

GYNDAHLA

Tyade

La Ciudad de las Estatuas

GAEN-KARA

POR TADOR DE SHA-AL-GA

Los Shukantra

Los Señores de Yrakara



Número 3

Dirección
Diago Alvarez Fernández

Diseno Original
Bernardo B. Fuentes Aparicio
Francisco J. Rio Lorda

Escrito por:
Francisco J. Rio Lorda

Ilustrado por:
Bernardo B. Fuentes Aparicio

Maquetado por:
Francisco J. Rio Lorda

Impresión:
Publidisa, S.A.

Fotos:
Legiones de Dahak, Valencia

Colaboradores:
José Luis Amézaga Vela
Mikel Cabriada Martínez

Syndalla es una revista publicada por Alkaendra, S.L.
C/Gutiérrez herero, 52 33405 Avilés

La totalidad del contenido de Syndalla es copyright de Alkaendra, S.L. Todas las ilustraciones y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios. El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que estos contienen, así como sobre los textos, es propiedad de:
Alkaendra, S.L. 2002
Todos los derechos reservados.

Grandes Batallas

Kibpharái

2-9

El final del Reino Pirata de Taosha que desafió a la poderosa Phaukahára



El Viajero

11-17

Tyade

Los pasos y la vida de un marinero recuerdan su ciudad natal...

Rumores

Anikkar Nedrad, Syvarrad... 18-20

Las sombras y el misterio crecen en toda Gahaedha...



Leyendas

21-25

Invelilavél

La Búsqueda de la Canción del Sueño por parte de una noble áreva....

Leyendas



Alkhathaura

26-30

El seguidor de la muerte que se oculta bajo la máscara de protector de la vida...

Syndalla

Número 3

Va estamos aquí una vez más. Tenemos fabulosas ideas de gente nueva, desde historias y leyendas, hasta dichos y recetas... Gracias por confiar en nosotros. Los juegos españoles lo tienen difícil pero gracias a vosotros todo es posible.

jDisfrutad!

Mitos

31-37

Gae'n-Kara

La leyenda que inspira a los ylmaries de las Llanuras Bárbaras...



Ra-n'uh at-h'a

38

Dichos y refranes populares de la tradición oral de Gahaedha.

Addenda

39-50

Los Sukantra

Sociedad y Cultura de una de las Confederaciones de Tribus de las Llanuras Bárbaras



Equipamiento

Protecciones y Armaduras

51-54

En Gahaedha existen muchos modos de proteger el cuerpo de las armas...



Granada 2002

55-64

Narración de los hechos ocurridos en las CLN de Granada...

Recetario

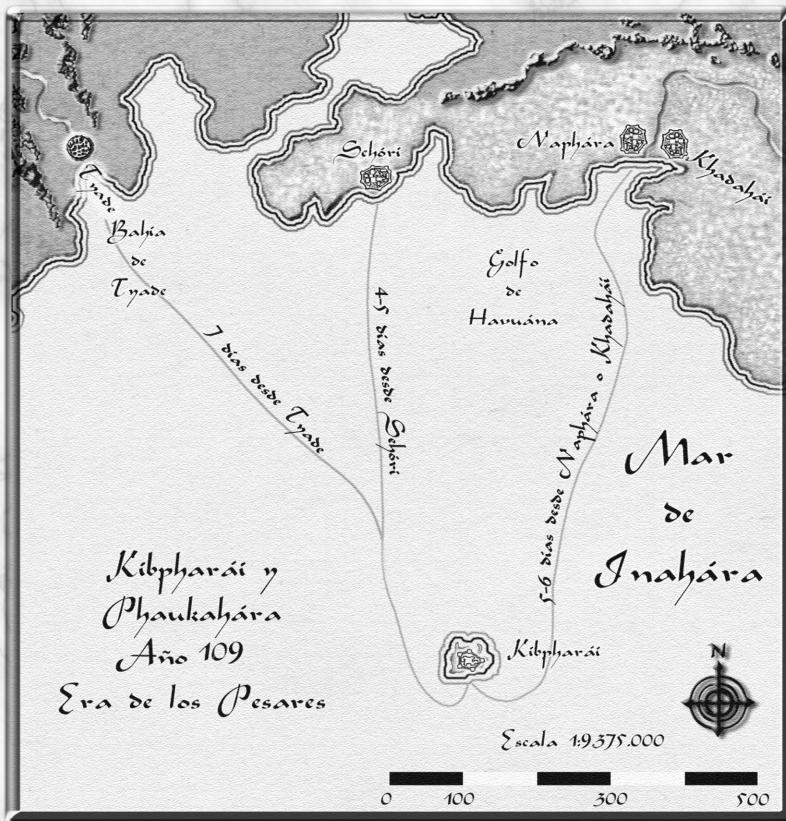
Los Secretos de Nazedna

66-67

Los secretos culinarios de uno de los mejores cocineros del Mar de Syndalla...

Kibpharái

La Ambición y la Gloria de Taosha, el Rey Pirata



“Yo, Nahavána, escriba del Seháru Avakhára, el Glorioso, que su Corazón sea Bendecido por el Veneno del Dios-Escorpión, Izehíra el Glorioso, Protector de Nuestro Pueblo y de los Hijos del Desierto de Arena Roja, Señor de la Vida y la Muerte, voy a relatar la historia de la insigne toma de Nevhái y la caída del salvaje, bárbaro y hereje conocido como Taosha en sus tierras de origen, que tanto dolor y muerte trajo a nuestro amado y poderoso reino.”

Y yo, Khéra, Hijo de la Torre Roja, trataré de comentar el texto del buen Nahavána y evitar en lo posible alejarme tanto de la realidad como él hace, seguramente co-nocedor de que si no ensalzaba las glorias de su señor su cabeza no duraría mucho encima de sus hombros. No deseo juzgarlo a él ni a su época, pues sería poco justo por mi parte, pero siempre he preferido la verdad y la sinceridad -pese a que son conceptos escurridizos y muta-

bles para cada persona- a las falacias y los engrandecimientos vanos a los que muchos de los poderosos entre mi pueblo se han acostumbrado a lo largo de la historia.

LA TRAICIÓN

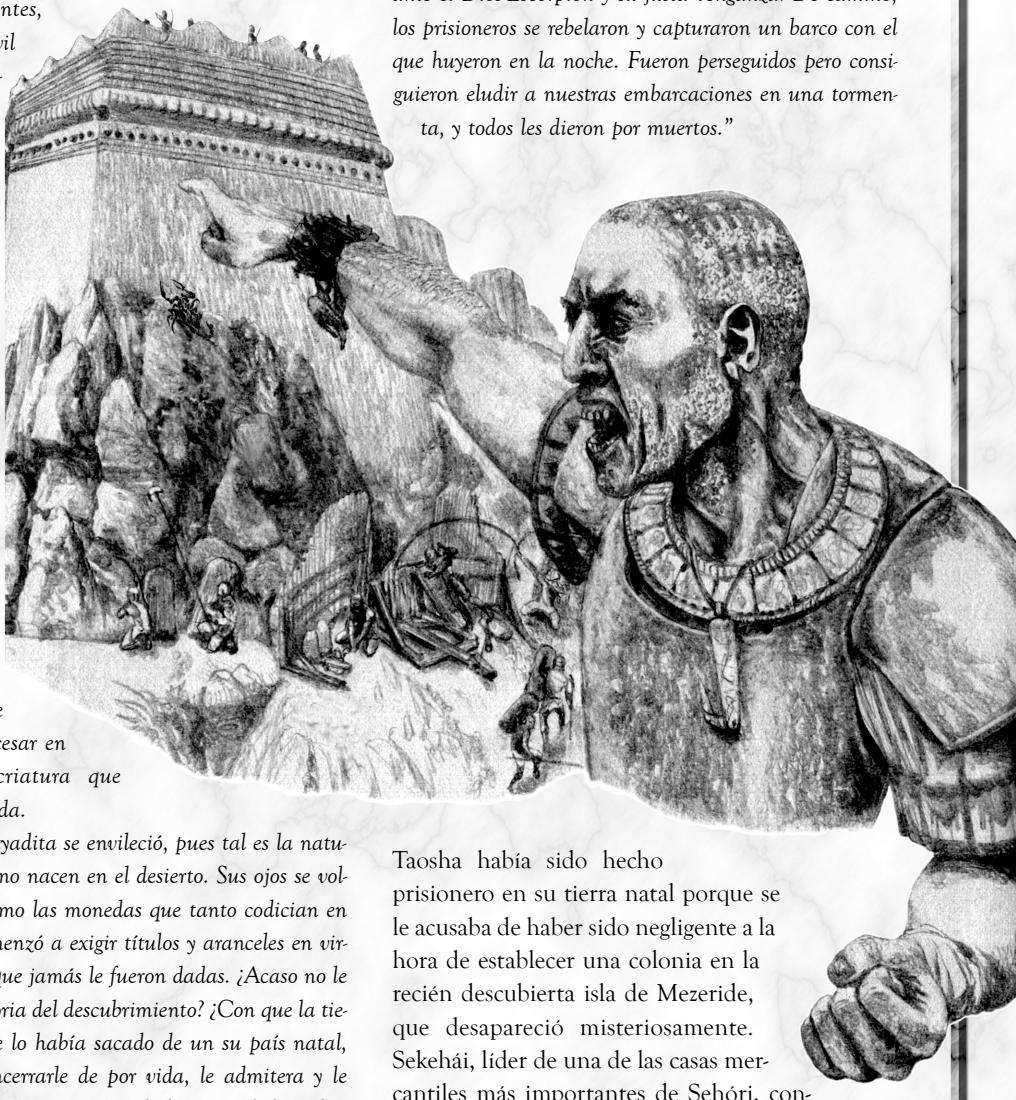
“Fue en los tiempos de la conquista de Makaháre. Nuestros navegantes, dirigidos por el vil Taosha, encontraron las afamadas tierras del sur que tanto habían llenado la imaginación de los marineros de todos los tiempos. La Joya del Sur es una extensión lujuriante de riqueza y vida, un vergel digno de nuestra gente y de nuestro esfuerzo. Un paraíso donde la gloria de Nuestro Señor y Dios se manifestaba sin cesar en cada árbol y criatura que luchaba por su vida.

El marinero tyadita se envileció, pues tal es la naturaleza de los que no nacen en el desierto. Sus ojos se volvieron dorados como las monedas que tanto codician en Klandama, y comenzó a exigir títulos y aranceles en virtud de promesas que jamás le fueron dadas. ¿Acaso no le bastaba con la gloria del descubrimiento? ¿Con que la tierra y la gente que lo había sacado de un su país natal, donde querían encerrarle de por vida, le admitiera y le diera una nueva oportunidad? No, no le bastaba.

Durante meses, trató de que sus demandas fueran escuchadas e incluso se tomó la justicia por su mano, estableciendo castigos y provocando que sus marineros -

que le eran fieles- instauraran un régimen de terror en la colonia recién fundada.

Las noticias acabaron llegando a Naháre, y la reacción del Seháru y del Culto a Izehira no se hicieron esperar. Mandaron barcos a la Joya del Sur, que desembarcaron y tomaron presos a Taosha y algunos de sus seguidores, después de haber pasado a cuchillo al resto. Al descubridor tyadita le fueron puestos grilletes para ser llevado ante el Dios-Escorpión y su justa venganza. De camino, los prisioneros se rebelaron y capturaron un barco con el que huyeron en la noche. Fueron perseguidos pero consiguieron eludir a nuestras embarcaciones en una tormenta, y todos les dieron por muertos.”



Taosha había sido hecho prisionero en su tierra natal porque se le acusaba de haber sido negligente a la hora de establecer una colonia en la recién descubierta isla de Mezeride, que desapareció misteriosamente. Sekehái, líder de una de las casas mercantiles más importantes de Sehóri, contrató a mercenarios para que rescataran al marinero tyadita y lo llevaran a Phaukahára.

Lo hicieron. Sekehái preten-

día financiar una expedición para descubrir si los rumores sobre unas tierras a muchísimos días de navegación en el sur eran ciertos. Se lo jugaba el

todo por el todo, porque si no se descubría nada, su casa no podría recuperarse del enorme gasto antes de ser atacada o asimilada por otra -en Sehóri tienen una manera muy especial de vivir-. Prometió a Taosha que si encontraba algo, un décimo de todo lo que saliera de allí le sería entregado como derechos de descubrimiento. Incluso firmó una ratificación del acuerdo, grabada con el sello del Seháru y del ibishu Sebpheráha, que era tan falso como su corazón. Taosha era ambicioso y aceptó.

Makaháre no es ningún paraíso, no. Reconozco que es terriblemente hermosa, con sus colores, contrastes y olores. Pero es una tierra dura para vivir, y quizás desde el punto de vista de un seguidor de Izehíra lo más parecido al lugar que quiera alcanzar cuando su alma se separe del cuerpo que pueda encontrar. Su riqueza es inmensa, tanto en piedras preciosas y minerales como en plantas, especias y tejidos. Y eso es algo de lo que Taosha se percató a los pocos días de estar allí. Reclamó lo que Sekehái le había prometido, enseñando el pergamo firmado. Los representantes del Culto a Izehíra y del Seháru se rieron de él a la cara, y -con gran falta de visión diplomática, por cierto- negaron que ninguno de sus señores hubiese firmado tamaña concesión. En su estupidez, ignoraron la terrible ambición y el carácter salvaje de

Taosha. Éste no les dijo nada, pero organizó a los marineros que le eran fieles y cuya confianza se había ganado con creces durante el viaje. Tomaron el poder en una noche, asesinando a quienes se

oponían a la voluntad del tyadita. Al día siguiente ya controlaban la colonia de Lahéra. Pero el descubridor no era estúpido, y siguió mandando barcos con lo estipulado en el contrato con Sekehái.

Cuando las noticias llegaron a la capital, el revuelo no se hizo esperar. Los líderes del Culto a Izehíra montaron en colera y exigieron que Taosha les fuera entregado con vida. Se preparó una expedición punitiva en Khadahái, y se utilizaron los conocimientos de los marineros que habían vuelto para llegar a Lahéra. El viaje fue más accidentado, y muchos de los que habían sido capturados por servir a Taosha fueron ejecutados de modo horrible, ya que los izehiraitas consideraban que les estaban engañando.

Cuando por fin llegaron a la Joya del Sur, desembarcaron rápidamente y se acercaron por sorpresa a la colonia. Taosha no tuvo tiempo para reaccionar y fue hecho prisionero, suerte que no compartieron la mayoría de sus hombres. Fue encadenado con una *henuíza*, una cadena cuyos grilletes formados por escorpiones vivos enganchados por la cola y controlados por la voluntad de un clérigo. Se le humilló públicamente delante de los vencedores, que lo vejaron de muchas de las maneras que uno puede imaginarse. Fue embarcado con los pocos marineros que le habían permanecido fieles y que no habían sido asesinados.

Tuvo la suerte de que el clérigo encargado de controlar la *henuíza* se sintiera atraído por él. Taosha se dio cuenta en seguida y no dudó en aprovechar los sentimientos del desdichado pháuka en su propio beneficio. Le convenció y le engañó, haciéndole creer que a él le ocurriría lo mismo. Y cuando el captor bajó su guardia, le asesinaron. Los escorpiones que apresaban al tyadita cayeron muertos al suelo. Él y sus lacayos cogieron por sorpresa a la tripulación del barco y lo capturaron. Aprovechando el amparo de la noche, desviaron su rumbo. Cuando el resto de las embarcaciones de Phaukahára se dieron cuenta de lo ocurrido, el navío huído les llevaba una considerable ventaja. Una gran tormenta apareció

La Lengua

La lengua pháuka deriva de la proto-lengua hablada en las montañas Navaetha-ru en la antigüedad.

La mayoría de los sonidos son iguales que en español pero con las siguientes diferencias:

ph suena como *f*
kh suena como *j*
h suena como la *h* aspirada inglesa
th se pronuncia como *z* en las palabras de Phaukahára y como **d** interdental en las de Makaháre

z se pronuncia como *z* en las palabras de Phaukahára y **s** sonora (como en la palabra inglesa *peace*) en las de Makaháre.



La Primera Batalla de Kibpharái

109 E.P.

1 La flota pháuka se aproxima a Kibpharái.

2 Barcos pirata salen a su encuentro, iniciándose el combate.

3 Espejos de cobre incendian, desde la fortaleza, velas y embarcaciones.

4 Varios navíos pháuka se alejan del combate y desembarcan en la isla.

5 La mayor parte de la flota pirata surge de la niebla, lanzando fuego contra el enemigo.

6 La flota pháuka pierde a su almirante, y huye.

- A Isla de Kibpharái
- B Fortaleza de Uharekára
- C Fondeadero
- D Flota de Taosha
- E Flota de Sebpheráha
- F Njebla
- G Flota escondida

en el horizonte y muchos pensaron que la suerte de los traidores estaba echada. Se equivocaron.

KIBPHARÁI

“Pero no fue así. Encontraron la isla de Kibpharái, el único refugio en el Mar de Inahára antes del gran viaje hacia Ma-kaháre. Por aquel entonces ya habíamos establecido una colonia permanente allí y una pequeña fortaleza. Pero el que la dirigía había abandonado hacia tiempo la disciplina de Izehíra, y destruía su destino con mujeres y grandes borracheras. No tenía vigilancia alguna en su isla, y la mayoría de los soldados de su guarnición estaban tan corruptos y viciados como él. Taosha y sus hombres desembarcaron sin ser descubiertos, y tomaron con facilidad y gran salvajismo tanto la colonia como la fortaleza, cuyos muros adornaron con las cabezas y las pieles de los pháuka. Dejaron algunos con vida, porque aún no podían permitirse el lujo de ser descubiertos y porque sus corazones y sus almas estaban llenos de cobardía y ambición.

Comenzaron a asaltar a algunos de los barcos pháuka cuando partían de noche tras haber permanecido unas horas en Kibpharái.

Con las embarcaciones capturadas y muchos de los antiguos tripulantes

que se pasaban a su bando, pues preferían ese modo de vida salvaje e inseguro, comenzaron a realizar incursiones más cerca de las tierras del Desierto de Arena Roja y de la península de Klandama. Su osadía y su riqueza aumentaba por momentos, al igual que su ego. Decidió ampliar y reforzar la fortaleza, que se asentaba en la ladera de la montaña en el lado norte de la isla, y pagó mucho dinero por ello a los Medio Hombres que moran bajo las tierras montañosas del este.

Algunos de los barcos de Phaukahára conseguían eludir a los piratas de Taosha, y así permitir que nuevos colonos llegaran a Makaháre y se establecieran en nuevos emplazamientos. Nadie sospechaba aún que tras los ataques a los barcos se encontraba Taosha, y todos se pensaban que se trataba de algún líder pirata de las islas cercanas a Klandama. En Kibpharái aún se mantenían con vida a los prisioneros pháuka, para que los actos del tyadita permanecieran en secreto.

Pero algo sucedió que hizo cambiar el carácter del salvaje pirata hereje, y lo volvió aún más agresivo. Pocas semanas después atacó y destruyó dos colonias pháuka en Makaháre y capturó la población de un poblado pesquero en la desembocadura del Río que Da Vida para venderla como esclavos en los mercados de las tierras salvajes del oeste. Liberó a uno de los prisioneros y le ordenó que fuera a

Naháre y les contara a todos quién era en realidad el causante de todo aquello.

El Seháru se sorprendió por tanta osadía, pero no se amilanó. Habló con el ibishu Sebpheráha y le recomendó la tarea de acabar con aquella osadía. Éste reunió la flota en Naphára y preparó una gran fuerza de asalto.

Pero Taosha ya había alargado su mano de corrupción y tenía espías en el corazón de nuestra tierra. Tuvo tiempo de prepararse para el ataque. El sol lucía con fuerza inmesericorde en un cielo despejado cuando los barcos pháuka vieron en el horizonte la isla de Kibpharái. A las pocas horas pequeñas embarcaciones piratas salieron a su encuentro. Sebpheráha no lo dudó y dio orden de ataque y abordaje, esperando un combate que glorificara al Dios Escorpión en su infinita sabiduría. No se percató de que sus enemigos habían invocado ayuda sobrenatural para crear una niebla en el sur de la isla. No le dió importancia. Los navíos se trabaron en combate y los gritos y la sangre se apoderaron de la escena.

De pronto, rayos de luz salieron de la fortaleza de la isla hacia nuestras naves, impidiendo a nuestros artilleros apuntar con precisión en un principio. Pero pronto comenzaron a dirigirlos hacia nuestras velas, provocando que al poco tiempo comenzaran a quemarse.

Los barcos enemigos no eran rival para nosotros y muchos ya habían sido hundidos, pero este nuevo peligro era real y llenaba de miedo los corazones de nuestros marineros. El sagrado ibishu mandó a algunos barcos hacia la niebla, para que iniciaran el asalto a la isla y para alejarlos del peligro de los mis-

teriosos rayos de luz mientras la lucha continuaba.

Poco a poco la superioridad de nuestros guerreros y de nuestra bendita fe se hizo palpable y los piratas morían a decenas mientras sus navíos se hundían sin remedio en el silencioso y profundo Mar de Inahára.

Pero cuando la victoria parecía cercana, pese a que varios de nuestros buques ardían debido a los ardides del enemigo, más barcos piratas aparecieron desde la niebla. Eran rápidos, pero esa no resultó ser su mayor ventaja. Cuando Sebpheráha maniobraba para afrontarles, los lacayos del Traidor comenzaron a arrojar proyectiles incendiarios con sus catapultas. Pero aquel fuego no era natural, pues no había manera de apagarlo una vez estallaba. La sorpresa y el miedo fueron grandes y muchos pensaron que Izehíra nos había abandonado. Su fe era frágil y nuestro dios no ayuda a los débiles. El navío de Sebpheráha fue impactado de lleno y él mismo devorado por las llamas. Pocos de los nuestros consiguieron huir, pero los que se atrevieron lo consiguieron, pues es bien sabido que el Escorpión huye cuando todo está en su contra para luchar y vencer bajo sus condiciones."

La guarnición de nuestro pueblo que había en la isla no estaba tan mal preparada como el cronista dice, ni su comandante estaba tan alejado del Camino del Sagrado. Era un hombre competente, pillado por sorpresa por unos hombres que no tenían otra cosa por la que luchar y que sabían que si no tomaban aquella roca, acabarían siendo atrapados y asesinados. La lucha fue dura y terriblemente cruenta. Y sí, es cierto, que las cabezas y las pieles de los vencidos fueron colgados de los muros de la fortaleza.

Pese al sufrimiento que trajo a mi pueblo, a veces no puedo dejar de admirar a Taosha por todo lo que consiguió con tan poco. Su carisma debía ser intenso para que sus seguidores lo defendieran de un modo que, por lo que he leído, rayaba el fanatismo. Llevó a cabo su venganza con una frialdad increíble y calculó a la perfección sus movimientos. No sé que pudo ofrecer a los Hijos de la Roca para que le ayudaran a ampliar la fortaleza de Uharekára, pero lo que hicieron fue impresionante. Y probablemente fueran ellos los que le enseñaron a utilizar los espejos de bronce puli-

I La flota pirata se despliega al aproximarse la de Phaukahára.

2 Los barcos pháuka entablan el combate, bajo la protección de acólitos de Izejhíra.

3 Parte de la flota de Mahanáphra trata de desembarcar en el fondeadero sur, pero es rechazada.

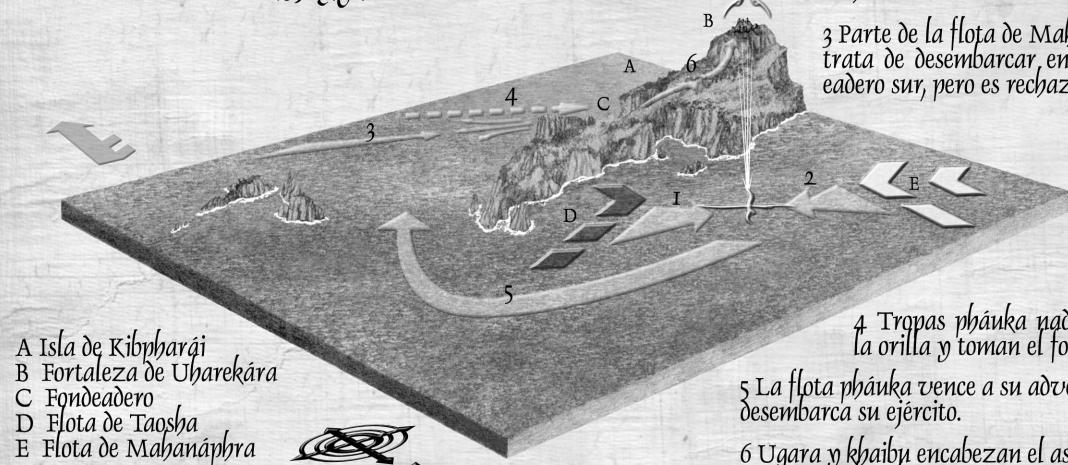
4 Tropas pháuka nadan hasta la orilla y toman el fondeadero.

5 La flota pháuka vence a su adversaria, y desembarca su ejército.

6 Ugara y khaíbu encabezan el asalto a los muros de Uharekára.

La Segunda Batalla de Kibpharái

109 E.C.



- A Isla de Kibpharái
- B Fortaleza de Uharekára
- C Fondeadero
- D Flota de Taosha
- E Flota de Mahanáphra

dos para quemar las naves de sus adversarios, que nuestra escriba confundió con una intervención divina. Hasta ahora no hemos podido imitarlos, pese a que consideramos a los Kuannachtra como seres inferiores en la creación. Ironías de los dioses, supongo.

