abandonado en el bosque. Para su sorpresa, descubrieron que aquel niño poseía una marca arcana en la frente. La ley es muy clara al respecto: todo infante al que le nazca la marca debe ser enviado de inmediato a la Torre Arcana de Skuchaín. Sin embargo los dos molineros, que no eran muy aficionados al trabajo físico que requería su profesión, vieron en las aptitudes del pequeño la oportunidad de emplear la magia para menguar el volumen de sus tareas.

Así le hicieron creer que era su propio hijo, y le pusieron a trabajar moviendo fardos por medio de telequinesia, barriendo la casa animando escobas y mejorando las cosechas gracias a la aceleración mágica de los cultivos.

¡Ay! Pero se coje antes a un mentiroso que a un cojo, y aunque los molineros hicieron creer que aquel muchacho era su hijo, y ocultaron su marca arcana de todos, el rumor de lo extrañamente fructífero que era el molino llegó hasta oídos de la reina Sancha. Ésta, que conocía bien la fama de mentirosos que tenían Bénedi y Juancho, urdió un plan para hacerles una visita por sorpresa. Así se destapó que los molineros ocultaban a un aspirante a impromago.

La Reina enfureció al enterarse de la verdad. Aquel niño -llamado Grahim-, debía ser

enviado de inmediato a la Torre Arcana. Y en cuanto a los dos molineros... La Reina supo hallar un mejor trabajo para ellos.

A cambio de una razonable subvención, los molineros se encargarían de albergar tras sus muros a todos los niños huérfanos que había en Calamburia -bastantes, a raíz de los muchos males que han golpeado al continente en los últimos años).

Los molineros no tuvieron más remedio que aceptar, por supuesto, pero decidieron tomarse aquel castigo por su cuenta.

En la actualidad, Benedi y Juancho albergan decenas de niños en el molino, a los que mantienen trabajando día y noche. Juancho argumenta que él mismo lo hizo de niño, y que el trabajo dignifica a los que lo realizan. Los niños perdidos acarrean sacos de grano, los muelen y recogen las cosechas. Juancho y Benedi les controlan desde sus asientos, y cuando se aburren, acuden a las ciudades y los pueblos cercanos para hacerse con más trabajadores. ¿Qué importa si son o no huérfanos? El caso es que tengan manos fuertes, agilidad, y la voluntad lo suficientemente maleable como para someterse a sus órdenes.

Por supuesto, todo lo que están haciendo es totalmente ilegal, pero ellos opinan algo muy diferente: ya han trabajado suficiente en su vida, ¡que lo haga otro!

Por desgracia, los dos Molineros han tenido una pérdida reciente: su hija Nakali, la única de entre todos los niños que es suya por derecho, ha decidido escaparse de casa junto a otros dos niños: Ukho y el revoltoso Zabyty. La noticia les tiene con el corazón en un puño y sólo esperan que, en una de sus muchas visitas a la ciudad de Instántalor, puedan cruzarse con ella, meterla en el saco y devolverla a su hogar.

## LOS MOLINEROS

### Presentación

No, no son simples trabajadores del campo. Pueden parecer amables, humildes y sonrientes. Incluso ellos, si les preguntaras, te dirían que sólo se preocupan por hacer el bien y dar empleo y techo a todo el mundo. Su molino cobija a decenas de niños huérfanos... pero la cruda realidad es que les tienen moliendo grano día y noche, trabajando como pobres esclavos. ¡Un saludo para los Molineros!

### La pareja

### Benedi

Procede de familia trabajadora. Su prima es la famosa tabernera, Ébedi. Ella decidió

trabajar en el molino, preparando la cebada que luego se transforma en cerveza. ¡Pero  
cuidad a vuestros hijos! Suele engatusarlos con pan y otras chucherías para que  
suelten la mano de sus padres y la acompañen al molino, donde trabajarán de sol a sol.  
¡Ella es Benedi Turuncu!

Don Juancho

Su sonrisa suele apaciguar los ánimos de acreedores y clientes, pero supersonalidad es  
otra. Es un apasionado del trabajo duro... siempre y cuando sea

realizado por otros. Esa es la razón de que siempre lleve encima un enorme saco con  
el que raptar a niños perdidos e indefensos... y ponerles a trabajar. ¡Un aplauso para  
Don Juancho!

# Los Niños Olvidados

## Información de la pareja

La historia de los niños olvidados está llena de luchas por la supervivencia, y de la búsqueda por averiguar sus orígenes. Sólo Nakali sabe quiénes son sus padres, pero un día decidió convertirse en trotamundos por voluntad propia y acompañar a sus amigos -Ukho y Zabyty- para recorrer Calamburia en busca de aventuras y averiguar sus orígenes.

Nakali conoció a sus dos amigos en el molino de sus padres, Bénedi y Juancho, cuando éstos recibieron el encargo de la Reina para cuidar a niños sin hogar. Fue entonces que sus padres empezaron a dar cobijo a los niños, pero lejos de cuidarles, les pusieron a trabajar moliendo grano y cargando sacos de semillas. Nakali, aunque nunca tuvo obligación de trabajar, odiaba cómo sus padres tenían a los demás niños esclavizados. Por eso, y porque le aburría la monótona vida en el molino, decidió escaparse con dos de sus mejores amigos.

El primero de los elegidos fue Ukho, un muchacho valiente, apuesto y decidido que vivía con el convencimiento de que su padre era uno de los grandes héroes de Calamburia. Sin duda tuvo que ser su padre quien cerró el Maelstrom, o aquél que derrotó al Leviatán, o al Dragón... ¡tal vez su padre hizo él solo todas esas cosas! Puede que las hiciera todas, o puede que sólo una o dos grandes gestas, pero sin duda fue un héroe. De otro modo, ¿cómo iba a ser Ukho tan valiente y noble como es?

El otro fue el revoltoso Zabyty, un huérfano que no conocía nada de su pasado, ni siquiera su nombre. Él, como los otros niños, también deseaba conocer a sus padres, pero entretanto, ¿Qué otra tarea había mejor que la de parecerse a Ukho y ser también un héroe?

Así, los tres chicos escaparon un día del molino y se marcharon a correr aventuras por todo el reino de Calamburia.

Tal vez nunca lleguen a saber que sus orígenes son más extraños de lo que se imaginan. ¿Darán algún día los niños Olvidados con su pasado? ¿Qué sucederá si lo averiguan?

Por el momento siguen buscando la verdad, recorriendo ciudades y pueblos, mientras los molineros les van pisando los talones, pues desean volver a recuperar la mano de obra perdida y, sobre todo, devolver a Nakali al hogar.

## LOS NIÑOS OLVIDADOS

### Presentación

Todos los días recorren las calles de Instántalor buscando algo de comida que llevarse a la boca. Son expertos en llamar tu atención mediante rostros de pena cuidadosamente elaborados mientras, sin que te des cuenta, roban tus bolsillos. Son huérfanos sin hogar, pero más listos, astutos y valientes de lo que parece. ¡Un fuerte saludo para los Niños Olvidados!

El trio

Ukho el valeroso

Él está convencido de que su padre es uno de los grandes héroes de calamburia. Fue su padre quien cerró el Maelstrom, venció al Leviatán, derrotó al Dragón y ganó todas y cada una de las batallas importantes. Por eso sabe que, algún día, él también se convertirá en un héroe digno de los más altos elogios. ¡Un fuerte aplauso para Ukho el Valeroso!

Nakali

De los tres, es la única que conoce a sus padres. Es hija de los molineros, pero cansada de la aburrida vida que llevaba, convenció a sus compañeros para irse a correr todo

tipo de aventuras. Ahora, a pesar de no tener techo -y a veces ni siquiera comida- está mucho más conforme con su estilo de vida. ¡Ella es Nakali!

Zabyty

Nadie conoce su nombre verdadero, así que él mismo se lo inventó. Desconoce quiénes son sus padres, y busca por todos lados por ver si algún día consiguiera hallarlos. Entretanto, sólo desea transformarse en un héroe digno de ellos. ¡Él es Zabyty!



# Los Pícaros de Calamburia

## Información de la pareja

Jimena, Laurencia y Drawets, los tres hermanos que un día pertenecieron a una adinerada familia de comerciantes. De ellos, sólo Jimena continuó el oficio familiar. Drawets y Lurencia, en cambio, no tardaron en transformarse en amigos del engaño, el timo, las adulaciones interesadas... ¿cómo llegaron estos dos hermanos a codearse con los bajos fondos, cuando procedían de una familia acomodada?

El caso de Laurencia es fácil: su afición al licor conocido como Sangre del Titán. La joven probó esta bebida siendo una adolescente, y desde entonces no volvió a despegarse de una botella. Tanto fue así que renunció a su propia hija Tempranilla, dejándola al cuidado de Jimena. ¿Y Drawets? Algunos piensan que su habilidad para seducir a hombres y mujeres le condujo de manera inevitable hacia el oficio de pícaro; otros creen, a pies juntillas, que a pesar de su acomodada posición ya había nacido para regentar las artes del engaño. Sea como fuere, los dos hermanos terminaron dejando la familia.

Durante años, Drawets y Laurencia se ganaron la vida como pudieron; él, seduciendo a pobres ilusos que le cedían su dinero a cambio de promesas de amor y aventuras alejadas de la monotonía; ella, haciendo trampas en el juego, engañando a los pardillos y ganando apuestas de beber. Sin embargo, los dos hermanos aspiraban a algo más grande, algo que les cambiara la vida.

Su ocasión llegó con la convocatoria del Torneo de Calamburia, tal y como solía ocurrir una vez cada cinco años.

La famosa C del titán fue descubierta por los seleccionados; un privilegio que nadie podía ganarse con su esfuerzo, su inteligencia o sus contactos. La famosa “entrada” era recibida al azar sin importar la clase social o el poder de la persona. Nadie sabía qué criterio utilizaba el Titán, pero lo cierto era que la Esencia de la Divinidad, el famoso premio concedido a los ganadores del Torneo, podía estar al alcance de cualquiera.

Sí, de cualquiera. Drawets y Laurencia también podían ganarlo, sin embargo, a ellos no les llegó una C. ¿Cómo se había podido olvidar el Titán a unos personajes tan relevantes para Calamburia? Eso pensaban ellos. Los dos pícaros estaban indignados, enfurecidos, pasmados con el hecho de haber quedado fuera de la selección. Entonces Drawets tuvo una idea.

¿Y si robaban la C? El Titán, aletargado como estaba en el centro de la tierra, nunca se enteraría. ¿Qué importaba que uno u otro acudieran al torneo? Ése iba a ser el robo de su vida; el mejor y más alto de los trapicheos. A Laurencia le encantó la idea.

Por supuesto, no se decantaron por robar la C a cualquiera de los participantes. Hacía tiempo que Laurencia le tenía ojeriza al Comendador de Instántalor. Les había apresado

en diferentes ocasiones por disturbios públicos y timo, y siempre les mandaba echar en la celda más sucia y oscura. El Comendador había recibido una C, y lo había anunciado con toda la fanfarria posible. Se merecía perderla.

De este modo, los dos hermanos se las ingeniaron para robarle. No obstante, no planearon bien su escapada, y el Comendador les dio caza antes de que alcanzaran la arboleda de Catch – Unsum. Esta vez, la condena fue mucho peor que pasar unas noches a la sombra: ambos morirían decapitados.

El día de su ejecución, los dos hermanos fueron conducidos al cadalso entre los abucheos del populacho. Pero entonces, cuando Drawets presenció el hacha del verdugo pendiendo sobre su cuello, elevó una súplica al Titán, le pidió perdón y le juro que, si les salvaba la vida, ambos se convertirían en sus eternos servidores.

Nadie conoce la razón de los designios del Titán, por qué escucha a unos e ignora a otros; pero el caso es que, en aquella ocasión, el poderoso dios de Calamburia se apiadó de los dos hermanos y decidió salvarles. Drawets y Laurencia desaparecieron en un segundo, ante la asombrada mirada de los ciudadanos, y volvieron a materializarse en Catch – Unsum. Se habían transformado en los futuros presentadores del Torneo... para toda la eternidad. Si fallaban a su promesa y escapaban de sus labores, el Titán acabaría con sus vidas.

Desde entonces, Drawets y Laurencia presentan cada una de las contiendas que tienen lugar en Calamburia. El Titán sigue contando con su ayuda. Ninguno de los dos ha envejecido, a pesar del transcurso de los años. Hay quien dice, incluso, que nada ni nadie puede matarles, que son inmortales del todo, pues pertenecen al Titán en cuerpo y alma. Nadie sabe si esto es cierto o no, pero la verdad es que tras muchas guerras, contiendas y amenazas, los dos hermanos no han presentado ni un solo rasguño.

Con los años, sin embargo, parece que la voluntad del Titán se ha ablandado. Ahora, los dos hermanos cuentan con algún día de relajo, de tal modo que se ha visto presentar el Torneo a otros héroes de Calamburia. ¿Será que sus años de penitencia están tocando a su fin, y que el Titán está a punto de liberarles de sus responsabilidades? Éste es otro de los misterios que ni siquiera ellos pueden resolver; de cualquier modo, ambos están más felices y relajados. Incluso se han permitido el lujo del amor.

Laurencia se ha topado con Banjuló, uno de la famosa pareja de Los Mercaderes. Entre los dos ha surgido una aventura que pocos entienden, pero que les mantiene unidos en una especie de romance apasionado, fruto de su mutuo amor por enriquecerse a costa de los demás. Esto ha introducido a Banjuló en el grupo de pícaros, tras abandonar a Ujaranza, su anterior pareja.

Ahora, los tres pícaros pelean juntos por sus propios intereses y, de vez en cuando, por el bien del continente.

Hasta que el Titán decida liberarles del todo, claro.

## ANTIGUA FICHA DE LOS MERCADERES

### LOS PÍCAROS

#### Presentación

Hace mucho tiempo fueron tramposos, ladrones y estafadores de mucho cuidado. Hoy en día, hay quien dice que intentan enmendar sus errores, pero la cruda realidad es que se dejan seducir fácilmente por los tres principales placeres terrenales: la pasión de la carne, las bebidas espirituosas y el poder del dinero ¡Caed en la tentación con los pícaros de Calamburia!

#### El trio

#### Drawets

Fue condenado a presentar todos los torneos de Calamburia, pero al fin ha enmendado su alma y se ha transformado en un héroe más.

Explorador del bolsillo ajeno, Señor de las adulaciones interesadas, galán frente a las damas y caballeros, golfo a jornada completa

¡El es Drawets, el picaro!

Laurencia

Amante y vividora, pícara y borracha. Quienes la conocen, saben que se halla en una fiesta permanente; siempre con una botella de la Sangre del Titán, el mejor vino de toda Calamburia.

Tiene el record de más alcohol ingerido en la Taberna Dos jarras, pero no os confiéis.

A pesar de su estado, está muy lúcida. ¡Ella es, Laurencia!

Banjuló

Era todo un prodigio intelectual, una joven promesa de la erudición... hasta que conoció el arte de comerciar y timar.

A partir de entonces cambió su nombre, vendió sus libros de ciencias y matemáticas, y se empeñó en conseguir a buen precio todo lo que cayera en sus manos.

¡Él es Banjuló, comerciante entre los comerciantes!

# Los Porteros

## Información de la pareja

Si alguien les hubiera asegurado que la vida iba a cambiarles tanto, Finin y Omero se habrían reído en su cara. Ambos, amigos y compañeros de los bajos fondos, crecieron en familias de lo más pobres, sabiendo que nunca cambiaría su estrella. Dedicaban cada uno de sus días a sisar carteras en el mercado y, si el tendero no se percataba, también a coger algún que otro alimento. Vivían en una chabola cerca de un arroyo, todo un lujo para los bajos fondos en los que vivían. Sí, podía decirse que, entre todos los rateros de la Aldea Libre, eran de los que mejor vivían.

Un día, mientras oteaban el mercado en busca de nuevos e incautos comerciantes a los que engatusar, descubrieron a una mujer que deliraba en un callejón. Parecía muy enferma, y no paraba de repetir que era la reina Urraca.

Finin y Omero, que en el fondo no eran malvados sino dos pobres diablos con mala estrella, decidieron llevársela a casa y cuidarla hasta que se encontrara mejor.

En tres días la mujer despertó. No sabía dónde estaba, y les contó a los dos mendigos que se llamaba Julia, y que había sido abandonada por su marido. Ella también pertenecía a los bajos fondos, pero había llegado desde la aldea de Siahuevo, al norte. La falta de alimentos y el cansancio por el viaje la debilitaron tanto que cayó desmayada. «Decías que eras la reina», dijo uno de los mendigos entre risas de



incredulidad «¿De verdad?» contestó Julia «En realidad deseaba maldecirla, sí. Maldecirla por mi terrible pobreza, a ella y a todos los ricachones». Y con esto, la conversación se dio por concluida.

Julia pasó a formar parte de aquel peculiar trío de mendigos ladrones, especializándose en buscar entre la basura de los comercios y las casas algún resto de comida que llevarse a la boca.

No mucho después, una mañana en la que, como siempre, Finin y Omero recorrían las calles, volvieron a pasar por el callejón en el que habían encontrado a Julia, por ver si sorprendían a algún pazguato al que robarle la bolsa. Cuál fue su sorpresa cuando hallaron, escondidos bajo un enrejado del suelo, dos anillos que parecían muy valiosos. En seguida los llevaron a un tasador, entusiasmados por ver cuánto podrían sacar por ellos. Apenas los hubo visto, el tasador puso cara de espanto. «¿De dónde los habéis sacado»? Preguntó en tono agresivo. «Los encontramos en la calle» Declaró Omero. No mentía, pero el tasador no quiso comprarlos; más aún, los despidió de su tienda entre patadas e improperios.

Los dos amigos no sabían qué había podido suceder, pero se quedaron los anillos por ver si de alguna otra forma conseguían que alguien se los cambiara.

No pasó ni una semana antes de que un día, de forma sorpresiva, una patrulla de la

guardia de Instántalor irrumpiera en su chabola y les arrinconara a punta de lanza. La reina Sancha III entró después, sin hacer ascos al suelo húmedo y las paredes mohosas, y les encaró.

«¿Dónde está?» Dijo. Los dos mendigo nos sabían a lo que se refería y no supieron qué contestar. «¿Dónde está Urraca?» Repitió Sancha III.

Entonces lo comprendieron todo. ¡Era cierto! Aquello que balbuceaba su compañera cuando la recogieron en el callejón era la cruda realidad. ¡Habían dado cobijo a la mismísima reina Urraca!

Ella apareció entonces. Se había escondido en uno de los arcones de la chabola, en la que los mendigos guardaban restos de comida y objetos robados. Tenía un porte regio que Finin y Omero no habían visto jamás. Les saludó como si no hubiera compartido con ello los últimos meses de vida y les dio las gracias por albergarla. Había algo de tristeza en sus ojos, como si fuera a echar de menos la vida de mendicidad. Entonces extendió la mano. Los desposeídos pensaron que iba a castigarlos de alguna manera, pero en lugar de eso encontraron en la palma de Urraca los dos anillos que habían encontrado en el callejón.

«Es un regalo. Guardaos estos anillos. Cuando os necesite, brillarán», declaró Urraca. ¿Les estaba recompensando?

Pasó algún tiempo antes de que sucediera algo. Incluso Finin y Omero llegaron a pensar que Urraca no les reclamaría. Hasta que una mañana les despertó un resplandor verdoso. Los dos anillos brillaban con una luz que alumbró toda su chabola. Había llegado el momento de dirigirse al Palacio de Ámbar, donde ahora Urraca volvía a ser Reina.

Cuando llegaron, la monarca les atendió en su salón del trono «Ha llegado la hora de que os pongáis los anillos. Tengo un trabajo para vosotros», dijo.

Acto seguido, les nombró Porteros de la Puerta del Este.

Al principio, Finin y Omero pensaron que iban a enfrentarse a una tarea de lo más aburrida, y en efecto, en parte no se equivocaban. Vigilar las arenas del desierto no era tan emocionante como robar en el mercado pero, a cambio, los dos mendigos detuvieron el envejecimiento. Los años no volverían a pasar por ellos, siempre y cuando no se separaran de la puerta.

En sus nuevos puestos, Finin y Omero sonrieron felices. Sin duda, su bondad les había proporcionado un trabajo mucho mejor remunerado que el de recolectar basura.

## LOS PORTEROS

### Presentación

Eran unos desposeídos, unos pobres diablos sin hogar ni nada que llevarse a la boca... hasta que se ganaron la amistad con la Reina Urraca. Ahora han cambiado a una profesión mucho más honorable: vigilar la gran Puerta del Este de las invasiones de los nómadas. ¡Ellos son, los Portereros!

### La pareja

#### Finin Ojo avizor

Antaño era experto en echar ojo a las bolsas repletas de oro y a las joyas de buena calidad. Ahora se dedica a estudiar el desierto al otro lado de la Puerta del Este, atento a cualquier indicio de un posible ataque extranjero. ¡Él es Finin Ojo Avizor!

#### Omero El vigilante

Gracias a su altura, era el encargado de avisar por sívenían los guardias, cuando dedicaba sus esfuerzos al robo de fruta en el mercado. Ahora es el encargado de dar parte a la Reina ante cualquier intento de los nómadas para adentrarse en territorio civilizado. ¡Un saludo para Omero El vigilante!

# Los Protectores Elementales

## Información de la pareja

Antes de que la tierra de Calamburia adorara al Titán, e incluso antes de que éste y el poderoso Dragón se enfrentaran en una encarnizada batalla por el control de la tierra, el continente, y todo cuanto existía, estaba dominado por los elementos.

Los cuatro elementos: aire, tierra, fuego y agua, no tenían una conciencia, por así decirlo, ni una voluntad. Existían sin más, y gracias a ellos, o por la combinación de dos o más de ellos, todo cuanto existía pasaba del plano espiritual al material y obtenía una forma.

De este modo se creó la tierra, que fue horadada por los caudales de agua. El cielo también tomó su parte de territorio, perlado de nubes el espacio que la tierra no quiso para sí. El último en aparecer fue el fuego. Le tocó el espacio alojado bajo la tierra, en el Inframundo, donde estableció su reinado.

Y de este modo, los cuatro elementos se mezclaron para formar la materia, de la cual nació la esencia de la vida: plantas, animales, humanos y monstruos. Todo salió de los elementos, y todo, a su debido momento, tendría que regresar a ellos.

Los primeros seres eran poderosos: el Dragón y el Titán contenían en su interior gran parte de la esencia elemental. Uno era de fuego y el otro de tierra. Ambos pelearon,

liberando la furia de los elementos, y cuando el Titán ganó, fue bajo la tierra para dormir, arrullado por su propio elemento natal, pero ya erigido como dios supremo de Calamburia.

Así, los elementos pasaron a un segundo plano, pues existía un Titán al que adorar. No obstante, cada uno de los cuatro ha estado muy presente en todo cuanto existe hoy día. Siguen a nuestro alrededor, manteniendo el orden en cuanto nos rodea, inmersos en el estado de neutralidad más absoluto.

Los elementos, al no tener voluntad consciente, nunca han reclamado adoradores, ni sacerdotes. Su poder es tan elevado que están por encima de esas cosas. Sin embargo, unos pocos seres vivientes, conscientes del alcance de su poder, han decidido adorarles desde tiempos inmemoriales.

Los protectores de los elementos conforman una casta privilegiada y muy escasa que reside en las marismas de Calamburia. Se originaron hace muchos años, en la época en la que los adoradores del Dragón y los del Titán aún peleaban entre sí. En aquella época, unos pocos supieron ver lo que había antes de estas dos criaturas, y le ofrecieron devoción.

Los cuatro elementos jamás han necesitado rezos, ni cánticos, ni loas. Pero cuando estos pocos hombres se las ofrecieron, decidieron, en su absoluta sabiduría,

concederles un don: así nacieron los protectores elementales.

Los protectores vigilan que los cuatro elementos que conforman la realidad sigan manteniéndose en un estado equitativo entre ellos, y que nunca, bajo ningún concepto, uno quede por encima del otro, ni invada un territorio alejado del que le corresponde.

Para que esto pueda ser así hasta el fin de los tiempos, los elementos designan una sacerdotisa cada cierto tiempo. La sacerdotisa, elegida desde niña, es adoctrinada por su predecesora en el arte de la manipulación elemental. Puede jugar con el viento, crear fuego, protegerse tras un muro de piedra o liberar un torrente de agua. Sin embargo, la sacerdotisa nunca debe tomar partido en las decisiones de los hombres. No ha de decantarse políticamente... a menos que los elementos corran peligro. Si alguien amenaza con horadar la tierra, consumir el fuego, malgastar el aire o contaminar el agua, ella saldrá de su encierro para actuar.

Además de manipular los elementos, la sacerdotisa puede convocar un soldado elemental: medio humano, medio ser formado por los cuatro elementos. El soldado tiene como labor custodiarla y protegerla ante cualquier peligro, esgrimiendo una fuerza, agilidad y resistencia como pocas veces se ha visto.

El mal que castiga la tierra de Calamburia: los constantes peligros, las guerras y las amenazas de destrucción, han hecho que Naisha Denali, la sacerdotisa elemental, y su



guardaespaldas, Nimai Kalu, hayan abandonado el templo de los elementos en las marismas y recorran la tierra buscando restaurar el orden. Lo harán a cualquier precio, incluso si éste se halla por encima de las vidas de los más famosos héroes. Pero que nadie confunda sus intenciones: en realidad no pertenecen ni al bien ni al mal, sino que enarbolan la bandera de la neutralidad, buscando, siempre, que el universo regrese a su equilibrio imperturbable.

## LOS TRITONES

### Presentación

Han sido designados por antiguas fuerzas primigenias para vigilar el orden y la preservación de los elementos. Son la caricia de una suave brisa y el fresco arrullo del agua. Pero también representan la dureza inquebrantable de la tierra y, desde luego, la indómita rabia del fuego. ¡Ellos son, los protectores elementales!

### La pareja

## Naisha

De niña, fue elegida para guardar los cuatro elementos. Puede conjurar cualquiera de los elementos a placer, y si alguien la enfada demasiado, es capaz arrebatar toda el agua de su cuerpo con un chasquido de sus dedos. ¡Un honorable saludo para Naisha Denali, la Sacerdotisa de los Ementos!

## Nimai

Es el guardia personal de la sacerdotisa, mitad humano, mitad elemental. Se dice que su piel tiene las características de la piedra, que su brazo posee la fuerza de un torrente de agua, y que su corazón palpita con una llama incombustible. ¡Él es Nimai Kalu, La espada insomne!

# Los Recaudadores

## Información de la pareja

Hay trabajos buenos, trabajos malos... y luego está el trabajo de recaudador de impuestos. Por fortuna, para este tipo de trabajos siempre hay gente, no sólo dispuesta a realizarlo, sino con un don para hacerlo de la manera más efectiva posible. Tal vez por eso don Vítulo y doña Constanza son los mejores recaudadores de impuestos de toda Calamburia. Parecen haber nacido para ello, como si el mismo Titán los hubiera designado para una labor tan poco agradecida.

Sí, los recaudadores no son muy queridos en Calamburia. ¿Cómo sentir aprecio por gente que se dedica a cobrar los impuestos -en ocasiones, demasiado elevados- y a perseguir a los morosos sin descanso? Nadie se libra del cobro que exige la Corona... bueno, casi nadie.

Porque lo cierto es que la Corona cobra más a quienes se han rebelado alguna vez contra ella, y en cambio, es generosa con quienes siempre le han sido fieles. Así, las tierras del norte, donde viven los salvajes, han sufrido y sufren el cobro de unos impuestos elevados, ya sea en calamburos o en especias. Allí Vítulo y Constanza se ven obligados a ir protegidos por soldados, pues los salvajes no siempre están dispuestos a pagar así por las buenas.

En cambio, lugares como la Torre Arkana de Skuchaín disfrutaban de impuestos muy, muy

bajos. Tanto es así, que de vez en cuando Vítulo y Constanza sólo exigen como pago unas pastitas de las que hacen los duendes que trabajan en las cocinas, o presenciar algún que otro hechizo menor que hayan aprendido los alumnos de primer curso. Un pago figurado que agradece la lealtad de la Torre y los impromagos, por tantos y tantos años ayudando a la Corona frente a las adversidades.

No importa si el cliente quiere pagar o no, Vítulo y Constanza son implacables con los deudores. A pesar de las reticencias, las huidas, las excusas e incluso a pesar de la violencia, ellos siempre terminan cobrando. Es por ello que ambos saben combatir... ¡nunca se sabe cuando alguien, en apariencia bondadoso, va a resistirse a la autoridad!

Entre los dos poseen el récord de más deudas cobradas y, de hecho, se jactan de haber cobrado a las mismísimas amazonas un impuesto anual por uso y disfrute de las marismas, algo que ningún recaudador había logrado antes.

Sí, es cierto que no tienen demasiados amigos. Muy pocos, a decir verdad, pero eso a ellos no les importa. ¿Qué es la amistad comparada con el tintineo de una buena bolsa de calamburos, fruto del último cobro de impuestos?

La amistad y las alianzas están sobrevaloradas... salvo la que mantienen el uno con el otro. Por supuesto, no hay ninguna relación carnal entre ellos, sino una extraña química

fruto del amor por el dinero y los cobros. Tal vez algún día esta relación pase a ser algo más... emocional, pero por el momento estos dos recaudadores siguen sin sentir emoción alguna.

## LOS RECAUDADORES

### Presentación

Son los encargados de cobrar los impuestos que la corona impone a las diferentes provincias de Calamburia, un trabajo en el que no se consiguen muchos amigos. Se ocupan de que todo el mundo pague a tiempo, de modo que si alguno de vosotros tiene deudas con la corona, es posible que hoy salga de aquí con los bolsillos vacíos. ¡Un aplauso para los Recaudadores!

### La pareja

#### Doña Constanza

Su memoria prodigiosa le permite recordar cada deuda y cada una de las cuentas que faltan por saldar, y hay quien dice que tiene un extraño poder sobrenatural: un sexto

sentido para detectar a un moroso a cientos de metros.

¡Ella es doña Constanza!

Don Vítulo

De niño ya pedía a sus padres un impuesto sobre el “privilegio de la paternidad”. Es un cobrador implacable que sueña cada noche con cascadas de monedas, cuentas saldadas y bolsas llenas... sus bolsas, claro está.

¡Él es don Vítulo de Instántalor!

# Los Redivivos

## Información de la pareja

En la tierra de Calamburia existen muchas especies y razas diferentes, e incluso dentro de la categoría de los humanos los hay sorprendentes, excéntricos, aterradores o, simplemente, raros. Pero sin duda, pocos seres son tan imposibles de categorizar como los Redivivos.

Al verlos, es imposible no hacerse preguntas, ¿qué pretenden? ¿Cuál es su objetivo? Y la pregunta más importante de todas: ¿están vivos o muertos? Por desgracia, ésta última tiene una difícil respuesta.

La forma más aproximada para definir a los redivivos es que ninguno está vivo, ni muerto... del todo. Así, su cuerpo habita la tierra de Calamburia, mientras que su alma transita entre el mundo de los mortales y el de los espíritus. Se halla en los dos lugares al mismo tiempo, y ninguno más que en otro. Sí, está claro que es complicado de explicar.

Pocos se han atrevido a preguntar al doctor Van Bakari sobre los entresijos que esconde su propia existencia. De él se dicen muchas cosas, y ninguna parece del todo cierta. Sin embargo, una de las teorías que más fuerza ha tomado es que Bakari descende de los salvajes del norte, de quienes tomó, hace mucho, mucho tiempo, parte de sus artes chamánicas. Sin embargo, quienes han tenido el valor para

contrastar esta información preguntando a Corugán, no han recibido más que una colección de gruñidos encolerizados y algún que otro golpe de bastón.

Lo único que parece cierto, es que Bakari estuvo plenamente vivo en algún momento de su pasado, que aprendió artes mágicas prohibidas, y que para aumentar su poder hizo un aborrecible pacto con alguien... o con algo. Ese ser, -unos piensan que fue el Dragón, otros que fue el demonio que habitaba el inframundo antes de la llegada de Kashiri-, le permitió acceder a la famosa Piedra de la Resurrección. Bakari estudió la naturaleza de este artefacto, hasta comprender sus secretos, y se los apropió.

Con ellos, se transformó en un traficante de almas. Así, cuando fallecía alguien de mucho estatus en el mundo de los vivos, Bakari viajaba al Inframundo y guardaba su alma para aumentar su poder. A veces, los espíritus quedaban recluidos en alguno de sus muchos receptáculos mágicos (un bastón, una caja, un anillo...); otras veces, Bakari encerraba las almas en los cuerpos que habitaron antaño. Así fue como llegó a resucitar a Lord William von Vondra.

Lord William, padre de Zora, fue conocido por ser un auténtico libertino. Pasó su gobierno entre fiestas, recreos, bacanales y asuetos. No se conoció en él ninguna inversión, ni ninguna obra de bien para sus tierras, y cuando murió aún joven -de sífilis-, lo hizo entre carcajadas, burlándose de la misma parca, y jurando regresar porque “había hecho un pacto” con alguien. Con Bakari, por supuesto.



En efecto, Bakari cumplió su promesa, y cuando William viajó al inframundo, el doctor halló su alma y la trajo de vuelta al mundo de los vivos, permitiendo que ésta habitara su antiguo cuerpo, que ya se pudría en la tumba. A partir de entonces, ambos se transformaron en aliados. Bakari juró no usar el ánima de William para aumentar su poder, siempre y cuando éste sirviera a sus propósitos. Y éste aceptó, a condición de poder continuar dándose algún exceso de cuando en cuando.

Así pues, ¿en qué consiste el plan de Bakari? La mayoría cree que el Traficante de Almas, como así le llaman, no desea otra cosa que más poder; y están en lo cierto. Bakari continúa recolectando almas que pertenecieron a gente poderosa, y encerrándolas en sus muchos receptáculos. Aún no ha hecho otra cosa que dedicarse a esta tarea, pero está claro que se empeña con dedicación, tal vez, midiendo su poder y comparándolo con el de los otros entes mágicos de Calamburia, hasta el momento en el que se crea superior a ellos.

La pareja

Van Bakari. El traficante de almas.

Se dice que es un poderoso hechicero. Alguien capaz de robar almas al mismísimo inframundo y guardarlas en contenedores mágicos. Maneja los poderosos hechizos de la muerte y la vida, y hasta se cree que guarda su propia alma en un poderoso amuleto personal. ¡Salud al doctor Van Bakari! El traficante de almas.

Lord William von Vondra

Hace cincuenta años que falleció, según dicen, por causas naturales. No obstante, ha regresado del inframundo como muerto viviente gracias a las artes del doctor Bakari. Unos dicen que viene a recuperar sus antiguas posesiones; y otros, que sólo ha regresado para darse una última juerga entre los vivos. ¡Él es Lord William von Vondra!

# LOS RELOJEROS

## Información de la pareja

Es curioso cómo, de la manera más sencilla, la historia de dos humildes relojeros puede llegar a transformarse en algo fuera de lo normal.

Kairos y Aión son el ejemplo de cómo dos jóvenes artesanos de instántalor pueden guardar en su pasado una sucesión de secretos a cual más interesante.

Por supuesto ninguno de estos secretos es conocido por ellos. Ambos son dos siervos de la corona, encargados de la fabricación y conservación de los relojes de la capital. Un trabajo sólo reservado a los artesanos más hábiles de todos.

De hecho, nada de lo que estás a punto de encontrar, querido lector, ha sido fielmente corroborado. Estos no son más que rumores dichos en callejones, transmitidos por personajes encapuchados. Cualquiera de las palabras que a continuación se dirán no podría ser más que una burda mentira. Sin embargo, la cruda realidad es que todos los hechos encajan, y lo hacen con tanta precisión como se encuentran dos ruedas dentadas en el mecanismo de un reloj, de modo que puedes creer lo que quieras: que los dos hermanos no son más que relojeros con una sorprendente habilidad... o que son mucho, mucho más...

El hecho es que se dice que ambos no proceden de padres humanos. Al menos uno de

ellos no lo era. Sus padres adoptivos así lo murmuraron a los capellanes, en un instante en el que sintieron la necesidad de revelar la verdad sobre aquellos dos niños que habían acogido, no sólo por su capacidades, sino por protegerlos de la ira de la raza de los aiseos.

Y es que, aunque ocurre muy, muy pocas veces, en ocasiones un aiseo se enamora de un humano. Lo lógico es que ocurra lo contrario, pues esta raza es tremendamente bella. Pero el amor de un humano hacia uno de estos seres nunca es correspondido... o casi nunca.

Cuando sí lo es se corre un gran peligro. Entre los Seres del Aire está prohibido mantener relaciones con humanos. El castigo no es otro que la muerte, de modo que prácticamente nadie se arriesga. Pero el hecho es que así sucedió con el padre de los dos relojeros: durante una de sus bajadas a la tierra quedó prendado de una joven humana.

Entre ambos surgió el amor. Mantuvieron una relación ocultos y hasta tuvieron dos hijos: Kairos y Aión. Los dos eran mestizos: mitad humanos, mitad Seres del Aire. De los humanos heredaron la maldición del envejecimiento y la muerte; de los aiseos poderes sobrenaturales relacionados con la percepción y la sugestión.

Por desgracia, la relación de sus padres fue descubierta por la comunidad aisea. Los

padres fueron perseguidos... y asesinados. Sólo los niños consiguieron escapar, transformándose en huérfanos.

Así vivieron mucho tiempo: ganándose la vida en las calles y escapando de los molineros (quienes les habrían condenado a trabajar en el molino para siempre). Hasta que un día cayeron en gracia a un relojero de Instántalor, viejo amigo de la familia, quien no tardó en ver la gran habilidad que los dos muchachos tenían con aquella compleja y delicada maquinaria,

Desde entonces se han ocupado del oficio, sin saber que los aiseos aún los buscan. Es difícil dar con un mestizo... aunque es posible que algún día los den con ellos. Si eso ocurriera, la sentencia sería la muerte. Kairos al menos tendría la mismas ganas de acabar con la vida de sus perseguidores, claro. Odia a los Seres del Aire tanto como éstos le detestarían si supieran su herencia de sangre. Para él -el mayor de los dos hermanos- los recuerdos del pasado están borrosos: sólo sabe que los aiseos mataron a sus padres, aunque no recuerda la razón.

¿Es toda esta historia una mentira? ¿O tal vez la única manera de justificar los poderes de Aión, capaz de leer el pensamiento de sus clientes y escuchar sus verdaderas intenciones? Es muy, muy difícil corroborar algo así. Tal vez la verdad nunca salga a la luz.

O Tal vez, un día, los aiseos hallen a los dos hermanos y nos saquen a todos de dudas.

## LOS RELOJEROS

### Presentación

Son hermanos, pertenecientes al gremio de artesanos y ´hábiles constructores. Quedaron huérfanos de pequeños, pero demostraron unas sorprendentes habilidades para el dominio de uno de los oficios más complejos de toda Calamburia. Tal vez esta facilidad les venga gracias a sus extrañas habilidades sobrenaturales, ¿quién sabe? ¡Un aplauso para los Relojeros!

### La pareja

### Aión

Un auténtico poeta del tiempo. Conoce tan bien el oficio que él mismo se encarga de controlar las ruedas y engranajes de todos los principales relojes de la ciudad. Su conocimiento del tiempo no sólo le ha llevado a comprender los relojes, sino las intenciones ocultas tras el rítmico sonido del corazón humano. ¡Un saludo para Aión Reid!

Kairos

Junto a su hermano Aión, él conoce todos los entresijos del mecanismo de un reloj... pero lo que pocos saben es que, en realidad, es capaz de indagar muy profundo en el alma de sus clientes, y adivinar incluso sus pensamientos más escondidos. ¡Él es Kairos Reid!