El cambio de humor del tyadita se inició cuando Nede-ryana, su mejor amigo, le abandonó porque no compartía su ansia de venganza. Esto provocó que Taosha se encerrara aún más en si mismo pero que exteriorizara más su ego. Por eso dejó de disimular su presencia y la declaró abiertamente. Como si nada le importara, o como si no creyera que pudieran derrotarle.

Pagaba espías en todas las grandes ciudades del oeste y así se enteró del inminente ataque de mis antepasados. Por medios sobrenaturales sus lacayos levantaron la niebla en la que se escondían los barcos armados con el arma secreta, el *nashava*, cuya receta es un misterio que muy pocos conocen, al igual que sus orígenes. Su estrategia funcionó. Pero hay un hecho que Nahavána no

comenta en su relato. Los barcos que Sebpheráha mandó a la niebla pasaron al lado de los piratas sin ser advertidos y llegaron a desembarcar. Derrotaron a los sorprendi-

dos piratas que encontraron allí y saquearon una aldea cercana, donde se quedaron a celebrar su victoria. Los lacayos de Taosha los rodearon por tierra y mar, y les sitiaron hasta que murieron de hambre.

LA VICTORIA

“Los años pasaron y Kibpharái siguió siendo un reino pirata que atacaba impunemente en todas las aguas del Mar de Inahára. Pero el Seháru creyó que el verdadero peligro estaba en las montañas del oeste, y realizó varias campañas que nos debilitaron enormemente, a pesar de su justo propósito. Los reinos de Klandama se liberaron de nuestro dominio y se aliaron entre sí para oponerse a la sagrada voluntad del por siempre bendito Izejhíra. Pero éste les castigó, pues cuando una plaga procedente de la Joya del Sur azotó las orillas de Klandama no les protegió como a nosotros y su población disminuyó enormemente.

Los ibishu decidieron que era el momento de atacar y recuperar gloria, riqueza y orgullo. Mandaron a Se-mehára al mando de una gran expedición con la misión de someter de nuevo a vasallaje a los reinos de la Cabeza de la Tortuga. Las flotas de Tyade, Sherama, Kurán y algunas embarca-

ciones de Nargawannu y Ankkar Nedrad se diri-

gieron a su encuentro y se produjo la gloriosa batalla de Karasuháde, en la que el poderío naval de los ciegos ante el Camino del Escorpión fue destruido. Nuestras tropas desembarcaron y les enseñaron su fuerza, su determinación y lo afilado del Sagrado Agujón a los débiles guerreros de Klandama. Uno por uno, todos los reinos fueron sometidos a vasallaje y obligados a rendir tributo.

El éxito de Semehára fue espectacular y los vahos del poder se le subieron a la cabeza como los del vino. Animado por sus tropas, regresó a Phaukahára para derrocar al Seháru y al Culto de Izehíra. Su traición fue descubierta y fue apresado. Su rebelión murió con el viento.

Pero los Hijos de Izehíra, los ibishu, se habían cansado de traiciones y decidieron que a partir de ahora, serían ellos quienes elegirían al Seháru, para que fuera conducido por su sabiduría. Uno de ellos, Ma-hanáphra, se había propuesto acabar con la plaga pirata que suponía Taosha y su "imperio" marítimo y que había llevado a éste a fundar algunos fuertes en Makaháre. Exigió a los vasallos de Klandama que le cedieran barcos y guerreros y preparó una gran expedición para tomar Kibpharái de una vez y para siempre.

Meses después más de ciento cincuenta embarcaciones partieron de Tyade lideradas por Mahanáphra. Éste era mucho más cauto y mejor estratega que Sebphahéra y dividió su flota en tres. Además, guiado por la inspi-

ración del Que Conoce el Desierto, había ideado varias soluciones para tratar de frenar las poderosas armas de sus enemigos, como los Rayos de Luz y

el Fuego Devorador.

Taosha se había vuelto confiado con sus continuas victorias, una muestra más de que no conocía el Camino del Superviviente. Lanzó sus embarcaciones contra nosotros, sabiendo que su rapidez y su potencia de fuego eran sus bazas más grandes. Dos terceras partes de la flota de Mahanáphra se enfrentaron a ellos, aprovechando que el viento les era favorable y que los sagrados guerreros de las benditas tierras de Phaukahára estaban mejor entrenados para el abordaje. Se abrieron en abanico para dificultar la propagación del fuego.

Los piratas comenzaron a llenar el aire de llamas y luz, impactando contra algunas embarcaciones. Pero las medidas ideadas por el sagrado ibishu fueron puestas en funcionamiento. Jóvenes acólitos de Izehíra invocaron la voluntad del Sagrado Señor de la Arena y atrajeron hacia sí los rayos de luz, para que quemaran sus cuerpos y no al barco. Aguantaban durante minutos mientras su piel y su pelo comenzaban a arder, antes de convertirse en cenizas de pura agonía. Pero alguna vez, cuando uno de ellos moría así, algo estallaba en la fortaleza enemiga y el humo brotaba de sus murallas. Su sacrificio era bien visto a ojos del Dios-Escorpión.

Contra el Fuego Devorador Mahanáphra había ideado unas protecciones grandes como las velas de un barco pero de un material algo más resistente. Eran difíciles de manejar, especialmente con viento, pero permitían salvar al barco de al menos un impacto. Una vez más, nuestra deidad nos sonreía y el viento nos era favorable, y no sólo desviaba los proyectiles enemigos sino que además no entorpecía demasiada el uso de nuestras protecciones. A media tarde, las embarcaciones ya se habían acercado lo suficiente como para que se iniciaran los abordajes.

Mientras todo esto ocurría, el resto de nuestra gloriosa flota había llegado al sur de la isla después de un gran rodeo. Allí se encontraron que el único fondeadero viable estaba bloqueado por embarcaciones piratas atadas y unidas para formar una terrible plataforma de disparo de su Fuego Devorador. Muchas de nuestras embarcaciones fueron destruidas hasta que el almirante se dio cuenta de que un ataque frontal era una locura. Alejó a la mayor parte de sus navíos como si huyeran, y cuando estaban lejos de la vista del enemigo, algunos de ellos giraron y regresaron a la isla. Los soldados se tiraron al agua y llegaron a la costa nadando, lejos de

se tiraron al agua y llegaron a la costa nadando, lejos de la batería enemiga. Una vez se organizaron, marcharon y tomaron por sorpresa a los defensores, que creían que habían conseguido una fácil victoria. Tras una cruenta y rápida lucha, nuestros guerreros limpian el camino al resto de nuestros barcos que desembarcaron las tropas y las criaturas que estos habían llevado consigo, y comenzaron a ensamblar las máquinas de guerra que habían llevado.

Al otro lado de la isla, la superioridad numérica, militar y divina de nuestra gente nos dio la victoria, aunque más de cuarenta navíos habían sido perdidos. Rodearon la isla, para unirse con los que ya habían desembarcado y el asedio comenzó. Los proyectiles que les arrojábamos apenas conseguían mellar los muros de piedra, y ellos de vez en cuando nos respondían con su propio fuego. Mahanáphra decidió soltar a las criaturas que había traído. Mercenarios Ugaras y decenas de los khaibu, los escorpiones gigantes sagrados reflejo de Nuestro Señor, mejor adaptados para trepar. Aprovechando la noche, subieron por las paredes y fueron entrando por las almenas y los parapetos situadas más abajo, derrotando a los defensores piratas con su justa furia. Los guerreros pháuka y sus aliados aprovecharon el desconcierto de los seguidores de Taosha para acercar escalas y comenzar a ocupar lo que los khaibu y los Ugara iban tomando. Sin embargo, el interior era laberíntico y tardaron días, pese a su determinación y su fe, en tomar sala por sala por pasillo por pasillo.

Taosha les esperaba impávido, gordo como un monstruo, rodeado por todos sus sirvientes que habían decidido suicidarse. Se rió a la cara de los asaltantes y, con sorprendente rapidez, se arrojó por una ventana y cayó hacia el mar, que devoró su corrupto cuerpo con ansiedad [...]

¿Por qué Taosha se confió tanto durante el segundo ataque a la isla? Nadie lo sabe. Nederyana escribió en las memorias de sus viajes que su antiguo amigo era una persona ambiciosa y corrupta, incluso desequilibrada, tremenda-

mente compleja. Él sospechaba que había sido un suicidio orquestado a su manera grandiosa y desmedida, sin tener en cuenta para nada ni la vida ni los sentimientos de quie-

nes le habían seguido con devoción casi divina. Sea como fuere, su reino pirata terminó ahí y mi pueblo no ha permitido jamás que nadie retome Nevhái, el nombre actual de Kibpharái. Ahora que conocemos más de Makaháre -y que ésta no va a ser la tierra de la promisión en ningún aspecto-, sabemos que la isla es de vital importancia para mantener el comercio y la integridad de nuestras colonias, que tanta tendencia tienen a olvidar su origen y su religión.

Los secretos del tyadita murieron con él. Algunos relatos de los que vieron desde el mar como se arrojaba en silencio muralla abajo, dicen que parecía volar antes de impactar contra las aguas, ya muerto. Su cuerpo no fue encontrado jamás. Hubo otros que trataron de imitarle, pero jamás alcanzaron su poder... ni su locura. Y a pesar de todo, fue él quién guió lo barcos que llegaron a Mezeride y la Joya del Sur, cambiando la historia conocida para siempre.

Soy practicante de las Vías de la Mente y busco nuevas maneras de entender lo que me rodea. Pero no puedo dejar de fascinarme por la impresionante complejidad y oscuridad que existe en cada cerebro de un ser sintiente. Y sobre todo, por su abrumadora simplicidad.

Khéra na'Hadáí



Tu libro Alkaendra te puede
salir

GRATIS

En la página 130, aunque no te lo creas,
¡HAY UN LAGARTO!

ENCUENTRALO

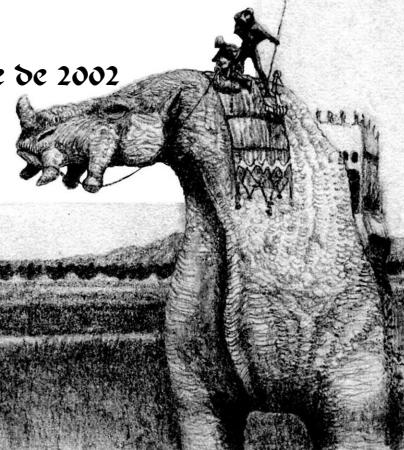
Cada mes dos personas recibirán la
devolución del precio de su libro.

Envianos donde está el lagarto y tu ticket de
compra y entrarás en el sorteo

Alkaendra, S.L.

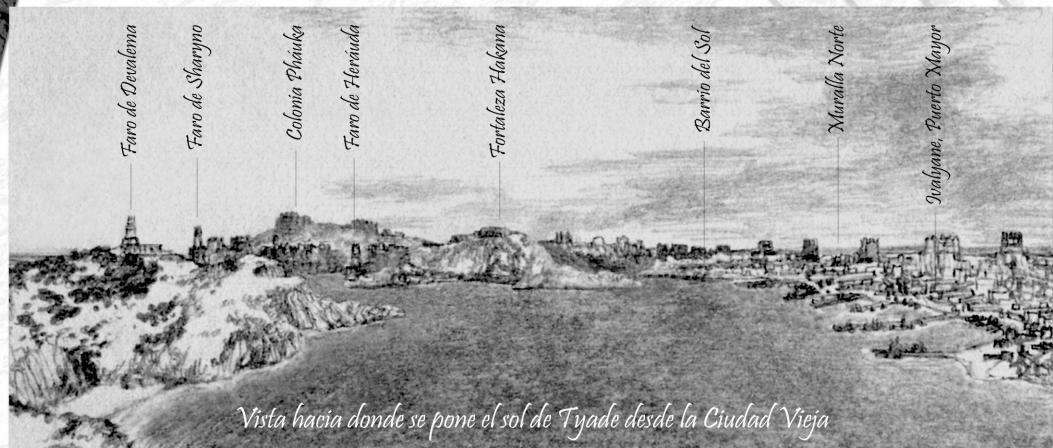
C/Gutiérrez Herrero, 52
33405 Avilés Asturias

Promoción válida hasta el 31 de diciembre de 2002



TYADE

LA CIUDAD DE LAS ESTATUAS



Vuelvo a casa.

He navegado durante mucho tiempo, rodeado del mar con todo su esplendor y su ira. He viajado a través de los peligrosos ríos que atraviesan la inmensa y peligrosa selva de Makaháre, la que los pháuka conocen como Sakhevára, descubriendo y maravillándome ante la inmensidad de los secretos que se ocultan en todos los lugares... Pero todo eso se me olvida cuando las luces de Tyade despuntan en el horizonte. Tres fuegos que regocijan mi corazón, sean cuales hayan sido las experiencias que haya vivido en mi anterior viaje. Hace tiempo ya que los Pilares de Varyma iluminan las aguas para avisar a los marineros de la entrada a la incomparable ciudad de Tyade, ya que fueron construidos mucho antes de que los hombres de la Tierra de Arena Roja nos sometieran por primera vez. Las leyendas dicen que antes no eran más que hogueras que apenas iluminaban la noche.

Pero Varyma decidió construir algo más sólido y duradero, y por su voluntad y su palabra fueron levantados los faros, con

grandes espejos de bronce para que la luz llegara más lejos. Con el tiempo, los seguidores del Culto del Sol de Nittarna consagraron cristales de ámbar- las lágrimas del astro solar- para amplificar aún más la gloria de su Señor y regocijar el espíritu de los marineros cuando se hallaran rodeados del frío y siempre imprevisible mar.

Ponemos rumbo al ramal este, el Temézyda, hacia las dos luces más orientales que son las que se hallan entre la isla de Lemida y la Ciudad Vieja. En la isla hay una fortaleza cuya mera visión empeñará el goce del regreso: Hakana, la demostración permanente de nuestro vasallaje a Phaukahára. Lemida se encuentra justo en frente de la desembocadura del río Tyadara, controlando todo el movimiento a través de la bahía de Tyade. Antaño nos perteneció. Pero desde que las naciones de Klandama fuimos derrotadas por los pháuka en la batalla de Zeryade, son los señores del Desierto de arena roja quienes controlan tan estratégico lugar. Una espina que se clava constantemente en nuestros corazones.

Ya estamos a punto de entrar, mecidos por unas

aguas que permanecen extrañamente tranquilas. El alba despunta, y las primeras luces comienzan a iluminar los imponentes muros del Palacio de Sedyana y las casas cuadradas y cargadas de misterio de la Ciudad Vieja. Se dice que nuestros antepasados provenían de las montañas y que eran tan bárbaros como aquéllos contra los que mi pueblo combate desde las ciudades-fortaleza de Aryedo y Lazyda. Descendieron desde sus hogares, con toda su salvaje ignorancia, y atacaron a los pueblos pacíficos que se habían asentado en el valle del Tyadara. El último reducto de los antiguos habitantes de esta tierra se hallaba en la colina de Anyde, que mis ojos contemplar ahora acariciada por los dedos del alba. Sedyana acabó con todos ellos, destruyó sus casas y convirtió su esplendor en ruinas. Pero algo de ellos hizo presa de su corazón, porque decidió que era hora de que su pueblo se asentase. Al final, fuimos nosotros los vencidos, creo yo. Nuestro antepasado copió o utilizó todo lo que no destruyó del legado de los sometidos. Y así nació el reino de Tyade que ahora conozco, y que se ha apoderado de mi corazón como en su tiempo la colina de Anyde lo hizo del de Sedyana.

La luz también muestra la imponente fuerza de Hakana, su belleza empañada por los estandartes del Escorpión que ondean al viento en su bastión principal. Fue una imponente obra, idea de Divyarena el Loco que gastó las riquezas de su pueblo en el lujo y los vicios. Él mismo vivió allí hasta su muerte, convirtiéndola en el palacio real de Tyade. Dos generaciones más tarde, su nieto Ladizana tuvo que abandonarlo y dejarlo en manos de los pháuka para evitar una invasión que hubiera acabado con Tyade tras la derrota marítima de Zeryade, que mi gente no olvidará jamás. Lemida tiene una pequeña rada que ahora está ocupada por barcos de guerra de Phaukahára - sus ágiles y anchas formas, y su velamen de color verde oscuro es algo que un tyadita aprende a reconocer a la vez que aprende a andar, para que no olvidemos quién gobierna realmente nuestros destinos.

Al oeste, el Ramal Perdido rodea la otra cara de Lemida. El pilar de Varyma que se asienta allí es ahora controlado y mantenido por la colonia pháuka que se ha asentado en la vertiente occidental de la desembocadura del río Tyadara, junto a los

barrios de los shoramios y los de Ankkar Nedrad. Me parece triste que haya lugares de nuestra propia ciudad donde nuestra lengua apenas sea hablada, o donde nuestras costumbres sean ignoradas y suplantadas por otras. Pero poco podemos hacer ahora que no sea quejarnos con amargura.

El puerto de Ivalyane, el único que aún nos pertenece completamente, se extiende desde la Ciudad Vieja a los barrios marineros y los recintos sagrados de los templos menores de la Luz que Da Vida. Tyade vive del comercio y hasta aquí llegan muchos barcos de otras naciones con sus mercancías exóticas. Los palos de todas las embarcaciones recuerdan un bosque, de tantas como hay. Las gaviotas han iniciado sus cantos matinales, llenando el aire con sus lastimeros gemidos. Barcos con la luna de Sherama, probablemente cargados con plata y joyas de extraordinaria belleza y hermosura; navíos de Ankkar Nedrad con sus famosos mascarones de proa decorados con profusión de detalles; los extraños navíos de Yizarèda, con su casco recubierto de conchas y nácar, que deben estar llenos de productos obtenidos del mar al extraño modo de este pueblo; y barcos de la más lejanas tierras de Urankko con su esbelta línea y sus productos de tierras de las que apenas conozco el nombre; y más, otros cuyas insignias y estilos me son desconocidos por completo.

Aún estábamos rodeando Lemida cuando vimos que se nos acercaba un barco ancho y dorado, manejado por remeros y sin ninguna vela que diera idea alguna de su origen. No le hacía falta. El símbolo del sol de Tyade estaba tallado en su popa, y desde nuestra embarcación podíamos ver a Nemyda, un seguidor del Señor de la Luz vestido con sus ropas ceremoniales doradas y blancas, y a Selyade, Señor del Puerto por voluntad del Rey. He oido decir que en algunas ciudades del lejano Mar de Syndalla no se cobran impuestos de atraque, ni ha de pagarse por el derecho a vender mercancías. Pero en Tyade, sí. Selyade y sus subalternos controlan todo el tráfico marítimo de la ciudad y cuidan de que reciba los aranceles que

le corresponden. Nuestro capitán acercó su embarcación a la del Señor del Puerto, y habló con él. Selyade viste con lujo, pero sin llegar a la opulencia. Cuida su aspecto, tiñendo su pelo y barbas rizadas con mechas rubias siguiendo la última moda en la ciudad, y mantiene su cuerpo alejado de la gordura. El trato es rápido. Uno de nuestros paquetes de especias debe ser entregado a la ciudad. Nos ha costado mucho sufrimiento conseguir estas mercancías. Pero no nos queda otro remedio. Uno de los que trabajan para Selyade entretiene a Nemyda, el clérigo, con una conversación filosófica mientras mi capitán pasa una bolsa con monedas al Señor del Puerto. Todos lo vemos, pero no decimos nada. Selyade es muy poderoso, y famoso en algunos círculos por su falta de escrúpulos a la hora de acabar con los obstáculos que se interponen en su camino. Nos alejamos con la placa que nos da el permiso de atraque, sin más palabras.

El olor del Ivalyane llena mis pulmones. Si algo me ha enseñado la experiencia y mis viajes es que cada tierra huele de un modo distinto, como si sus habitantes y sus costumbres llenaran el aire de sus esencias y aromas. Buenos y malos. Es mi hogar, pero eso no me impide reconocer que la zona del puerto tiene un olor que es, cuando menos, peculiar. Atracamos sin contratiempos con la pericia que da la práctica. Navegar por las costas peligrosas de la Joya del Sur, nos ha enseñado a conocer a nuestro barco como una madre conoce a cada uno de sus hijos.

El puerto está abarrotado de gente. Algunos trabajan descargando o cargando las embarcaciones en los muelles. Otros parecen estar esperando, reunidos en grupos con jarras en sus manos, cerca de algunos de los cobertizos de tela donde se vende

comida y bebida. En Tyade, los estibadores han formado bandas organizadas para mejorar su beneficio. Eso ha provocado dos cosas: la primera es que la rapidez con la que las mercancías son llevadas a los mercados de la ciudad o a los almacenes donde serán guardadas es muy superior a la de otros puertos, y doy fe de ello; y la segunda es que hay auténticas luchas entre las bandas de estibadores por conseguir los mejores trabajos, ya que los dueños de los barcos están obligados a pagar en función de la cantidad de carga que piensan dejar en la ciudad o la que piensan llevarse. Y muchos de ellos están relacionados con tiendas y mecederes locales, para mutua protección, con lo que hay que andarse con mucho cuidado a la hora de tratar de robar o de estafar en mi ciudad natal. Los hilos de poder en el puerto apenas son visibles por los que no son de aquí, pero para los tyadiatas están muy claros.

Mi capitán se une a mí en la borda. Hace un gesto con la mano,

y uno de los grupos de hombres se acerca a nosotros. Humanos ataviados con las pequeñas faldillas de colores claros y borlas de mi gente, un Ylmary desnudo y un Xaroak o Xyarjar que cojea ligeramente y que, para mí sorpresa, no lleva piedras de sometimiento de ningún tipo. Todos llevan una maza atada a sus cinturas, un símbolo de trabajo con el que se defienden de los posibles ataques de otras bandas. La cabeza de la rudimentaria arma es adornada por cada uno de ellos a su modo, pero en su final todos los miembros de la misma banda deben llevar el símbolo que identifica a ésta. Yo debo indicarles el lugar a donde tienen que llevar nuestras cajas cargadas de valiosa mercancía. Cuando todos ellos han cargado la primera remesa, me miran esperando que les guíe. El Xaroak huele el contenido y me mira con sus ojos, con los normales y con los que hacen que mi piel se erice. Se ha dado cuenta del valor de lo que está cargando, pero no dice nada.



Cruzo la explanada del puerto, sorteando bandas, tiendas y bullicio. Veo como un Nidanyira trata de robar a un comerciante de Ankkar Nedrad, inconfundible con su chaleco, sus pantalones bombachos y sus tatuajes rojizos en la cara. El humano se da cuenta y consigue atrapar a la pequeña bestia. Desenfunda rápidamente una daga y la apuñala varias veces, soltando pequeño cuerpo sin miramientos. Un hombre peligroso sin duda. En Tyade hay que estar muy atento a este tipo de detalles si se quiere sobrevivir. Los que están a su alrededor se apartan ligeramente, pero ni se alteran ni se sorprenden. Están acostumbrados. Me interno por la calle de las Rederías, después de dejar atrás el ruido que llena ya la taberna del Pez Burlón, conocida por las peleas que en ella se desatan todas las noches.

Pasamos al lado de ancianos que reparan redes de pesca a la puertas de sus hogares. Todos ellos tienen que pagar algo de dinero a alguien para que les protejan pero en general son tratados con respeto, o al menos se les deja en paz. Saludo a Velinyema, un antiguo amigo de mi padre. Tuerzo a la izquierda a los pocos metros, y entramos en la calle del Consuelo del Marinero con los burdeles más sórdidos, peligrosos y baratos de toda la ciudad. Abro la puerta de nuestro almacén, sin dejar de vigilar la calle, y hago entrar a los estibadores. El olor es peculiar, ya que hemos colocado ajos y limones para enmascarar el verdadero aroma de lo que aquí guardamos. El Xaroak tiene torcida su boca, en algo que debe ser una media sonrisa para su especie. En cuanto acaban de colocar el material, cierró y volvemos al puerto. Ahora que el sol ya puede verse por encima de la colina de Anyde, la cantidad de gente que abarrota el Invalyane es mayor que antes.

Repetimos los viajes hasta que toda la carga es transportada al almacén. Mi capitán paga a los estibadores el precio habitual y les da además un regalo. El más valioso al Xaroak, imagino que para pagar su silencio. El sol está en mitad del cielo, cuando me despido de los otros tripulantes. Dentro de dos o tres semanas volveremos a partir y saben dónde encontrarme. Yo quiero hablar con Velinyema, el amigo de mi padre que repara redes para los pescadores ahora que él no puede salir a la mar.

VELINYEMA, EL REDERO

Regresar a las Rederías siempre me trae recuerdos. Buenos y malos. Aquí pasó mi infancia y mi juventud. Mi primer amigo, mi primera pelea, mi primer amor... todo eso sucedió en estas casas llenas de recuerdo y dolor. No hay una de las familias de este barrio que pueda decir que alguno de sus miembros no ha sido devorado por la mar. Mi padre y Tadylane, mi más querido amigo, perecieron junto con muchos otros marineros en la Gran Galerna. Yo no había ido por encontrarme muy enfermo. Da igual lo que digan, o lo que incluso me diga yo a mí mismo. No es justo, yo debería estar muerto como ellos. Pero la vida sigue, dicen. Sí, de algún modo sigue.