# Los Salvajes

## Información de la pareja

Los salvajes, habitantes de las montañas al norte de Calamburia, se denominan a sí mismos ancestros de los hombres. Pocos de entre las personas civilizadas del sur asumirán semejante título, pero la cruda realidad es que es completamente cierto.

Según los historiadores y cronistas, la aparición de las tribus salvajes está datada en el año 140 de la Era Antigua. Antes de esa fecha, sólo los hortelanos poblaban la tierra. Dado su parentesco con las patatas, los hortelanos no eran seres humanos completos. En cambio, los salvajes formaban parte de una estirpe superior: más listos, fuertes y rápidos... humanos completos.

Tras algunas guerras, los salvajes no tardaron en someter a los hortelanos y dedicarlos a lo que, en definitiva, habían realizado toda su vida: trabajar la tierra. Con este gran contingente de producción agrícola, los salvajes se centraron en la colonización de las inhabitadas tierras del sur. Éste, guste o no, es el origen de la Calamburia que hoy conocemos

Durante muchos años, los salvajes que habían emigrado al sur evolucionaron y construyeron ciudades; mientras que los que permanecieron en las montañas continuaron fieles a sus tradiciones. Esto, a la larga, terminó formando dos grandes bloques de civilizaciones que, en demasiadas ocasiones, han venido enfrentándose.



Existe un número indeterminado de aldeas salvajes en las montañas; es un auténtico misterio cuántas tribus hay, y cuántas almas forman cada tribu. Tal vez existan más salvajes que calamburianos civilizados, pero el hecho es que ninguno está actualmente interesado en invadir al otro. De vez en cuando, algunas partidas de salvajes descienden de las nieves y asaltan alguna aldea, pero no suele ser lo normal.

En las últimas semanas, una pareja de salvajes ha destacado entre los de su casta. Son Corugán y Dorna, ambos autoproclamados ancestros de los hombres. El título ha sonado mal en el Palacio de Ámbar, pero ha sido permitido a cambio de que esta reina del norte y este poderoso chamán no interfieran en los asuntos del sur.

No obstante, el Caos del Maelström ha cambiado los planes de los salvajes. Por un lado, Corugán ha desaparecido. Nadie sabe a dónde le han conducido los vientos del vórtice; ni siquiera si sigue con vida. Por otro lado, Dorna, la señora de los Reyes Errantes, ha aprovechado toda la confusión para aliarse con el mismísimo Comosu. Juntos han celebrado sus nupcias con objeto de proteger Calamburia de quienes intenten usurparles el poder. ¿Tendrá Dorna algún interés oculto en este matrimonio? Tal vez en el futuro, cuando se disfruten tiempos de paz, terminarán revelándose sus verdaderas intenciones.

## LOS SALVAJES

## Presentación

Cuidado, calamburianos!, llega desde el norte una raza de bárbaros incivilizados, fieros y hoscos. Han acudido al torneo para demostrar su fuerza, y se llevarán por delante a cualquiera que ose enfrentárseles. ¡Lanzad un fuerte grito de guerra para saludar a los Salvajes!

## La Pareja

## Corugán

Poderoso chamán y guerrero, un puesto que se ha ganado tras decenas de combates. Sus artes mágicas sólo son comparables a su fiereza. Mezcla poderosos conjuros con fuerza y resistencia. ¿Dudáis de su fiereza? Pues sabed que él mismo forjó su arma... con los dientes. ¡Él es Corugán!

## Dorna

Princesa de las montañas, señora de los reinos salvajes y formidable guerrera. Procede de un linaje tan noble como el de los más elevados reyes, aunque prefiera vestirse pieles y armadura en lugar de ropas de seda. ¡Admirad a la valerosa Dorna, hija de los reyes errantes!

# Los Seres del Aire

## Información de la pareja

Cuando Sicoco, destrozado por haber perdido el torneo –algo que jamás había ocurrido entre los aiseos-, viajó a los espacios siderales y despertó al Leviatán, toda su raza se sintió avergonzada. Entre los suyos jamás se había visto nada igual. Los seres del aire, como les llamaban los mortales, eran seres elevados, honorables e incorruptibles. ¿Cómo habían podido caer en tal ignominia?

Mientras el Leviatán amenazaba con hundir todo Calamburia, los aiseos decidieron no volver a relacionarse con los humanos. Era tal la vergüenza que sentían, que no pudieron volver a poner sus ojos en tierra.

Por fortuna, el Leviatán fue detenido, y el paso de los años devolvió Caelum a un estado de tranquilidad. El nombre de Siroco fue olvidado. En cuanto a su pareja: Brisa, se la dio por muerta, pues desde su descenso a tierra y la posterior separación de Siroco no se había vuelto a saber de ella.

Los aiseos volvían a estar en paz de nuevo... más o menos.

La realidad para Galerna, hermana de Brisa, era muy diferente. Ella necesitaba descender a tierra y buscar a Brisa, pues estaba convencida de que se hallaba viva en algún lugar; tal vez escondida, tal vez en peligro. Ella era la única que aún conservaba

esperanzas, pues aseguraba sentir su presencia. Ni siquiera Bóreas, padre de ambas, creía a su hija. Él, como todos los demás aiseos, también había dado por muerta a su hija, aunque esto le doliera profundamente. Y aunque Galerna le solicitó en numerosas ocasiones que la dejara bajar a Calamburia, Bóreas se negó. El veto de pisar tierras mortales era sagrado. No podía volver a repetirse una situación tan deshonrosa como la que había ocurrido con Siroco.

Sin embargo, cuando Kashiri fue sorprendida y derrotada por los Hijos del Dragón, el control que tenía sobre Ventisca se perdió en gran medida. La personalidad de Brisa emergió entonces por un instante, pero con más fuerza que en ninguna ocasión anterior. Fue entonces cuando, en Caelum, más de doscientos aiseos escucharon su llamada, entre ellos Galerna y Bóreas.

Reunidos en un consejo, los aiseos decidieron levantar el veto y permitir que Bóreas y Galerna descendieran a tierra. Su misión era la de recuperar a Brisa de entre los lazos del inframundo. Algo nada fácil de conseguir, pues la personalidad de Ventisca se arraigaba con fuerza a su espíritu.

Pero, a pesar de lo complicado que parecía, los Seres del Aire ganaron el Torneo y recuperaron a Brisa... al menos en parte. Lo cierto es que la aisea se desdobló en dos entes distintos. Por un lado Brisa, la Dama Celeste, regresó al reino de los Aiseos con su familia; por otro, Ventisca no murió del todo, sino que su ser quedó en el Inframundo

como una personalidad independiente, aún como una Guardiana del inframundo.

Ahora los Aiseos se preocupan de preservar el bienestar en Calamburia y, tal vez, conseguir que la malvada gemela de Brisa desaparezca de una vez por todas.

## LOS SERES DEL AIRE

### Presentación

Llegan desde el lejano reino de Caelum. Son una raza grácil, elegante e inmortal, superior a los hombres en todos sentidos. Han descendido a la tierra para aliviar sus penas y, tal vez, lograr que el reino de Caelum también recupere la paz. ¡Ellos son, los Séres del Aire!

### El trio

#### Bóreas

Es el dueño del viento gélido. Él trae las lluvias, la nieve y el invierno. En Caelum es respetado como uno de los más elevados seres. En la tierra, hay quien le cree un ser

divino. ¡Él es Bóreas, señor de los vientos de norte!

Galerna

Su hermana, Brisa, desapareció hace muchos años. Ahora que la ha encontrado, persigue vengarse de quien la encerró. Ella es Galerna, la Dueña de las Borrascas.

Brisa, la Dama celeste

Habitó los cielos en el pasado, pero fue traicionada por el hombre al que amaba, engañada por la Emperatriz Tenebrosa y encerrada en el Inframundo. Ahora, ha sido rescatada por los suyos y devuelta al reino de Cae

lum. Sin embargo, su personalidad malvada todavía existe y aterra Calamburia. ¡Ella es

Brisa, La dama celeste



# Los Taberneros

## Información de la pareja

En las noches frías, cuando el viento arrecia y el cielo prepara tormenta, no hay en toda la ciudad de Instantalor un lugar más cálido que la Taberna de las Dos Jarras. En el instante en que uno atraviesa sus puertas siente como si hallara un lugar diferente. En su interior siempre... SIEMPRE hay una fiesta. Allí conviven comerciantes, prostitutas, buscavidas, mercenarios, tahúres y bardos. Todos juntos, arremolinados, apretados, danzando y bebiendo hasta perder el sentido. En la taberna se olvidan las rencillas y las clases sociales. Todos son amigos, compañeros y bienhechores. No hay disputas, y si las hay nadie las recuerda, pues los vapores etílicos se encargan de nublar la memoria. La taberna de las Dos Jarras no cierra ni sus puertas ni sus grifos de cerveza. Los toneles entran por la parte de atrás en una fila que llega hasta los barcos del puerto. Dentro, Ebedi Turuncu sirve las mesas, canta con los cantarines y baila con los bailarines, pero también echa a los que no pagan, pues el sonido de las monedas en el cajón es la más elevada de las melodías, y un buen tabernero no escatima el pago de una gota de alcohol y no fía a nadie. Ni siquiera al mismo rey de Calamburia.

Antaño, Yangin era uno de los dos taberneros, el esposo de Ébedi. Era un personajillo ávido de monedas, alegre y tal vez demasiado juguetón con las mozas. Tal vez por esa razón Ébedi tenía el carácter agriado, pues se decía que aquél era un matrimonio forzado. Sin embargo, un día Yangin aprovechó uno de los muchos cataclismos que han amenazado la tierra de Calamburia para no regresar por la Taberna. ¿Dónde se había

metido? Ébedi no tuvo tiempo de buscarle, había aún mucha cerveza que servir y muchas bolsas que vaciar de dinero, pues en la Taberna Dos Jarras nadie se marcha hasta que no ha consumido la última moneda.

Tampoco hizo falta buscarle. Ella se encontraba sola y se manejaba sin problemas en el oficio. Y además, un día llegó el perfecto sustituto: el joven Edmundo, antiguo escudero de sir Finnegan, hijo de los Archiduques. Edmundo parecía un animalillo herido, y Ébedi no sólo se apiadó de él, sino que quedó enamorada hasta las cejas. ¡Un escudero, ni más ni menos, al que arrimarse por las noches! Edmundo se lo tomó todo a bien. Ya volvía a tener trabajo, ¿cómo se iba a quejar? Entre los dos surgió, pues, un amor irrefrenable.

Ahora, Edmundo y Ébedi llevan la Taberna Dos Jarras. Un lugar en el que la fiesta nunca se diente. No hace falta regresar a casa, ¡claro que no! Hay camas en la planta de arriba para dormir la mona. Y no hay que preocuparse, la fiesta seguirá cuando uno despierte con la resaca.

La taberna jamás ha cerrado y nunca, nunca cerrará

LOS TABERNEROS

## Presentación

Son los encargados de la taberna más famosa de todo Calamburia. Amantes del dinero, la cerveza y de los bienes ajenos. Incluso ahora, en mitad de toda esta guerra, aprovecharán cualquier oportunidad para sisar todo lo que encuentren en su camino. ¡Dad la bienvenida a los Taberneros!

## La Pareja

### Edmundo

Trabajó mucho tiempo como escudero servicial y fiel. Pero ahora que su señor se ha marchado a vivir aventuras en solitario, ha decidido buscarse un trabajo como ayudante en la taberna. ¡Un saludo para Edmundo El Espigado!

Ebedi Turuncu

Desagradable y de mal genio... o servicial y adúladora. Todo depende del tamaño de tu bolsa. Ahora que su marido está en paradero desconocido, ella es la dueña de la taberna. ¡Salud a Ebedi Turuncu!

Sigue a los TABERNEROS de Calamburia en su página de Facebook

# LOS TAHÚRES

## Información de la pareja

La historia de Axel y Duncan, dos jóvenes que se criaron en sendas familias trabajadoras de Calamburia, es, cuando menos, compleja.

En efecto, ambos pertenecieron a familias numerosas... demasiado para poder mantenerlos. Lo que suele pasar en estos casos es que los padres mandan a los hijos al ejército, para que se ganen la manutención de una forma honrada y, al mismo tiempo, haya una boca menos que alimentar en casa.

Fue en el ejército, a las órdenes de Landon McQuaid, que los dos jóvenes se conocieron y, en seguida, forjaron una gran amistad.

Sin embargo, con la llegada de Rodrigo y sobre todo de Urraca, y la división que hubo en el ejército cuando los soldados dudaron entre seguir a la reina o al Perturbado, fue cuando los dos jóvenes soldados tuvieron que tomar una decisión que cambiaría sus vidas.

Influenciados por McQuaid, y creyendo que hacían lo mejor, decidieron ponerse del lado de los que apoyaban un reinado legítimo de Rodrigo. En seguida fueron tachados de proscritos y se vieron obligados a huir y esconderse. Para ganarse el dinero, comenzaron a hacer pequeños trabajos como mercenarios.

Pronto comprendieron que, debido a que ambos habían crecido en un ambiente donde había que ser astuto para ganarse un pedazo de pan, podían ganar mucho más dinero engañando a los pobres incautos mediante diferentes trampas o, como ellos las llamaron, “estrategias en el juego”

Jugar empleando triquiñuelas era algo que no les resultaba desconocido. De hecho, ya lo habían hecho muchas veces en el ejército, hasta tal punto que habían cosechado unos cuantos odios entre sus compañeros de filas. Así las cosas, un día dejaron el uniforme y la espada de soldado, para dedicarse por entero al oficio de tahúr, que le estaba dando más alegrías que trabajar como mercenarios.

Pero ser un proscrito no es algo que desaparezca sin más. Aunque con menos intensidad, aún hay un precio puesto por sus cabezas. La orden de perseguir a cualquier antiguo soldado que apoyara a Rodrigo el Perturbado sigue en pie. Los dos tahúres lo saben, de modo que se han propuesto ahorrar el dinero de sus ganancias en el juego para un único objetivo: saldar su deuda, pagar la fianza por su delito y quedar definitivamente en paz con la ley.

¿Y después? Bueno, el sueño de Axel y Duncan es, curiosamente, volver a filas, pero esta vez como marinos. Han escuchado que más allá de Calamburia hay tierras que esconden tesoros sin par, y que los Colonos andan buscando rutas para llegar a estos

lugares. De modo que, si consiguen ahorrar lo suficiente para estar en paz con la realeza, volverán a alistarse... con el objeto de hacerse tan ricos como nunca han sido.

Al fin y al cabo, ¿no deberían ser las riquezas la más noble meta a buscar por un hombre sencillo?

## LOS TAHURES

### Presentación

En el pasado fueron proscritos, perseguidos por oponerse a la corona. Ahora viven del juego y del timo, buscando ahorrar el dinero suficiente para comprar el indulto y enrolarse como marineros. Son pillos y algo tramposos, pero sobre todo, son unos auténticos maestros del juego. ¡Ellos son los Tahúres!

### La pareja

### Duncan

Ha inventado mil y una triquiñuelas para no tener que pagar a los recaudadores de

impuestos. Es un maestro en los juegos de cartas y dados. De modo que si vas a jugar contra él, vigila que no tenga un as en la manga ¡Saludad a Duncan Dedoságiles Culinmore!

Axel

Procede de una larga estirpe de soldados, militares y caballeros andantes... pero ha descubierto que, aunque no se defiende mal con la espada, se le da mucho mejor timar a los pobres incautos. ¡Un aplauso para Axel Culpepper “El charlatán”.



# Los Tritones

## Información de la pareja

Cuentan las antiguas leyendas, que cuando el Titán descendió a la tierra de Calamburia creó a los humanos y a los tritones. Mientras que los primeros permanecieron en tierra, los segundos decidieron descender bajo el agua, donde hicieron su hogar. Desde entonces, los tritones empezaron a distinguirse de sus vecinos de tierra seca. Unos y otros desarrollaron sus propias costumbres, pero mientras que los humanos osaron adentrarse en el mar para navegarlo y hallar sus límites, los tritones juraron que nunca volverían a pisar tierra seca. Habían comprobado que, allá en el continente, las leyes y la forma de vida eran crueles e injustas. Ellos, por el contrario, habían desarrollado un sistema de castas con el que se evitaba cualquier tipo de conflicto.

Así, los tritones no volvieron a mezclarse con los humanos. Su sociedad submarina creció y floreció, promoviendo aquel sistema en el que los más humanizados estaban en los estratos más altos, mientras que aquellos con rasgos más pisciformes se hallaban en las capas más bajas.

El juramento de los tritones de no pisar la superficie se ha mantenido incluso a pesar de que han recibido la C del Titán en numerosas ocasiones. Sin embargo, un acontecimiento extraordinario les ha obligado a cambiar esta forma de pensamiento.

Cuando el Leviatán asoló Calamburia, y los piratas, poseídos por su influencia,

descendieron bajo los mares como dioses vivientes. Aurantaquí, patria de los Tritones, se vio amenazada. La terrible bestia marina arremetió contra los pilares de coral que sostenían toda la estructura, y habría conseguido derribar la ciudad, de no ser porque una astuta guerrera llamada Aquílea logró embaucar a los piratas, distraerles, e impedir que el Leviatán continuara atacando.

Con la ayuda de los héroes de la superficie, El Leviatán fue encerrado y los piratas volvieron a su estado normal. Sin embargo, los daños hechos a Aurantaquí eran demasiado grandes como para ser reparados por medios normales. El consejo de tritones se unió en un cónclave como nunca antes había existido. Allí, tras muchas acaloradas discusiones, se decidió buscar ayuda en la superficie para salvar su reino. Si eran necesario, usarían la C del Titán para conseguir la Esencia de la Divinidad, y con ello lograr que su patria fuera restaurada.

Dos emisarios fueron enviados a tan difícil misión. Por un lado, la astuta guerrera Aquílea; por otro, el príncipe heredero Itagua. Éste último, a pesar de ser reticente a relacionarse con humanos, desea, en secreto, recuperar el objeto en el que fue encerrado el Leviatán, para así poder utilizar a la bestia marina en su beneficio. Después de todo, ¿Qué habría de malo en hundir todo Calamburia? ¿No sería eso beneficioso para ampliar las fronteras de su futuro reino?

Por supuesto, estas intenciones no han sido confesadas a los demás tritones, ni siquiera

a Aquílea, quien piensa de forma totalmente opuesta. Ella cree que quizás haya llegado el momento de poner a hombres y tritones a trabajar en común, y lograr, de este modo, una nueva Calamburia llena de prosperidad.

De cualquier modo, los dos tritones pisan la superficie por primera vez en siglos. Quizás permanezcan en Calamburia más tiempo de lo que imaginan.

## LOS TRITONES

### Presentación

Llegan desde las profundidades del mar. Su hogar se derrumba, por eso han ascendido por primera vez a la tierra de los hombres y demostrar que su raza es superior, y que si ganan la Esencia de la Divinidad, sumirán todo Calamburia bajo las aguas. ¡Salud a los Tritones!

### La pareja

### Itaqua

Él controla los azares del mar, la voluntad de los peces y el ascenso de las olas. Es el máximo exponente de los tritones; el heredero de los reinos oceánicos.

¡Arrodillaos ante el príncipe Itaqua, El domador de las mareas!

Aquílea

Una poderosa luchadora, y una astuta consejera. Ella consiguió evitar que su reino quedara sepultado por el Leviatán. Ahora ha ascendido a la superficie para buscar el modo de salvar su reino. Lo intentará primero con la espada, y si no es posible, con la espada.

¡Ella es Aquílea, La protectora del coral!

# Los Trovadores

## Información de la pareja

Dicen los entendidos que el arte se vive desde las experiencias, y que aquellos que más han vivido son capaces de crear obras maestras. El músico necesita sufrir para componer buenas trovas, loas y endechas. El arte, el buen arte, tiene un precio.