Velinyema tiene los ojos grandes para ser tyadiata, y poco rasgados. Su rostro está picado por el salitre del mar, pero su pelo cano aún se mantiene fuerte y brillante. Me siento a su lado, mientras él continúa con su minucioso trabajo como si fuera lo más normal del mundo. Cada vez tiene que acercarse más la red a los ojos, pero aparte de eso parece sano. Su mujer, Niyaledo, asoma su sonriente rostro a través de la ventana y me saluda con calidez antes de continuar con lo que estaba haciendo. Como si me hubiese visto el día anterior. Su daya estaba junto a él, austero como sus ropas, pero útil cuando el sol baña con sus sagrados rayos las calles de Tyade. Me pregunta por mis viajes a Makaháre. Le cuento nuestras aventuras y desventuras, los enfrentamientos con los nativos y los peligros de la Joya del Sur. Él sólo asiente como única muestra de que me está atendiendo. En realidad sí lo hace. Miro con determinación los relieves que adornan su hogar, igual que los del resto de las casas de mi ciudad natal. Me los sé de memoria, pues mis infantiles manos los recorrieron muchas veces, pero no puedo evitar que me sigan fascinando. Aquí creemos que Akarda, el Gran Artesano, forjó el mundo motivado por la voz de su esposa, Nikara, la Tejedora de Vida. Nittarna iluminó su obra y le concedió la gracia de la existencia. En memoria de Akarda tallamos las paredes de nuestros hogares con motivos relacionados con su culto; en memoria de

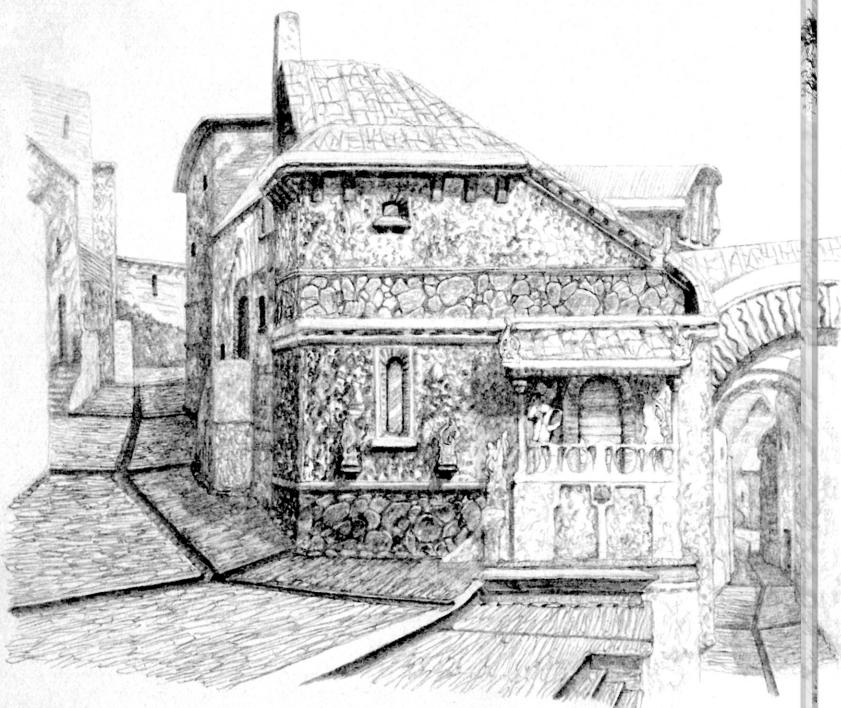
Nikara colocamos una pequeña e inofensiva araña sobre el cuerpo de un recién nacido, e interpretamos el futuro de éste a través de los movimientos de la criatura; en memoria de Nittarna damos gracias por los alimentos, la luz y la vida, en un pequeño altar familiar con una piedra de ambar sagrado engarzado en un trípode de madera pintada de color dorado.

Le pregunto por el barrio. Empieza a hablar con su voz grave y tranquila, que me recuerda cuando era niño. En las Rederías no ha ocurrido nada nuevo. Pero en el Consuelo del Marinero han ocurrido varias cosas. Un brote de una enfermedad extranjera que acabó con muchas de las meretrices y sus clientes. Los médicos no podían encontrar cura y tuvieron que acabar llamando a uno de los hombres-serpiente, uno de los Curadores, pese a que les envidian. En pocos días la cosa volvió a la normalidad. Pero luego hubo enfrentamientos entre algunos de los que dirigen los burdeles, porque algunas de sus trabajadoras y de sus trabajadores trataban de dejar sus empleos casándose o yéndose a otras ciudades.

La Fuente de Sharyda ha dejado de manar. Su agua, que llevaba siendo símbolo del barrio desde tiempos inmemoriales, ya no saciará la sed de nadie más. Nadie se explique el motivo y muchos han llamado a los Portadores de la Luz de Nittarna, sin que éstos hayan podido solucionar el problema. El viejo árbol que daba sombra a los que se acercaban a beber se llevaba secando desde hace tiempo, pero nadie pensó entonces que exisitera la posibilidad de

que el agua dejara de salir del rostro dorado del rey Sharyda, donde se dice que fue testigo de manifestaciones divinas.

En la calle de los Fabricantes de Daya están preocupados porque el lino que utilizan para tejer se está pudriendo debido a un hongo que nunca antes habían visto. Muchos piensan que ha sido obra de los fabricantes de éstos adornos que viven en la rica Ciudad Vieja, envidiosos de que algunas mujeres nobles próximas a palacio hayan hecho sus encargos aquí. Yo leuento que hemos encontrado otras fibras vegetales en la Joya del Sur que podrían ser útiles.



les. Velinyema alza los hombros, escéptico.

Los carpinteros y los fabricantes de keshá, el arma que regresa a la mano de su portador, están emocionados porque han descubierto una manera de mejorar la efectividad y el vuelo de regreso de estas armas que heredamos de nuestros antepasados salvajes y que durante mucho tiempo fueron consideradas primitivas y ceremoniales. Sorprendentemente, Malishe-do, la artesana que ha llegado a tal descubrimiento, ha pregonado a los cu-

tro vientos sus ideas y las técnicas que ella ha empleado. Algunos piensan que lo ha hecho así para poder vivir más tranquila, y otros porque lo único que lo interesa es el reconocimiento y la fama. Sea como fuere, los kesha se han hecho muy populares entre los menos favorecidos de la sociedad, y muchas de las bandas del puerto están empezando a adaptarlos para sus reyertas y emboscadas. Incluso la Guardia Real y el culto a Nittarna se ha interesado por los malishedo, como ya se les llama.

El Pozo de los Desdichados sigue igual. Antaño, la reina Naviryedo construyó una prisión para acabar con aquéllos que negaban a comportarse según las draconianas leyes de su despótico reinado. Cavaron un profundo pozo en la tierra y en su interior edificaron una construcción diseñada para que nadie de los que entrara pudiese salir. Durante años fue un símbolo de la opresión real, pero con el tiempo su utilidad y el gasto que generaba su mantenimiento no resultaron práctica los descendientes de Naviryedo. Las plagas provenientes de Makaháre y de barcos extranjeros, así como las enfermedades que pudren la piel lentamente fueron la solución para el antiguo emplazamiento de la prisión: se decidió aislar a los enfermos en el pozo y las ruinas. Están separados entre ellos y del resto por las extrañas telas tejidas por los seguidores de Nikara. Los clérigos de Nittarna y los médicos tratan de curarles o aliviar sus desgracias de vez en cuando, pero pocos de ellos lo hacen por vocación o con la intención real de ayudar. Incluso hay unos clérigos especiales, los mashana, ataviados con armaduras de láminas de ámbar sagrado y máscaras y armas de oro, que vigilan continuamente las salidas del Pozo para que ninguno de los enfermos escape. Están obligados a matarlos si es necesario. La piedad es un buen atributo para un monarca que quiera ganarse a su pueblo, pero si demuestra demasiada puede ser considerado débil, y eso es algo que los gobernantes de Tyade no están dispuestos a tolerar. Hace años los leprosos y los afectados por el Mal del Placer, trataron de organizarse para huir y asaltaron una de las entradas atacando al mashana que la vigilaba. Se dice que éste empezó a brillar con una luz tan brillante que todos los enfermos quedaron ciegos y huyeron de nuevo a sus lúgubres refugios entre las

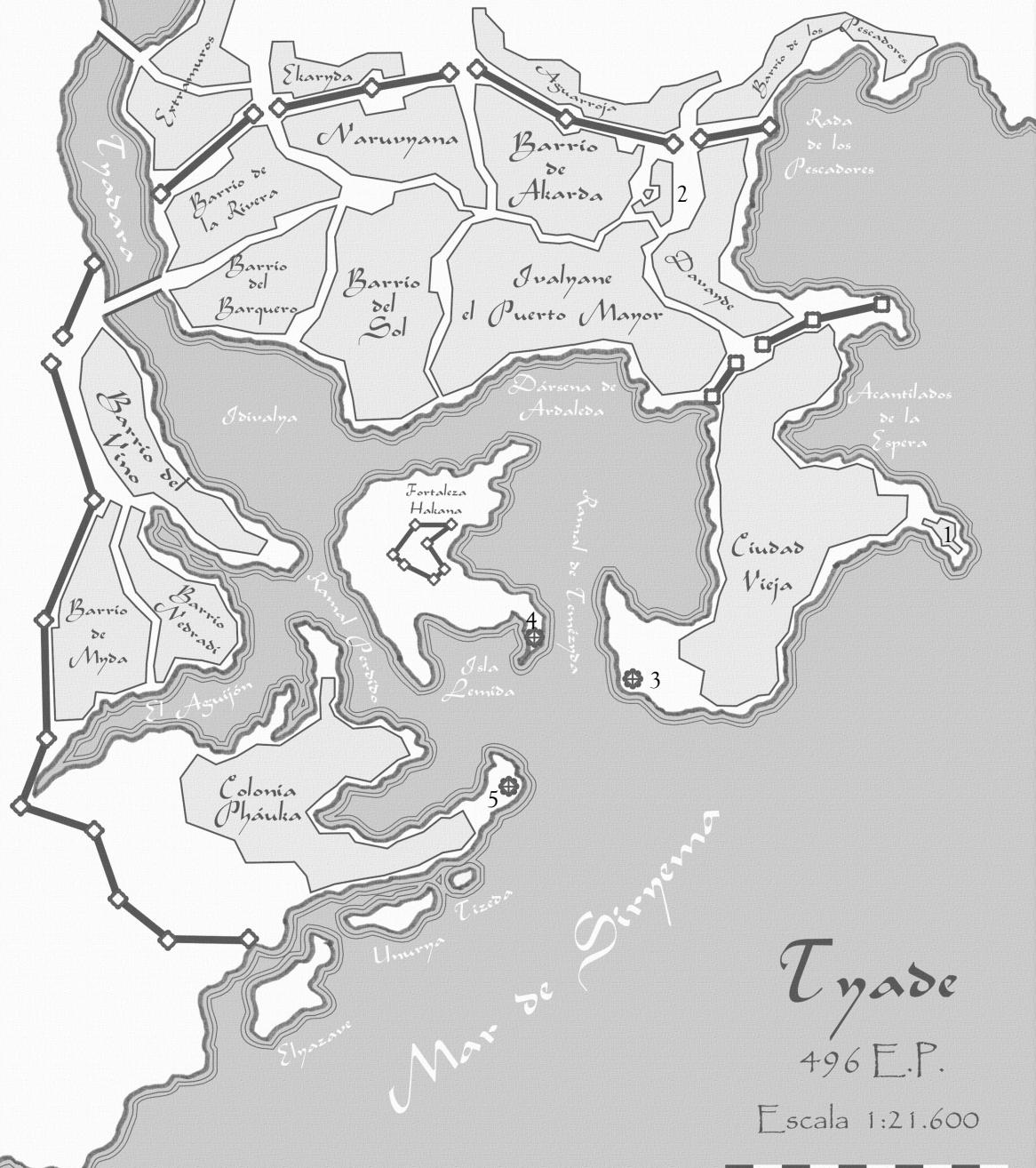
ruinas.

En el barrio del Sol ha aumentado la preocupación por los rumores de que los pháuka quieren trasladar a algunos de sus colonos a sus casas, para aumentar el control sobre las incursiones que ellos dicen que provienen de allí. El rey Davalyena no dice nada, pero todos sabemos el efecto disuador que sobre sus decisiones tiene la guarnición de la fortaleza de Hakana. De confirmarse las pretensiones de los hombres del Desierto de Arena Roja, los disturbios no se harán esperar y algunos empiezan a preocuparse por los Altares. Éstos son reliquias de la antiguedad, cuando los líderes bárbaros de nuestros antepasados eran enterrados bajo un pilar de arenisca rematado por una piedra obtenida de la mina de ámbar que existe en este barrio. Ahora se consideran sagrados y las primeras señales de la manifestación de Nittarna como patrono y señor de la vida de mi ciudad y mi pueblo.

Un hombre ataviado con ropas sencillas pero cuidadas y un daya que lo distingue como sirviente, se acerca a nosotros. Ambos le conocemos. Limizane, uno de los fieles lacayos de mi tío Valdiriana. Él y Velinyema se miran, con respeto ya que no aprecio. Todos sabemos lo que esta visita significa. Valdiriana me había sacado de las Rederías a la muerte de mi padre, preocupado por mí o por quién llevaría sus negocios, pues tenía, e imagino que sigue teniendo aversión por las mujeres y no ha engendrado descendiente alguno. A él le debo mi educación formal en la vida y el hecho de haber llegado hasta el día de hoy. También le debo cosas desagradables y traiciones menores, pero la balanza aún se inclina en su favor. Limizane me dice que mi tío me quiere ver lo más pronto posible. Miro a Velinyema quien asiente. Me despido de su mujer a través de la ventana y sigo al siervo de mi tío hacia la Ciudad Vieja.

Leyenda

1. Mausoléo de Arveliama
2. Jardines de Samyena
3. Pilar de Varyma - Devalema
4. Pilar de Varyma - Heraúda
5. Pilar de Varyma - Sharyno



Entre las familias nobles de Ankkar Nedrad se ha desatado la preocupación debido a una oleada de muertes que ha comenzado hace unas semanas y que no tiene visos de ir a terminar. Las muertes no son sangrientas. Los asesinados aparecen con el cuello roto, sea cual sea su condición, sexo o especie. El asesino no deja marcas ni huellas de ningún tipo y los rumores han comenzado a desatarse entre los civiles, la clase más baja de la sociedad ankknernedrati.

Las Treinta Familias se han reunido y sus dirigentes tratan de llegar a un acuerdo para aunar esfuerzos y solucionar rápidamente el problema, pero las discusiones sobre quién y dónde se puede investigar se han vuelto interminables, pues nadie desea que los secretos y tradiciones de su barrio amurallado sean observadas o ridiculizadas por los de otros. Y el asesino, mientras tanto, continúa actuando impunemente.

Muchos comienzan a creer que se trata de algún asesino sozòr de Yizaràde, enviado para recordar a la ciudad el origen de sus antiguos fundadores. Las historias sobre los sozòr, los Que Pueden Entrar en Todas Partes, son famosas en toda la costa oeste de Gahaedha y en todas ellas se destaca su eficacia y su capacidad sobrenatural para esconderse y retorcer sus cuerpos de maneras imposibles.

Pero entre los civiles independientes que no viven en ningún barrio amurallado, crece el rumor de que el supuesto asesino viene de Makahàre, y de que se trata de un espíritu maligno enviado por las extrañas y malvadas gentes de esas tierras lejanas para acabar con la voluntad y la gloria de Ankkar Nedrad...

En todo el Syndalla se habla de la muerte de Nýdurre, rey pirata de Syvárad. Era un hombre carismático que mantenía a raya todas las disputas entre los distintos grupos con la sabiduría de su lengua y la templanza de su acero, y que había conseguido mantener cierto equilibrio de poder con las ciudades-estado y las otras potencias navales de la zona.

Ahora el equilibrio se ha roto. Los distintos grupos piratas han comenzado a pelearse entre ellos para elegir un nuevo rey, tanto en tierra como en el mar. La isla se ha convertido en un mar de sangre. Los nativos sometidos por los piratas han abandonado la ciudad de Syvár y se han adentrado en lo más profundo de los bosques de la isla, donde aún sobreviven algunas pequeñas aldeas.

La Liga de Sarkoel no oculta sus intenciones de que quiere apropiarse de la isla. Quiere aprovechar la situación con sus miras puestas en las minas de plata de las colinas cercanas a Syvár. Las ciudades de Tryva y Baru Sylad han decidido aliarse pues también desean hacerse con el control de la fuente del metal precioso.

Pero los nativos de Syvarad están hartos de la dominación pirata y de que todos piensen que la isla les pertenece. Uno de sus caudillos, NuénQu, un invocador de demonios de gran poder, está convenciendo a su gente para que se alcen en armas contra los salvajes invasores que les han subyugado durante generaciones y dejar bien claro a otros que la isla es y será para sus verdaderos habitantes.

El caos se ha desatado y la navegación por la zona se ha vuelto muy peligrosa...

La ciudad pháuka de Khadahái está siendo invadida por una plaga de insectos coloniales de Makaháre. Ya había ocurrido otras veces, pero en esta ocasión es mucho más grave porque el número de las colonias establecidas por los invasores es mucho mayor y se han asentado en los almacenes del grano entregado por Tyade y Sherama como tributo.

En un principio se creía que las criaturas habían llegado en alguno de los barcos provenientes de las colonias, pero muchos comienzan a sospechar que esta vez ha sido premeditado. Las disputas y querellas entre los distintos comerciantes ricos de la ciudad para alcanzar puestos de poder son cada vez más agresivas y menos sutiles. Nesaréha es especialmente conocido por su carácter taimado, y nunca ha perdonado al antiguo mahái -alcalde- el que no le hubiera concedido la capitánía comercial de la ciudad. Muchos le echan la culpa abiertamente. Él se defiende diciendo que su familia también necesita el grano para alimentarse y que nunca cometería un acto de traición tan grande contra su amada ciudad. Pocos le creen.

El sacerdocio de Izehira, mucho menos poderoso en las ciudades costeras, ha ofrecido a sus khaibu, los escorpiones sagrados, para terminar con la plaga. El pueblo llano ha acogido esta medida con regocijo y la imagen de los seguidores del Dios-Escorpión ha mejorado mucho entre ellos. Sin embargo, ya se han alzado voces diciendo que no creen en las casualidades y que los mismos sacerdotes podían haber sido los culpables de la invasión de los insectos de Makaháre.

El misterio y la tensión crecen mientras el grano del pueblo es devorado...





Las autoridades de la ciudad llaeredhí de Taelvaléa están preocupadas ante el aumento de reliquias khalyva que están apareciendo últimamente en el mercado negro y de todo el conocimiento antiguo que puede estar desapareciendo para siempre en manos de particulares. El

Templo Adraenita del Requerido de Navaredha, en cuyos sotanos se guardan y estudian los objetos de los Añorados, ya ha solicitado una investigación en toda regla, pues temen que los ladrones estén saqueando las Criptas del Adiós en Amazra, el lugar donde los khalyva despedían a sus muertos. Existen mitos entre el populacho de que los huesos de khalyva molidos son buenos para la salud, y que mejoran el vigor sexual. Pero lo que éstos no saben es que un muchos de estos huesos hay inscritos glifos de conciencia y que al ser triturados pierden su poder y los recuerdos que almacenaban. Además, existe la desagradable posibilidad de que esas reliquias lleguen a manos de los seguidores de herejías y cismas de la ortodoxia adraenita, como las Lágrimas de la Última Verdad, o, aún peor, que sean los seguidores de Igliath que se mueven en las sombras de todo Llaeredh los que se apoderen del conocimiento perdido.

Abannanévyna, Señor de Taelvaléa, está contratado a aventureros para que investiguen y descubran el lugar de origen del que provienen todos esos objetos. El problema es que la mayoría de los llaeredhíes tienen tabúes respecto a la isla de Amazra y las Criptas del Adiós, y muy pocos aceptarán ir allí por mucho oro que se ofrezca. Abannanévyna tendrá que contratar a extranjeros, pese a la delicadeza del problema, y eso acrecienta aún más el número de rumores en toda la ciudad...

Invelilavêl

La que Busca la Canción

por José Luis Amézaga Vela

Han pasado ya más del centenar de jornadas desde que embarcamos sin destino concreto en el pequeño puerto de Azaledêl, al sur de Diyaedro, y la búsqueda continúa sin dar apenas frutos. Todavía permanece reciente el recuerdo de cómo el rumor húmedo del viento del norte, nos acompañó al separarnos de nuestra querida tierra de Ára, presagio de las dificultades que encontraríamos en esta singladura. Tan sólo un puñado de curiosos estibadores fueron testigos de nuestra marcha, cumpliéndose así sus indicaciones acerca de que la misión se desarrollase de la forma más sigilosa. Conozco la magnitud de nuestra cruzada y la euforia que se desataría entre los áreva si llegasen a saber la razón de la misma, pero también sé que las esperanzas de retornar exitosos resultan escasas.

Partimos con dos pequeñas naves ágiles y ligeras, muy útiles para labores de exploración, y una embarcación de mayor envergadura, en la que transportamos las bestias de carga y los víveres; todas ellas sin pabellón ni distintivo visible que pudiera dar indicio alguno de nuestra procedencia; pero es seguro que el oscuro color de nuestra piel nos delatará en las regiones extranjeras, allá donde sus moradores poseen páldidas teces y carecen del brillo propio en los ojos que concedió Nihevâl, El que Refulge en las Sombras, a los de nuestra raza.

Resultó difícil encontrar navegantes

expertos en una tierra enfrentada a los océanos, y nuestros emisarios se vieron obligados a recorrer territorios foráneos para completar la tripulación. Reconozco que fui recelosa en el momento de ponerme al mando de tal amalgama de marineros, y mis temores no fueron infundados, pues en los primeros días de singladura en alta mar, surgieron los primeros conflictos a bordo. Una cuadrilla de marinos originarios de Diyaedro atraídos por la belleza de nuestras guerreras, asaltaron en la noche a la joven Valhalavêl con la intención de abusar de ella; pero permaneció tranquila majestad, puesto que fueron descubiertos y apresados por la guardia sin haber llegado a consumar su tropelía. Al día siguiente ordené colgar del mástil uno tras otro a los cuatro infames responsables, untando sus ojos con grasa de pez cilêl a la espera de que los cormoranes cegaran sus impías miradas a base de picotazos, privándoles por siempre de la Luz Incandescente del Dador de la Vida. Como sus brazos siguen siendo útiles, han pasado a ser animales de carga y habitan en las bodegas del barco principal junto a asnos y bueyes.

Después del incidente, creo que me he ganado el respeto de todos los tripulantes, aunque no ha ocurrido lo mismo con sus simpatías, pues percibo cierto odio en las vacías pupilas de estos podencos marinos cuando me cruzo ante alguno de ellos. Son insolentes, hoscos y un tanto haraganes, pero unos vir-



tuosos del arte de la navegación, la pesca y las escaramuzas a golpe de filo, con lo que estoy segura de que resultarán de gran valía en nuestra empresa.

Además los áreva, aunque menos duchos que ellos en la brega con las aguas, les duplicamos en número, y si no resultan suficientemente estimulantes los sueldos que pagamos a estos mercenarios para mantener su compostura, no dudaremos en imponer nuestra fuerza para que cumplan con sus labores.

Partimos rumbo a Padyria, basándonos en los vacuos rumores de taberna que dicen que en sus costas se refugian los más diestros navegantes y piratas, héroes algunos, la mayoría villanos, pero grandes conocedores de los más recónditos parajes del mar de Syndalla. Mi corazón me dice que el fin de la búsqueda de El Canto del Sueño Eterno de Lyanhívil, se halla lejano a estos confines, pero debido a nuestro desconocimiento a cerca de los secretos que encierra el mar que baña nuestra querida Ára, en ese momento consideré acertado dirigirnos a aquella isla en busca de información.

Cuánto tiempo habrán de regar mis lágrimas la fértil tierra, para merecerme el perdón de aquellos a los que llevé a la más siniestra de las tumbas con tal decisión. Malas noticias he de daros nuevamente con el relato de nuestra estancia en Padyria. Fondeamos en alta mar la nave principal y una de las exploradoras, para desembarcar en la restante un pequeño grupo con el ánimo de no levantar sospechas. Ya en tierra, realizamos las indagaciones

pertinentes hasta encontrar el navío de Dyar Kash Badhamir, un mercader de reputado nombre en la zona, conocido igualmente por la calidad y exotismo de las armas con las que comercia (aunque no sólo se limita a este tipo de mercancías), como por su gusto por apoyar insurrecciones en pequeños archipiélagos a cambio de tratos comerciales de favor. Por lo que pudimos sonsacar a la gente que merodeaba por el puerto, Dyar Kash viaja de forma constante por todo el mar interior, llevando a cabo transacciones con los tratantes más variopintos sin tener en cuenta su condición, creencia o reputación. Tan sólo exige una condición: pago inmediato, con moneda o con sangre.

Era posible que una persona que supuestamente conocía tan a fondo el territorio en el que teníamos intención de adentrarnos, y con tan pocos escrúpulos a la hora de comerciar, tuviera noticias sobre algún asentamiento en el que se practicasen cultos a Nihevál o incluso que mantuviera tratos con los despreciables adoradores del Señor de las Aguas. Como con toda seguridad el influyente comerciante no recibiría a un grupo tan numeroso, me dirigí acompañada tan sólo por dos de nuestras mejores guerreras, armadas únicamente con unas pequeñas dagas escondidas entre sus ropajes. Tras sobornar a varios de sus secuaces y esconder nuestras verdaderas intenciones bajo una enrevesada historia, (nos hicimos pasar por representantes de la aván de Ilhadél, la cual, siguiendo nuestro engaño, estaba interesada en expandir el incipiente comercio de grano de la región con las islas situadas en el corazón del Syndalla), conseguimos que Dyar Kash nos atendiese.