Tal vez, quienes defienden esta teoría no estén muy equivocados, al menos, así ocurre con los dos de los trovadores más famosos de Calamburia: Artemis Daeron y Olazir. Quienes les han escuchado pueden afirmar que no hay mejor música que la que ellos componen. Su fama es tal, que cuando los trovadores se mueven a una nueva ciudad arrastran consigo un auténtico ejército de admiradores. Las gentes recorren kilómetros para escuchar, aunque sea de lejos, el cántico de su laúd y el romance de sus composiciones. Lloran los ancianos, se enamoran las jóvenes, y los muchachos sueñan con abandonar sus vidas para seguir los pasos del arte.

Lo que pocos saben, es la triste historia que se esconde bajo esa apariencia de felicidad y armonía.

Olazir creció en el seno de una familia de ocho hermanos. A pesar de ser el más pequeño, su padre, un recio capitán de Instántalor, le introdujo en el entrenamiento de la espada. Olazir apenas podía sostener un mandoble cuando empezó a practicar con sus hermanos mayores. Los golpes, los insultos y las interminables horas de guardia se

convirtieron en una tortura diaria que, no obstante, terminaron por transformarle en un guerrero sin parangón. Cuando alcanzó la adolescencia, era el mejor soldado de cuantos había en el reino... aunque aún no tuviera edad para ser armado caballero.

Sin embargo, Olazir no ansiaba la vida militar. En su corazón había penetrado un sueño más poderoso: la visión de Anaís, la hija de unos acaudalados mercaderes, que vivían frente a su puerta. Los ojos de la muchacha tenían el color del atardecer; y así, cada vez que Olazir no la descubría asomada a su balcón, se regocijaba imaginándosela en los últimos rayos del sol.

Cuando su padre descubrió aquel amor se puso furioso. No era momento de casamientos, y menos aún con la hija de un mercader. El joven fue encerrado en una prisión. No saldría de allí hasta que sus humores desaparecieran. Tardó dos años y medio.

Tras su liberación, descubrió que los mercaderes se habían mudado. Olazir jamás volvió saber nada de Anaís,

Sin embargo, su largo encierro motivó un pensamiento firme en su interior. Jamás volvería a traicionar sus sueños y sus sentimientos. Haría, a partir de aquel día, lo que su corazón dictase. De este modo colgó la espada, tomó el laúd y marchó por la tierra, vertiendo su desamor por doquier.

Pero el caso de Artemis no es menos triste. Él no creció en una familia acomodada, sino entre el polvo y las alimañas, semejante a cualquier huérfano y trotamundos. Cuando contaba nueve años fue acogido por un pobre artista itinerante. Aquel hombre poco sabía de música y cuentos, pero logró que en Artemis se despertara un don excepcional. De este modo, cuando tocaba el muchacho y no el viejo, ambos terminaban cenando caliente y durmiendo a resguardo. Aquel pobre borracho, sin saberlo, había descubierto un prodigio.

Por desgracia, cuando parecía que el futuro sonreía al joven trotamundos, ocurrió la tragedia. Su maestro fue acorralado por una banda de ladrones. Llevaban meses persiguiéndoles, atraídos por su creciente fama y el engorde de su bolsa. Les sorprendieron una noche en un callejón y, sin mediar palabra, acuchillaron al anciano trovador. Artemis no tuvo valor para enfrentarse a aquellos hombres. Observó horrorizado cómo arrebatában el dinero y la vida de su único padre, y cómo desaparecían entre risas jactanciosas.

Desde aquella noche, Artemis no volvió a ser el mismo. Su alegría, sus buenas formas y su ínclito aspecto esconden una amargura que le corroe el alma. Semejante tristeza sólo tiene una forma de salir: la música.

Puede que ningún habitante de Calamburia entienda qué motivaciones dirigen los

cánticos de estos trovadores, de dónde sale la fuerza con la que rasgan las cuerdas de sus instrumentos. No, puede que nadie sea capaz de entender su tristeza, y con toda seguridad, ellos jamás lo declararán a viva voz. ¿Qué solucionaría eso? No regresarán sus seres queridos, ni habrá modo alguno de poner fin a su desdicha. Continuarán recorriendo el mundo, despertando sueños, conmoviendo espíritus, agregando más y más seguidores. Seguirán haciendo aquello que necesitan hacer más que nada en el mundo, aquello para lo que quizás hayan nacido.

Al fin y al cabo, el arte, el buen arte, tiene un precio.

## LOS TROVADORES

### Presentación

Son el suave suspiro de un flautín. Son el vibrato emocionado de un tenor. Son los lamentos de un violín. ¡Son el retumbar de un tambor! ¡Abran paso a los avatares de la música, a los paladines de la melodía! ¡Los trovadores de Calamburia!

### La Pareja

### Olazir



Es el adalid de amor, la paz y la concordia. Su música apacigua a las fieras y ahuyenta los malos humores. Odia el rencor y la competitividad, pero ya que ha sido elegido para competir en el Torneo, piensa derrotar, con mucho arte, a todos y cada uno de sus contrincantes. ¡Es Olazir, el jilguero del norte!

Artemis

Ama el arte y desprecia el vulgarismo. Pero no os fieis de su alegre apariencia, pues el laúd y la sonrisa no son más que una densa máscara, tras la cual se oculta un alma torturada. ¡Es el Virtuoso de la Melodía, el dueño de la trova! ¡Es Artemis Daeron!

# Los Vizcondes

## Información de la pareja

Aunque había nacido con el apellido von Vondra, Tilaria nunca quiso ser noble. Desde pequeña ella siempre ansió recorrer mundo y vivir las aventuras que se presentaban ante los héroes de las leyendas de Calamburia. Ella quería ser como ellos: enfrentarse a grandes peligros y vencer, por supuesto. Vencer y conseguir que su nombre pasara a la historia como algo más que una mera integrante de la nobleza.

Por eso odió el día en el que le presentaron a lord Gadeslao Colby. Él pertenecía a otra familia noble, y la idea era que entre los dos apellidos se afianzaran lazos. Pero Tilaria no le quería, ¡ni mucho menos! Ni siquiera mostró un mínimo de interés. ¡Cómo iba una futura heroína de Calamburia a cargar con un marido como el que le habían presentado!

Él, sin embargo, quedó prendado de ella desde el primer momento. Ese era su sueño de la infancia, al fin y al cabo: hallar una esposa con la que casarse y tener muchos hijos. Gadeslao no tenía mayores ambiciones. Deseaba una vida hogareña, en la que pudiera sentarse frente a la chimenea a leer y fumar en pipa, con un montón de chiquillos correteando a su alrededor.

El matrimonio se llevó a cabo con uno de los cónyuges prendado hasta las cejas y el otro asqueado. Sin embargo, y aunque Tilaria aguantó la ceremonia, desde la noche de

bodas empezó a planear cómo iba a liberarse de su marido.

Tras mucho pensar sólo se le ocurrió una cosa: asesinarle.

El plan fue mucho más fácil de llevar a cabo de lo que Tilaria pensaba. Lord Gadeslao creía tan ciegamente en ella que ni por un momento se imaginó que su vida corría peligro. Por esa razón tomó el veneno cuando Tilaria se lo acercó, asegurando que se trataba de un inocente zumo de naranja.

Gadeslao falleció en el acto. Tan poderoso era el veneno que ni siquiera tuvo tiempo de comprender qué le había sucedido. Pero justo después de que su cuerpo tocara el suelo, y mientras Tilaria ya se carcajeaba pensando en cómo iba a ser su vida de aventurera a partir de entonces, Gadeslao despertó como de un mal sueño. ¿Qué había sucedido? Al mirar a su alrededor apenas pudo aguantar un grito de espanto. ¡Se encontraba fuera de su cuerpo! Ahora era un ente semitransparente y parcialmente tangible.

¡Un fantasma! ¿Cómo había podido suceder tal cosa? ¿Y por qué su alma no había ido a parar al Inframundo como la de todos los mortales? La respuesta apareció luciendo a su alrededor: se trataba de la C del titán. Gadeslao -y por tanto Tilaria- había sido elegido para enfrentarse en el Torneo de Calamburia. Por eso había resucitado de entre los muertos.

Tilaria, que en un inicio había quedado horrorizada, comprendió al instante que aquéllo podía beneficiar sus futuros intereses. ¿Qué mejor que competir en el torneo de Calamburia para forjarse un nombre?

Desde entonces, marido y mujer continúan juntos. Él, que ha creído que su esposa le envenenó por accidente, sigue tan ciegamente enamorado de ella como al principio. Y ella, por su parte, ha aceptado la presencia del fantasma con tal de que la participación en el torneo empiece a labrarle un futuro como Heroína.

Luego, gane o pierda el torneo, ya buscará la forma de liberarse del fantasma que la atosiga.

## LOS VIZCONDES

### Presentación

Cada uno de ellos procede de la alta nobleza. Son la unión de los apellidos más reconocidos de todo Calamburia... y sí, tienen un matrimonio que va más allá de la muerte, pues uno de ellos pertenece al mundo de los vivos y el otro no es más que un fantasma. ¡Un fuerte aplauso para los Vizcondes!

La pareja

Lady Tilaria von Vondra

Ella lleva el apellido de los von Vondra, una de las familias nobles más conocidas. Sin embargo nunca quiso dedicarse a llevar una vida como noble. Su deseo era vivir experiencias nuevas y correr toda suerte de aventuras. Es una pena que aún no haya podido cumplir ese sueño, ni siquiera con su marido muerto. ¡Saludad a Lady Tilaria von Vondra!

Lord Gadeslao Colby

Desde el momento en que se fijó en su esposa quedó perdidamente enamorado de ella. Fue una desgracia que un día, por accidente, ella le diera a beber un frasco de veneno pensando que se trataba de un inocente zumo. Sin embargo su amor es tan poderoso que ha decidido regresar de entre los muertos para acompañarla y continuar dedicándole toda suerte de piropos. ¡Él es lord Gadeslao Colby!

# Los Zíngaros

## Información de la pareja

El Bosque de la Desconexión es una zona en el mapa de Calamburia que los viajeros cautelosos se guardan de visitar. Entre sus árboles respira una magia ancestral, oscura y misteriosa. Quienes se han adentrado -demasiado valientes o demasiado locos- dicen que los árboles parecen disponer de conciencia, y que sus ramas se entrelazan arriba, en las alturas, para limitar la presencia de luz.

En el bosque viven criaturas que nadie desearía encontrarse. Seres de corazón malvado, ávidos de sangre. Ríen detrás de los arbustos y observan escondidos en sus madrigueras, pacientes, esperando el momento adecuado para lanzarse a la garganta de los viajeros: goblins, trasgos y duendes.

Sin embargo, no son estas alimañas lo que más asusta, pues existe en el bosque una voluntad superior que los domina a todos. Se trata de una conciencia maquiavélica, forjada por la influencia de la magia negra:

Los Zíngaros habitan el Bosque Oscuro de la Desconexión desde que fueron expulsados de la geografía Calamburiana. Llegaron de muy lejos, buscando ganarse el pan como artistas y comerciantes. Sin embargo, la alta sociedad calamburiana les rechazó, los vio como inferiores. Nunca quiso aceptarlos, así que los Zíngaros no tuvieron más remedio

que dedicarse a la delincuencia.

Se habrían quedado como meros rateros, de no ser porque las autoridades los capturaron y condenaron al exilio. Cuando pisaron por primera vez el Bosque de la Desconexión, los Zíngaros descubrieron que en aquella tierra palpitaba una magia arcana. Arnaldo, su patriarca, descubrió los secretos de la magia oscura y lo transmitió a generaciones futuras. Así, los Zíngaros dejaron de ser meros trotamundos, para transformarse en una raza siniestra, mística... letal.

En el pasado, los Zíngaros intentaron enfrentar su poder contra la torre arcana de Skuchain, donde se entrena a los magos de Calamburia. En el enfrentamiento, Arnaldo pereció frente al Archimago, pero los Zíngaros prometieron vengarse, y vaya si lo han hecho.

Durante años, han estado buscando la forma de resucitar a Arnaldo. Intentaron hacerse con la Esencia de la Divinidad, en el Torneo de Calamburia, pero cuando vieron que eso no sería posible, idearon otros medios de hacerse con el poder. De este modo, descubrieron un poderoso hechizo para liberar a Kashiri, reina del Inframundo. Tras romper las cadenas que la ligaban a su reino, Kashiri ha iniciado una guerra por el control de Calamburia. Los Zíngaros caminan a su lado como lugartenientes.

La Guerra se inclina a favor del mal, pero nadie ha dicho que la victoria esté al alcance

de su mano. Los Zíngaros han visto la derrota en este enfrentamiento. Una de las más dolorosas fue la caída de Dulce, una de las Zíngaras más poderosas. Tras un duro combate, Dulce fue herida de gravedad y sumida en un profundo coma. Nadie sabe si despertará.

Garth, el hermano de Dulce, se alzó durante una temporada como líder de los zíngaros. Bajo su mando los condujo en la guerra por el Trono de Ámbar. Sin embargo, Garth desapareció durante esta contienda. Nadie sabe las causas de esta ausencia, ni dónde puede hallarse. El paradero de Garth es un verdadero misterio.

Entretanto, Kálaba se ha ocupado de buscar a nuevos miembros de su sangre. Una de las mayores sorpresas fue el hallazgo de Adonis. Kálaba comprendió que este portero, servicial y leal a la corona, escondía en su pasado cierto parentesco con los Zíngros. Mediante la manipulación del Maelström, logró encontrarse con él, retenerle, y hacerle comprender su verdadera naturaleza. Ahora, Adonis forma parte de sus filas. El antiguo portero ha descubierto en su interior antiguos poderes y se ha revelado contra el sistema. Ahora pelea con la intención de derrocar al poder que reside en el Palacio de Ámbar.

A punto estuvieron de conseguirlo con la Maldición de las Brujas. De hecho, con aquella guerra entre las fuerzas de la luz y la oscuridad, Kálaba consiguió anotarse una victoria que pocos saben: mientras las brujas atacaban la Torre Arkana de Skuchaín, ella,



burlando las defensas mágicas del lugar, logró colarse hasta el lugar en el que se contenía el espejo mágico que servía de puerta de entrada a la Oscuridad y robó un trozo.

Con un artefacto de semejante poder, Kálaba se atrevió a hacer algo que llevaba demasiado tiempo postergando: resucitar a Arnaldo, el patriarca de su raza.

El ritual fue arduo y peligroso; muchos de los zíngaros la ayudaron, incluso los que no se hallaban en el mundo de los vivos, como Garth o Dulce. Y de este modo, Kálaba quedó encinta y dio a luz un bebé en el mismo día; un niño que, en apenas en cuestión de horas, llegó a formarse como un hombre adulto: la resurrección del mismísimo Arnaldo, llamado Radu Vandala. La primera acción de este nuevo zíngaro fue la de acabar con la vida del que había sido el lugarteniente de Kálaba: Adonis. Así quedó demostrado su poder.

Ahora los zíngaros esperan pacientes el momento de que el que Vandala se muestre ante Calamburia. Tal vez este sea el momento en el que éstos dominen Skuchaín para siempre.

ANTIGUA FICHA DE LOS ZINGAROS

LOS ZINGAROS

## Presentación

Maestros de la magia negra. Embaucarán a sus presas gracias a las más siniestras artes, para luego usarlas como objetos de sus conjuros. Puede que os resulten encantadores, ¡pero no os crucéis en su camino! Ellos son los Zíngaros.

## Kálaba

Dueña de la magia oscura, danzante en las sombras, ama de los sortilegios y las maldiciones. Ha confabulado muchas veces contra Calamburia, y nunca dejará de hacerlo. ¿Será ella la causante de este mal? Guardaos de sus promesas, pues si las oís, vuestras almas correrán peligro... ¡Kálaba Zíngara!

## Vandala

Fue creado con magia oscura y antigua. En su cuerpo reside la esencia del más antiguo y venerable de los zíngaros. Temed su poder y, sobre todo, su habilidad para viajar por el plano astral, porque podría reclamar vuestro espíritu. ¡El es Vandala!

# Los Cambiaformas

## Información de la pareja

Poco podían imaginar los Inventores cuando, a causa de un mal experimento, crearon el caos del Maelström. Tampoco pudieron medir de ningún modo las consecuencias de este inmenso remolino interdimensional, pero las hubo... y tanto que las hubo.

El caso es que el Maesltröm revolvió todo de múltiples formas. El mar y el cielo se confundieron. Las casas se cambiaron de lugar, los campos variaron sus cosechas y las gentes desaparecieron, o se unieron a otras a las que no conocían de nada. Y de no ser por la Esencia de la Divinidad, aquel batiburrillo perturbador habría seguido hasta colapsar la realidad tal y como se la conocía. Por fortuna, el Maelström se detuvo, y sus tentáculos, que incluso habían alcanzado el inframundo mezclando a vivos y muertos, desaparecieron para no volver. Sin embargo, sus consecuencias se han venido manifestando mucho tiempo después... y éstas no tienen trazas de desaparecer.

En todo este maremágnum sin orden ni concierto, de alguna manera, se produjo la fusión de hombres y animales o, de algún modo imposible de explicar, dos de estas bestias lograron la capacidad de transformarse en humanos. De cualquier forma, fue en este momento cuando surgieron los dos únicos cambiaformas de todo Calamburia: Razman Canis y Cilia Verveka.

Él era antaño un lobo del bosque. Ahora puede transformarse en humano, aunque

todavía no es capaz de ocultar gran parte de pelo. En cuanto a ella, se trata de una inocente ardilla que asumió conciencia humana, y que ahora, aunque ha ganado en inteligencia y tamaño, sigue echando de menos los frutos secos por encima de todo.

Los dos cambiaformas saben que son únicos en su especie, pero no desean que esto se prolongue por mucho tiempo. Por fortuna, han recibido la C para participar en el torneo. Si ganan, extenderán sus habilidades a muchos otros animales, para que las especies inferiores y los hombres se unan al fin en –esperemos- un futuro de paz y armonía.

Sin embargo, no todo podía resultar tan fácil. Los dos cambiaformas se saben perseguidos. Por un lado, el matamonstruos, uno de los Cazadores, les persigue, ¿pues qué mejor trofeo quede haber que dos animales capaces de ocultarse como humanos? Por otro lado, tanto los eruditos como los inventores buscan estudiar tan curioso efecto del caos. Los unos, por ver dónde pueden catalogarles como especie, y los segundos, con ánimo de observar si su presencia, de alguna manera, pudiera ser un fleco del Maelström, capaz aún de desestabilizar el continuo espaciotiempo.

Sin embargo, estas dos criaturas no piensan dejarse atrapar. Continuarán cambiando de un estado a otro, variando su forma para ocultarse entre los humanos o los animales, y conseguir, de este modo, pasar desapercibidos hasta que sus sueños se hagan realidad.

## LOS CAMBIAFORMAS

### Presentación

Son una especie única, un accidente de la naturaleza, el fruto del caos y la casualidad. Son animales que, por medio de un extraño antojo cósmico, han desarrollado la capacidad de transformarse en humanos. Vienen al Torneo para conseguir más como ellos, y hacer recordar al hombre que aún le quedan muchos instintos animales. ¡Ellos son, los Cambiaformas!

### La pareja

#### Razman Canis

Un lobo que corría por los bosques, olfateaba el aire y cazaba en la oscuridad. Pero un día todo cambió. Ahora se alza sobre sus dos patas traseras. Ha desarrollado inteligencia humana, pero conserva el olfato de lobo... y los colmillos.

¡Saludad a Razman Canis, el Lobo hombre!

Cilia Verveka

Cuando era un animal, le encantaba coleccionar bellotas y hacer su hogar en los troncos de los árboles. Puede que de humana no pueda anidar en ningún agujero, pero siguen pirrándole los frutos secos.

¡Ella es, Cilia Verveka, la mujer ardilla!

# Los Cazadores

## Información de la pareja

El relato de estos dos famosos cazadores es famoso en todo Calamburia, aunque nadie sabría decir, a ciencia cierta, qué parte es realidad y cuál pertenece a la ficción, pues lo cierto es que los dos se han preocupado de que los acontecimientos sobre su vida se engrandecieran para darse más fama.

El hecho es, que Ranulf Hangerton, apodado Matabestias, se crió entre cazadores de osos, lobos y otras criaturas del bosque de mayor calado. Su familia pertenecía a los llamados Matamonstruos, una estirpe en peligro de extinción, no sólo dedicada a la caza de animales, sino de todo tipo de seres monstruosos. Así, alquilaban sus arcos, espadas y hachas para eliminar un poderoso grifo que asolara un poblado, o el asalto de los kobolds desde el Bosque Perdido de la Desconexión.

Así, Ranulf tuvo su niñez entre enseñanzas sobre cómo perseguir y matar este tipo de bestias. Pero al igual que las arañas gigantes y las serpientes de mar son especímenes raros en Calamburia, los Matamonstruos también lo eran, pues un trabajo como el de cazar estos seres entrañaba demasiado peligro. Así pues, y con el paso de los años, Ranulf se descubrió sin familia, y como uno de los pocos cazadores que quedaba en el continente.

La búsqueda de alguien a quien transmitir sus enseñanzas le llevó entonces por todo el



reino. Recorrió Calamburia de arriba abajo buscando un aprendiz y, de paso, aumentando su fama como cazador. Sus proezas se cantaban en las tabernas antes de que llegara, y cuando se le veía entrar en alguna aldea, venían en su busca todos los que eran acosados por los lobos, los trolls o cualquier bicho capaz de hacer daño.

Así transcurrió largo tiempo hasta que, un día, Ranulf encontró algo totalmente inesperado en un bosque al pie las montañas. Al principio pensó que le acechaba un tejón, pero cuando lanzó su red y apuntó con la espada, descubrió que había cazado a una joven.

Le costó bastante que la chiquilla le hiciera caso. Estaba asilvestrada, y apenas sabía emitir más que unos gruñidos y palabras inconexas. No obstante, al final Ranulf logró sonsacar de ella unas cuantas frases. Fue de este modo que averiguó que se llamaba Camila.

Camila tenía siete años. Su familia, que vivía en una aldea al pie de las montañas, recibió un ataque de los salvajes. Éstos incendiaron su aldea, robaron el ganado y mataron a todo el que se les enfrentó. Camila logró huir al bosque, pero nadie la siguió. Todos los suyos habían muerto.

Con gran sorpresa, Ranulf comprendió que la niña había sobrevivido en solitario durante meses. En aquel tiempo se había fabricado una pequeña madriguera, y

subsistía cazando pequeños animales y recolectando frutos secos.

Era el aprendiz de cazador perfecto.

Desde entonces, Ranulf ha enseñado a Camila todo cuanto sabe, hasta comprender que, como rastreadora, su aprendiz no tiene parangón. Mientras él se defiende cazando cuerpo a cuerpo, Camila ha desarrollado una impresionante habilidad con el arco. Ahora, ambos se dan a conocer como los más eficientes cazadores del reino.

No obstante, el destino les ha separado. Camila, movida por la ambición, cayó en una suerte de locura que la mantiene en un estado en la frontera de la locura. Ranulf, apenado por que su compañera cayera en ese estado, ha decidido variar los pormenores de su oficio y transformarse en mercenario.

Una vez convertido en una espada a sueldo, no le ha costado mucho hallar una compañera: Morgana, la hija del capitán pirata Flick, se ha interesado por las habilidades de este cazador. Ahora marchan juntos por Calamburia, alquilándose como soldados de fortuna.

## LOS CAZADORES

### Presentación

Son expertos en seguir rastros, colocar trampas y asaltar a su presa. Han cazado todas y cada una de las criaturas del reino, pero ahora que el Titán les ha permitido participar en el torneo, su próximo objetivo serán los rivales de esta noche. ¡Ellos son, los cazadores!

La pareja

Ranulf Hangerton

Se crió entre osos, lobos y otras criaturas del bosque. Ha aprendido a olfatear el aire, a seguir huellas y a trepar a los árboles más altos. Su fama como cazador no tiene parangón. Sólo le falta un trofeo que colgar sobre la fachada de su hogar, ¿lo encontrará esta noche? ¡Él es Ranulf Matabestias Hangerton!

Camila Tanis

Su familia fue aniquilada por los salvajes, y ella, siendo tan solo una cría, fue capaz de sobrevivir durante meses en solitario. Con los años ha aprendido a cazar y a olfatear a su objetivo a cientos de metros, pero todavía no se ha civilizado del todo. ¡Salud!

Tanis La rastreadora!

# Los Archidukes

## Información de la pareja

El archiducado de Colby se extiende por el extenso territorio de Azarcón, un importante asentamiento de hortelanos. Allí, los Colby dirigen la más grande producción de cereal de todo Calamburia. Nunca han sido los más ricos (producir cereales y patatas tampoco es que proporcione mucho dinero), sin embargo, han gozado desde siempre de una acomodada situación, y un título que se encuentra inmediatamente por debajo de la realeza.

Sin embargo, la Contienda de las Tres Fuerzas les condujo a la ruina más absoluta. El hecho fue que todos los hortelanos que regentaban se unieron al bando rebelde, pensando que, una vez triunfaran, inaugurarían una nueva etapa en la que ellos serían los auténticos dueños de la tierra que trabajaban.

Los rebeldes perdieron, y los hortelanos regresaron a sus tierras. Nunca recibieron una reprimenda de su señor. El hecho fue que ellos jamás se habían enfrentado a los Archidukes y, por otro lado, comprendieron que en el fondo no sabían hacer otra cosa que no fuera cultivar. Así pues, y a ojos de los demás, todo había quedado bien en las tierras de Azarcón.

La realidad, sin embargo, era muy distinta.

La marcha de todos los hortelanos había dejado las tierras sin atender, y por tanto, no se produjo nada en todo el tiempo que duró la contienda. Cuando volvió la paz, los Archidukes vieron que sus arcas habían quedado vacías.

¿Qué hacer entonces? ¿De qué modo confesar al público, a amigos y enemigos, que no tenían una sola moneda que gastar?

¡De ninguna manera! Alguien de apellido tan elevado como los Colby no podía declarar semejante hecho. Era mejor fingir, hacer creer a todo el mundo que todo había regresado a la normalidad, y continuar manteniendo las apariencias.

Y así ha sido desde entonces. Los Colby siguen haciendo creer a todo el mundo que viven en la misma opulencia de siempre. La realidad, sin embargo, es que en su casa se come arroz todos los días, y que el matrimonio procura ocultar los rotos de sus prendas colocándose pañuelos, capas y otros detalles. Ni si quiera su hijo, el joven Finnegan, sabe que está arruinado. Ha partido alegremente para convertirse en caballero, ignorando que no puede gastar ni una moneda.

Por suerte, los Colby aún tienen un par de bazas con las que procurar regresar a su riqueza: por un lado, prevén casar a su hijo con lady Melindres. Los Colby y los von Vondra siempre han sido enemigos jurados, pero ahora, y por motivos de fuerza mayor, han comenzado a hablar con Zora para que se produzca la boda. Melindres y Finnegan

no son nada afines, y ni siquiera se gustan. ¿Pero qué importa eso si los Colby consiguen hacerse con la herencia de Siahuevo?

Por otro lado, lady Dardana, auténtica heredera de la familia Colby, ha guardado durante mucho tiempo el legado de su familia: una C para participar en el torneo. Su abuelo se la legó hace muchos años, diciéndole que la empleara sólo en caso de emergencia. ¿Qué mejor momento puede haber que éste?

## LOS ARCHIDUQUES

### Presentación

Son la elegancia y el buen gusto personificados. Poseen hectáreas de terreno al sur de Calamburia, y una clase difícil de superar. Quién diría, al verles, que están completamente arruinados, y que apenas tienen más dinero que los hortelanos a los que gobiernan. ¡Ellos son, los archiduques!

### La pareja

### Lady Dardana

De pequeña era la amiga a la que las otras niñas de la nobleza daban de lado. Ahora, gracias a su título, es ella la que se permite mirar a todo el mundo por encima del hombro... al menos, antes de que descubran que no tiene más que su apellido.

¡Una reverencia para Lady Dardana Colby!

Lord Besnik

Se jacta de haber leído miles de libros sobre dialéctica. Le encanta corregir a los demás, y enseñar el buen hablar a las pobres gentes. Ahora que se ha arruinado, anda buscando nuevas maneras de decir que es pobre sin que se note.

¡Un saludo elegante para lord Besnik Colby!



# Los Hídalgos

## Información de la pareja

El apellido Colby está estrechamente enraizado con la comarca de Azarcón, uno de los mayores asentamientos de hortelanos de todo Calamburia. Esta familia noble ha regentado durante muchos años la producción de cereal, que luego se distribuye por todo el continente.

Por desgracia, regentar un puñado de hortelanos no es algo que dé mucho dinero, y menos desde que una gran mayoría se alzó en la Contienda de las Tres Fuerzas. Aquella rebelión dejó a los Colby muy afectados. Tanto es así, que el Archiduque descubrió las arcas de su palacio completamente vacías.

En la actualidad, los hortelanos han vuelto a trabajar la tierra, pero los Colby siguen tan arruinados como antes... o incluso peor, pues aunque se han empeñado en mantener las apariencias, no tienen dinero con el que costear todos sus lujos y deleites.

¿Pero cómo admitir, cuando procedes de sangre noble, que tu alcance económico es tan escaso como el de los hortelanos a los que comandas? Esto resulta imposible, y menos cuando en tu cabeza florecen los más elevados ideales sobre la caballería andante.

Así ha sucedido con sir Finnegan Colby, uno de los caballeros más estirados del reino.

Finnegan creció estudiando libros sobre heráldica, esgrima, etiqueta, cultura clásica, historia, retórica, poética y cualquier cosa que, a la postre, terminara transformándole en todo un paladín. Con esa idea ha salido a recorrer mundo, una vez alcanzada la mayoría de edad.

Lo que finnegan no sabe, es que su familia se halla al borde de la miseria. Así pues, y movido por semejante ignorancia, empuñó su espada, enjaezó su caballo, tomó al más fiel de sus sirvientes y partió a recorrer la tierra en busca de hacer el bien a las buenas gentes. Se transformó, de este modo, en un caballero andante. Lo que siempre había soñado.

Por su parte, Edmundo, un joven lavandero de palacio, destacaba por ser un auténtico seguidor del apellido Colby. Su fidelidad siempre se demostró en el empeño con el que lavaba las más pudorosas prendas de ropa. Y es que frotaba calzoncillos y calzas con suma alegría, del mismo modo que limpiaba las letrinas de los desechos de sus señores.

Ser elegido y nombrado escudero ha sido uno de los mayores honores que haya podido recibir. Por supuesto, está muy al tanto de que su señor no tiene ni una moneda, y que lo poco que ganan viene de los donativos que las gentes les hacen cuando realizan algún bien. Sin embargo, Edmundo guarda un tesoro con el que espera cambiar su estrella: una C, que encontró en la forma de uno de los jabones.

El Titán le ha concedido participar en el torneo, ¿qué mejor compañía puede haber que llevarse a su señor consigo? Si ganan, deseará que sus nombres pasen a la historia como la más grande leyenda sobre caballeros andantes. Finnegan, por su parte, tiene un deseo diferente: él quiere una dama con la que desposarse. ¿Qué es un caballero sin una princesa? Además, habrá de rescatarla de alguna bestia oscura. Ése es su más elevado sueño.

Entretanto, y hasta que sean llamados a la arboleda de Catch – Unsum, Finnegan y Edmundo recorren la tierra en busca de nuevas aventuras, fama, y quizás algunas monedas. Convencidos de que quizás, algún día, sus sueños de andante caballería se cumplan.

## LOS HIDALGOS

### Presentación

Proceden de elevado linaje, visten ropas caras y han recibido la mejor de las educaciones. Recorren Calamburia buscando ayudar a los débiles, socorrer a los desvalidos y vencer a las fuerzas del mal, pues su meta es transformarse en los más famosos caballeros andantes del reino ¡Un fuerte aplauso para los Hidalgos!

La pareja

Sir Finnegan Colby

Representa el más absoluto ideal de caballería. Es de porte elevado, de soberbia educación, de moral intachable. Es una pena que su familia se haya gastado toda la fortuna, y que no tenga ni para comprar un cacho de pan.

¡Un educado saludo para Sir Finnegan Colby!

Edmundo

Es el escudero perfecto. Servicial, fiel y siempre dispuesto a ayudar. Incluso ahora que su señor se ha arruinado, cree férreamente en que, en algún momento, ambos se

convertirán en una leyenda.

¡Saludad a Edmundo el Espigado!

# Los Sanadores

## Información de la pareja

Los sanadores son una rama de la capellanía al titán. Se compone de personas -no necesariamente religiosas-, preparadas especialmente para curar enfermos y heridos. Ellos, a diferencia de los Capellanes, no poseen tanto entrenamiento en combate, ni tantas horas dedicadas a los rezos. Por el contrario, sus estudios se centran en clases de anatomía, psicología, biología y herbología. El objetivo es transformarles en médicos de campaña y curanderos especializados.

La labor de un sanador, una vez ha sido licenciado de sus estudios, es formar en la retaguardia de la batalla. En esa posición, son ellos los que se ocupan de los heridos. Es por eso que sus estudios, en parte, poseen cierto conocimiento de magia, pues no todas las heridas en Calamburia son de hacha o espada. En ocasiones es un poderoso hechizo el que ha alcanzado a la víctima, y los sanadores deben conocer la fórmula para contrarestarlo.

Cuando no hay una batalla a la vista, los sanadores continúan con sus estudios en los monasterios, o viajan a Skuchain para ser adiestrados en contramagia. En ocasiones, también se les envía en labor misionera -acompañados de un capellán o no-, para recorrer pueblos y ciudades en busca de enfermos. La llegada de un sanador es muy bien acogida por todos los ciudadanos, porque se les tiene por personajes neutrales, sin ningún tipo de afiliación política, dispuestos a curar sin importar a quien. De los

habitantes de Calamburia, son quizás los mejor valorados.

De entre todos los sanadores, destaca la pareja formada por la doctora Níobe Klausen e Illia, al que muchos han apodado El impositor de manos. Ella es conocido por compartir su información sobre herbología y anatomía con los Eruditos. Es famosa por haber descubierto muchas fórmulas curativas, y ya hay quien dice que no hay enfermedad que Níobe no sepa curar por medio de una planta. Antaño, trabajaba codo a codo con su hermana Portia, pero el caos del Maelström las separó. Ahora, Portia se halla en paradero desconocido. Mientras la busca, Níobe ha encontrado un compañero de viaje: Illia.

Se rumorea que Illia fue hallado por los sanadores a los veinte años, a los pies de una de las cavernas al sur del continente, que sirve como puerta de entrada al Inframundo. Lo cierto es que nadie ha podido saber qué hacía allí –ni siquiera él mismo–, ni dónde se encuentra su familia. Pero el hecho es que Illia no es un sanador al uso. Emplea los recetarios y los métodos aprendidos por su orden, sí, pero posee un don para curar enfermedades que algunos consideran sobrenatural, y es que existen testimonios que afirman haberle visto curar con sólo imponer sus manos. Si esto es cierto, ¿Qué clase de conexión mágica posee? ¿De dónde la ha obtenido? Y más importante aún, ¿Quién se la otorga?

Misterios, todos ellos, que Illia evita responder. Puede que sea porque él, posiblemente,

tampoco sabe el origen.

## LOS SANADORES

### Presentación

Ellos cuidan de los enfermos y desvalidos. Su mano auxiliadora se extiende allá donde sean necesitados, sin importar el bando, ni la raza. Venid a ellos los afligidos. Venid, los heridos, los magullados y los cansados. Venid, y ellos os otorgarán el consuelo, pues son, ¡los sanadores!

### La pareja

### Illia

Sus manos curan heridas y enfermedades. Se dice que antaño fue un gran príncipe, y que un roce de sus dedos es suficiente para que un enfermo recupere el ánimo. Algunos dicen que conserva un don divino de supasado, pero él insiste en que sólo se trata de simple habilidad.



¡Él es Illia, el impositor de manos!

Niobe Klausen

Una experta en sanaciones, anatomía y herbología. No hay mal, cualquiera que sea su naturaleza, que no pueda curarse con uno de sus cataplasmas. Si hay una enfermedad, ella encuentra la hierba que la cura.

¡Un respetuoso saludo para el doctor Niobe Klausen!

# Las Brujas

## Información de la pareja

Hace mucho tiempo, una rica familia de Calamburia descubrió que sus tres hijos habían desarrollado una portentosa habilidad arcana. Los niños se llamaban: Teodus, Defendra y Aurobinda. De los tres, Teodus era el que con más fuerza demostraba aptitudes para la magia, mientras que sus dos hermanas pequeñas, si bien eran portentosas, no llegaban al suficiente potencial.

No pasó mucho tiempo antes de que los tres se independizaran, y llevándose un grupo de acólitos, salieron del hogar y pusieron rumbo al desierto de Al – Yavist. Allí, Teodus, valiéndose de las ruinas de una antigua torre que antaño perteneció a los nómadas, fundó la escuela de impromagia de Calambura: Skuchain.

Transcurrieron muchos años, y la escuela de Skuchain creció en acólitos y poder. Teodus, Defendra y Aurobinda desarrollaron la Marca Arcana y, extendiendo su poder por todo Calamburia, la usaron para distinguir aquellos jóvenes capacitados para emplear la magia. Sin embargo, mientras que Teodus reducía sus conocimientos a la magia blanca y poco dañina, sus hermanas comenzaron a investigar terrenos prohibidos, e incluso peligrosos.

Así, un día, Teodus halló a sus dos hermanas en torno a un negro caldero. Ambas fabricaban un brebaje con el fin de cambiar conciencias. Teodus les preguntó para qué querían semejante poción. Defendra y Aurobinda le confesaron que lo usarían contra el rey Rodrigo I, para someterle a todos sus caprichos.

Aquello espantó a Teodus. Intentó detener a sus hermanas, pero éstas se carcajearon y

burlaron de sus miedos. Entonces, el mago desenfundó su varita.

El combate resultó dramático. Cada uno se enfrentó haciendo uso de los hechizos que conocía: aquellos dentro del marco del bien que había aprendido Teodus, contra las siniestras artes de sus hermanas. Sin embargo, y al igual que había sucedido desde su tierna infancia, el hermano mayor se impuso en poder a Defendra y Aurobinda.

Derrotadas, las dos hermanas fueron conducidas ante el consejo de magos de Skuchain. Allí, los Impromagos descubrieron que, durante meses, las dos habían entrenado una serie de acólitos secretos en artes de brujería, que ahora se encontraban escondidos en diversos puntos de Calamburia. Se ordenó que los acólitos fueran perseguidos y encarcelados. En cuanto a ellas, la pena por un acto de semejante calibre era la muerte... sin embargo, Teodus salió en su defensa. Aún eran sus hermanas, incluso en aquel momento, tan corrompidas como estaban.

Al final, los magos del consejo cedieron a su superior. De este modo, Defendra y Aurobinda fueron encerradas en un semiplano de existencia, al cual sea accedía por medio de la superficie reflectante de un espejo. De inmediato fue ordenado su olvido.

Pasaron muchos años, y el relato de las dos brujas se transformó en una leyenda. Teodus Falleció, y su secreto pasó al siguiente Archimago, Ailfrid. Sin embargo, la esencia del aquél se transmitió a Eme, al morir en un combate contra los zíngaros, y con ella su secreto.

Fue casualidad, casi un accidente, que los zíngaros llegaran a conocer este secreto. Mientras Sirene se hallaba cuidando al Rey, y Eme se hallaba desprotegido en Skuchain, Kálaba, sabedora de que en él se hallaba la esencia de Teodus, utilizó el

poder para leer la mente de Adonis, su último seguidor, para sonsacar los antiguos secretos del Archimago. Apenas se hubo enterado de la existencia de las dos brujas, urdió un plan para liberarlas.

Ahora, Brujas y Zíngaros luchan contra la magia del bien en Calamburia. Dos enemigos de magia negra contra uno de magia blanca, cuyo enfrentamiento podría culminar con un cambio del universo tal y como se conoce.