La recepción tuvo lugar en una amplia sala acondicionada dentro del barco, donde según mis suposiciones, aquel experimentado negociante cerraba sus tratos, más o menos turbios.

La habitación estaba decorada con el fin de

Telhagil

Debido a las especiales creencias que tienen los áreva, sus conocimientos del Syndalla son escasos y tremendamente supersticiosos.

Pero siempre han sido conscientes de tener que vencer sus temores sobre Lyanhívil para poder mantener la tierra de Ára libre de sus enemigos.

Así surgieron los Telhagil, los Cantores de Conchas. Se dice que el primero de ellos fue Telhágá, que descubrió que las grandes caracolas valhél emitían una bella melodía al ser sopladadas. Éstos sonidos parecen mantener alejados a los Lyálza de las embarcaciones de los áreva...

mostrar toda la opulencia del anfitrión. Gigantescos tapices de muy diversa factura decoraban las paredes, con una temática común centrada en el mar; los muebles eran de maderas nobles y unas largas alfombras que nunca antes habían contemplado mis ojos, confeccionadas a base de bambúes entrelazados, crujían bajo nuestros pies.

Situado estratégicamente y accesible a la mirada de todo aquel que penetrase en la estancia, el cráneo de un Ugára, creí reconocer, presidía la mesa en la que Dyar Kash nos esperaba flanqueado por cuatro amenazadores esbirros, que, como se apresuró en aclararnos, estaban ahí con la intención no de amedrentar a los visitantes, sino como medida de seguridad en estos tiempos de graves disturbios.

Ciertamente se trata de una persona con amplios conocimientos en materia comercial, y quizás en el futuro sería positivo establecer conversaciones reales con él para ampliar nuestros mercados. Tras discutir a cerca de temas transaccionales, tarifas portuarias y la situación actual del comercio del cereal, la conversación derivó llevada por mí de forma diplomática y sutil, hacia temas más relacionados con la vida y costumbres de los pobladores de las costas del norte. Supe de su boca que la tensión entre Intúe y sus vecinos xawitas, ya no sólo se limita a pequeñas escaramuzas fronterizas, sino que el clima se ha vuelto tan hostil, que es de esperar que en los próximos meses se desencadene una guerra entre ambos. También recibí noticias más atemorizantes para nuestros intereses. Los despiada-

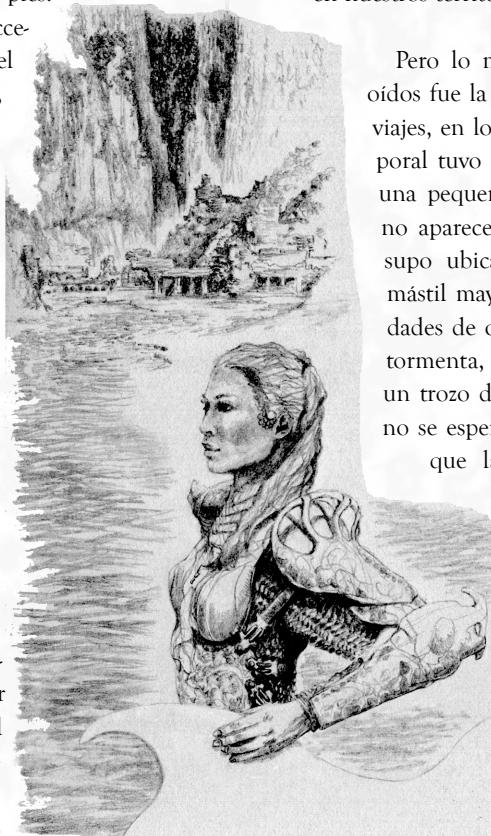
dos esclavistas de Indeaera, con los que años atrás tuvimos desafortunados encuentros, han extendido sus redes de acción, estableciendo en las costas de Mávra un fuerte amurallado permanente y con salida al mar, como base de aprovisionamiento de esclavos. Habrá que vigilar sus movimientos, pues conocida es su ilimitada codicia y resulta posible que puedan intentar algo similar en nuestros territorios.

Pero lo más útil que llegó a mis oídos fue la narración de uno de sus viajes, en los que a causa de un temporal tuvo que refugiar su navío en una pequeña isla septentrional que no aparece en los mapas y que no supo ubicar exactamente. Con el mástil mayor partido y sin posibilidades de orientarse en mitad de la tormenta, la aparición repentina de un trozo de tierra firme allá donde no se esperaba encontrar nada más que la inmensidad del mar, supuso su salvación.

Para la sorpresa de toda la tripulación, aquel islote inexistente de pequeñas dimensiones, se encontraba habitado por unos extraños seres, que ocultaban su espigada silueta bajo tunicadas prendas de color grisáceo y máscaras alargadas del mismo gris sin vida, haciendo imposible dilucidar si se trataban de seres humanos.

Los extraños isleños cobijaron durante varias jornadas a los naufragos hasta que curaron sus heridas y se logró reparar el barco. Eran hospitalarios y gentiles, pero poco habladores y recelosos de mostrar sus costumbres, pues mantenían a los visitantes confi-

nados en una zona alejada del bosque central, lugar



donde parecía bullir la vida de estos individuos. Pero un marinero curioso, logró burlar la pacífica vigilancia a la que estaban sometidos, y se deslizó por el enrulado boscoso hasta localizar

un pequeño núcleo urbano, conformado por apenas una veintena de hogares toscos y sencillos, fabricados en piedra y con techumbre de madera. El marino contempló ensimismado durante varias horas, como todos los habitantes de la aldea estaban dedicados de forma unisona y sin descanso, al ofrecimiento de culto a más de una docena de deidades. No supo aclararme la identidad de las mismas, ya que el marinero testigo era un completo iletrado y tan sólo creía, según palabras textuales del propio Dyar, en los poderes curativos que ofrece al alma el vino de Tarasena.

¿Será posible la existencia de una comunidad creyente en tal cantidad de dioses? Y si es así y es cierta su plena dedicación a consagrarse, ¿podrán conocer algo acerca de la Canción del Sueño Eterno? Sé que se trata de una información endeble, pero ilumina una pequeña esperanza en mi corazón de poder hallar el fin a la amenaza que somete a nuestro pueblo.

Pero si de por sí no resultase un relato fascinante, no menos sorprendente fue el retorno a las aguas del barco de Dyar Kash. Afirma que una vez recuperados totalmente, sus anfitriones les ofrecieron un frugal banquete acorde a su espartano modo de vida. Se celebró en la playa en la que el navio encalló. Comieron unas jugosas frutas de color violáceo, de sabor

un tanto áspero pero muy agradables al paladar,

que los aborígenes llamaban doblas, regadas únicamente con la cristalina agua procedente de un manantial cercano.

A partir de ahí, lo siguiente que recordaba nuestro interlocutor es que se encontraba en el barco con toda su tripulación en algún punto del mar. Dyar sospecha que los narcotizaron con algún tipo de elixir, pero ¿por qué querría esos extraños individuos salvaguardar a toda costa su ubicación en el mundo? ¿Qué habrán de esconder?

Finalizada la narración, nuestra entrevista terminó cordialmente, con la falsa promesa por mi parte, de que haría llegar a la aván de Ilhavél un detallado informe sobre lo que habíamos hablado, y que recomendaría en persona a Dyar Kash Badhamir para ser el encargado de gestionar directamente las relaciones comerciales con los territorios insulares.

Aprovechamos nuestra estancia en la isla para llevar a cabo la compra de víveres y otros utensilios necesarios para nuestro largo viaje, y mientras merodeábamos por las estrechas callejuelas del mercado de Padyria, agradecí enormemente el ir acompañada por una quincena de nuestras mejores guerreras. Es una ciudad en la que en cada esquina huele a peligro y donde el menor cruce de miradas puede desembocar en la más encarnizada de las luchas, como fuimos testigos en más de una ocasión.

No creáis que en mi relato olvidaré los hechos infiustos a los que os hice referencia. Al embarcar para volvernos a reunir con el resto de nuestra flotilla, advertí que el cielo se encontraba totalmente estrellado y sin la presencia de Gálya, la que Guarece Nuestro Sueño. Pero un presentimiento funesto llenó mi alma de congoja. Raudos pusimos proa hacia el lugar donde nos separamos de nuestros queridos compañeros, y al llegar tan sólo pudimos ver la presencia del mayor de los dos barcos.

Cenobitas

Corren cientos de historias por todas las tabernas del Syndalla respecto a estos misteriosos y ascéticos personajes, que parecen habitar en pequeñas comunidades aisladas en los islotes más inhóspitos del mar interior.

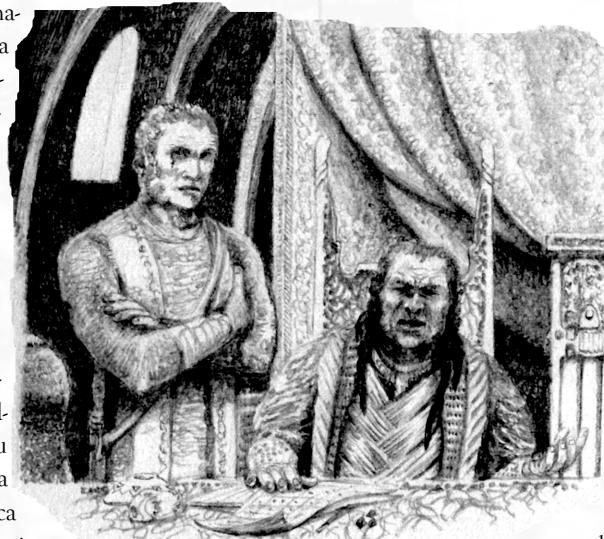
Muchos piensan que se trata de un culto demoníaco que salva a la mayoría de los marineros pero que se queda con sus almas y en algunos casos incluso con sus cuerpos...

Otros piensan que se puede tratar de los últimos khalyva que sobrevivieron de algún modo al Azote que se llevó al resto de su especie...

Y otros murmuran sobre peligros ancestrales y antiguos...

playa en la que el navio encalló. Comieron unas jugosas frutas de color violáceo, de sabor

Fue desolador subir a cubierta y contemplar a mujeres poderosas curtidas en más de un centenar de afrentas a vida o muerte, sollozar arrodilladas implorando al cielo un consuelo para su dolor. Me dirigí hacia aquellas pocas almas que parecían guardar un ápice de cordura, con el objeto de que me expliquen lo que había ocurrido con la otra embarcación. Sazedevâl, la guardiana en jefe del barco, me relató como en mitad de la noche, cuando la mayor parte de la tripulación de ambas naves se encontraba durmiendo, un grupo de nuestras guerreras salió de los aposentos inferiores del otro barco, enarbolando espadas y lanzas y exhalando alaridos de cólera. Estaban fuera de sí como poseídas por algún tipo de espíritu o dentro de alguna ensoñación fanática que las empujaba hacia la muerte y la destrucción. Comenzaron a clavar, empalar, desollar, tajar y degollar a todos y cada uno de los tripulantes de forma cruenta, sin encontrar apenas oposición. Las perturbadas damas de la muerte, hacían zigzaguar sus armas bañándose en sudor y viscera, sin tener piedad de aquellos que con miembros ya seccionados, les imploraban lloriqueantes un último perdón. Una vez consumado su sacrificio, se dedicaron a abrir decenas de vías de agua en el casco, auto inmolándose con el hundimiento y muriendo de la forma más cruenta que existe para una áreva, ahogándose en el mar. Nada pudieron hacer desde el otro navío, pues los acontecimientos se desarrollaron de forma tan rápida como inesperada.



Nadie encuentra explicación al enloquecimiento de nuestras compañeras, pero temo que tras este arranque de locura en plena noche, se encuentren las largas manos de poderosos enemigos. Algo me dice, que los Destructores de la Luz de Gâlya, puedan estar advertidos de nuestra búsqueda. Es un simple presentimiento, pero aterrador de todos modos.

Una vez vuelta la calma y tras arengar a nuestras mujeres, hemos puesto rumbo hacia la costa sur de Inûe, con el fin de volver a abastecernos y recabar más información antes de partir hacia el centro del Syndalla. Inûe es un pueblo con el que hemos mantenido buenas relaciones en los últimos tiempos, gobernado como el nuestro por valientes mujeres. A pesar de la situación de conflicto con sus vecinos xawitas del norte, espero que los clamores de guerra no hallan llegado a la zona sur y encontramos un hospitalario recibimiento.

Alabada Dama, le envío este informe amarrado a las garras de Lyzo, el ejemplar de halcón peregrino que usted misma confió a mi cuidado para mantenerla informada de nuestros progresos. Espero que su batir de alas bajo la luz de Nihevâl sea veloz y su vuelo sin incidentes. Deseo poder enviarle pronto noticias más esperanzadoras de nuestra búsqueda.

Que el Brillo Eterno nos acompañe.



Akhataura
El Anidador

por Jose Luis Amézaga Vela

¿La vida tras la muerte? Hay muchas almas desesperadas que malgastan su transitar tratando de encontrar una respuesta... Convierten su existencia en una búsqueda acuciante de explicaciones a un paso inevitable.

Tan sólo los estúpidos me considerarían privilegiado por conocer la solución al enigma de la manera en que lo he hecho.

Sí, hay una forma de vida, si así puede llamarse, tras el último hálito. ¡Bendito aquél que murió ingenuo y encontró el reposo final!

Mi historia se remonta a los comienzos de la Tercera Generación de Primogénitos de las Treinta

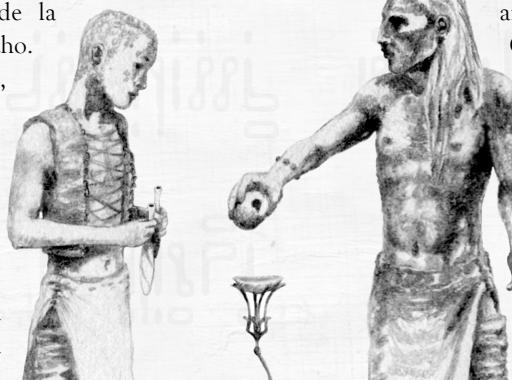
Familias Fundadoras, cuando el comercio ankkanedradí comenzó a florecer de forma incipiente más allá de la península de Klandama. El afán aperturista de nuestros gobernantes, avariciosos por convertir la región en el mayor centro de comercio de telas y azúcar al sur de Gahaeda, atrajo a un sinfín de extranjeros a nuestra tierra.

Yo vivía, y todavía lo hago aunque sé que por

poco tiempo, como ciudadano de derecho bajo el amparo de los Iyidra, de los cuales soy descendiente, y en el seno de una familia acomodada propietaria de unos astilleros en los que se construían pequeños navíos y embarcaciones de carga. Hijo menor de un total de tres, mi futuro se encontraba alejado del negocio familiar en opinión de mis

padres, pues de él se encargarían mis dos hermanos mayores.

Creyeron conveniente para perpetuar y acrecentar la influencia de los de nuestra estirpe, ponerme al servicio del Maestro Curador de nuestros nobles gobernantes, desconocedores de la condena a la que me sometieron con una decisión tomada de buena fe.



Akhataura por aquel

entonces era un recién llegado a la Casa de Gobierno. Poseía un pasado incierto y su poca predisposición a conversar a cerca del mismo, le hizo ganarse rápidamente el recelo de algunos consejeros cercanos al Señor, Akkarya Iyidra. Entre los chismes que circulaban por los corredores de palacio, muchos de ellos basados en su supuesta afición a la brujería y al consumo de

esencia de tyadka (extracto de la planta de dicho nombre que se dice tiene propiedades para entrar en estado de trance), lo único que poseía un atisbo de certeza, era su procedencia de la vecina Phaukahára y sus grandes dotes para la elaboración de ungüentos sanadores.

No me aceptó bajo su tutela de buen grado, pues consideraba que la ayuda de un joven imberbe en tareas que requerían un especial cuidado fácilmente se tornaría en molestia e intromisión, pero las presiones ejercidas por un familiar cercano a mi padre con influencia en la Casa, le obligaron a acogerme a regañadientes.

Mis primeras tareas a realizar se ciñeron a la recolección de raíces y frutos y a la captura de insectos, pequeños anfibios y reptiles en los bosques que circundan la ciudad, supuestamente con el fin de abastecer el laboratorio con materias para nuevos experimentos, aunque siempre tuve la duda de que esa fuera la forma más sencilla de mantenerme alejado de la estancia para no estorbar. Pero paso a paso fui ganándome su confianza, pues mi silencioso carácter y el gran interés que mostraba en las escasas ocasiones en que me daba algún tipo de instrucción, consiguieron atraer su curiosidad.

En las primeras jornadas que compartimos entre los alambiques, pucheros y probetas de la oscura botica que Akhathaura ocupaba en los subterráneos de palacio, descubrí que tras su timorata y hermética apariencia hacia los demás, se escondía la seguridad y presunción de aquél que se sabe dominador de una ciencia legendaria a una edad temprana, porque, aunque no se le podía juzgar de individuo joven, era el sabio de menor edad entre los consejeros del Señor. Su afán por acrecentar los límites

del conocimiento resultaba titánico, ya que era capaz de permanecer varios días seguidos sin espacio para el sueño o el alimento, tratando de encontrar una forma de licuar el mineral de cinc, intentando encontrar el ingrediente secreto de la famosa pócima de regeneración taechka, o experimentando nuevas formas para atajar los dolores reumáticos de los que sufría con asiduidad nuestro

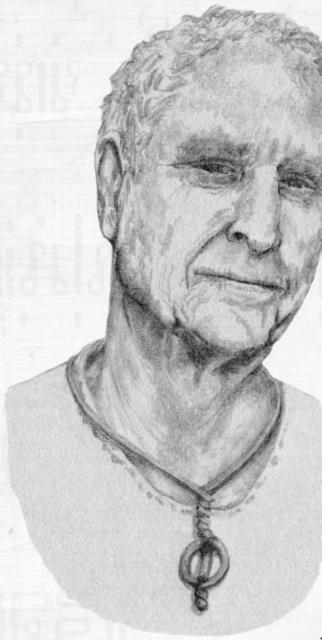
gobernante.

Con el paso de los años, el trato que fui recibiendo se asemejaba en mayor medida al que tiene un maestro con su discípulo, más que al inherente a una relación de servidumbre. A medida que mi personalidad alcanzaba un mayor grado de madurez, comencé a gozar de cierta independencia en la realización de experimentos propios, instigado por el propio Akhathaura. Le gustaba repetirme a menudo: *"Querido ya-Makkaye, las sendas de la mente pueden ser mostradas por el guía nativo, pero si te limitas a seguir sus pasos confiado, tarde o temprano te sorprenderán las trampas que él mismo puso para salvaguardar los secretos de la suya"*.

Puede que pequeño de cierta soberbia al aseverar que contaba con buenas dotes para la investigación, pero ciertos son mis logros en la obtención de un eficaz antídoto contra la picadura del temido escorpión tiznado o en lo que se refiere a la generación de bálsamos y cataplasmas revigorizantes con las que asistir a los desfallecidos.

Los viajes comenzaron a ser actividad más asidua en la vida de mi mentor, siempre con el permiso de nuestro Señor y bajo el pretexto de visitar a su familia residente en Sehóri, en la costa suroccidental de Phaukahára. Sé de fuentes fehacientes, pues un primo mío es sirviente en palacio, que el propio Akkarya Iyidra en numerosas ocasiones le ofreció acoger a sus parientes en la Casa, pero todas esas propuestas fueron rechazadas bajo diferentes excusas. En un primer momento no tuve sospechas sobre la finalidad de los mismos, pero resultaba extraño comprobar que una persona que jamás hablaba acerca de sus allegados, poseyese una devoción tal para con ellos. ¡Qué cierta se muestra la falsedad a través del velo de la admiración!

Y fue en el último de estos períodos de ausencia cuando el azar dio paso a la curiosidad imprudente. Me hallaba triturando raíces de boj en un recipiente lleno de aceite de enebro, cuando en un descuido cayó de mis manos. Al limpiar la estancia, escuché como una corriente del líquido parecía caer a un nivel inferior y tras una corta indagación, adver-



tí la presencia de unas rendijas en el suelo bajo una de las mesas, que daban forma a una trampilla de reducidas dimensiones, desconocida hasta entonces para mí. Tras descender por una escala de cuerda, accedí a una estancia en la que encontré una serie de manuscritos encuadrados. Revisé con premura algunos, acuciado por el temor inconsciente que se despierta en aquellos que se saben profanadores de algo cuya existencia deberían ignorar. Estaban escritos en lenguas extranjeras, pero en los márgenes aparecían anotaciones en nuestro idioma, escritas por la mano del propio Akhathaura.

Todavía recorre un helador escalofrío mi columna vertebral cada vez que recuerdo las palabras recogidas en uno de aquellos apuntes: *"Mi reinado está cercano. El brazo del muerto me alzará al poder sobre los vivos, pues pronto la semilla será sembrada. Cuando sea germinada por mi mano, mi imperio se extenderá más allá de los límites del sintiente, pues en cada fosa encontrará un hijo fanático dispuesto a volver a morir por su Padre. Lo inerte y lo vital unidos por la gloria del Gran Akhathaura"*. Jamás osé revelar a nadie el descubrimiento de aquel lugar ni de aquellas oscuras palabras, pues no fui capaz de encontrarles un significado claro hasta ahora que me hallo preso y sin posibilidad de actuar, a pesar de que desde el primer momento mi corazón presagiase siniestros acontecimientos.

Cuando el Maestro Curador volvió de su viaje, no lo hizo sólo, sino en compañía de un anciano hombre llamado Taokahúra y que fue presentado como su preceptor en las artes sanadoras. Aparentemente era un viejo apacible y amable, pero

su mirada transmitía una extraña desazón que unida a sus afilados rasgos faciales, le hacía asemejarse a un buitre carroñero. Su presencia en la Casa fue acogida con agrado, pues la familia Iyidra se encontraba muy satisfecha con los servicios prestados por Akhathaura, y el hecho de poder conocer a su sabio instructor era considerado un verdadero honor.

En las jornadas en que Taokahúra permaneció en nuestra ciudad, la única tarea que se me recomendó fue que todas las mañanas cazara pequeños mamíferos silvestres, como liebres, raposas, ardillas y roedores, y que los llevase vivos a la botica, quedando libre el resto del día de realizar cualquier otra labor. Nada me aclaró mi maestro sobre la finalidad a la que iban a ser dedicados aquellos animales, ni sobre los largos períodos que pasaban el anciano y él encerrados en la estancia de experimentación.

Movido por la curiosidad, una mañana, tras dejar sobre la mesa de investigación la jaula con el único animal al que había conseguido dar caza, una gineta negra de considerable tamaño y bastante belicosa, que incluso había llegado a morderme varias veces cuando la soltaba del lazo, decidí esconderme en la estancia contigua para espiar. Pasado el mediodía, conseguí escuchar a través del fino muro que nos separaba la llegada a la botica de Akhathaura y Taokahúra. Poco tiempo después de oír como cerraban la puerta desde el interior, el anciano comenzó a entonar un cántico, supuse que en la lengua de Phaukahára, que sin llegar a entender nada de su significado se me reveló como un himno funesto y escalofriante. Al finalizarlo, el único sonido que percibí fue el del pestillo de la pequeña jaula abriendose. No fue acompañado de ningún gruñido ni correteo del animal, sino que sorprendentemente todo quedó sumido en un espeso silencio, hasta que percibí un ligero jadeo, un siseo agónico casi imperceptible, sin duda procedente de la criatura. Tardé unos instantes en darme cuenta de que lo que aquella respiración entrecortada significaba: alguien estaba asfixiando al animal sin encontrar ningún tipo de resistencia. Y poco después nuevamente el silencio...



Mientras los verdugos abandonaban la sala, conseguí escuchar como el anciano le decía a su interlocutor que ya se encontraba preparado. Temeroso, esperé acurrucado hasta mucho tiempo después de que hubieran marchado para salir de mi escondite y

reuní el suficiente valor para entrar en la botica en espera de encontrar el cadáver de la pobre gineta. Pero cual fue mi sorpresa cuando lo que descubrí es que estaba viva dentro de su jaula. Sus pupilas se encontraban totalmente dilatadas denotando haber sufrido un gran dolor, pero a su vez mostraba un comportamiento totalmente calmado, impropio del animal rabioso y vivaz que aquella misma mañana había capturado. A pesar de ello, se encontraba con vida sin lugar a dudas, o eso es lo que creí entonces.

Dos días más tarde, mi tutor fue llamado en plena noche de urgencia a la alcoba de nuestro Señor Akkarya Iyidra, pues sus ataques reumáticos se habían acrecentado en tal medida que le impedían levantarse de la cama. Tal suceso no me resultó del todo sorprendente, pues esa semana el Maestro Curador me pidió cambiar ciertos componentes en la elaboración del aceite con el que nuestro gobernante se realizaba friegas para calmar su dolor. En ese momento supe a ciencia cierta de que aquello se trataba de un ardid para llevar a cabo sus siniestros propósitos, pero ¿cómo acusar a un alto cargo de la Casa sin tener ninguna prueba de su posible delito y amparándome en conversaciones oídas a hurtadillas y textos de significado equívoco? Seguro que se me tomaba como un chismoso lleno de envidia que trataba de usurpar el puesto de su superior; incluso podría a llegar a ser juzgado.