Sin embargo, las brujas han sufrido muchas derrotas últimamente. Su temible maldición fue subsanada y la bruja Defendra quedó convertida en piedra. Aurobinda, sin embargo, ha corrido mejor suerte. Consoiguió hechizar a los impromagos y ahora se ha transformado en profesora de la escuela. Eme y Sirene, sugestionados por ellos, han transformado la torre de Skuchaín en un lugar siniestro. ¿Hasta cuándo durará este nuevo orden?

## LAS BRUJAS

### Presentación

Son Hermanas del antiguo Archimago. Han permanecido durante muchos años encerradas en una solitaria prisión, pero ahora, al fin liberadas, se disponen a demostrar todo su poder en las artes improvisatorias. ¡Calamburianos, esconded a

vuestros niños y, rezad vuestras oraciones al Titán y, ante todo, no se os ocurra decir tres veces sus nombres o contraeréis un terrible mal de ojo! Ellas son, ¡las brujas!

La pareja

Defendra

Parece una muchacha, pero tiene cientos de años. Es artera, malvada y cruel, y su especialidad es realizar brebajes y filtros... tomando como ingredientes las partes del cuerpo de sus víctimas.

¡Guardaos de la terrible Defendra, La caricia de la Ortiga!

Aurobinda

La mayor de las dos hermanas. Ella descubrió la versión oscura de la magia, y la habría utilizado contra su hermano, el Archimago, de no ser porque fue encerrada. Ahora que ha vuelto a percibir la luz del sol, ha decidido que, si gana el Torneo, oscurecerá Calamburia para siempre.

¡Ella es la maligna Aurobinda, La señora de los Cuervos!

# LOS NUEVOS REYES

## Información de la pareja

Dorna, hija de los reyes errantes; y Comosu I son dos personas totalmente dispares entre sí. Una fue criada entre los salvajes, entrenada como guerrera y líder, adoctrinada en hechicería y apartada de todos los lujos. El otro, siendo niño, fue expulsado de la corte y desterrado a Villaolvado, donde fue enseñado en buenas formas, equitación, etiqueta y heráldica por los capellanes. ¿Qué ha motivado el matrimonio entre la salvaje y el nuevo Rey? ¿Tal vez el amor? Para muchos es un misterio; para otros obedece a un cuidadoso plan de alianzas, que busca fortalecer un reinado en contra de los posibles invasores.

Desde que Comosu, tras sufrir un accidente, recibió la C del titán, sus habilidades se desarrollaron hasta recibir un poder mucho mayor del que muchos esperaban. Fue él quien, desatando dicho poder, logró detener la Ira del Leviatán. De este modo, y tras ser entrenado por los Capellanes, ganó la Guerra por el Trono de Ámbar y ascendió hasta tomar el trono de Calamburia. Un trono que le pertenecía por derecho.

Sin embargo, Comosu I ha cambiado mucho desde que es rey. Su primera medida fue expulsar a su madre, pues no deseaba su influencia para el reinado. Después, su personalidad cambió, transformándole en un joven déspota e insensible. En el fondo de estas oscuras formas se encontraba Kashiri, quien, mediante un poderoso hechizo de sugestión, hablaba a través de la boca del Rey.

Pero Comosu no estaba perdido ante este poder esclavizador. Su padre, quien fuera su enemigo en la Guerra por el Trono de Ámbar, se apiadó del estado en el que Comosu se hallaba y decidió liberarle.

Sin embargo la guerra es dura, muy dura. Tras largas y cruentas batallas, Comosu perdió su trono. Intentó recuperarlo, por supuesto, pero el destino no fue bondadoso con él, y tras perder Kashiri el control que tenía sobre su voluntad, el joven heredero perdió la cabeza al recordar todas las maldades que había hecho.

Aún se debate entre la locura y la cordura, mientras Dorna y Corugan luchan por volver a recuperar el perdido Trono de Calamburia.

ANTIGUA FICHA DE LOS DESTERRADOS

ANTIGUA FICHA DE LOS SALVAJES

LOS REYES

Presentación

Fueron elegidos para gobernar las tierras de Calamburia. Son hijos de antiguos



gobernantes, herederos de la sangre más noble. Son la unión del norte y el sur, en busca de un bien común: salvar el mundo del terrible poder del Dragón. ¡Salud a los Nuevos Reyes de Calamburia!

El trio

Dorna

Princesa de las montañas, señora de los reinos salvajes y formidable guerrera.

Procede de un linaje tan noble como el de los más elevados reyes, aunque prefiera vestirse pieles y armadura en lugar de ropas de seda.

¡Admirad a la valerosa Dorna, hija de los reyes errantes!

Comosu

Pacífico, tranquilo, educado... El joven que toda madre querría tener, si no fuera excesivamente “especial”.

Pero que no os engañe su pacífica apariencia. Las estrellas le han señalado como rey...  
y podéis estar seguro de que volverá a serlo.

¡Él es Comosu I de Calamburia!

Corugan

Poderoso chamán y guerrero, un puesto que se ha ganado tras decenas de combates.

Él ha presenciado el catastrófico porvenir de Calamburia a través de visiones, y se ha erigido como baluarte de toda esperanza.

¡Salud al poderoso Corugan!

# Los Destronados

## Información de la pareja

¡Pobrecillos! Se dice de aquéllos que no han tenido más remedio que dedicarse a la mendicidad. ¡Qué pena! Se lamentan las buenas gentes. Los más generosos aportan una limosna; y quienes no desean o no pueden, simplemente pasan de largo. Pero nadie, en su sano juicio sería capaz de tomar a Rodrigo y Urraca como mendigos corrientes. Todo el mundo les conoce, porque durante mucho tiempo ellos gobernaron Calamburia.

Este desavenido matrimonio se originó cuando Urraca logró alcanzar el Trono gracias a un oscuro hechizo que logró confundir la mente de Rodrigo. Tras su boda, Urraca expulsó a su hermana, la auténtica heredera, y al hijo de Rodrigo que llevaba en su vientre.

Durante mucho tiempo, los Reyes de Calamburia se han mantenido en el trono salvando conjuras y guerras. Muchos son los que han intentado arrebatar su poder, pero quienes lo han intentado se han chocado de bruces contra la astuta Reina. Así ha sido siempre, hasta que Comosu estuvo preparado.

El pequeño hijo de Petequia, heredero legítimo del Trono, se pasó la infancia desterrado en la lejana Villaolvido, adoctrinado en secreto por los Capellanes. Cuando estuvo preparado, reunió un ejército y marchó contra el Palacio de Ámbar. Tras una cruenta

guerra, Comosu logró arrebatarse el trono a Urraca y la expulsó a la villa en la que él había crecido.

Ahora, Urraca y Rodrigo sobreviven de las limosnas. Sin embargo, un movimiento del caprichoso azar ha hecho que su suerte cambie. Rodrigo, encontrándose con su hijo, entendió que éste había sido hechizado, igual que él lo fue. Este hecho conmovió su corazón y le transformó de enemigo en aliado. Ahora, Rodrigo y Urraca pelean al lado del Rey.

¿Es este otro movimiento estratégico? ¿O la primera señal de bondad que los Reyes tienen en mucho tiempo?

Sólo el tiempo otorgará una respuesta para esta incógnita.

## ANTIGUA FICHA DE LOS REYES DE CALAMBURIA

### LOS DESTRONADOS

#### Presentación

Antaño fueron los Reyes de Calamburia, hasta que una guerra les arrebató el trono, los expulsó de palacio y les transformó en mendigos. Ahora, vagan por la tierra en busca

de una oportunidad para recuperar la gloria. ¡Ellos son, los destronados!

Rodrigo

Era descendiente del más noble linaje, el cual se remontaba hasta los primeros hombres.

Ahora ha sido expulsado del trono, pero lucha para que su hijo pueda conservarlo y convertirse el en Rey que él nunca pudo ser.

¡Saludad a Rodrigo el Perturbado!

Urraca

Antigua consorte de los ejércitos calamburiles, perdió la guerra que le arrebató el control del reino.

Hoy día, sobrevive como una pobre mendiga, mientras su cabeza urde un plan para recuperar el poder.

¡Ella es, la antigua reina Urraca de Calamburia!

# Los Nómadas

## Información de la pareja

Arishai, El escorpión de basalto, lleva la misma sangre que los antiguos nómadas; aquéllos que, hace centurias, poblaron la tierra de Calamburia más allá de la línea parda del desierto. En el pasado eran los amos del mundo. Sobre ellos no existía más dios que el poderoso Titán, y bajo su yugo, firme pero misericordioso, los demás hombres acataban todos sus deseos.

Sin embargo, hubo un acontecimiento que terminó ahogándolos en el olvido: la misma civilización. El avance de la ciencia y la tecnología, y el afán de los hombres por agruparse en grandes asentamientos les enloqueció. Sus vecinos edificaron ciudades amuralladas, y aunque los nómadas, los verdaderos nómadas, vieron en aquel hecho una tremenda herejía, nada pudieron hacer.

Las guerras que vinieron a continuación les expulsaron al lugar del que habían salido, a la cuna de sus orígenes: el desierto. Allí descubrieron que las dunas volvieron a recibirles con su contacto abrasador. Su piel abrazó el calor, y sus labios se agrietaron con la escasez de agua.

El desierto siempre había sido su hogar, y a partir de aquel día, supieron aprovechar las ventajas que éste ofrecía. Dado que nadie osaba conquistar unas tierras tan agrestes, los nómadas pudieron multiplicarse sin peligro. Así, en los días de Arishai, se contaban

por miles, y él era su general.

Desde su tierna infancia, Arishai había soñado con atravesar la gran Puerta del Este. Derribar su piedra protegida con magia, aplastar a los Porteros y marchar triunfante hasta el Palacio de Ámbar. Cuando diez mil nómadas le juraron lealtad, sintió que su momento había llegado.

Una horda a caballo puso rumbo a su sueño. Por desgracia, no contaban con la poderosa magia de Skuchain, y con los ejércitos de Urraca. Ambos les aguardaban para detenerles, y aunque la batalla resultó cruenta, Arishai fue derrotado.

Con sus hombres desperdigados, sus víveres usurpados y su honra deshecha, Arishai vagó por el desierto sin rumbo. Quería que el calor le arrebatara la vida, y que la arena terminara sepultando su cuerpo. Vagó, cada vez más débil, hasta que las piernas le fallaron. Su cuerpo, vencido por el sol, y dispuesto ya para el festín de los buitres, dejó de obedecerle. Arishai cerró los ojos... y se dejó morir.

Pero había de ocurrir un acontecimiento inesperado: Arishai despertó al cobijo de una jaima, con el rostro refrescado de agua. A su lado yacía un nómada al que no conocía. Su nombre era Jan Ákavir.

De Ákavir se sabía poco; de hecho, muchos de los rumores que corrían sobre él



formaban parte de la leyenda. Se decía que había sido formado con arena y agua, y que en realidad no era un hombre, sino uno de aquellos genios que los nómadas llamaban djinns. Sea como fuere, el misterioso personaje le había salvado la vida. Luego, como si en efecto se tratara de un genio, le formuló una pregunta: ¿quieres recuperar tu gloria? Arishai afirmó, y entonces Ákavir le enseñó una C. El general de los nómadas sabía lo que significaba aquel símbolo. Era una entrada al Torneo, la verdadera posibilidad de hacer realidad cualquier sueño que se propusiera.

Ákavir buscaba un compañero para el torneo, y Arishai había sido el elegido. La muerte tendría de esperar, pues era el momento de iniciar un largo viaje hacia la arboleda de Catch Unsum

Hoy día, Arishai y Ákavir son una de las parejas más misteriosas, pues pocos saben qué harán si ganan el torneo. Para el derrotado general, sin embargo, ésta meta se halla muy clara: si obtienen la Esencia de la Divinidad, Calamburia tendrá un rey nómada sentado en el Trono de Ámbar.

## LOS NÓMADAS DEL DESIERTO

### Presentación

Llegan desde muy lejos, de más allá de las tierras civilizadas. El desierto ha curtido su

piel y su espíritu. Son hombres acostumbrados al sol inclemente, a la sed y al hambre, a la picadura mortal del escorpión. Nadie sabe qué harán si consiguen ganar el torneo, pues sus intenciones se hallan ocultas tras un denso velo de arena. ¡Un aplauso para los Nómadas del Desierto!

## La Pareja

### Jan

Un espectro entre las dunas, un caminante en la noche. No hay hombre ni mujer que conozca su pasado, e incluso dicen que fue engendrado en mitad de un océano de fuego y que, al igual que el desierto, su corazón está desprovisto de vida. ¡Él es Jan Ákavir!

### Arishai

Antaño fue el señor de diez mil nómadas. Hoy nada queda de aquellas huestes. Sin embargo, el torneo le ha brindado la posibilidad de recuperar sus dominios. Es el custodio de las antiguas mezquitas, el emperador de las arenas. ¡Es Arishai, El escorpión de basalto!

# Los Hijos del Dragón

## Información de la pareja

Hay un dicho popular, muy acertado, que dice: la Historia la escriben los vencedores. De este modo, las crónicas de Calamburia sólo muestran una parte de la verdadera historia del continente.

Existe otra, sin embargo, que permanece velada, llena de secretos y episodios desconocidos, cuya realidad sólo conocen algunos privilegiados. Estas otras crónicas narran el ascenso de una estirpe conocida como los Hijos del Dragón, un ser milenario que habría de ser el contrapunto del benevolente Titán, pero tan fuerte como éste. El Dragón vivía en la tierra de Calamburia antes de que el Titán cayera de los cielos. Era una criatura poderosa, pero ávida de halagos. Fue por esa razón que decidió tener hijos que le mantuvieran. Los así llamados Hijos del Dragón tenían una única misión: alimentar a este monstruoso ser y complacerle en todos sus caprichos. Durante muchos años, los Hijos del Dragón vivieron de este modo. Algunos dirán que su quehacer era semejante al de los esclavos, pero ellos no lo veían así. Se sentían complacidos de aplacar al Dragón, pues éste, a cambio, les concedía toda suerte de privilegios, entre los cuales se hallaba la eterna longevidad.

Sin embargo, la caída del Titán deshizo este sueño. El ser celestial y el Dragón no podían convivir en el mismo territorio, de modo que se produjo una lucha de proporciones apocalípticas. El Dragón envió a sus huestes, mientras que el Titán

también reunió a sus propias creaciones: los salvajes. Los hijos del Dragón eran sabios, y manejaban a voluntad los elementos, pero los salvajes eran mayores en número y no temían a la muerte; así pues, aunque los primeros ganaban la mayor parte de las batallas, nada podían hacer contra las hordas que una y otra vez se les echaban encima. Al final, los Hijos del Dragón comprendieron que su derrota se hallaba próxima, de modo que eligieron el exilio.

Arrebatado su poder, el Dragón se retiró a las cavernas del Inframundo. Sus hijos, débiles y humillados, fueron obligados a vivir en condiciones extremas. Muchos perecieron, y los que lograron vencer a la humedad y las sombras, no tardaron en comprender que pronto se extinguirían.

Así, los Hijos del Dragón pasaron al olvido. Las crónicas no volvieron a mencionarles y, poco a poco, desaparecieron de relatos y leyendas. Con el tiempo, nadie volvió a recordarles. Esto les caló muy hondo en el corazón; hasta tal punto fue así, que ellos mismos tomaron la decisión de desaparecer como raza. Se dejaron morir... hasta que sólo quedaron dos.

Sin embargo, hace unas semanas ocurrió un hecho sin precedentes. Kashiri, la Emperatriz Tenebrosa, halló un tercer Hijo del Dragón. Su nombre era Okura Rensin. Había permanecido encerrado mucho tiempo en una de las cavernas del Inframundo, pero Okura guardaba un secreto realmente grande: se trababa del conjuro para

despertar de su letargo al poderoso Dragón milenario. Esa bestia podría arrasar Calamburia si abandonara su sueño. Entretanto, Okura ha pasado a formar parte de los Hijos del Dragón que quedan con vida. Si dos ya eran peligrosos, ¿qué poderosas habilidades desarrollarán ahora que son tres?

## LOS HIJOS DEL DRAGÓN

### Presentación

Son los herederos de una antigua estirpe, ahora casi extinta. Viven ocultos de la sociedad que un día les expulsó, adorando a un misterioso ser milenario. Son los ancestros de todas las razas, los amos de cuantos enigmas hay en la tierra. ¡Ellos son los Hijos del Dragón!

### El Trio

### Uruyumi

Una dama en la noche, misteriosa a la par que sensual. Dicen que bajo su lengua germina un mortífero veneno, capaz de enloquecer a los hombres y robar el alma de las

mujeres. Tal vez por eso, o quizás por su excelente habilidad para confabular, sea una de las asesinas más certeras de Calamburia. ¡Su nombre es Uruyumi, El loto negro!

Den Shiao Khan

Mago, guerrero, demonio... le han llamado de muchas maneras, y todas están en lo cierto. Es un experto en las artes oscuras, un siniestro centinela de secretos. Sólo él conoce los orígenes del mundo y, según dicen algunos, también la fecha en la que éste terminará. ¡Salud con una reverencia al maestro Den Shiao Khan!

Okura Rensin

Unos dicen que fue descubierto por Kashiri, oculto durante centurias en las oscuras cavernas del Inframundo. Otros creen que él decidió esconderse, y que se ha estado preparando durante todo este tiempo para derrotar a todos sus enemigos. Nadie sabe la verdad, pero lo cierto es que se trata de un formidable enemigo. ¡Él es, Okura Rensin!

# LOS MERCADERES

## Información de la pareja

Para unos, perseguir su sueño significa convertirse en un héroe o una heroína, transformarse en rey o, simplemente, ser rico. Sin embargo, otros tienen esperanzas algo más mundanas y alejadas de lo tradicional. Éste es el caso de Banjuló y Ujaranza.

Por supuesto, Banjuló no es el verdadero nombre de este comerciante. Es de suponer que fue bautizado de otra forma menos... plebeya. Y más si se tiene en cuenta que procede de una familia adinerada, y que desde niño le adiestraron para llegar a engrosar las filas de los eruditos.

Banjuló se pasó la niñez y adolescencia estudiando libros de ciencias y letras, aprendiendo geografía, historia natural y, por su puesto, matemáticas. Era en esta última materia donde destacaba en especial, por ello, desde muy pequeño, comenzó a llevar las cuentas de la familia. Así fue como un día se cruzó en el mercado con Ujaranza, una joven hija de comerciantes, recién mudados a la región en la que él vivía.

Ujaranza procedía de una familia cuyo apellido estaba directamente ligado con el comercio de finos telares. Así pues, ella vivía entre razonables comodidades. Sin embargo, Ujaranza no era feliz. Hacía poco la habían separado de su primer amor –un joven muchacho de la milicia, con un portentoso don para la música-, y se hallaba despechada. Su corazón anhelaba servir la venganza a sus padres, de modo que

cuando Banjuló apareció en su vida, sintió que la hora había llegado.

Ujaranza logró seducir al joven aprendiz de erudito, utilizando lo que aquél ya sabía de matemáticas para introducirle en el mundo del comercio. Al instante, Banjuló se vio introducido en un universo nuevo y atrayente. Pactar el precio de las cosas, regatear, timar e incluso robar le gustaban mucho más que cualquier conocimiento. Aquello, y el amor por la bella Ujaranza, le movieron al abandono de su prometedora vida para dedicarse al universo de la mercadería.

Así fue como ambos escaparon de sus vidas acomodadas, robaron una carreta, la llenaron con lo primero que hallaron y se dedicaron a recorrer las principales vías de comercio en busca de nuevos productos.

Desde aquel año, los dos comerciantes han alcanzado cierto renombre no por haber logrado grandes riquezas, sino por su habilidad para engañar a compradores, robar más de lo que adquieren de forma legal y hacer pasar baratijas por grandes objetos. En este sentido, podría decirse que Banjuló y Ujaranza son dos de los comerciantes más infames de toda Calamburia.

En la actualidad, los dos mercaderes se han separado. Su amor, que parecía irrompible, ha sido invadido por una tercera persona en discordia: Laurencia.



La pícara borracha ha logrado engatusar a Banjuló, que ha dejado sus productos robados y su carreta, y se ha marchado a vivir una vida rodeado por botellas de Sangre del Titán y a jugar como uno de Los Pícaros de Calamburia. En cuanto a Ujaranza, se dice que este triste episodio la ha reformado, y que, despechada, ha regresado a la vida correcta y llena de lujos que existe alrededor de su familia. ¿Volverán a renovar su amor? Lo cierto es que nadie lo sabe.

## LOS MERCADERES

### Presentación

Un par de usureros, compradores y vendedores de todo tipo de mercancías. Serían capaces de vender una estufa a los habitantes del Infierno, e incluso poner precio a sus propias madres, si con ello consiguieran un buen negocio. Vigilad vuestras pertenencias, pues todo lo que tienen de comerciantes lo tienen también de ladrones. ¡Ellos son los mercaderes!

### La Pareja

### Banjuló

Era todo un prodigio intelectual, una joven promesa de la erudición... hasta que conoció el arte de comerciar y timar. A partir de entonces cambió su nombre, vendió sus libros de ciencias y matemáticas, y se empeñó en conseguir a buen precio todo lo que cayera en sus manos. ¡Él es Banjuló, comerciante entre los comerciantes!

Ujaranza

Se define como una mujer generosa, dadivosa, altruista... nada más lejos de la verdad, por supuesto. Afana todo lo que alcanzan sus dedos, y compra, vende e intercambia mercancías hasta en sueños. ¡Un saludo para doña Ujaranza, la de ágiles dedos!

# Los Mercenarios

## Información de la pareja

Los mercenarios, espadas a sueldo para los trabajos más sucios de Calamburia. Ladrones, guardaespaldas, asesinos... sus músculos, inteligencia y falta de escrúpulos están siempre dispuestos.

Los mercenarios rondan las grandes ciudades, se dejan caer por las tascas y deambulan en las esquinas, esperando a que alguien les contrate. Se dice que siempre hay un mercenario dispuesto para cualquier tipo de trabajo, no importa lo ruin y bajo que este sea. De acuerdo, puede que algunos pongan pegajos, e incluso que dejen ver algo de moralidad y honor. Pero la solución es seguir buscando. Siempre habrá algún tipo tan desesperado por llenar el estómago que aceptará el encargo que sea... el que sea, de verdad.

Esto plantea un asunto importante: hay varios tipos de mercenarios. De un lado, están los rufianes, borrachuzos y desposeídos, todos ellos necesitados de comida, alcohol y prostitutas. Aceptarán lo que se les plante a cambio de unas monedas. Eso sí, quien les contrate debería tener en cuenta que esta gente no suele realizar buenos trabajos. A menudo cometen errores: matan a la persona equivocada, hacen ruido, dejan pistas de su crimen o, simplemente, fracasan. ¡Pero eh, recuerda que han sido baratos!

Por encima de ellos están los mercenarios de profesión. Son hombres y mujeres con

entrenamiento de combate, disciplinados. A menudo se trata de antiguos soldados venidos a menos que aún conservan su espada. Pondrán un precio razonable, tras evaluar la dificultad del encargo. Suelen formar grupos de cuatro o cinco miembros, en el que destacan especialistas en abrir puertas, fabricantes de venenos, arqueros y expertos en manejar cuchillos.

Sin embargo, hay un nivel más. A este pertenecen los mercenarios veteranos. Llevan muchos trabajos a las espaldas, muchas misiones completadas con éxito. Suelen resultar muy caros, y aunque el listillo de turno ahorrara la pasta necesaria para contratarles, eso no significaría nada. Este tipo de mercenario no suele dejarse ver, y una vez que se encuentran, nada garantiza que acepten un empleo. A su altura, uno puede permitirse rechazar lo que le venga en gana.

Seth Gilderain y Sergei Nox, los dos mercenarios más hábiles, peligrosos y astutos del reino de Calamburia, son la élite dentro del último rango. Entre los dos llevan más de trescientas misiones realizadas, todas ellas mediante una ejecución perfecta. No hay pruebas que les delaten, ni pistas, ni fallos. Por eso es tan difícil contratarles.

Quienes les han visto, aseguran que, aunque podrían fingir ser personas corrientes, los Mercenarios gustan de mostrar su carisma a los extranjeros. Ese aura es el que permite que nadie se les aproxime en las posadas y que, cuando llegan a un pueblo o ciudad, la gente haga cábalas sobre qué tipo de misión les ha llevado hasta allí.

Hace una semana, los Mercenarios llegaron a un pueblo llamado Siahuevo de Abajo, al oeste de Villa Olvido. Los habitantes de este humilde lugar, estremecidos con su llegada, no tardaron en urdir toda suerte de elucubraciones. La teoría que va en cabeza es que los Mercenarios han sido contratados por Petequia, para recuperar el trono que, según dicen, le pertenece por derecho. Otros creen que son los Zíngaros quienes les han incluido en sus filas, y que el objetivo no es ni más ni menos que asesinar al Archimago. Sea cual fuere la causa, el hecho es que los Mercenarios se han instalado... y están afilando sus armas.

## LOS MERCENARIOS

### Presentación

No tienen escrúpulos, ni remordimientos. Son espadas a sueldo, hombres entrenados en el combate, dispuestos a matar por una gran suma de dinero. En su oficio son los mejores. Cuidado si los tenéis cerca, tal vez vuestra cabeza sea el botín de su próxima misión. Ellos son, ¡Los Mercenarios!

Lema

¡Al mejor postor!

La Pareja

Seth

Antaño fue un veterano soldado; pero aquella vida pertenece a un pasado que ya no existe.

Lo que ahora importa es acabar con sus enemigos, cuya vida suele finalizar en la punta de su espada.

Jamás ha fallado una misión, hoy tampoco lo hará. Él es: ¡Seth Gilderain!

Sergei

Se dice que, de niño, fue criado entre serpientes.

Tal vez las leyendas no estén equivocadas, pues su voz es el siseo de una cascabel, y en su brazo reside la velocidad de una cobra.

¡Su nombre es Sergei Nox, “El astuto”!

Sigue a los MERCENARIOS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Zíngaros

## Información de la pareja

El Bosque de la Desconexión es una zona en el mapa de Calamburia que los viajeros cautelosos se guardan de visitar. Entre sus árboles respira una magia ancestral, oscura y misteriosa. Quienes se han adentrado -demasiado valientes o demasiado locos- dicen que los árboles parecen disponer de conciencia, y que sus ramas se entrelazan arriba, en las alturas, para limitar la presencia de luz.

En el bosque viven criaturas que nadie desearía encontrarse. Seres de corazón malvado, ávidos de sangre. Ríen detrás de los arbustos y observan escondidos en sus madrigueras, pacientes, esperando el momento adecuado para lanzarse a la garganta de los viajeros: goblins, trasgos y duendes.

Sin embargo, no son estas alimañas lo que más asusta, pues existe en el bosque una voluntad superior que los domina a todos. Se trata de una conciencia maquiavélica, forjada por la influencia de la magia negra: Los Zíngaros.

Los Zíngaros habitan el Bosque Oscuro de la Desconexión desde que fueron expulsados de la geografía Calamburiana. Llegaron de muy lejos, buscando ganarse el pan como artistas y comerciantes. Sin embargo, la alta sociedad calamburiana les rechazó, los vio como inferiores. Nunca quiso aceptarlos, así que los Zíngaros no tuvieron más remedio que dedicarse a la delincuencia.



Se habrían quedado como meros rateros, de no ser porque las autoridades los capturaron y condenaron al exilio. Cuando pisaron por primera vez el Bosque de la Desconexión, los Zíngaros descubrieron que en aquella tierra palpitaba una magia arcana. Arnaldo, su patriarca, descubrió los secretos de la magia oscura y lo transmitió a generaciones futuras. Así, los Zíngaros dejaron de ser meros trotamundos, para transformarse en una raza siniestra, mística... letal.

En el pasado, los Zíngaros intentaron enfrentar su poder contra la torre arcana de Skuchain, donde se entrena a los magos de Calamburia. En el enfrentamiento, Arnaldo pereció frente al Archimago, pero los Zíngaros prometieron vengarse, y vaya si lo han hecho.

Durante años, han estado buscando la forma de resucitar a Arnaldo. Intentaron hacerse con la Esencia de la Divinidad, en el Torneo de Calamburia, pero cuando vieron que eso no sería posible, idearon otros medios de hacerse con el poder. De este modo, descubrieron un poderoso hechizo para liberar a Kashiri, reina del Inframundo. Tras romper las cadenas que la ligaban a su reino, Kashiri ha iniciado una guerra por el control de Calamburia. Los Zíngaros caminan a su lado como lugartenientes.

La Guerra se inclina a favor del mal, pero nadie ha dicho que la victoria esté al alcance

de su mano. Los Zíngaros han visto la derrota en este enfrentamiento. Una de las más dolorosas fue la caída de Dulce Lanona, una de las Zíngaras más poderosas. Tras un duro combate, Dulce fue herida de gravedad y sumida en un profundo sueño. Nadie sabe si despertará.

Entretanto, su hermano Garth, a quien llaman “La sombra de medianoche”, se ha erigido como vengador de Dulce. Espera el instante de enfrentarse a sus agresores, mientras las fuerzas de Kashiri cubren la tierra con su destrucción,

Los Zíngaros nunca debieron ser expulsados, nunca se les debió olvidar. Los Zíngaros son la prueba viviente de que cualquiera puede convertirse en alguien importante, o en un peligro para toda la humanidad.

## LOS ZÍNGAROS

### Presentación

Su danza atrapa el corazón; sus cánticos enturbian la mente. Llegan desde las

profundidades del bosque, arropados por la noche y los espíritus. El brillo de su mirada atesora un millar secretos. No os dejéis seducir por ellos, pues la magia negra les rodea. ¡Son los zíngaros!

Lema

¿Me regalas tu corazón?

La Pareja

Kàlabä Zíngara

Ella despertó la semilla de esta guerra. Dueña de la magia oscura, danzante en las sombras, ama de los sortilegios y las maldiciones.

Guardaos de sus promesas, pues si las oís, vuestras almas correrán peligro... ¡Kálaba Zíngara!

Garth. La Sombra de medianoche

Un asesino, un ladrón, un guerrero sigiloso.

Muchos hombres desean matarle, e innumerables mujeres querrían morir en sus brazos.

Mas en su pecho no hay hueco para el amor o la misericordia.

Pues sólo palpita un único deseo: la venganza. Él es, ¡Garth, La Sombra de medianoche!

Sigue a los ZINGAROS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Antiguos Reyes

## Información de la pareja

Urraca I, “La Paciente”, reina de Calamburia, suele aparecer de cuando en cuando en el balcón del Palacio de Ámbar para dictar alguna ley. Los calamburianos la reciben extasiados al son de la música, los vítores y toda la fanfarria. A su lado, el Rey se muestra abstraído. Saluda cuando su mujer se lo indica, sonrío cuando debe hacerlo y se retira sin decir una palabra. Es Urraca quien habla siempre, quien dicta, promulga, saluda, agradece, sonrío, perdona o condena. Ella es la regente de la tierra, quien pone y quita, quien defiende las murallas de los ataques, sube o baja los impuestos, otorga el indulto a los ladrones de medio pelo y corta la cabeza a quienes han cometido un crimen de verdad. En el salón de palacio ocupa el trono más alto, y mientras su marido siga catando prostitutas y drogas, ella continuará siendo la Reina. La Reina, con mayúsculas. Sin embargo, Urraca nunca fue preparada para reinar. La línea dinástica pasaba por su hermana mayor, Petequia. Ciertos avatares hicieron que la hermana menor terminara siendo la reina. Nadie sabe bien la historia... El trono de Ámbar es hermoso por fuera. Sus almenas atrapan la luz del atardecer y la vierten sobre los jardines de lobelias. No obstante, en el interior, sus pasillos y salas bullen de intrigas palaciegas. Los doscientos sirvientes, los concineros, los chambelanes y los mayordomos cuentan que Petequia era descuidada y casquivana. A palacio entraban hombres de todas las edades y clases sociales. Las fiestas se extendían durante semanas, en un derroche de excesos que amenazaba con arruinar el reino. Urraca, en aguda previsión de los acontecimientos, urdió un elaborado plan con objeto de expulsar

a su hermana. La engañó y, antes de que Petequia se diera cuenta, había sido desterrada a la linde del Bosque de la Desconexión. Allí vive hoy como una montaraz, criando un hijo algo corto de miras que, según se cree, lleva los genes del Rey, y por tanto el derecho a heredar el Palácio de Ámbar. Urraca ha demostrado ser una reina justa; ni buena ni mala. Contrajo matrimonio por obligación, pero lo ha hecho con alguien a quien no le importa reinar. De este modo ella sigue asegurándose el control. De cuando en cuando, su marido establece alguna ley absurda, pero pasa poco tiempo antes de que Urraca vuelva a restablecer el orden. Ella se preocupa por el pueblo y procura mantener la paz y la estabilidad, por eso, quizás, nadie tiene en cuenta que, técnicamente, el puesto no le corresponde. Desde pequeña, Urraca fue educada en las artes de la improvisación. Su padre la adoctrinó en ello y, además, le legó un misterioso cofre que debía ser abierto en una fecha concreta. Han pasado los años y la fecha ha llegado. La Reina, siguiendo las órdenes de su padre, ha abierto el cofre. Para su sorpresa había una C en su interior. Ahora, junto a su marido, se prepara para asistir al Torneo de Calamburia. Cree que ella debe ganar, pues el poder que encierra la esencia de la divinidad no estará en mejores manos que las suyas.

## LOS REYES

### Presentación

Ahora rogamos por favor un momento de solemnidad para recibir a aquellos que en pos de mantener la estabilidad y la paz del Reino, no dudarán en ejecutar la más determinante de las condenas para ganar este torneo y asegurar su trono.

Con todos ustedes, sus Majestades los Reyes de Calamburia!

Lema

Impro iacta est

La Pareja

El Rey. S M Rodrigo V.

Descendiente de el más noble linaje, el cual se remonta hasta los primeros hombres. Ahora, es necesario reclamar de nuevo su protagonismo en el reino, alzar de nuevo su apellido, aplastar la disidencia y enseñar quién manda aquí. Siempre y cuando le parezca bien a su esposa. El es... S M Rodrigo V.

La Reina. Doña Urraca I

Apodada “La Paciente”, y con la más estricta educación de los maestros improvisadores del Palacio de Ámbar, viene dispuesta a demostrar la hegemonía de la realeza y a acallar los rumores de quienes calumnian sobre su derecho al trono. Luchará como una reina para ganar este torneo de forma justa. Ella es...Doña Urraca I de Calamburia.

Sigue a los REYES de Calamburia en su página de Facebook



# Los Piratas

## Información de la pareja

En la isla Kalzaria aún quedan los restos de un navío hundido años ha. Un velero de tres palos, rápido como el viento y de líneas tan sinuosas como las caderas de una sirena. En los días de bajamar todavía asoma su palo mayor por entre las aguas, pero en él no hay ya vigías que anuncien tierra, pues sólo las gaviotas lo utilizan para descansar.

Aquel barco tenía por nombre Relámpago, y aunque ahora permanece hundido, nadie ha olvidado las leyendas que de él hablaban. En tabernas de la isla Kalzari los borrachines cuentan que era propiedad del capitán Flick, un aguerrido pirata que no temía a los monstruos marinos de Calamburia, y que robaba y saqueaba hasta hacer rebosar las bodegas. Domeñaba el Relámpago con su hija Morgana como segundo. Juntos reían ante el sotavento, se burlaban de la tormenta y cabalgaban el oleaje mediante una presteza jamás igualada.

Hasta que ocurrió la tragedia.

Susurran algunos, muy bajito, que el capitán Kick y Morgana se enzarzaron en una batalla naval de la que salieron perdiendo, pues ambos se habían propasado con el ron y apuntaron mal los cañones. Otros aseguran, aún más bajito, que no hubo contienda alguna, y que Flick, borracho como un poseso, apuntó los cañones del Relámpago hacia arriba por ganar una apuesta con su hija, que estaba aún más borracha que él. La

bala, después de ascender a los cielos, regresó a su punto de partida por lógica gravitacional y agujereó las cuadernas del barco.

Nadie sabe si estas historias son ciertas, pero jamás se cuentan en voz alta. Si Morgana o Flick las escuchan, la pelea está garantizada.

El caso es que el Relámpago, agujereado, atracó en la isla Kalzaria. Flick y Morgana buscaron ayuda para repararlo, pero nadie se prestó a ello. Algunos desconfiaban de los piratas y otros todavía recordaban cómo aquellos filibusteros les había robado hasta la última moneda de oro. Todos les volvieron la espalda, y el barco, al final, se hundió en el puerto.

Desde entonces los piratas han sobrevivido como mendigos y ladrones. Las pocas monedas que consiguen las usan para alimentarse de cecina, mientras deambulan de taberna en taberna como peregrinos del ron.

Sin embargo una nueva historia ha empezado a escucharse en las mesas más oscuras de las fondas. Se dice que los piratas sin bargo han viajado al continente de Calamburia para visitar a unas zíngaras, y que éstas, por medio de oscuros sortilegios, les han presagiado un futuro prometedor. Cuentan que los piratas han sido elegidos por el titán, y que tienen en su poder una “C” con la que acceder al Torneo de Calamburia.

La historia se ha extendido por toda Kalzaria, y el hecho es que Flick y Morgana han desaparecido. Ya no se les ve pidiendo en las esquinas, ni aferrados a su botella cantando sonatas marineras. Su desaparición hace que las historias sobre su buena fortuna cobren fuerza. Claro que hay quien no se las cree. Al fin y al cabo, ¿quien confía en un relato sobre piratas?

## LOS PIRATAS

### Presentación

Sin diez cañones por banda, ni viento en popa a toda vela, llegan desde la Isla Calzaria dispuestos a abordar a cualquier enemigo. Su barco, sumergido en las profundidades del Kal-ha-Mar, pero su espíritu más arriba que nunca. Con la energía de las batallas que ya no libran, esta noche lo darán todo. Ellos son: Los Piratas

### Lema

¡Al abordaje y sin testigos!

### La Pareja

Morgana

Criada entre hombres, botellas de ron y viejas y laaargas batallitas llega ella.

Cansada de recorrer las calles de Kalzaria sin rumbo ha decidido tomar el timón de su vida y echar el ancla para jugar este torneo.

Ella es Morgana!

Capitan Flick

Desde los trece años vagando por los mares, conquistado a mas de 300 mujeres y despechado por unas 1000.

De la mano de su hija y con ilusión para recobrar los años de gloria,

Llega el, el inimitable, el impresentable, el inestable, adorable, palpable, Capitan Flick!!!

Sigue a los PIRATAS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Impromagos

## Información de la pareja

En el centro del desierto de Calamburia se erige, majestuosa, la Torre Arcana de Scuchain, un emplazamiento reservado para los estudiantes de la impro - magia. La torre, de más de cincuenta metros de altura, no tiene puertas ni ventanas, ni acceso alguno por el que acceder al interior. Las alimañas y los bandidos que pululan por el desierto encuentran, además, que alrededor hay implantados poderosos conjuros defensivos. Es imposible aproximarse a la torre sin ser detectado. El acceso está prohibido... a menos que el visitante posea la marca arcana.

La marca aparece en todo aquel que posea aptitudes para la magia blanca. Es una floritura que nace del ojo del adepto, y que trepa por su frente o su sien. Muy pocas personas experimentan el nacimiento de esta marca, pero cuando ocurre es todo un acontecimiento para la familia, un privilegio, pues el marcado estará destinado a transformarse en un impromago. A partir de entonces es reclamado como pupilo por el Archimago. La torre de Scuchain estará abierta para su formación. El joven aprendiz entrará dentro de una de las ocho castas que existen, de acuerdo con su ascendencia o sus características personales. Cibus, Redigis, Natura, Primus, Vivifica, Ferox, Excelsit y Tenebris.

eMe (Vivífica) y Sirene (Cibum) son dos de los impromagos más famosos de toda la torre de Skuchain. Sirene entró como joven huérfana, aunque con el tiempo se supo que era hija del último Archimago: Ailfrid, y de la tabernera Ébedi.