Me enteré al día siguiente de que mi maestro solicitó quedarse a solas en la habitación con nuestro Gran Señor, con la única compañía de su viejo maestro, con el fin de mantener un clima relajado para facilitar la recuperación. Pasaron más de dos horas en la alcoba y el resultado fue sorprendente, pues no sólo a nuestro gobernante no le aquejaba dolor alguno, sino que se sentía jovial y alegre como jamás lo habían visto anteriormente en palacio. A pesar de ello, anunció que en siete días y

tras la preceptiva reunión de consulta con la Junta de Comerciantes, daría a conocer el nombre de su sucesor, alegando como razón de su retirada su ansia por disfrutar con tranquilidad sus últimos años de vida.

Fue ahí cuando mis más siniestros presagios comenzaron a cobrar forma bajo el significado de la palabra complot. Pero, ¿quién sería capaz de haber comprado a Akathaura para urdir tal maquinación? Él jamás aspiraría a ocupar el sillón de mando, pues nunca un extranjero lo hizo anteriormente, y si bien es verdad que la última decisión para el nombramiento recae en el Señor del Concilio de las Treinta Familias, la Junta de Comerciantes se opondría en pleno, y sin su apoyo no habría gobierno en firme. Pero mis juicios se vieron superados por fuerzas superiores a la lógica.

El mismo día que se dio a conocer la noticia de que el Señor Akkarya Iyidra abdicaba de su cargo, acudí como todas las mañanas desde que llegó Taokahúra a la botica con los animales que conseguí atrapar esa jornada en el bosque. Para mi sorpresa, el anciano y mi mentor aguardaban mi llegada en la sala. Al entrar en la estancia, la puerta se cerró a mis espaldas cerrojo incluido, impulsada por una fuerza invisible, la misma fuerza que me lanzó al suelo en contra de mi voluntad dejándome inmóvil y mudo sin explicación racional.

Akhathaura inició un monólogo sin posible interrupción, pues su viejo maestro se apartó a un rincón de la habitación, mostrando que su presencia ahí únicamente era para ser testigo de los grandes progresos de su pupilo, y yo por mi parte me veía privado de mi voz. Comenzó alabando mis habilidades como aprendiz de curador y lastimándose de que mi gusto por los asuntos ajenos me hubiera impedido ser acogido como un verdadero discípulo. Nombró por primera vez a los anidadores, nombre que repitió numerosas veces en su discurso, también conocidos por los necios como Carroñeros de Almas o los Locos. Resultaban ser una orden ancestral de mentalistas cuyo origen se remonta a un tiempo anterior a la fundación de nuestra ciu-

dad de Ankkar Nedrad, y que proceden del sur de Phaukahára. Sus miembros dominan la fuerza de la mente hasta tal punto que son capaces de desafiar a la muerte durante un tiempo limitado. Según sus palabras, tienen el don de resucitar aquellos cadáveres en los que previamente hayan posado una *káhe* o semilla de conciencia. En vida estos seres no pueden ser manipulados, pero una vez que han fallecido, si el anidador posee el suficiente poder mental y conoce la *avakha* o canción de los muertos, hará que la semilla crezca en el interior de la víctima, formando un enramado a lo largo del sistema nervioso del individuo y haciendo que éste retome un estado vital bajo el control del mentalista.

Ensimismado en su adoctrinamiento, y suponiendo, de forma totalmente injustificada debido a la difícil situación en la que me encontraba, mi interés en su relato, me explicó que los maestros de la orden pueden educar a un único discípulo por vez, enseñándoles los secretos de la posesión de los cuerpos inertes, y que deben estar presentes en su primera resurrección para dar su aprobación y declarar la madurez del miembro. Y es aquí donde yo jugaba el papel principal, puesto que mi cuerpo sería el objeto de su primera prueba.

Un sudor frío y viscoso empapó toda mi anatomía y mis sentidos se sumieron en un estado de concentración profunda en torno a mi propio miedo. En aquel momento ni tan siquiera fui capaz de asimilar la trascendencia de lo que iban a hacer conmigo, a pesar de que Akathaura se tomó un tiempo considerable en narrar cual sería mi papel en esta historia. Mi infame instructor, no sólo es el curador privado del gobernante, sino que también se encarga de velar por la salud, tanto física como mental, de los miembros de la Junta de Comerciantes. Una vez que todos ellos mueran, el nombramiento del Maestro Curador como nuevo jefe de gobierno resultará unánime, puesto que todos en los que recae la responsabilidad de tomar la decisión serán controlados por él. Y el encargado

directo de tal desenlace seré yo...

Recuerdo el estremecimiento intenso de mi cuerpo, incapaz de resistirme al tono incitante de su canto. A pesar de mi empeño por cerrar cada resquicio por el que poder introducirse en mi mente, percibí como si un filo evanescente traspasase mi caja craneal y un agudo dolor, más intenso que una mera sensación física, me anunció que toda resistencia resultaría fútil para evitar el fatídico desenlace. Aprecié su presencia, su aposento pausado y cauto en mis pensamientos más íntimos. Y tras el sufrimiento, todo quedó calmado dentro de mí.



Ahora me encuentro encerrado en la pequeña biblioteca situada bajo la botica en espera de que llegue mi hora final. Akathaura al menos tuvo la deferencia de facilitarme un pequeño quinqué para disfrutar de unos atisbos de luz en mis últimos días. Gracias a ello puedo escribir esta carta que espero que algún día sea encontrada. Mi cuerpo realizará actos deplorables, pues sé que estoy destinado a verter el veneno que matará a mi Señor y a la Junta de Comerciantes en la reunión que mantendrán para nombrar al sucesor, pero con este escrito espero que mi honor y el de mi familia queden a salvo.

Ya no temo a la muerte, sino lo que tras ella se desvela. Me prometió que sería rápido y sin sufrimiento.

Ansío que todo acabe...

GAEN-KARA

POR TADOR DE SHA-AL-GA

Venid, chachorros, venid. Voy a contaros una historia que no debéis olvidar. Tenéis que comprender que el mundo que conocéis es pequeño, y que hay mucho más en él de lo que creéis. Habéis visto los Sonidos Vibrantes, y las Ondas del Movimiento Eterno. Puede que algunos incluso hayáis visto las Ondas Constantes que llenan el infinito. Pero hay más, mucho más. Como las Grandes Paredes Resonantes o las inmensas extensiones de los Pilares de Muchos Dedos en el sur... Cuando crezcáis llevaréis a vuestras familias con vosotros y podréis descubrir estos lugares con vuestros ojos-oído. Y entonces tendréis que recordar lo que ahora voy a contaros, porque sin el esfuerzo de Moga-n-Gara y la protección de Sha-al-Ga no habrías podido captar la belleza del mundo ni su enormidad...

LOS ERRANTES

La vida que late en nosotros es inquieta y curiosa. Está dominada por la Bestia, el yo salvaje que llevamos dentro y que raramente puede ser detenido o domado. Es la voz de Sha-al-Ga que toma forma en nuestro interior, el sonido interno que mueve nuestros corazones.

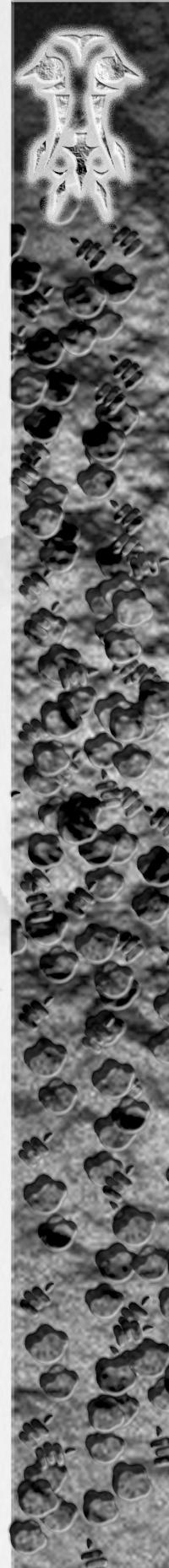
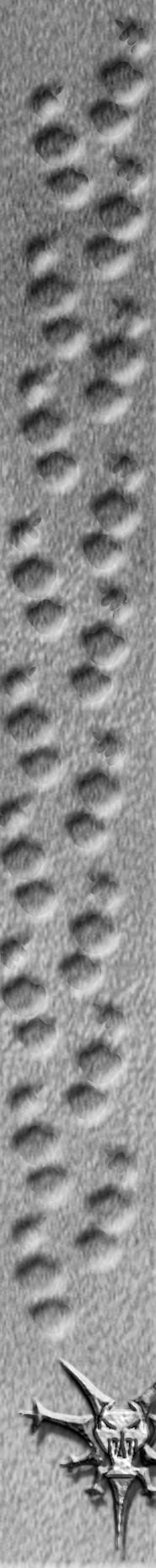
Una vibración no puede ser detenida del todo, eso lo sabéis bien. Y nosotros

como pueblo debemos movernos continuamente, buscando la buena comida que alimenta a la Bestia Interior. En los tiempos antiguos no había problemas. Vagábamos como el viento, con el Gran Vacío sobre nuestros hombros como único límite. Los Tan-ga-rita nos guíaban como ahora, con su habilidad y sabiduría, y los Errantes vivíamos allí donde queríamos.

Pero los Mau-n-Zega, los Humanos, se extendieron rápidamente, reproduciéndose como los Pequeños Saltadores que pueblan los Sonidos Vibrantes. Al principio vagaban como nosotros, sabedores de que la naturaleza tiene sus ciclos y de que la Bestia Interior es inquieta y móvil. Pero Sha-al-Ga les abandonó pronto, y comenzaron a asentarse y construir Moradas Vacías en las que habitar. Domaron su voz animal, y la relegaron al olvido, considerándola fuente de salvajismo y de dolor. Ignoraban, y aún lo hacen, que ésta no puede ser detenida y que espera, latente, el momento en el que volver a tomar el control de sus almas y espíritus.

Tiempo después cometieron el Gran Pecado. Comenzaron a establecer límites y a repartirse entre ellos los frutos del Gran Sonido que Sustenta, ignorando o luchando con los que moran en las Paredes Resonantes o con los que tenían la





Cabeza de los Cuatro Vacíos. Nosotros no comprendíamos su manera de entender la vida. Ellos ni siquiera quisieron escucharnos. La sangre, la Vibración que Pulsa, manó en grandes cantidades. Éramos pocos comparados con ellos, y nuestro modo de vida siempre había sido el mismo, con los ciclos de celo y las luchas sangrientas por los mejores pastos, pues ésta es la doctrina de Sha-al-Ga. Muchas de nuestras manadas, de nuestras Voces Tejidas, sucumbieron o fueron esclavizadas.

Aquí, en los Sonidos Vibrantes, hubo paz en un principio pero no fue duradera. Los Humanos comenzaron a repetir los desmanes, acallando su Bestia Interior o canalizándola de maneras horribles, grotescas y deformadas alejadas de la voluntad de Sha-al-Ga. Hubo grandes luchas y la muerte sonrió y acarició a sus elegidos por doquier. Pero los Humanos se aliaron entre ellos para acabar con nosotros y nos empujaron más allá de las Ondas del Movimiento Eterno, con el Gran Vacío como único testigo de nuestra desgracia.

Entonces Sha-al-Ga se apoderó de Gae-n-Kara y su familia. Se transformaron como si el celo se hubiese apoderado de ellos fuera de tiempo. Sus cuerpos aumentaron de tamaño. Sus dientes crecieron y se afilaron al igual que sus garras, y parecían no conocer el cansancio. Su Bestia Interior se manifestaba en ellos sin trabas, de un modo que nunca ha vuelto a ser visto en los Sonidos Vibrantes. Y llevaron las palabras del Señor de la Sangre que Mana a los cuerpos de los humanos, desgarrándolos y liberando su verdadera esencia animal. Y el Pueblo Errante sobrevivió.

GAE-N-KARA

Nació cuando el Manantial del Gran Vacío da más calor. Su manada era grande y llevaba viviendo en los Sonidos Vibrantes desde hacía incontables

ciclos de celo. Habían tratado con los Humanos, cuando éstos construían pocas Moradas Vacías y aún oían su voz interior, que les unía a Sha-al-Ga. Intercambiábamos bienes con ellos, y las relaciones eran hasta cierto punto pacíficas. Pero a nuestro verdadero yo no le gusta la tranquilidad, ni la paz. El placer de la sangre y la muerte es fuerte y grato. Dicen, cachorros, que algunas de las manadas de los nuestros que vagan más del mundo que conocéis no encuentran gusto alguno en nuestras costumbres, o que incluso las repudian. Han permanecido cerca de los Humanos y las otras especies durante demasiado tiempo, y han cerrado sus ojos oido a la realidad.

Los nuestros comenzaron a atacar a los Humanos, tanto porque necesitaban sus bienes como porque el ansía por la muerte les consumía por dentro, especialmente a los machos en celo, cuando su lado salvaje tomaba el control de su conciencia, y su vista y su corazón pulsaban y vibraban con la sangre de sus presas. Sha-al-Ga es muy exigente con sus necesidades y sus ofrendas. Mataban a tantos, que sus pieles se cubrían de su Vibración Vital y no podían comunicarse a través de los pulsos de la tez, que expresan nuestros pensamientos y sentimientos de un modo mucho más perfecto que la voz.

Aquello sólo duraba unas semanas, antes de que el celo terminara y todos volvieran a la normalidad. Pero los Humanos no entienden el sentido del momento ni de la existencia, y no olvidaban. Hostigaban a nuestras hembras y a cachorros como vosotros, y los asesinaban cruelmente sin darles tiempo a defenderse ni a liberar la Voz Interior. Nuestras manadas eran diezmadas y nuestro alimento tomado, y poco podíamos hacer porque ni siquiera nosotros éramos capaces de alcanzar nuestro potencial y hacernos uno con nuestro lado animal y salvaje cuando la llamada primigenia de la reproducción no llenaba nuestro Gran



Pulsador.

Un día, un Tan·ga·riza que venía de tierras lejanas en el norte, apareció en los Sonidos Vibrantes. Su nombre era Moga·n·Gara. Había estudiado un arte humano de lucha, y lo había adaptado y perfeccionado para el cuerpo de nuestra especie. Lo llamaba el Ma·koza. Decía que una vez que empezáramos a usarlo, nuestras mentes y nuestros cuerpos descubrirían nuevos horizontes y ya no tendríamos límites. Su voz era profunda, y penetraba con insistencia en nuestra piel y nuestros huesos, impregnándolos con su sabiduría. Moga·n·Gara decía que los Humanos no eran dignos de muchas cosas y que su existencia le causaba desazón. Y eso era lo que Gae·n·Kara quería escuchar.

Aprendió del Tan·ga·riza a usar su seis extremidades con gran coordinación y rapidez, a canalizar con sabiduría los sonidos que se producían a su alrededor y a controlar de un modo más eficaz su Gran Pulsador y los pulso

las hablaron por primera vez de Voz Interior de la Bestia, el Tan·ga·riza se rió y lo consideró algo alejado del camino del Ma·koza, pues éste buscaba precisamente controlar el salvajismo que llevamos dentro, e impedir que se liberara. Gae·n·Kara quedó sorprendido por aquello, y desde aquel momento la duda surgió en su Gran Pulsador. Marchó de allí, con la tristeza vibrando en sus huesos.

Durante muchos días vagó por los Sonidos Vibrantes, alejado de los suyos. Su mente había caído presa de una súbita agitación y los que le veían creyeron percibir que su conciencia resonaba atravesando su piel. Las dudas le atenazaban. Los Humanos se hacían cada vez más fuertes y numerosos, asolando a muchas de nuestras Voces Tejidas, u ocupando amplios terrenos donde antaño nos alimentábamos. ¿Y había evitado eso de algún modo el hecho de liberar la Bestia Interior? Y ahora el Ma·koza ofrecía una visión más personal e íntima de alcanzar la perfección pero alejándose de las voces y la sangre... ¿Sería este nuevo camino lo que necesitaba nuestra tribu para resistir al destino que parecía querer apoderarse de nuestros Sonidos Que

No lo Son?

Se dice que no comió ni bebió durante días, y que incluso pudo resistir uno de las Llamadas a la Cóbula emitida por las hembras de una tribu cercana. Perdió peso y envejeció prematuramente. Su cuerpo se consumía mientras su mente buscaba una respuesta. Fue entonces, cuando la desolación de la incertidumbre había terminando retorciendo su voluntad y su espíritu, que algo dentro de su interior pulsó. Era la Voz de la Bestia. Trató de resistirse, pero fue en vano. Una parte de si sabía ya que el camino de Sha-al-Ga es el único que podemos seguir si queremos sobrevivir.

Regresó entre los suyos, debilitado en cuerpo pero fortalecido en espíritu, como si su esencia reverberara a través de la carcasa de su piel. Sí, mis cachorros, sus pensamientos se mostraban claros y diáfanos a través de su piel. Llegó ante Moga-n-Gara y le habló de su revelación, pero éste se enfureció muchísimo, pues se había dado cuenta de que Gae-n-Kara había dejado atrás el camino del Ma-koza. Pero eso no era cierto, ya que aún practicaba las vías y los caminos del perfeccionamiento físico. Sólo había abandonado la espiritualidad que se oponía a la realidad innegable de la Bestia Interior.

Ya no hubo paz entre ellos y su amistad murió. Los dos querían lo mejor para nuestra especie, mis pequeños. Pero uno había cegado sus ojos-oído a la verdad, mientras que el otro había entrado en una extraña comunión con ella. Al principio no hubo enfrentamientos entre los seguidores de una u otra idea. Ya morían bastantes de los nuestros a manos de los Humanos. Pero las diferencias aumentaban y las tensiones también. El aire estaba cargado de sonidos desagradables, de cacofonías que ponían nerviosos a los cachorros y desorientaban a los adultos.

Un día la discusión llegó a su clímax, y Moga-n-Gara y Gae-n-Kara se pelearon.

El primero seguía los pasos del

Ma-koza y fluía como el Sonido que No Cesa de Moverse. El segundo liberó las trabas de la Bestia y su cuerpo se transformó como cuando entramos en celo. Sus brazos, su cuerpo y sus piernas se ensancharon. Su hocico se alargó y sus dientes y garras se afilaron. Durante horas pelearon. Y mientras tanto hablaban y se gritaban, tratando de convercer el uno al otro de cuál era el verdadero camino. Al anochecer, el cansancio ya había hecho mucha mella en ellos. Moga-n-Gora se dio cuenta de que no podría convencer jamás a su antiguo amigo y discípulo. Las vibraciones de las mentes de quienes les rodeaban eran claras también, y muchos de ellos ansiaban liberar la Bestia Interior. Dejó de danzar los movimientos del Ma-koza, se unió a sí mismo en su interior, y se arrodilló, esperando el golpe fatal. Éste no tardó en llegar. Se dice que Gae-n-Kara gritaba de júbilo, pero que su piel pulsaba con los patrones de la tristeza más profunda. Ahí se inició el Camino.

El siguiente Celo llegó. Muchos machos se abandonaron a él, totalmente y sin ningún tipo de restricción. Pero en vez de dirigirse hacia las hembras, atacaron los poblados humanos más cercanos. Sha-al-Ga habló a través de sus actos, y la Vibración que Pulsa manó sin control. Los nuestros que habían sido esclavizados fueron liberados. A ninguno de los Humanos se le permitió respirar de nuevo, fuera cual fuera su sexo o su edad. Después de años de miedo y muerte, de ver cómo los cachorros como vosotros morían porque sus madres no podían alimentarlos, la esperanza surgió en nuestros Grandes Pulsadores. ¿Quién podría pararnos ahora?

Pero Gae-n-Kara era consciente de que una vez pasado el celo, nuestra especie pierde gran parte de su ansia de lucha y se vuelve más tranquila, más preocupada de alimentarse, de cuidar de las crías y de otras cosas. Los Humanos estarían allí en cual-



quier época y su venganza no tendría límite. Debía aprender un modo de que la Voz Interior saliera sin ser frenada, en cualquier momento. Y se internó en el Ma-koza de nuevo. Y durante días buscó en su interior a la Bestia. Pero ésta se negaba a escucharle, y los Humanos se habían unido para luchar contra ellos. Fue entonces cuando Sha-al-Ga se manifestó. Uno de los nuestros sufrió una grave herida y la Vibración que Pulsa se desató. Y la Voz de Gae-n-Kara empezó a pulsar también en resonancia y le transformó. Sí, la Voz acude a la llamada.

Mediante los caminos que le había enseñado Moga-n-Gara y sus propios descubrimientos alcanzó el estado del so-gora, en el cual uno puede manifestar la Bestia a través de sí a voluntad. Se enseñó a los machos y también a las hembras, y partieron a enfrentarse con muchos guerreros Humanos que estaban entrando en nuestros territorios. Sí, cachorros. Durante muchas horas, las vibraciones de la batalla eran tantas y tan variadas que los nuestros apenas podían permanecer plenamente conscientes. Su ímpetu arrollador, su alma impulsada por la voluntad de Sha-al-Ga, la Vibración que Pulsa saliendo sin cesar y cubriendo sus cuerpos... Los Mau-n-Zega huyeron. Vencimos. Y

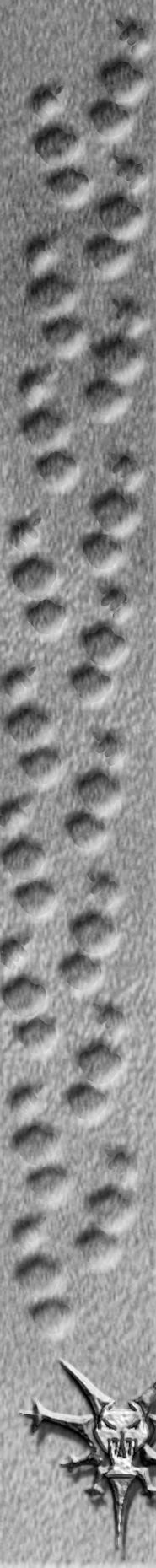
ganamos de nuevo lo que habíamos perdido: la posibilidad de tener un futuro.

Tal fue nuestra victoria que una de las tribus humanas, los Nora-go o Takshira en su propia lengua, quiso vivir en paz con nosotros y aprender nuestra manera de entender la vida y el mundo. Gae-n-Kara se sorprendió. En un principio creyó ver en ellos la semilla de la falsoedad y estuvo a punto de liberar la Bestia. Pero se detuvo. Quizá aquellos humanos aún pudieran sentir su Voz Profunda. Los acogimos y hoy siguen siendo nuestros más firmes aliados y amigos en los Sonidos Vibrantes.

Sí. Así nació el Camino y gracias a aquellos días y aquellos antepasados nuestros hoy vosotros podéis jugar y sentir el latido del Gran Pulsador, cuando corréis en esta tierra. ¿Qué qué fue de Gae-n-Kara? Bien, continuaré con el relato de su vida, ya que tantas ganas tenéis de escucharlo...

Con el tiempo, nuestros números crecieron. Pero los de los Mau-n-Zega también. El alimento aún era abundante, pero las luchas por los lugares más apropiados eran continuas. Los Humanos se volvían cada vez más osados en sus ataques y realizaban incursiones montados en sus

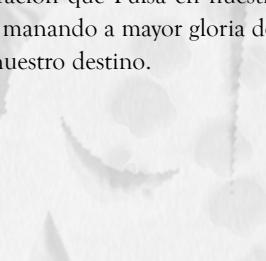
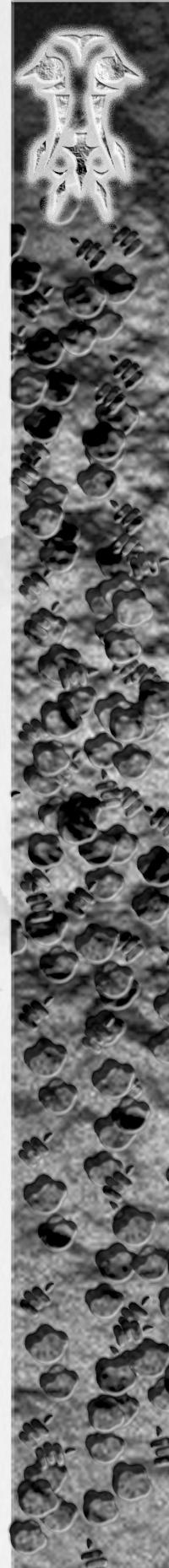




Cabezas Cornudas. En uno de esos ataques, Gae-n-Kara vió-oyó cómo uno de los nuestros estallaba en llamas al ser impactado por una lanza enemiga y se sorprendió. Sí, cachorros, desde hacía incontables generaciones se sabía que algunos de los nuestros estallaban en llamas -el Sonido de la Loca Danza- al ser heridos de gravedad. Gae-n-Kara estudió el cuerpo del hermano caído y descubrió que el origen de las llamas estaba en nuestros propios huesos.

Se internó en el Ma-koza para serenar su espíritu y buscar ideas. Decidió que su pueblo necesitaba el Sonido de la Loca Danza para sobrevivir. Junto con sus más allegados se dirigió a los lugares donde enterramos a nuestros muertos y profanó sus cuerpos. Muchos de los nuestros consideraron este hecho imperdonable. Una cosa era liberar la Bestia por el bien de la tribu y acabar con todo humano que no fuera un aliado, fuese cual fuese su sexo, condición o edad. Pero otra muy distinta era molestar a nuestros muertos. Gae-n-Kara decía que el mismo Sha-al-Ga hablaba a través de él y que aquélla era una manera de asegurar que nuestras crías sobrevivieran a las oleadas de los Mau-n-Zega. Muchos no le creyeron y decidieron alejarse de estas tierras y nos abandonaron para siempre. No, no paféis ni os dejéis llevar por lo evidente. Fueron unos cobardes al huir, es cierto, y al no reconocer que el bien de la manada está por encima de todo; pero también demostraron su nobleza y su honor pues no liberaron su Voz contra su propia gente. Sí, mis pequeños, sí. Sólo en las épocas de celo puede uno de nuestros machos enfrentarse a otro hablando con la Voz del Señor de la Sangre que Mana; el resto del tiempo sólo pueden dar rienda suelta a su sed de la Vibración que Pulsa contra otras criaturas.