En cuanto a eMe, sus orígenes son aún más extraños. Es mitad hortelano (nació de una patata) y mitad la esencia del primer archimago: Theodus. eMe ha luchado por controlar esta esencia desde el principio, alternando momentos de una lucidez y poder extremos con otros de absoluta patosidad.

Por desgracia, su último error le llevó a desatar a las brujas, sus hermanas (las hermanas de Theodus, concretamente). Una de ellas, Aurobinda, hechizó a Sirene por medio de un collar maldito. Ésta, a su vez, hizo lo mismo con eMe. Ahora los dos son acólitos de la bruja, que se ha apropiado de la torre de Skuchaín y que se pasa el día enseñándoles conjuros prohibidos.

¿Conseguirán, en algún momento, liberarse de ese hechizo? ¿Serán socorridos por alguien? Sólo el tiempo y la benevolente voluntad del Titán lo dirá.

## LOS IMPROMAGOS

## Presentación

De la torre Arcana de Skuchain vienen estos dos magos. Han estudiado duramente para llegar hasta aquí y no se detendrán ni siquiera ante las más peligrosas artes oscuras de la ImproMagia.

## Lema

¡Congelado!

## La Pareja

## Sirene

Ella es la más joven de los ImproMagos, huérfana y marisabidillas en general. Viene con su mascota Pelusín

para demostrar que aunque sea una rata de biblioteca, puede dar mucha guerra. Ella es Sirene



eMe

Es el rey de los despistados, alguien capaz de distraerse con cualquier detalle. nadie sabe cómo aprueba los exámenes.

De hecho, si no fuera por su compañera, ya habría provocado más de un desastre con su magia. El Es... ¡eMe!

Sigue a los IMPROMAGOS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Primeros Seres del Aire

## Información de la pareja

Entre las nubes existe un lugar llamado Caelum, habitado por la ínclita y poderosa raza de los aiseos. Su nobleza, gracia y elegancia no puede compararse con la de ningún mortal. Los aiseos (vulgarmente llamados “seres del aire” por todos los demás) viven entre sedas y porcelana, se alimentan de vapor y caminan impulsados por ráfagas de viento. Son superiores, muy superiores al resto. Al menos, eso es lo que ellos afirman.

No existe la muerte entre esta raza. Cada aiseo nace siendo un niño, pero llegada cierta etapa de crecimiento aparece el rasgo de la eternidad en él. En algunos este rasgo se produce antes; mientras que otros necesitan más años para madurar. Los aiseos se burlan de aquellos que no han alcanzado la eternidad temprana, pues significa que les ha costado perfeccionarse.

Asistir al Torneo de Calamburia es para esta raza vaporosa todo un acontecimiento. Los aiseos conocen muy bien la existencia del titan, la esencia de la divinidad y el Torneo. De hecho, suelen prepararse mediante unas oposiciones que demuestran cuál será la mejor pareja de todas. Aquellos que superan las oposiciones son elegidos para acudir a la arboleda de Catch – Unsum. En esta ocasión, los primeros en las oposiciones han sido Brisa, “la Dama Celeste” y Siroco, “el Aeromante”, dos de los aiseos más elevados, pijos, megaguays y supercalifragilísticos que hay en todo Caelum.

Brisa y Siroco son marido y mujer, aunque su matrimonio no pasa por el mejor de los momentos. Seguramente ambos hayan estado casados antes, quién sabe. Los estudiosos afirman que los aiseos contraen matrimonio y se divorcian por mero aburrimiento. Al fin y al cabo, ¿quién es capaz de soportar una pareja por toda la eternidad? No, eso sólo ocurre en los cuentos. La cruda realidad es que los enlaces terminan, y eso es lo que quizás esté a punto de sucederles a la Dama Celeste y al Aeromante. Ambos han notado que su relación flojeaba. El amor inicial se ha consumido, dando lugar a una monotonía en el que el sol ya no brilla con el mismo fulgor y las nubes hacen siempre las mismas formas.

Por eso han recibido tan bien su victoria en las oposiciones de Caelum. Creen que el Torneo de Calamburia podría reavivar la llama de su amor, sobre todo si lo ganan. Pero es que los aiseos no pueden perder. Ellos, la raza más elevadísima, limpiísima y guapísima del mundo mundial siempre han ganado, porque han alcanzado la perfección en todos los sentidos posibles e imaginables. Así pues, esta vez no será menos.

Brisa y Siroco ya se preparan para descender al mundo de los mortales, a la “región bajonubes”, como ellos la llaman. Triunfarán, lo saben. Los demás no tienen ninguna oportunidad. Ellos se harán con la esencia de la divinidad, conseguirán su deseo y, de paso, recuperarán la pasión en su matrimonio. Todo ocurrirá como debe ocurrir, nada puede alterar el curso lógico de los acontecimientos.

Nada de nada... seguro... nada de nada...

## LOS SERES DEL AIRE

### Presentación

Viven del aire y estan en las nubes. Pero tienen las ideas muy poco nubladas. Ellos se dedican a controlar el espacio aéreo de su ciudad, CAELUM. Un fuerte aplauso para los aspirantes del Reino de los C-cielos

### Lema

Ventila tu alma, que corra el aire

### La Pareja

Brisa (la Dama Celeste)

Ella, una preciosidad del aire que levita constantemente con mucha serenidad pero no nos fiemos de las apariencias,

tras ese angelical rostro se esconde una afilada lengua capaz de terminar con cualquier adversario a base de ingeniosos impro-perios.

Luchará hasta el final sin perder una sóla pluma para llevar la esencia a Caelum.

Ella es... Brisa

Siroco

El, un hombre embutido en sabanas que rondará los 105.000 años de edad, y los que le quedan. Rico heredero, sabe que lo tiene todo.... aunque ha venido al torneo con el deseo de que su pareja le devuelva algo del amor que él le profesa.

No volará de vuelta hasta que no consiga quitar las borrascas que le atormentan.

Él es...Siroco,

Sigue a los SERES DEL AIRE de Calamburia en su página de Facebook

# Los Desterrados

## Información de la pareja

Fiera, implacable, vengativa... desterrada. La leyenda de Petequia se cuenta a los niños para meterles miedo, para que se coman las lentejas y se acuesten a su hora. Si no lo hacen, Petequia la montaraz irá a buscarles y se los llevará al bosque. Allí, la madre más cruel de todas les obligará a comer frutos secos y no les arropará en las noches frías. Crecerán como salvajes, como animales...

Todo el mundo ha escuchado el cuento de Petequia en su infancia, pero la historia cambia a medida que uno se hace mayor. Así, cuando el niño se convierte en hombre escucha que Petequia, en realidad, es una atractiva dama que recibe a los hombres en su cabaña y les proporciona los más altos placeres. No es de extrañar los muchachos cambien a partir de entonces su percepción sobre ella: lo que les enseñaron a temer se convierte en una tentación para sus florecientes deseos. Más de uno ha hecho la mochila la intención de adentrarse en el bosque y conocer a la sensual Petequia.

Pero la historia tiene una tercera versión, que sólo es atendida por los hombres más prudentes, pues hay quien garantiza que Petequia es, en realidad, la hermana de la reina Urraca, y que fue desterrada por ésta tras conocer sus noches de lujuria y excesos en palacio. Petequia era la heredera genuina, quien debía ocupar el trono de Calamburia; ahora vive en el bosque, esperando el momento oportuno para la venganza, mientras se ocupa de Comosu, su hijo. Quienes todavía acuden a su cabaña

dicen que el crío tiene un sorprendente parecido con el Rey, aunque esta información, claro, no se incluye en cuentos ni las leyendas de ningún tipo.

Petequia ha sido condenada a no abandonar su hogar VillaOlvido en las cercanías del Bosque Perdido de la Desconexión, pero ella busca por todos los medios escapar y vengarse de su hermana. Jamás le ha perdonado que la engañara. Y así, calcula en su cabaña solitaria el momento de recuperar el trono. Practica con el arco y la daga, y ha aprendido la elaboración de potentes venenos gracias a su amistad con las zíngaras. En realidad, hace tiempo que está lista para colarse en el palacio y perpetrar un asesinato, pero le puede el miedo a morir en el intento, y que su hijo Comosu se quede sin madre.

El pobre Comosu vive feliz jugando a quedarse quieto como un árbol, atándose cordones en los dedos hasta tenerlos amoratados y galopando con su penco. De cuando en cuando, los impromagos le hacen una visita y, para entretenerse, le transforman en toda suerte de animales. Comosu es un muchacho... especial, y por ello necesita de constante atención. Su madre sabe que no puede dejarle solo. La venganza es imposible... o era imposible, hasta hace unos días

Mientras cabalgaba, Comosu se golpeó la cabeza contra un árbol. Cuando Petequia fue a socorrerle encontró en su frente una marca con forma de C. Sorprendida por este hecho consultó a las zíngaras. Éstas le dijeron que habían sido elegidos para competir por la esencia de la divinidad en el Torneo de Calamburia.

Desde ese instante, Petequia sabe que su hijo es el Elegido. Él ganará la esencia, y con el nuevo poder adquirido destronará a los reyes y se hará con el poder de Toda Calamburia. Ese es su deseo, y su nuevo medio de venganza.

El chico, sin embargo, persigue un objetivo diferente: él desea conocer a su padre. A lo largo de los años ha visto a muchos hombres visitar su cabaña, y a todos los ha terminado confundiendo con su progenitor. Sin embargo, ahora, con la oportunidad de ganar el Torneo y obtener la esencia, sabe que al fin podrá establecer una familia completa.

## LOS DESTERRADOS

### Presentación

Los más altos cargos del Reino la desterraron hace mucho tiempo pensando que era un peligro pero, en realidad, eran dos. Ahora, con su hijo ya crecido y marcado con la «C» del elegido, Petequia y Comosu están preparados para abandonar VillaOlvido y reclamar lo que les pertenece: el trono de Calamburia. Ellos son los Desterrados!



Lema

Nos pertenece TODO, por Ley Divina

La Pareja

Petequia

Fue exiliada y repudiada claramente por pura envidia debido a su grácil belleza y distinguida elegancia.

Ha vivido media vida esperando este momento y está..... muy, pero que muy cabreada.

Comosu

Pacífico, tranquilo, educado... el niño que toda madre quisiera tener, sino fuera porque

es excesivamente «especial».

Desconoce su linaje y aunque su madre le está preparando con las técnicas más agresivas de la improvisación para ser El Elegido que sólo quiere ganar para conocer a su padre.

El es... Comosu

Sigue a los DESTERRADOS de Calamburia en su página de Facebook

# Los Porteros

## Información de la pareja

Adonis y Quasi, así se llaman los vigilantes de la enorme Puerta del Este que separa la zona habitada de Calamburia con el inclemente desierto. Los dos vigilantes llevan allí desde que tienen uso de razón. De hecho, llevan allí tanto tiempo que nadie recuerda que otros vigilantes les precedieran. Algunos, bromeando, dicen que Adonis y Quasi llevan parados en el mismo lugar incluso antes de que hubiera una puerta que vigilar. No es cierto, claro... pero casi.

Los dos porteros nacieron en la misma aldea. Desde su tierna niñez se hicieron amigos y compañeros inseparables. Adonis muy pronto demostró ser el líder de la pareja. Tenía un carisma natural, especialmente con las chicas. Quasi, por su parte, se transformó en el primero de sus admiradores; imitaba todos sus movimientos, procuraba hablar y vestir como él... Adonis se transformó en su ídolo.

Con el tiempo, los dos jóvenes muchachos fueron contratados como vigilantes y empeñados en custodiar una puerta que se estaba construyendo al este. El objetivo de esta fortificación era detener las alimañas y las bandas de salteadores procedentes del desierto. Para desempeñar mejor su labor, se les concedió el don de la longevidad. Nunca envejecerían, siempre y cuando no se alejaran mucho de las puertas. Este requisito lo han cumplido a rajatabla desde entonces.

Los porteros nunca, bajo ningún concepto, abandonan la Puerta del Este. Viven en unas garitas al lado de los enormes portones y se turnan para dormir y comer. Pasan horas y horas de pie, con la vista fija en las dunas que se extienden en el horizonte, observando cómo cada día sale el sol y vuelve a ponerse por el mismo sitio. Llevan tantos años juntos y en completo silencio que han desarrollado un extraordinario sentido telepático, de modo que mantienen larguísimas y filosóficas conversaciones mentales, donde debaten sobre los misterios de la vida, el sentido de las grandes leyes que rigen el mundo y otros sesudos temas.

Adonis es un completo donjuán. La cuenta de mujeres a las que ha conquistado se pierde en el olvido. Ellas adoran su lenguaje exquisito, sus formas educadas y su físico escultural. Es tan bueno, de hecho, que ni siquiera hace falta que abandone su puesto para conquistarlas, porque en todo Calamburia se ha extendido la leyenda de sus fabulosas aptitudes amoratorias. Son las mujeres las que dejan sus quehaceres -y hasta a sus maridos- y viajan a la solitaria Puerta del Este para comprobar de primera mano lo que dicen de sus caricias, sus besos y los placeres inconfesables que es capaz de proporcionar.

Quasi, en cambio, vive ilusionado con una sola mujer. Está perdidamente enamorado, pero nadie sabe de quién. Su compañero ha intentado sonsacárselo en la soledad de las guardias, pero ni siquiera él ha sido capaz. Quasi guarda su secreto con celo, mientras imagina románticos encuentros amorosos en los que, junto a su amada,

retoza sobre las dunas y observa el cielo estrellado. Tanta fantasía edulcorada ha terminado cansando a Adonis, que ahora sólo recomienda a su compañero que se olvide del romanticismo y que, igual que le imita en todo, también lo haga en cuestión de mujeres: le insta a que viva la vida, disfrute del amor concupiscente y se deleite con el sabor de miles de besos.

Y así, con estas diatribas, Adonis y Quasi pasan horas y horas charlando en sus pensamientos. Sin embargo, hace unos días sucedió algo en la Puerta -y que suceda algo ya es toda una novedad-. Una anciana viajera, que venía desde el sur, dejó caer un pañuelo justo antes de entrar. Los dos guardias observaron aquel trozo de tela con curiosidad, se aproximaron y lo cogieron. Tenía una C bordada en color naranja. Al momento se dieron cuenta de lo que significaba. Habían sido elegidos para asistir al Torneo de Calamburia. Pero si se marchaban, ¿quién vigilaría la Puerta? ¿Se atreverían, por primera vez en sus vidas, a abandonar su puesto? Aún discuten sobre esto, aunque ya han empezado a soñar con lo que harían si resultaran ganadores. Adonis desea tener el don de la sabiduría absoluta: mirar a los ojos a cualquier humano y conocer sus pensamientos. En cuanto a Quasi, sólo quiere parecerse más a su compañero, ¿qué otra cosa podría desear?

## LOS PORTEROS

### Presentación

Amigos de Nacimiento, compañeros hasta la muerte, dos hombres designados por los Reyes para salvaguardar la puerta del este de alimañas y bandidos. Ahora Han dejado sus labores de vigilantes y sus charlas telepáticas para lograr el triunfo. Ellos son: los porteros

### Lema

Juntos pero no mezclados

### La Pareja

### Adonis «El Dotado»

Ha conocido los favores de cuantas mujeres ha deseado, su fama es legendaria entre todas las féminas del Reino de Calamburia y parte del extranjero, pero en realidad nunca las ha entendido.

El es.... Adonis “El Dotado”

Quasi «El Iluminado»

Siempre ha pensado que su compañero es un Ser Superior, porque todo lo que anhela lo consigue. Le imita en todo y si ganan el Torneo podrá conseguir la dotación que precisa para ser igual que él.

El es... Quasi “El Iluminado”

Sigue a los PORTEROS de Calamburia en su página de Facebook

# Índice / Table of Contents

• El eco añil .....	5
• El eco añil .....	161
• El legado Real .....	230
• El Pacto de Acero .....	62
• El Pacto de Acero .....	165
• El salto abisal .....	9
• El salto abisal .....	171
• La Alta Curia .....	235
• La Armonía Faérica .....	175
• LA CORTE DE ÁMBAR .....	116
• La Santa Hermandad .....	68
• LA SOMBRA REAL .....	240
• Las Amazonas .....	110
• Las Amazonas .....	244
• LAS ANCIANAS FAÉRICAS .....	121
• LAS ANCIANAS FAÉRICAS .....	179
• Las Brujas .....	466
• Las Celestinas .....	105
• Las Cortesanas .....	249
• LAS DAMAS ESCORPIÓN .....	125
• Las Guardianas del Inframundo .....	253
• Las hadas .....	13
• Las Hadas .....	57
• Las hadas .....	183
• Las Hadas .....	186
• Las hadas oscuras .....	16
• Las hadas oscuras .....	191
• Las Nornas .....	258
• LAS ONDINAS .....	195
• Las pegasas .....	20
• Las pegasas .....	198



• Las Reinas Regentes .....	262
• Las súcubas .....	24
• Los Aliados de las Arenas .....	266
• Los alquimistas .....	1
• LOS ALQUIMISTAS .....	271
• Los Antiguos Reyes .....	501
• Los Archidukes .....	453
• LOS BRUJOS TENEBROSOS .....	276
• LOS BUCANEROS .....	128
• Los Cambiaformas .....	444
• Los Cazademonios .....	74
• Los Cazadores .....	448
• Los coleccionistas arcanos .....	29
• Los Colonos .....	281
• Los Comediantes .....	286
• Los Consejeros Umbríos .....	291
• Los Corsarios .....	296
• LOS CUSTODIOS DEL TEMPLO .....	300
• Los Desterrados .....	518
• Los Destronados .....	475
• Los druidas .....	34
• LOS DRUIDAS .....	202
• Los Duendes .....	304
• LOS EFREETS .....	206
• Los Elfos .....	310
• LOS ENANOS HERREROS .....	132
• LOS ENANOS HERREROS .....	210
• Los Enterradores .....	314
• Los Eruditos .....	318
• LOS FAUNOS .....	214
• LOS FAUNOS .....	322
• LOS FAUNOS DEL BOSQUE .....	136
• LOS FAUNOS DEL BOSQUE .....	220

• Los Guardabosques .....	328
• LOS HADOS .....	224
• Los Hechiceros Oscuros .....	332
• LOS HEREDEROS DEL INFRAMUNDO .....	140
• Los hermanos Colby .....	39
• Los Hidalgos .....	457
• Los Hijos del Dragón .....	483
• Los hombres del rey .....	44
• Los Hombres del Rey .....	337
• Los hortelanos .....	48
• LOS HORTELANOS .....	341
• Los Hortelanos .....	345
• Los Impromagos .....	350
• Los Impromagos .....	510
• LOS INFANTES .....	144
• Los Inventores .....	354
• Los Inventores del Multiverso .....	80
• LOS JÓVENES IMPROMAGOS .....	148
• LOS MERCADERES .....	487
• Los Mercenarios .....	359
• Los Mercenarios .....	491
• Los Mineros .....	364
• Los Molineros .....	368
• Los Niños Olvidados .....	373
• Los Niños Pícaros .....	94
• LOS NUEVOS REYES .....	471
• Los Nómadas .....	479
• Los Piratas .....	505
• Los Porteros .....	384
• Los Porteros .....	523
• Los Primeros Seres del Aire .....	514
• Los Protectores Elementales .....	390
• Los Pícaros de Calamburia .....	377

• Los Recaudadores .....	395
• Los Redivivos .....	399
• LOS RELOJEROS .....	403
• Los salvajes .....	53
• Los Salvajes .....	408
• Los Sanadores .....	462
• LOS SERES DEL AIRE .....	153
• Los Seres del Aire .....	412
• Los Taberneros .....	417
• LOS TAHÚRES .....	421
• Los Tritones .....	100
• Los Tritones .....	425
• Los Trovadores .....	429
• LOS UNICORNIOS .....	156
• LOS UNICORNIOS .....	225
• Los Vizcondes .....	434
• Los Zíngaros .....	87
• Los Zíngaros .....	438
• Los Zíngaros .....	496