Gae-n-Kara comenzó a utilizar el Sonido de la Loca Danza contra los otros habitantes de los Sonidos Vibrantes. Y así consiguió aumentar



aún más los territorios de nuestra gente. Los Mau-n-Zega comenzaron a tenernos miedo, e incluso los So-sa-Ga dejaron de atacarnos y empezaron a evitarnos. Pero el que nos había traído nuevas esperanzas envejecía a oídos vistas. Cachorros, esto es algo que debéis saber. Liberar a la Bestia y permitir que el Señor de la Sangre que Mana hable a través de vuestros huesos y vuestra piel os traerá placer pero también acortará vuestras vidas. Gae-n-Kara tenía cada vez más problemas para internarse en el Ma-koza fuera de las épocas de celo. Comenzó a enseñar sus conocimientos a los machos y hembras más jóvenes.

Por aquel entonces, los Humanos habían vuelto a unirse. Las tribus que se denominan a sí mismas Maralku, Sukantra -con los que tenemos mucho en común a pesar de su ceguera- y Wamanni reunieron a sus guerreros y sus Cajas de Estruendo y comenzaron a atacarnos. No lo esperábamos y muchos de los nuestros murieron. Gae-n-Kara pareció despertar de su letargo y se abrió por última vez a Sha-al-Ga. Dirigió la carga más salvaje que se haya visto jamás en los Sonidos Vibrantes. Se dice que la Vibración que Pulsa llegaba a los nuestros hasta los corvejones. Gae-n-Kara combatió con salvajismo, la Bestia Interior se manifestaba a través de él con toda su plenitud. Pero un certero golpe enemigo rompió uno de sus huesos y el Sonido de la Loca Danza se abrió camino, rasgando y abrasando su piel y liberando las llamas al aire para que quemaran a sus enemigos.

Él murió, pero conseguimos la victoria. Gae-n-Kara y el Ma-koza nos han dado la esperanza durante todas estas generaciones y nos ha permitido seguir medrando en los Sonidos Vibrantes. Seréis vosotros, pequeños, quienes tendréis que luchar para que la Vibración que Pulsa en nuestros enemigos siga manando a mayor gloria de Sha-al-Ga y de nuestro destino.

Sonidos-Pensamiento



A lo largo del capítulo hemos utilizado las expresiones que emplean los Ylmaries de las Llanuras Bárbaras para referirse a su entorno. Aquí tenéis una traducción.

Cabeza de los Cuatro Vacíos. Los Khaluya
Cajas de Etruendo. Carros de Guerra
Gran Pulsador. El corazón
Gran Sonido que Sustenta. La tierra
Gran Vacío o Gran Silencio. El aire
Grandes Paredes Resonantes. Montañas Zandhari
Manantial del Gran Vacío. El sol
Mau-n-Zega. Los Humanos

Moradas Vacías. Hogares de los humanos
Ondas Constantes. El Syndalla
Ondas del Movimiento Eterno. El río Tautara
Pilares de Muchos Dedos. Los árboles
Señor de la Sangre que Mana. Shal-gaad
So-sa-Ga. Los Hryeth
Sonido de la Loca Danza. Llamas, fuego
Sonido que No Cesa de Moverse. El viento
Sonidos que No lo Son. Almas
Sonidos Vibrantes. Las Llanuras Bárbaras
Vibración que Pulta. La sangre
Voces Tejidas. Manada de Ylmaries

LOS TAKSHIRA

En las Llanuras Bárbaras existen muchas tribus y culturas, pero también son incontables las que precedieron a estas y las que declinaron hasta desaparecer.

Los Takshira llevaban generaciones viendo como sus números se reducían cuando llegó a sus campamentos la noticia de que las tribus humanas se unían para terminar con los kuru. Ellos llevaban tiempo sufriendo los enfrentamientos con estas enormes bestias, y sentían por ellas una profunda aversión y enorme respeto. Accedieron, pues no veían otra manera de sobrevivir.

Después de la batalla en la que Gae-n-Kara mostró por primera vez el enorme potencial de las cargas de los ylmaries, los Takshira se dieron cuenta de que no podrían resistirse a su empuje y que los días de su cultura y sus costumbres estaban llamados a desaparecer. Los Ancianos



de las pocas tribus takshira que quedaban se reunieron y decidieron rendirse voluntariamente a los kuru y someterse a su mando y su piedad. Sabían que las otras tribus humanas no la tendrían, ¡qué podían perder?

A pesar de las diferencias y las reticencias, los ylmaries les aceptaron como vasallos. Con el tiempo, las relaciones mejoraron, y los Takshira dieron muestras de una adaptabilidad enviable transformando y mezclando sus creencias con las de sus nuevos aliados, e iniciándose en el culto al Dios Salvaje.

Ni una sola de las otras culturas humanas de la zona ha vuelto ha tener tratos con ellos... ¡y bien poco que les importa!

Ra-n'úh at-h'a

por Jose Luis
Amézaga Vela

*Si en la bolsa ajena
el metal resuena,
engalanar el puesto
merece la pena.*

*Más si las arañas habitan
las alforjas del que llega,
nunca la entrada permitas
a ese extraño sin moneda.*

*(Refrán común entre los mer-
caderos yesenos)*

*¿Qué hace el
tronçayzo
cuando en un
tobledo se ha
perdido?
Derribar todo el
camino.
(Chanza popular)*

**Nidanyira sin
bocado,
huérfano
prematuro.**

(Dicho llacerdi)

Ra-n'úh at-h'a es una palabra nidanyira que carece de traducción en el resto de lenguas de Gahaeda. Estos pequeños habitantes del continente son aficionados a acaparar objetos que resultan inservibles para otros, guardándolos como si de tesoros se tratases, en espera de encontrarles una utilidad futura en su lucha por la supervivencia.

*Que mane la sangre
y suenen aullidos de espanto,
crujan los huesos
haciendo que vibre el llanto.*

*Rompamos, quebremos, rasguemos y hundamos
nuestras garras hamrientas
de muerte y dolor.*

(Estríbillo de canción de batalla khoredra)

Muéstranos los caminos del ilimitado placer,
baña nuestras almas de hermosura y goce.

Lo voluptuoso y lo firme,
la arista y la curva se fundirán
para aunar en tu presencia
la belleza y pasión de todo
lo que existe.

La carne guiará al espíritu
a través de la senda sagrada
que conduce a tu acogedor regazo.

¡Oh Xavenar, el andrógino!

¡Comparte nuestro deleite!

(Extracto de un rito invocatorio de Xavenar)

*Cayó
la bendición de
Nihevál en la tierra dorando
con ternura los campos.*

*Se vertieron suavemente sus haces
germinando todo lo que es vida a su
paso,
dándole fruto a sus hijos,
y abundancia de alimento al ganado.*

*¡Aferremos las hoces y guadañas!
¡Preparemos los cestos y carros!
Aunemos los esfuerzos alegres
recogiendo la gracia del que Refulge en lo
Alto.*

*(Canción de recolección
áreva)*

En el día de hoy postro ante vos, Gran Caminante, mis sietillas y la empuñadura de mis dhos, en signo de total entrega de mis actos y mi espíritu a la representación de la noble Orden del Camino de las Dos Espadas.

Juro defender el cumplimiento de sus principios interponiendo su amparo al valor de mi vida.

Juro acatar sin reproche las misivas de mis hermanos superiores.

Juro tratar de ser fieloso y honesto a la hora de hacer cumplir la ley.

Juro actuar con honor, disciplina y lealtad hacia la Orden y sus preceptos.

Juro por siempre hasta que mis rodillas cedan por última vez.

Así sea por siempre hasta que mis rodillas cedan por última vez.

(juramento de la orden de Fhal Atta Riedh de Gauddar)

Este nuevo ap-

tado tratará de salvaguardar de las garras del olvido refranes, dichos, canciones y otras composiciones, que son elementos fundamentalmente de la tradición oral...



“¿Que quieres que te hable de los sukantra? Sí, sí, claro que puedo hacerlo, extranjero. Yo era un nedla, uno de los que conocen las canciones y las costumbres de mi pueblo antes de que esta guerra me haya convertido en vuestro prisionero moral. Os debo la vida. Y Ukarawisha, lo que vosotros conocéis como las Llanuras Bárbaras, nos ha enseñado el verdadero valor de la existencia. Mi pueblo es fiero y guerrero, pero eso ya lo habéis visto con vuestros propios ojos. Ningún otro cabalga sus bysurta con la misma agilidad y presteza. ¿Los maralku? ¡Hasta la más débil de las mujeres sukantra podría derribar a uno de ellos de su montura de un sólo puñetazo!

LA LEYENDA

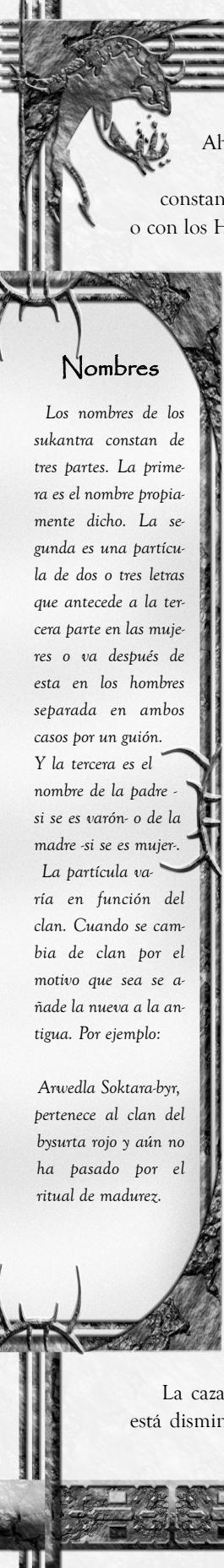
Mi pueblo vino de muy lejos, de una tierra llana cortada por muchos ríos. Allí vivíamos protegidos por los Ahandla cuando estos construían ciudades y edificios bajo los que morar. ¿Qué qué son los Ahandla? Creo que vosotros los llamáis Ugara. Pero hubo grandes batallas y nuestros protectores fueron derrotados y puestos en fuga por los Que Viven en las Tripas del Mundo y por los Caras Sajadas. Mis antepasados tuvieron que huir cruzando las montañas hasta que llegamos a Ukarawisha. Trajeron consigo las antiguas enseñanzas y las creencias en el Gran Jorobado, y fue aquí donde con el tiempo nos dimos cuenta de la importancia de la vida. Los perros gorunna y los salvajes puwaro llevan cazando en Ukarawisha desde antes de que los primeros sukantra llegaran aquí, pero ya conocían

a los humanos y sabían como cazarlos.

Luego llegaron otros. Los kuru. Son altos, fuertes, con una piel resistente que recuerda a la de un insecto -que puede ser de muchos colores distintos- y con una boca llena de cuernos y dientes. ¡Hryeth los llamáis? Curioso nombre. Me cuesta pronunciarlo, a pesar de que soy uno de los más cultivados de entre mi gente. ¿Por qué tenéis los extranjeros la tendencia de complicarlo todo? No, no es mi tarea juzgaros a vos. Os debo la vida y eso es ley entre mi pueblo.

Cuando llegaron los kuru, todas las grandes tribus de las llanuras adquirimos un nuevo y desconocido enemigo. No se comportaban como nosotros. Su locura nos obligó a unirnos contra ellos, pero fueron más listos. Entre los sukantra, aquéllos que Unen los Mundos Visibles e Invisibles son los Mala. Eran poderosos en aquella época, mucho más que ahora. Y los kuru se dieron cuenta. Los secuestraron y se los llevaron a sus moradas bajos las raíces del Bosque Solitario. Nuestros guerreros y cazadores acudieron allí, guiados por el más grande de entre los nuestros, Mathila. La mayoría de ellos no regresó jamás, y los que lo hicieron nunca quisieron contar lo que allí habían vivido. Sea como fuere, algo se consiguió por que los kuru nunca se recuperaron de esa guerra y sus ataques son pocos y de escasa envergadura en los tiempos de hoy.

Pero los Mala tampoco han vuelto a ser vistos. Ahora nuestros guías espirituales son los seguidores más cercanos del Gran Jorobado que han acumulado la sabiduría heredada y compartida con los



Ahandla en días lejanos en la memoria.

Ha habido muchas luchas, guerras constantes con las otras tribus, entre nosotros o con los Hombres de Piel de Metal y los de Piel de Noche. La locura es parte de nuestra esencia. Y el Gran Jorobado no bendice ni a los cobardes ni a los que siguen el camino recto.

Nombres

Los nombres de los sukantra constan de tres partes. La primera es el nombre propiamente dicho. La segunda es una particula de dos o tres letras que antecede a la tercera parte en las mujeres o va después de esta en los hombres separada en ambos casos por un guión.

Y la tercera es el nombre de la madre - si se es varón o de la madre si se es mujer.

La particula varía en función del clan. Cuando se cambia de clan por el motivo que sea se añade la nueva a la antigua. Por ejemplo:

Arwedla Suktara-byr, pertenece al clan del bysurta rojo y aún no ha pasado por el ritual de madurez.

Ysakara es el nombre que damos a las regiones que los sukantra habitamos en las llanuras, cerca de Tinwareza y Darcae wah. En el este, en la lejanía, están las Montañas de Cabeza Blanca, pero rara vez nos aventuramos allí salvo para comerciar con sus habitantes, cuyas costumbres cada vez se parecen más a los de la Piel de Metal.

Las llanuras mecidas por el viento son hermosas, especialmente en primavera cuando las plantas silvestres florecen y las llenan de color. De vez en cuando su perfección se ve rota por los ríos, algún que otro pequeño lago y suaves ondulaciones que apenas son dignas de ser consideradas colinas. Los ríos son anchos y tranquilos, pero en algunos lugares como Sokera, Tagla y Kau-tana parecen tocadas por el Gran Jorobado y sus aguas se vuelven blancas debido a los remolinos. Las cataratas son consideradas sagradas - especialmente entre las tribus sedentarias- pues se relacionan con la lluvia necesaria para la agricultura. Cerca de ellas, en los sotos, es donde nacen los pequeños arbustos nuradlu de cuyas rectas ramas obtenemos las flechas y cuyas bayas tiñen de verde nuestras ropas.

La caza aún es abundante, pero su número está disminuyendo cada vez más. Grandes reba-

ños de gacelas itla, bysurtas salvajes y los magora de menor tamaño conocidos como sokore viajan con las estaciones por todo nuestro territorio y por el de las otras grandes tribus. Ellos no entienden de fronteras. Algunas de las tribus de los sukantra que aún son nómadas, viajan con ellos para proveerse de comida, especialmente cerca de las montañas.

También están las grandes aves que corren a gran velocidad pero que no pueden volar, cuyas plumas azules y verdes son muy apreciadas como adorno, a las que llamamos tevla. Sus huevos son grandes y muy nutritivos. Las adrantu, las perdices-toro, son pájaros del tamamño de un perro que sólo pueden volar escasas distancias. Los cuernos de los machos les hacen especialmente peligrosos en la época de celo, y junto con sus plumas tienen gran significado espiritual para los seguidores más profundos del Gran Jorobado. Los grandes lagartos malkrana que se alimentan de insectos, pero que se vuelven muy agresivos y peligrosos cuando tratamos de cazarlos. Sus buches de color azul intenso son muy apreciados como recipientes de alimentos y utilizamos sus garras para nuestros arcos compuestos. También hay ratones hormigueros, conejos y los ukathe, que forman auténticos laberintos bajo tierra y que devoran gran cantidad de grano.

Los depredadores se han adaptado igual de bien a las llanuras que los que comen plantas. Los sukantra los respetamos mucho a pesar de que sus ataques estén limitados únicamente a su necesidad de alimento. Los enormes felinos puwaro de pelaje moteado y una crin enhiesta que les va desde la cabeza a la cola, son muy territoriales y siempre parecen hambrientos con su cabeza ligeramente aplana y unos colmillos tan enormes que no les entran en la boca. Alguno de nuestros héroes de la antiguedad consiguió domar a alguno de ellos, o al menos eso es lo que se dice, aunque a mí me resulta difícil de creer. Pero aún más insidiosos y tenaces son los gorunna, manadas de perros grandes con el pelaje negro moteado de blanco y rojo. Son capaces de derribar hasta uno de los magora sokore si trabajan en grupo y las condiciones son favorables.

Hay muchos tipos de serpientes, inofensivas y unas, muy peligrosas otras. Las temidas dalaka de intenso color azul son las preferidas de las naksutara, mujeres que tienen afinidad con las serpientes, aunque también les gustan las enormes seteko capaces de abrazar a un hombre hasta la muerte, o las mushara que atacan en grupo y que poseen dientes con los que morder.

Águilas, cuervos y buitres son las aves más habituales en los cielos sobre nuestra tierra. También hay halcones y los rápidos y coloridos iglaka, que se lanzan como flechas contra sus presas.

Los ríos no están exentos de peces como lucios, truchas y los enormes esturiones mukandre y de otros peligros como los lekihangla, unos peces de grandes dientes y cabeza plana que son capaces de salir a tierra a respirar... y a alimentarse.

LA VIDA NÓMADA

Las tribus más cercanas a las montañas han preferido continuar con el nomadismo que practicaban nuestros antepasados cuando llegaron aquí. Viven del pastoreo de rebaños de bysurtas y aves tevla, principalmente, pero también cazan -y en algunos casos también pescan- con frecuencia además de recoger raíces y frutos. Llevan sus tiendas cuadradas de tela encima de sus animales y tienen la costumbre de ofrecer comida y refugio al menos durante una noche a los que se lo soliciten. Pero esta hospitalidad no es gratuita, pues los sukantra nómadas exigen un pago en sangre: cortan el antebrazo de sus invitados y le extraen parte del líquido vital, curándole la herida posteriormente. Veo sorpresa en tus ojos. Ellos creen que la sangre sacia los espíritus de la tierra servidores del Gran Jorobado y que permite que las estaciones sigan, los rebaños crezcan y los árboles

den sus frutos. ¿Si ningún extranjero solicita refugio? Se sangran a sí mismos a sus rebaños, pues los espíritus deben ser saciados todos los días a la puesta de sol. Los que llevan a cabo estos ritos van desnudos, untados sus cuerpos de blanco, verde y rojo -los colores relacionados según su tradición con los espíritus, el hombre y el

Gran Jorobado- y se dejan crecer su pelo en trenzas que se unen al final de la espalda.

Su sociedad es



b a s-

tante igualitaria y los cazadores y guereros de ambos sexos tienen gran fama y respeto. Al igual que nosotros se dividen en clanes familiares masculinos y femeninos, pero tienen tabúes distintos ya que los miembros de cada clan sólo pueden tener relaciones sexuales con los de otro clan concreto. Los clanes son dados en función del período del año del nacimiento, y no por herencia como ocu-



tre entre los sukantra que viven en poblados y aldeas.

En los últimos tiempos sus tensiones con las regiones de Darcaewah y Tinwareza han empeorado, hasta el punto de que muchas de las tribus han tenido que abandonar sus terriotorios ancestrales e irse a las de tribus hermanas.

Algunas de las tribus nómadas son los nadreka, los athadro, los dlara y los umuruna cerca de Darcaewah; los paglema, los lamaune, los kirantla, los amuru y los dokena cerca de Tinwareza; y los suruda y los epeka en la frontera con las tierras de los wamanni.

Setema Kuruakma-byr-sa, pertenece al clan de los Ojos de Piedra, pero en su infancia fue un By-surtia Rojo.

En el caso de las mujeres sería:

Imadla mur-Wetara pertenece al clan de la Voz del Trueno y todavía no ha tenido su primer sangrado

Aglema ta-mur-Ti-mana, pertenece al clan de las Raíz de Estrella, pero antes de su primer sangrado era una Voz del Trueno.

Ivagla ki-ta-mur-U-maka, una anciana venerable de las Huel-lla de Águila, fue, mientras podía tener hijos, una Raíz de Estrella y antes de eso una Voz del Trueno.

Los áreas de cultivo no suelen estar muy alejadas de la aldea, al contrario que las zonas de pasto de nuestros rebaños de bysurta, magoras sokore y magoras gigan-

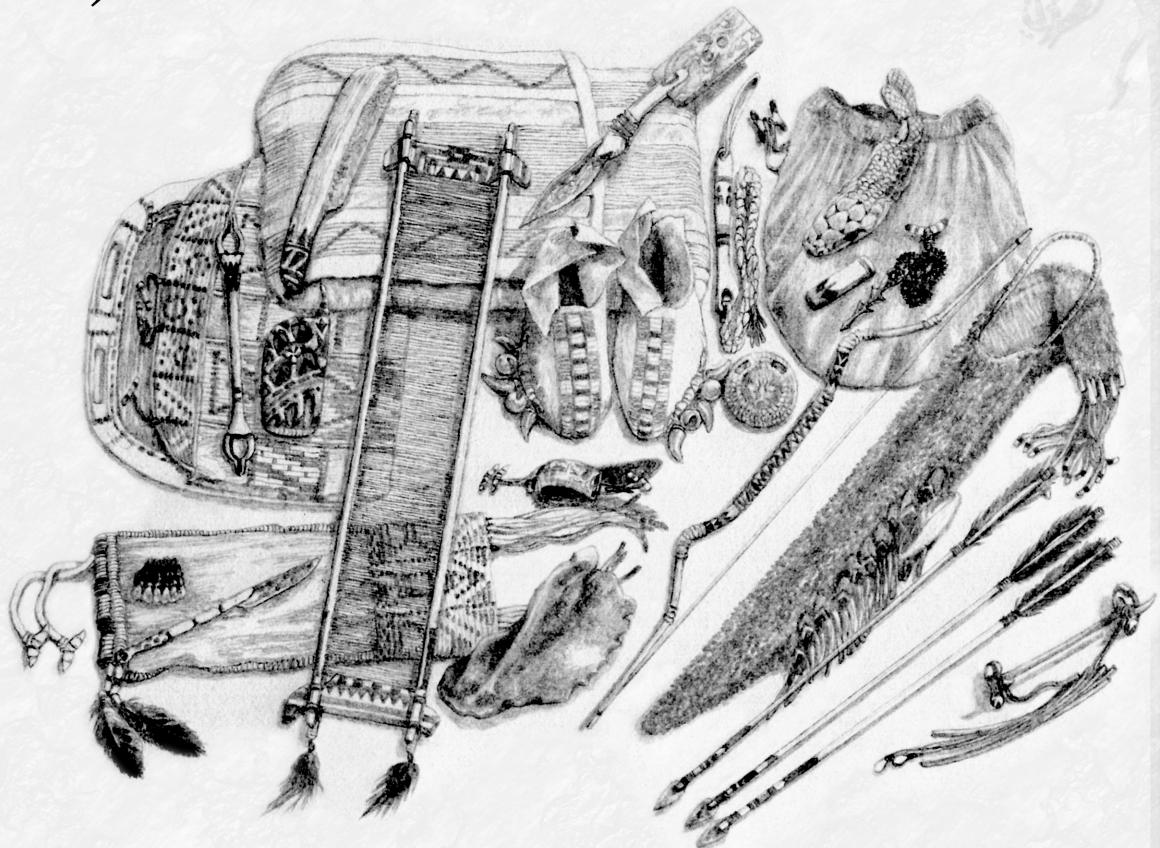
tes. De los primeros obtenemos una leche amarga y amarillenta que da excelentes quesos -y que ningún paladar extranjero que yo conozca ha sabido apreciar nunca-. Al fermentarla nace el simaka, una bebida alcohólica muy fuerte. Los magora sokore generan un pelo más fino que el de las ovejas de vuestras gente, pero tarda mucho más en volver a crecer -cada tres años-. Los artesanos que tejen el mismo son muy apreciados, y las prendas realizadas con dicha fibra son símbolo de riqueza y poder. Su leche es dulce y nutritiva, especialmente si se mezcla con sangre de bysurta para hacer makedra, el único alimento que podemos tener en los días de fiesta dedicados al Gran Jorobado.

Nuestro ganado debe ir cambiando de pastos a lo largo del año, pudiéndose alejarse los que se encargan de cuidarlos a varios días de distancia de la aldea, o incluso semanas en algunas regiones. Algunos de los animales son sacrificados cuando tienen uno o dos años de edad tanto para aplacar y bendecir al Gran Jorobado como para aprovechar su carne. La de los magora gigantes no puede comerse debido al tabú. ¿Que a qué me estoy refiriendo? Los magora gigantes son enormes, pacíficos y poco inteligentes; pueden cargar con veinte personas y sus bienes durante kilómetros y son el último recurso de huída para una aldea. Pero son difíciles de mantener y la hembra está preñada durante años. Una aldea grande puede mantener entre tres o cinco magoras. No es difícil saber porque nos resulta tabú alimentarnos de ellos.

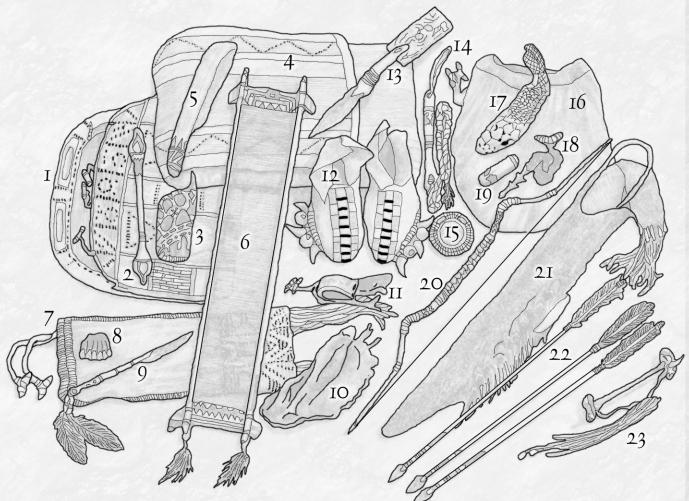
De los hombres de Piel de Noche aprendimos a domesticar abejas para hacer miel, y se dice que los de Umadra han conseguido que ciertas hormigas fabriquen un hongo que a pesar de su horrible sabor es muy eficaz contra muchas enfermedades.

Las aldeas suelen ser de entre quinientos y cinco mil sukantra, aunque las hay más pequeñas y más grandes como Draukarema con más de veintemil almas. Nuestros hogares son grandes, y pueden albergar grupos familiares de hasta dos decenas de personas. Tres grandes pilares sostienen el techo que es de madera en las aldeas más

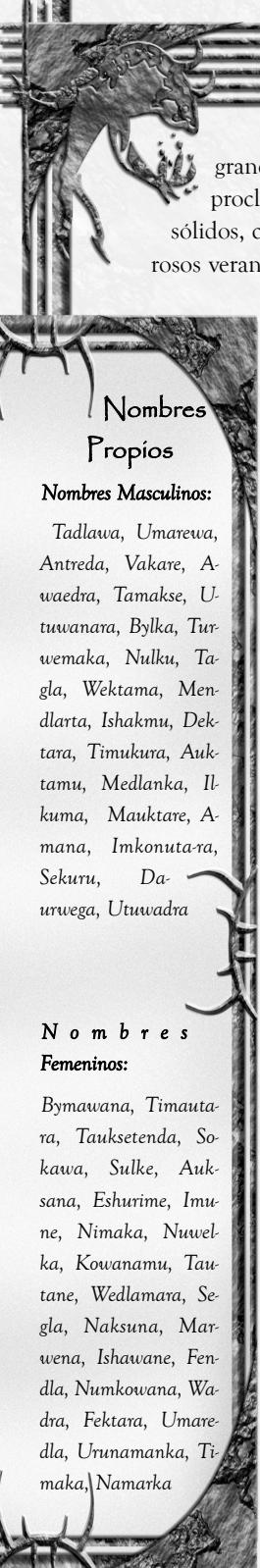
Objetos Sukantra



1. Bolsa de tela
2. Lanzadera de madera para hacer cestas
3. Estatua de piedra que representa a un Bysurta
4. Estuche para ropa
5. Tablilla para el telar
6. Telar
7. Bolsa para ropa
8. Fetiche-Dientes de gorunna
9. Lanzeta de chamán
10. Fetiche- Escápula de puwaro
11. Brazalete de cuero
12. Mocasines con sonajeros
13. Cuchillo ceremonial
14. Látigo de cuerda con mango de madera
15. Disco de Serpiente hecho con metal
16. Bolsa hecha con buche de lagarto malkrana
17. Fetiche- Cabeza de Serpiente
18. Cabeza de arpón fabricada con metal
19. Funda de la cabeza de arpón
20. Arco compuesto de madera y hueso



21. Aljibe de cuero recubierto de piel de gorunna
22. Tres flechas
23. Bocado y brida de Bysurta



Nombres Propios

Nombres Masculinos:

Tadlawa, Umarewa, Antreda, Vakare, A-waedra, Tamakse, Utuwanaara, Bylka, Turwemaka, Nulku, Tagla, Wektama, Mendlarta, Ishakmu, Dek-tara, Timukura, Auktamu, Medlanka, Il-kuma, Mauktare, A-mana, Imkonuta-ra, Sekuru, Da-urwega, Utuwadra

Nombres Femeninos:

Bymawana, Timauta-ra, Tauksetenda, So-kawa, Sulke, Auk-sana, Eshurime, Imu-ne, Nimaka, Nuwel-ka, Kowanamu, Tau-tane, Wedlamara, Segla, Nakuna, Mar-wena, Ishawane, Fen-dla, Numkowana, Wa-dra, Fektara, Umare-dla, Urunamanka, Ti-maka, Namarka

dolor, de caza, de lucha o cumplir una misión solicitada por el Consejo de Ancianos. Si lo supera

grandes y de tela o hierba en aquellas más proclives a sufrir ataques e incursiones. Son sólidos, cálidos en invierno y frescos en los calurosos veranos de Ysakara. Otras estructuras de un solo pilar son usadas para albergar el ganado familiar cuando la nieve cubre las llanuras. La mayoría de los hogares son variaciones de este esquema básico. Alrededor de la aldea construimos un muro de tierra y piedra de uno o dos metros de altura, y sobre éstos una empalizada de madera enlazada de arbusto nuradlu o de las tierras de más allá de nuestra frontera que cosnaguimos comerciando o mediante el saqueo. Tampoco son raros los fosos, en cuyo fondo clavamos estacas untadas de veneno o excrementos, o terraplenes con empalizadas de madera de gran altura.

HOMBRES Y MUJERES

Ahora os advierto que debéis de estar atento, porque si os perdéis en las primeras explicaciones luego os será muy difícil comprender todo el conjunto.

Nuestra sociedad se divide en clanes masculinos y femeninos: los hijos heredan los de sus padres y las hijas los de sus madres en un primer momento.

A los Clanes Masculinos pertenecen los hombres de todas las edades que no sean viudos, los chamanes que preservan los ritos del Gran Jorobado, y las mujeres que quedan viudas, que deben convertirse en guerreras. Un hombre cambia de clan tras el paso a la madurez. En función de cada tribu o aldea es distinto, pudiendo ser pruebas de resistencia al

podrá llevar con orgullo las trenzas viriles unidas por la joya ansakra sobre su pecho,

Los Clanes Masculinos son ocho: Bysurta Rojo, Aulladores de la Luna, Piel de Árbol, Alma del Viento, Ojos de Piedra, Garras de Ugara, Danzantes del Rayo y Caminantes del Silencio. Solo en las tribus más grandes están presentes todos y entre ellos deben mantener una norma: ofrecer hospitalidad a los miembros del mismo clan de otras tribus o aldeas.

Para los hombres es tabú mantener relaciones sexuales con mujeres de más de dos clanes femeninos distintos, pero no lo es con mujeres de la misma familia que la esposa principal. ¿Qué? Sí, un hombre puede tener más de una, pero la primera está por encima de las otras. Generalmente, una de las otras es la hermana o la prima carnal de la esposa principal.

Los más ancianos de todos los clanes forman un consejo que gobierna todos los aspectos considerados masculinos de la aldea como la caza, la guerra, el pastoreo y dar el beneplácito para los nuevos matrimonios.

A los clanes femeninos pertenecen las mujeres de todas las edades que no sean viudas, las miembros de las Hermanas de la Serpiente y otras sociedades similares, y los hombres viudos y los prisioneros de guerra que tienen que dejar de empuñar las armas. ¿Qué a qué me refiero con viudos y viudas? A aquéllos que pierden a su esposa principal o a las que pierden a su esposo; si él estaba casado con más de una mujer, todas ellas son consideradas viudas.

Las mujeres cambian de clan tres veces durante su vida, ya que al tener el primer sangrado cambian el del nacimiento, y cuando dejan de tenerlos deben volver a tomar uno nuevo. Esto último es raro porque no todas las mujeres alcanzan la edad suficiente como para ello. Los Clanes Femeninos son nueve: Hermanas de la Serpiente, Aliento de Gorunna, Corazón de Magora, Raíz de Estrella, Voz del Trueno, Ojos de Fuego, Lengua de Hierro, Huella de Águila y Huesos de la Noche. Como en el caso de los hombres, es muy raro que todos estén presentes en una misma aldea.

Ellas no tienen que mostrar hospitalidad más que con sus consanguíneas, sean de la tribu o del clan que sean. No tienen tabúes sexuales, pero si alimenticios puesto que no pueden comer la carne de un depredador, ya que creemos que ésta puede devorar la capacidad de tener descendencia. Sólo pueden tener un marido pero tienen la libertad de abandonarlo cuando quieran.

También como en el caso de los hombres, son las más ancianas de cada clan quienes forman el consejo que decide sobre los asuntos considerados femeninos (la agricultura, el comercio y los nacimientos).

Tanto hombres como mujeres pueden cambiar de afiliación entre los clanes del mismo sexo si todos los miembros del clan que lo va a recibir están de acuerdo. No conlleva pérdida de honor o prestigio, pero si de la jerarquía o los símbolos que se hubieran obtenido perteneciendo al clan de origen.

No todos los clanes tienen el mismo prestigio en cada aldea o tribu. Por lo general, entre dos o tres de ellos cada sexo se consideran nobles por haber tenido entre sus miembros a alguna figura destacada en la historia de dicho asentamiento o tribu.

¡Os ha quedado claro? Normal, a veces incluso a mí que lo he mamado durante toda mi vida me resulta demasiado complejo.

El Gran Jorobado

De donde vos venís, hay muchos dioses y las relaciones entre vuestra gente y ellos siguen los pasos de una danza estricta. Nuestra relación con el Gran Jorobado es caótica como su ser, liberando la locura de nuestra esencia que la mente trata de controlar. Los trances chamánicos son tan intensos que la mayoría tardan días en recuperarse y algunos no lo hacen jamás.

Hay placer en la muerte salvaje. La visión de la sangre excita algo en lo más hondo de nuestro ser. Me miráis horrorizado, como si estuviese loco. Pero yo he visto la mirada de los guerreros de vuestra gente y no he encontrado diferencia

alguna con lo de aquellos de los míos que entran en el Camino de la Sangre. Todos llevamos esa voz en nuestro interior que nos impulsa a hacer cosas horribles, que nos susurra al oído como una amante apasionada. A veces hay que liberarla para no olvidar nuestra condición animal, eso es lo que nos enseña nuestro culto.

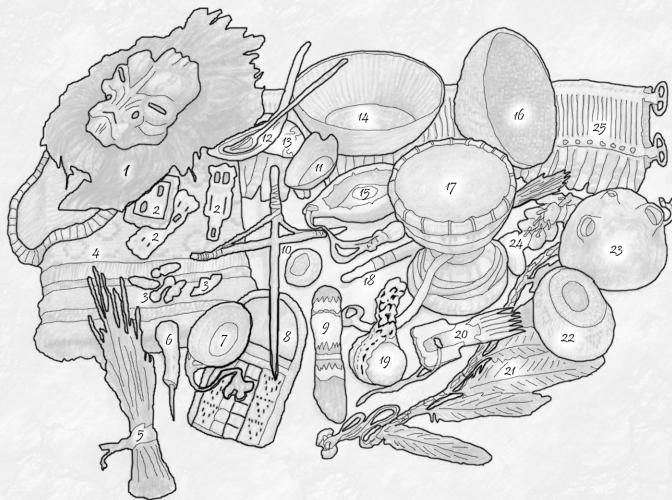
Sacrificamos animales para que nuestros cultivos fructifiquen y bañamos con su sangre a los recién nacidos. De vez en cuando, en las fiestas mayores -como cuando recordamos el viaje que nos trajo aquí o la desaparición de los Mala- sacrificamos a un Ugara y un humano para que sus esencias se junten y el vínculo que nos unía con ellos se renueve. Luego, sus cuerpos son entregados a los más pobres para que se alimenten de su sacrificio y de su valor. ¿Por qué os alejáis de mí? Por lo menos nos ocupamos de los más desafortunados y de sus vidas, algo que es muy extraño en las tierras extranjeras según tengo entendido.

Los chamanes nacen, no se hacen. Los niños y niñas que no lloren al nacer tomarán la senda del Gran Jorobado y no la abandonarán jamás. Deberán aprender los ritos y dar rienda suelta su yo interior con facilidad si la situación lo requiere para convertirse en el canal de la voluntad del Gran Jorobado. Y para demostrar a toda la tribu de que son capaces de encargarse de la espiritualidad de todos, tienen que demostrar su habilidad y sus capacidades dando muerte ellos solos a un Ugara. Si salen victoriosos, deberán alimentarse de las vísceras de la criatura y desollarle, pues con esa piel crearán sus trajes ceremoniales.

¿No creéis lo que oís, verdad? Si vos me contárais como es vuestra tierras y sus gentes, yo tampoco me lo creería. Somos muy diferentes. Quizá condonando a no entendernos jamás. Pero por alguna razón desconocida me habéis salvado la vida y yo debe hacer lo propio antes de poder regresar con los míos. ¡Os extraña que demos tanto valor a la vida, cuando nos complacemos con la muerte? Quizá sea porque los sukantra somos la locura del Gran Jorobado hecha carne.



Objetos Sukantara (continuación)



1. Máscara Ceremonial imitando el rostro de un Ugara
 2. Adornos de metal para brida
 3. Extremos de cabos
 4. Manta para montar
 5. Cepillo para Bysurta

6. Punzón
 7. Cuenco para beber agua
 8. Funda del cuenco para beber agua
 9. Curtidor
 10. Taladro y piedra para hacer peso
 11. Garcilla de madera
 12. Cucharones de madera
 13. Piedra chamánica para machacar hierbas
 14. Cazuela de metal para cocinar
 15. Cuenco de madera para infusiones medicinales
 16. Cesta de mimbre
 17. Tambor de piel bysurta
 18. Baqueta para el tambor
 19. Martillo de piedra
 20. Peine de hueso
 21. Adorno para bysurta
 22. Cesta
 23. Recipiente para semillas con tres bocas
 24. Collar de conchas
 25. Cincha para silla de montar

Aksukaúma

Los Nómadas

SABERES: Artesanía, Atletismo, Cazar, Conocimiento Animal, Confeccionar Ropas Sukantra, Cultura Sukantra, Decorar Cuerpo, Domar Bysurta, Domar Magora Sokore, Dones Divinos de Shalgaad, Geografía de Yrakara, Habilidades Mentales, Herbolaria, Intimidar, Leyes de Chakkiaryar, Lucha con "Arma", Montar a Bysurta, Pelea, Rastrear, Ritos de Potenciación, Ritos de Preparación, Ritos de Shalgaad, Robar, Sigilo, Supervivencia

RASGOS: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía, Conciencia, Tenacidad, Autocontrol, Agilidad, Destreza, Fuerza, Resistencia, Constitución

LIMITACIONES:

Los **Nómadas Sukantra** están a gusto con su modo de vida, que lleva siendo el mismo desde hace incontables generaciones, y son poco propensos a aceptar cambios u otras ideas. Debido a ello, **no pueden cambiar de Modo de Vida durante toda la Creación de Personaje**.

Las **mujeres** tienen los mismos derechos que los hombres, pero **para ellas es tabú el uso de habilidades sobrenaturales -Dones Divinos y Habilidades Mentales-**. No tienen ninguna otra limitación en cuanto a las lista de Rasgos y Saberes presentada arriba.

Entre los **Nómadas Sukantra** es **tabú el uso de venenos contra otros seres sintientes**.

Debido a su tradición de realizarse sangrados para alimentar a los espíritus de la tierra servidores de Shalgaad, **un Nómada Sukantra se recupera de sus heridas más lentamente (1 Nivel de Salud por cada 16 horas de reposo)**.

VENTAJAS:

Debido a su conexión íntima y profunda con su manera de entender la vida, pueden adquirir la **Marca del Nómada** por 20 puntos de Conocimiento.

Su relación con las fuerzas naturales a su alrededor y el adecuado trato que han mantenido con ellas, provoca que los elementales de Tierra y Aire sean más propensos a pactar con los chamanes de los nómadas Sukantra (dificultad -1 a todas las tiradas relacionadas con la Invocación de los mismos).

EL AROMA DE LA SANGRE

PER (8)

El olor de la sangre vuelve locos a los seguidores de Shalgaad, pues despierta la Bestia Interior que todo ser sintiente lleva dentro, herencia de su origen animal. Pero en su locura, su percepción y sus reflejos aumentan.

Con este don, el chamán podrá volver a tirar tantos dados que le salgan 1 como tantos obtenidos. La duración es especial e ignora la tabla D-D-T (p.e.: si saca tres tantos, podrá repetir los siguientes tres unos que saque).

SED DE MUERTE

COR (8)

La crueldad y la muerte, insertadas en la conciencia tribal sukantra, atraen con fuerza a los chamanes nómadas. Ver a los heridos en combate despierta en ellos un frenesí que los convierte en máquinas de matar despiadadas e incansables.

Si el chamán infinge una herida a un adversario mientras este don esté activo, deberá realizar una nueva tirada de ataque a dificultad (6)- cuya mano será igual al número de tantos obtenidos con el don.

Nómada
Sukantra

(Legado-20 pts)

Constitución +1
Supervivencia +1 en las Llanuras Bárbaras

Reduce la dificultad en todas las tiradas relacionadas con la doma, la domesticación y la monta de animales de las Llanuras Bárbaras en 1

Menawera

Los Asentados

SABERES: Cualquiera de los Saberes de los siguientes Modos de Vida: Agricultor/a, Alfarera/o, Aparcero/a, Arriera/o, Carpintera/o, Cazador/a, Cestero/a, Chamán, Curtidor/a, Fabricante de "Objetos Sukantra", Guerrera/o, Herrero/a, Orfebre, Pastor/a, Tejedor/a y Tinturera/o (ver Limitaciones)

RASGOS: Cualquiera de los correspondientes a los Modos de Vida anteriores.

LIMITACIONES:

Aunque los sukantra que viven en aldeas fortificadas han desarrollado su tecnología más allá de las limitaciones de sus contrapartidas nómadas, no llegan a alcanzar los niveles de culturas más civilizadas como los ysenios o los llaeredhies. **En los Saberes Comercio, Ingeniería, Matemáticas, Metalurgia, Construcción no pueden poseer más del valor 2.**

Este modo de vida y sus creencias son bien conocidas en las tierras cercanas a las Llanuras Bárbaras, y por lo general son consideradas salvajes y amorales. Por ello un Menawera tiene **dificultad +1 en todas las tiradas de Carisma y Actuar contra gentes de Llaeredh, Ára, Ysenia y Panho.**

VENTAJAS:

Los bysurta y los magora de los menawera están mejor alimentados, y la mayor parte de su desdescendencia consigue salir adelante. A un Sukantra adquirir un bysurta le cuesta 800 medidas.

El hecho de vivir en aldeas ha provocado que las relaciones humanas sean más próximas. La costumbre enseña cómo tratar a cada miembro del asentamiento, y da a los Sukantra de Aldea cinco puntos adicionales gratuitos para gastar en Relaciones con miembros de su comunidad.

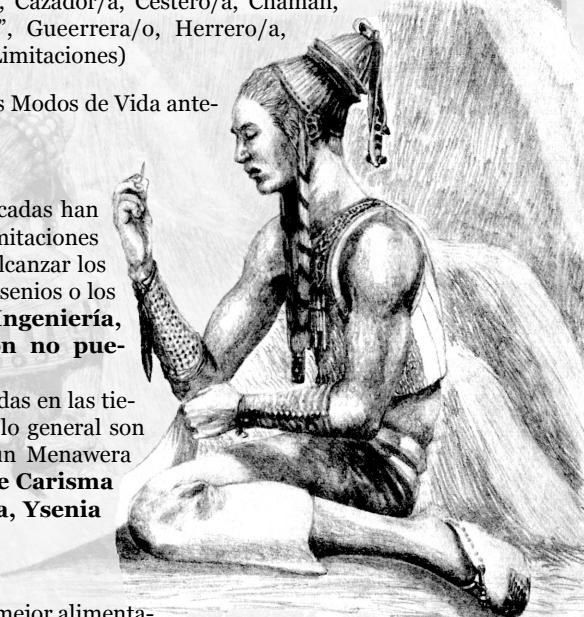
Palo Shedla (Arma - 8 pts)

El palo sedla lleva siendo utilizado por

los pastores de bysurtas de Ysakara desde

tiempo inmemorial. Mide entre un metro y un metro veinte centímetros, y en su parte superior está rematado con una bola de madera de unos diez centímetros de diámetro. Es muy útil para dirigir a los rebaños, pues permite mantenerlos juntos y defenderse de los ataques esporádicos de algún macho en celo.

Desde hace tiempo, los líderes y los guerreros de los sukantra que habitan en aldeas han comenzado a utilizar los shedla como arma de prestigio, símbolo de su herencia cultural, y es raro que alguien que se precie entre esta tribu de las Llanuras Bárbaras no porte uno.



Yelmo de Cráneos de Bysurta (Protección - 8 pts)

Los grandes machos de este bello animal son admirados en las Llanuras Bárbaras y más allá, especialmente aquellos ejemplares criados en las aldeas y que serán destinados a la guerra y la incursión. Para los sukantra, los bysurta son similares a ellos a ojos del Gran Jorobado, pero aún no han dado el paso para liberar su Yo Interior. Los cráneos de estas bestias tienen propiedades misiticas y los utilizan para adornar los yelmos y capacetes de sus líderes más influyentes y carismáticos.

Estos yelmos confieren a sus portadores las siguientes características:

Carisma +2 entre los Nómadas
Sukantra, +1 entre los Sukantra de Aldea

Intimidar +1

Naksutara

Hermanas de la Serpiente

SABERES: Actuar, Atletismo, Cazar, Conocimiento Animal, Confeccionar ropas de las Hermanas de las Serpientes de Yrakara, Cultura Sukantra, Decorar Cuerpo, Geografía de “región” de Yrakara, Habilidades Mentales de la Serpiente, Herbolaria, Intimidar, Maestría de Serpientes, Oratoria, Pelea, Rastrear, Regatear, Sigilo, Supervivencia

RASGOS: Percepción, Astucia, Carisma, Empatía, Coraje, Tenacidad, Agilidad, Destreza, Constitución

LIMITACIONES:

Las Hermanas de la Serpiente descubren muy pronto cual es su verdadera vocación, y en cuanto su infancia termina entran en el Camino de la Serpiente para el resto de sus vidas. Solo las mujeres humanas pueden tomar el Camino.

Para llegar a cierto grado de relación con la Serpiente, las Hermanas deben tomar mezclas de venenos cada vez más fuertes que les terminan por provocar dependencia. Una Hemana de la Serpiente adquiere automáticamente la debilidad Adicción a nivel 1 durante la Creación de Personaje, aparte de cualquiera otra que haya sido escogida por el jugador. Ésta no le confiere Puntos de Conocimiento adicionales.

Un hombre no puede ser Hermana de la Serpiente.

VENTAJAS:

Debido al consumo de venenos continuado, las Hermanas de la Serpiente no sólo son inmunes a la ponzona de cualquier ofidio sino que también se sienten revitalizadas cuando este corre por sus venas y les cura tantos Niveles de Salud como la potencia del veneno inoculado.

La conexión con los reptiles es tan grande que una vez cada siete años una vez entrada en la adolescencia (14 años) las Hermanas de las Serpiente mudan completamente su piel. Con cada muda se prepara un ritual que vincula a alguna de las especies de serpientes con la realizadora del rito de por vida. Esto provoca que una serpiente de ese tipo se convierta en animal amigo, guardián y guía espiritual de la Hermana de la Serpiente (el tipo concreto es elección del DJ). Si alguna de estas serpientes vinculadas muere, la Hermana pierde un Nivel de Salud permanentemente.

MIRADA DE ESCAMAS

CAR (7) vs PER (6)

La Serpiente mora en el corazón de sus hijos, manifestándose a través de ellos. Así, quienes no la sienten en su interior, aprenden pronto a tener miedo a los portadores de la Señora del Movimiento sin Límites.

Con esta habilidad mental, una Hermana de la Serpiente invoca a la Serpiente para que se manifieste a través de su mirada, paralizando a sus adversarios e impidiendo que realicen ningún tipo de acción física aunque sus mentes pueden seguir defendiéndose a nivel subconsciente.



HERMANA DE LA SERPIENTE

CTN (8)

La Señora del Movimiento sin Límites no puede ser detenida, pues su cuerpo fluye como el agua si es necesario y se transforma para alimentarse y sobrevivir.

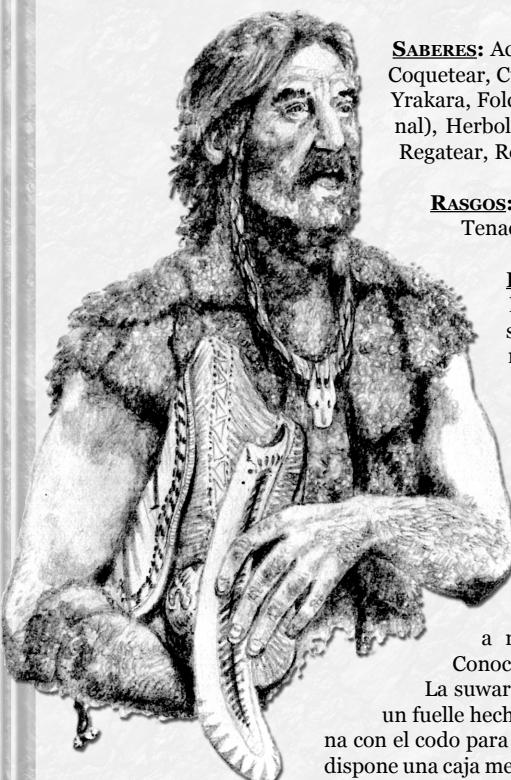
Esta habilidad sobrenatural permite a una Hermana de la Serpiente modificar la estructura de su cuerpo como si no tuviera huesos para colarse por huecos y aberturas que no sean más pequeños que el tamaño de su cabeza por las que normalmente no podría pasar un humano.

Naksutara
(Marca)
(20 pts)
Carisma +1
Maestría de Serpientes +2 para las de las Llanuras Bárbaras, +1 para serpientes de cualquier otro lugar.
Las Naksutara absorben el veneno de las serpientes en los cuerpos de otros seres chupando en la mordedura. Deben realizar un chequeo de Percepción+Maestría de Serpientes (5). Cada tanto obtenido reduce la dificultad del chequeo de veneno que realiza quién ha sido mordido en 1.



Nedla

Guardianes de la Memoria



SABERES: Acrobacia, Actuar, Atletismo, Comercio, Confeccionar ropas Sukantra, Coquetear, Cultura Sukantra, Decorar Cuerpo, Etiqueta, Geografía de “región” de Yrakara, Folclore Sukantra, Habilidades Artísticas, Habilidades Mentales (opcional), Herbolaria, Juglaría, Lucha con “Arma”, Montar bysurta, Oratoria, Pelea, Regatear, Robar, Sigilo, Supervivencia

RASGOS: Percepción, Astucia, Inteligencia, Carisma, Empatía, Autocontrol, Tenacidad, Agilidad, Destreza, Apariencia

LIMITACIONES:

Los sukantra no tienen escritura propia, y comunican su historia y sus tradiciones oralmente. Debido a la acumulación de éstos, un nedla tiene que aprender desde muy pequeño todo lo que debe saber para ser famoso y contar con el respeto de su pueblo. Una vez pasada la infancia, no podrá cambiar de Modo de Vida.

Está mal vista que un nedla reciba una recompensa por sus actuaciones que no sea comida, refugio y fama. Por eso, sólo recibe 50 medidas anuales por su trabajo.

VENTAJAS:

Una vida de trotamundos llevando la felicidad a la gente, atrae las miradas de agradecimiento y las muestras de afecto. Un nedla tiene Carisma +1 con otros sukantra (que no sean también nedla). Otra de las consecuencias de esta manera de vivir es que se conoce a muchas personas, por lo que el nedla obtiene 12 Puntos de Conocimiento Gratuitos que puede gastar únicamente en relaciones.

La suwara es un instrumento típico de las Llanuras Bárbaras que consiste en un fuelle hecho de tripas de animal que se infla por una boquilla, el cual se presiona con el codo para que expulse un chorro de aire. En la trayectoria del mismo, el nedla dispone una caja metálica con agujeros que debe mover de una determinada manera para conseguir una nota musical en concreto. Los nedla se fabrican y decoran el suyo propio, y el aspecto de su suwara les hace casi tan afamados como sus habilidades para el canto y la danza. Todo nedla comienza sus andanzas como jugador con una suwara.

Carromato de Nedla

(Legado - 20 pts - o 800 medidas)

Algunos nedla han adquirido fama y renombre o han ahorrado el suficiente dinero como para poder permitirse un carromato en el que llevar sus pertenencias y convertirse así además en buhonero.

Esto les permite, entre otras cosas, transportar instrumentos más pesados como los armazones de campanas imisha, y servir como un medio de intercambio entre las distintas aldeas sukantra y las tribus nómadas. Por ello obtienen cinco Puntos de Conocimientos gratuitos que sólo pueden gastarse en posición entre los sukantra y otras tribus de las Llanuras Bárbaras.

Canto de la Memoria

(Legado - 20 pts)

Desarrollar la capacidad memorística necesaria para poder almacenar la tradición oral del pueblo sukantra e incluso otras de las tribus de las Llanuras requiere un entrenamiento muy duro. Pero hay ciertos nedla cuya maestría y capacidad mental es asombrosa, siendo capaces de recitar miles de los versos que tienen en su cabeza sin cometer un solo error. Los poseedores del Canto de la Memoria tienen las siguientes ventajas:

Inteligencia +1

Juglaría y Habilidades Artísticas +1

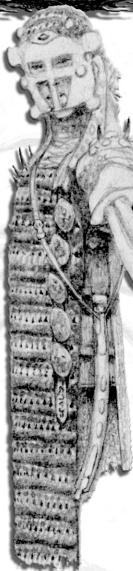
Fama de Veracidad: se supone que un nedla con Canto de la Memoria siempre dice la verdad y todos los sukantra lo creerán así aunque en realidad el nedla les esté contando una mentira.

EQUIPAMIENTO

Atuendo de Batalla de Yizaràde

La vida en Yizaràde está íntimamente unida al mar y eso se muestra en todas sus vertientes, incluido el arte de la fabricación de los útiles de batalla. Las materias primas utilizadas para la construcción de la indumentaria tradicional de los soldados y guerreros yiza, provienen en su mayor parte de las sagradas aguas que bañan su costa.

El atavío básico está compuesto por un peto largo con faldón fabricado mediante una combinación de nácar y materiales calizos. Son armaduras vistosas, pues sus propietarios acostumbran a engalanarlas adhiriéndo-



les escamas de coloridos peces y conchas, con el fin de sentir el aliento del mar a la hora de combatir.

La tradición cuenta que si se quiere contar con el favor de Yez en la guerra, el propietario de la armadura debe sumergirse con ella en las aguas marineras el día de su estreno, y también tras cada batalla en la que halla sobrevivido.

Las de los cargos más altos dentro de la jerarquía militar de Yizaràde se fabrican y adornan con materiales más lujosos, caros y místicos, como los huesos de las ballenas noyoúd, dientes de barracuda, estrellas de mar uvàya y otros aún más raros ypreciados...

Yelmo Tayeu

Los grandes luchadores de la arena, se han distinguido a lo largo de la historia, no sólo por su preparación física y técnica depurada para la confrontación con poderosos rivales, sino por ser grandes innovadores en otros aspectos del combate. Cualquier pequeña ventaja en este tipo de enfrentamientos, puede suponer la diferencia entre gozar de unos instantes más de vida o sufrir una muerte instantánea. Las arenas del gran Giratz de Saratza o del Foso de Juegos de Naháre en Phaukáhara, han servido como campo de experimentación para novedosas armas y protecciones.

El afamado luchador yiza Yualèza Tayeu, cam-

peón durante nueve ediciones consecutivas de los torneos de Naháre, dio nombre al yelmo creado por él y que le permitió conseguir apuradas victorias en muchos de sus envites. El yelmo, de estructura laminada, está rematado exteriormente por una sucesión de pinchos metálicos. Resulta de gran utilidad en aquellas situaciones en que las armas se encuentran trabadas en el combate cuerpo a cuerpo, ya que un certero cabezazo puede causar lesiones determinantes en el oponente. Además, si recibe el impacto de un arma fabricada de madera, puede hacer que esta se quiebre con facilidad.



Sarach Ichka

Pocos son aquellos que pueden narrar el haber sufrido un abordaje de los sanguinarios piratas sarachi en el mar de Ereida. No es su costumbre el dejar supervivientes entre los asaltados. En los relatos de aquellos que han conseguido escapar de su ira, siempre cobra una especial relevancia la descripción de sus ostentosas armaduras. En ellas se combina la gruesa piel de grandes animales marinos (morsas, tiburones, orcas y ballenas) con un armazón compuesto por materiales cartilaginosos, dotándola de una flexibilidad óptima, consiguiendo no mermar la facilidad de movimiento del que la porta. Para mejorar sus prestaciones de defensa

ante ataques con armas contundentes, suelen acoplar se tanto al frente como a la espalda espinas dorsales de grandes peces, que consiguen absorber y dispersar mejor el impacto de los golpes.

Es costumbre entre los corsarios sarachi, también conocidos como los Tiburones del Ereida, engalanar sus armaduras con anillas metálicas, una por cada asalto en el que han participado y del que han salido con vida.

Suelen hacer sus yelmos con el cráneo de un macho cabrío adulto, y los guerreros veteranos suelen pintarlo de rojo o negro...



Atuendo de Batalla Sukantra

Tierra sin propiedad definida, dónde la disputa por el dominio de la ribera de un río o de una zona de pastos es una actividad tan cotidiana como cualquier otra, las Llanuras Bárbaras son cuna de tribus agueridas y con tradiciones muy diferenciadas, pero con un mismo designio: la supervivencia.

Los Sukantra son uno de los más ancestrales pueblos que habitan este hostil territorio y sus costumbres seminómadas, en la que se alternan períodos de vida en el poblado con largos viajes de pastoreo expuestos a infinitud de peligros, han hecho de sus miembros acérrimos guerreros. Poseen una extraordinaria habilidad para curtir pieles de býsurta y modelarlas a su antojo fabricando infinitad de utensilios, destacando entre ellos los dedicados a la lucha.

Los jinetes sukantra, suelen ataviarse con chalecos de cuero en los que pintan una especie de red o enrejado (dicen que es una forma de sacralizar sus protecciones para que éstas sean capaces de retener en la batalla el alma fundida al cuerpo y evitar la muerte), pantalones largos sobre los que visten una especie de mandil atado a la cintura para proteger el vientre, botas altas con dos pequeños colmillos de nombre de animal de las Llanuras Bárbaras en la talonera a modo de espuelas, brazaletes largos provistos de varios cordeles a los que amarrar ungüentos curativos, pequeños útiles y sus tradicionales escudos en forma de rombo, fabricados también en cuero y reforzados con hueso. Completan la equipación una talega (mochila) puesta a la espalda en forma de joroba donde enfundan sus armas y un capaete.

Elandha Egora

Comerciantes, nobles, señores, jueces; personas con poder y riquezas en las que los ojos envidiosos suelen posarse. Viven bajo la amenaza continua de sus enemigos y en muchas de las ocasiones, ésta se presenta en forma de flecha o daga, que, maliciosa, trata de alojarse en lo más hondo de sus cuerpos. A pesar de que en la mayoría de los casos suelen ir custodiados por fieros guardaespaldas, no está de más tomar precauciones adicionales.

En ocasiones, por razones de protocolo o de simple comodidad, no es de recibo portar una protección pesada o llamativa. Por ello, el uso de la "segunda piel", en llaeredhí eländha egora (se cree que en Llaeredh fue donde primero se utilizaron),

se ha extendido entre los pertene-

cientes a las clases privilegiadas como forma de auto-protección.

Se trata de una única pieza en forma de jubón sin mangas, que suele estar confeccionada a base de varias capas compuestas por un hilvanado fino de muy diversos materiales (las más habituales suelen ser de cuero, pero también las hay que combinan malla de cobre). Responden de forma bastante eficaz al impacto de pequeñas armas de clavado (filos y flechas), pero ante otras de mayor envergadura suponen una defensa escasa. Son livianas y no excesivamente gruesas, de forma que se camuflan discretamente bajo vestiduras amplias.



Arnes Gryza

A pesar de que la mayor parte de los pobladores de Gahaeda consideren a los taengryza una especie sintiente poco más evolucionada que los Ylmaris, poseen una inteligencia muy superior. Esto unido a sus espléndidas condiciones físicas, hace de ellos magníficas máquinas de guerra.

Su gruesa epidermis les ofrece una protección muy consistente ante los ataques, pero existen puntos débiles en su coraza natural. La zona abdominal está recubierta por piel más blanda, lugar en el que un corte o golpe puede dañar órganos vitales, y dado que el tamaño de sus contrincantes suele ser bastante inferior, resulta una parte frecuentemente expuesta a los ataques. Por ello, es costumbre de algunos taengryza antes de entrar en liza, frotar su abdomen con fango, el cual tras secarse

conforma una capa protectora, que en la práctica resulta poco efectiva.

No es usual ver a una de estas criaturas portando algún tipo de armadura, ya que es difícil encontrar en la mayor parte de los mercados de Gahaeda algo adecuado a sus características. Una de las protecciones que existe es el arnés gryza, un peto de cuero que se anuda a los lomos del individuo y que recubre los costados y la zona inferior, dejando al descubierto las extremidades. En la parte baja hay una sucesión de cinchas a las que se amarran placas que pueden ser de diferentes materiales, aunque usualmente se utiliza la madera. Es una protección tosca que no suele tener gran ornamentación.

Armaduras Nhurazar

Fueron tiempos agrios para los hijos de Kuann, aquellos en los que derrota tras derrota, vieron sucumbir sus cavernosas moradas en las montañas de Nauthalarkka, ante el incesante empuje de los xyarjar. Han pasado ya varias generaciones desde su expulsión, pero el recuerdo y la sed de venganza ha quedado cincelado en sus corazones como un grabado hecho en la roca. Y los Kuannachta no olvidan con facilidad. Sus Salmos de Recuerdo resuenan durante horas en las profundidades del mundo.

De aquellas pri-



meras luchas contra las hordas de los Mancilladores de la Roca, además de recuerdos funestos, han quedado para la posteridad las magníficas armaduras Nhúrazar. Fueron creadas por la unión del esfuerzo de los más avezados talladores de la piedra al oeste del continente, ante la petición de Kundhathár El Sereno, de la construcción de una armadura especial para los guardianes de las Piedras Natalicias.

Tan sólo se conoce que están compuestas por una amalgama de minerales altamente resistentes, pero hoy los secretos de su construcción callan en la mente de los más diestros artesanos de las Zandhari.

Protecciones

Protección

Coste

Prot. Rasgos

Especial

Atuendo de Batalla de Yizarèda *	1.500	4 T	-	
Yelmo Tayèu	500	-	-	Tiene las mismas características que una Garra de Combate
Sarach Ichka *	1.500	4 C / 3 R	-1 A	Carisma -1 en la costa oriental de Gahaedha
Atuendo de Batalla Sukantra *	500	3 DF / 2 R	-	
Elandha Egóra	2.000	2 DF / 1 R	-	Puede llevarse debajo de cualquier otra protección
Arnés Gryuza *	2.000 - 4.000	2 - 4 T	0 / -1	Protección +2 los de madera; +3 los de metal; + 4 los de piedra
Armadura Nhurazar *	10.000	8 T	-2 A / -1 D	

C.- Armas contundentes; R.- Resto de Armas; DF.- Dagas y Flechas; T.- Todas las Armas; A.- Agilidad; D.- Destreza; *.- A mitad de precio para las culturas o especies de origen de la armadura

GRANADA 2002

*La historia novelada de lo que ocurrió en
las CLN de Granada 2002*

Tablero de Juegos de Sangre

Nuestro periplo por las tierras de Granada fue entretenido y muy instructivo. Conocimos a un montón de gente maja y nos divertimos de lo lindo. En serio, es una experiencia que todo rolero debe vivir y que no se debería perder.

Nosotros disfrutamos mucho con la gente jugando a Alkaendra, Juegos de Sangre y el Trono de los Tres Ríos y ahora paso a relatarlos una versión novelada de los acontecimientos que allí se sucedieron...

ARENA DE GLORIA

Su excelencia el Tzalada Hxuneditza Tzewadzu se levantó, visiblemente compungido - por lo menos para los que estaban cerca para verle, muchos de los cuales dirían luego en las tabernas, sumidos en el regocijo de

la buena bebida, lo buen

actor que era. Los espectadores comenzaron a rugir y provocaron un ruido ensordecedor. Nadzexhu Inidze, la Voz de su Excelencia, hizo un gesto con el brazo y los esclavos hicieron sonar los platos de metal repartidos por todo el estadio. La señal para que reinara el silencio. Hxuneditz habló sobre los hechos y el buen gobierno de su padre, las riquezas que había traído a Saratza y los numerosos barcos que ahora ocupaban sus muelles. Embargado por la tristeza, su voz se quebró e inauguró los juegos funerarios en memoria de su insigne progenitor. El público estalló en vítores y comenzaron a aclamar a sus gladiadores y héroes favoritos.

El grito de miles de gargantas surgía en oleadas, haciendo que los corazones latieran más rápidos y que muchos apenas pudieran permanecer sentados de la emoción. ¿Quién se convertiría en el Señor de la Arena? ¿Nogora el Taengryza de las Llanuras Bárbaras? ¿Korr-Broj-Yii el Xyarjar de pelaje rojizo que más enemigos había matado en combate singular? ¿O sería Tu'ó Ne-p'áh, el Nidanyira que había salido de las pantanos del este y que se había ganado el afecto de asistentes con sus alocadas y salvajes maniobras? Las apuestas variaban en intensidad y dirección casi tanto como el criterio. Esclavos con poca ropa vendían comida a un precio ridículo, y ofrecían agua sin pago alguno para resistir el calor que ya comenzaba a hacerse notar. Los nobles y los ricos se miraban a sí mismos y a sus rivales comerciales, compitiendo en elegancia y poder. Los

más pobres estaban ansiosos y expectantes, ahogadas sus penas y su hambre por unos momentos de placer y diversión.

Abajo, en los túneles de acceso a la arena, la tensión era muy distinta. Los gladiadores untaban sus cuerpos de aceite o se lo adornaban con las pinturas tribales de su pueblo. Poco a poco les fueron obligando a que se acercaran a las portillas de metal que les separaban de la gloria o de la muerte. Algunos se despedían de sus amigos y amantes. Otros permanecían silenciosos, concentrados con la mirada fija en las barras de metal que marcaban su futuro. E incluso algunos de ellos rezaban a sus deidades, sabedores de que la muerte había comenzado a susurrar sus nombres en la red del destino y que quizás en pocos minutos se reunirían con sus ancestros.

Las portillas se abrieron.

Cuatro Taengryza, un Nidanyira, Un Humano y dos Xyarjar entraron en la arena gritando, enarbolando sus armas y haciendo los gestos de alianza preparados de antemano. Sólo la mitad de ellos podrían participar en el combate definitivo, y eso si al menos cuatro conseguían sobrevivir. Los espectadores liberaron su emoción vociferando los nombres de sus preferidos: ¡Nogoorá, Nogoorá! ¡Ga-zu-go-da, Ga-zu-go-da! ¡Hynn, Hynn!

El Nidanyira saltaba y brincaba mientras trataba de acercarse al humano; éste veía horrorizado como dos enormes Taengryza, protegidos por cota de mallas corrían hacia él con una coordinación impropia de los de su especie. Jhyii-Phrag-Ka el Xyarjar se dirigió rápidamente hacia Gazugoda, otro de los enormes Taengryza, sabedor de sus capacidades mentales y de todos los agravios que le había hecho durante los años en la arena, y con la venganza en la mirada... Y de pronto, la enorme criatura empezó a volar y arrojar flechas desde el aire... El público se volvió loco y el ruido alcanzó el clí-

max... El resto de los gladiadores se miraron y se die-

ron cuenta de que ninguno de ellos poseía armas arrojadizas. Al unísono y sin mediar palabra o gesto alguno, todos menos el Nidanyira -que se dedicó a escavar la arena para construirse una especie de refugio- corrieron hacia las gradas y comenzaron a tratar de arrancar la piedra de las mismas, mientras trataban de esquivar las flechas de Gazugoda. Vozgura, una Taengryza hembra de gran fiereza y valor, fue la primera en tener uno de estos proyectiles improvisados en sus manos y lo arrojó contra el mentalista, que le esquivó por muy poco. No pudo hacerlo con dos de las otras que le lanzaron a los pocos momentos y, en medio de la sorpresa y la especulación general, se elevó más en el cielo y huyó.

Nogora arrojó su piedra contra el Xyarjar, mientras que Vozgura cargaba contra Hynn, el mithhana. La piedra dio de lleno en la cabeza de Jhyii-Phrag-Ka con una fuerza brutal, y éste cayó al suelo, muerto. La gran hembra cruzó su lanza de Phaukahára con la espada del humano, y en una rápida sucesión de movimientos que a éste apenas le dio tiempo a parar logró insertar su punta en la caja torácica de su adversario.

Lazgoza, un Taengryza grande y fuerte, se abalanzó sobre el Xyarjar que aún permanecía vivo, pero este consiguió defenderse bien e incluso herirle. Podría haberle vencido si no hubiese sido por la actuación de Tu'ó Ne-p'ah, el Nidanyira, que atacó por la espalda al morador del Mundo sin Luz dejando su corazón expuesto a las armas de Lazgoza...

Los espectadores no daban crédito a lo que había ocurrido. Gritaban, saltaban y pateaban el suelo de sus asientos, incapaces ya de permanecer sentados. Sus ojos se habían llenado de sangre y ansían más. Pero Inidze, la Voz del Tzalada, hizo un gesto con el brazo. Los cuatro gladiadores que seguían en pie debían regresar a sus habitáculos y esperar al enfrentamiento final. Así lo hicieron, escoltados por

la guardia de Saratza e impidiéndose unos a otros con

salvajismo, alterados a aún por la reciente batalla. El público gritaba frustrado, y pronto se iniciaron otros espectáculos como carreras de Thyrgazu, o enfrentamientos entre bestias de lugares lejanos, que muchos tenían por cuentos y leyendas...

Al día siguiente, el sol volvía a lucir sobre los cielos de Saratza. Las gradas de las arenas volvían a estar repletas de gente. No querían perderse ninguno de los espectáculos de los funerales, a pesar de que muchos de ellos no habían dormido en toda la noche y sentían terribles dolores de cabeza... Su excelencia Hxuneditzta, volvió a hablar para enardecer a los presentes, con un rostro y una actitud muy distintas a las del día anterior. Anunció que hoy todos comerían por cuenta del estado y la estructura del estadio apenas pudo soportar la aclamación y los vitores de sus súbditos. Inidze levantó el brazo y las portillas de la arena se abrieron.

Tres Taengryza, un Humano, un Kuannachta, un Nidanyira y dos Xyarjar repitieron los gritos y gestos del díán anterior. El humano vestía de negro a pesar del calor imperante, y llevaba su cara tatuada así como un guante muy trabajado. Su nombre era Athye y era un clérigo de Tyethsinnúma, adorador de Igliath el Señor del Dolor. Todos sabían de lo que era capaz y le tenían gran respeto. Había dos nuevos. El Nidanyira, S'ó yu-r'náh, había sido capturado en tierras muy lejanas y su piel tenía un tono azulado. Nadie sabía que era capaz de hacer. El otro mirmidón era Sovora-úma, un Taengryza de las Selvas del Sur, armado con una impresionante jabalina y con aspecto de estar muy nervioso.

Los Xyarjar se hicieron rápidas señales con sus cuatro brazos y se dirigieron contra

uno de los Taengryza. Sovora-úma arrojó su jabalina contra el clérigo de Igliath con una puntería extraordinaria, que obligó al humano a postrarse de rodillas. Parecía acabado, pero el dolor es el alma y el espíritu de los seguidores de la deidad mayor de Tyethsinnúma. Abrió la mente a su dios y éste le enseñó el camino: y comenzó a drenar la vida del que había o-sado atacarle para curar sus heridas.

El Nidanyira, miraba a los otros gladiadores y parecía no poder decidirse a quien atacar. Comenzó a danzar como si estuviera realizando algún tipo de ritual. Se paró. No ocurrió nada.



Las Legiones de Dahak preparando sus gladiadores...

Rugió y cargó contra el Taengryza más cercano, el cual bastante tenía ya con esquivar a los dos Xyarjar que se le aproximaban por los flancos. El Kuannachta se movía rápido, pero no entraña en combate con nadie...

Mogoda movió rápidamente su palo. Su enorme fuerza impactó contra el cráneo de Xormha-Vraj matándolo de inmediato; pero su inercia dejó desprotegido el flanco derecho y Korr-Broj-Yii no desaprovechó su oportunidad. Clavó su lanza profundamente en el enorme cuerpo del Taengryza. Algo le mordió repentinamente una de sus piernas y le impidió ter-

minar su tarea: el Nidanyira. El Xyarjar le pateó y lo alejó de sí, pero S'ó yu'r'náh no cejaba en su intentó. Khoraghilda, el Kuannachta, se abalanzó sobre el herido corpachón de Mogoda y le cortó el cuello. Los espectadores gritaron en sangrienta aprobación y comenzaron a vitorear a sus favoritos. Los que llevaban las apuestas se volvían locos con las peticiones, y gritaban dejándose llevar por el estado de animal ansiedad que recorría las gradas.

Athy se levantó. El dolor le debilitaba pero le hacía poderoso. Invocó de nuevo la palabra de su deidad y trajo las sombras al estadio, cubriendo la arena de un velo oscuro impenetrable para todos los ojos humanos excepto los suyos. El público enmudeció. Ahora sólo podían saber lo que pasaba por el ruido, y por los leves atisbos de los combatientes que se escapaban de las garras de la bruma oscura.

Sovora-úma y otro de los Taengryza que quedaban cargaron contra el Nidanyira y su adversario Xyarjar. Éstos los percibieron vagamente, gracias a sus sentidos sobrehumanos, y se apartaron.

Los cuadrúpedos se trabaron en combate cuerpo a cuerpo, lanzando terribles golpes con sus almádenas. Gritos de dolor y ruidos de huesos al quebrarse indicaban lo que ocurría. Pero el de las Selvas del Sur estaba debilitado por culpa de los oscuros poderes del clérigo de Igliath y sus heridas aumentaban. Korr-Broj-Yii y Khoraghilda se acercaron y le atacaron prácticamente al unísono. Sovora-úma consiguió zafarse del Kuannachta, pero el arma del Xyarjar se introdujo en su cabeza a través de uno de sus oídos-ojo y ya no supo más.

Athy se reía. La oscuridad de su Señor había traído el caos y la locura a la arena y él aún permanecía en pie. Disfrutó sobremanera con la muerte del Taengryza que le había provocado tanto daño y a la vez la había proporcionado una vía para la victoria. En su ensimismamiento, no percibió

un movimiento a su espal-

da. Casi no sintió como unos dientes afilados atravesaban la piel de su cuello con sorprendente fuerza y rompián su frágil tráquea.

La bruma oscura desapareció tan rápidamente como había aparecido. Y así desde las gradas pudieron contemplar al Nidanyira subido encima del cuerpo tendido del humano, la sangre escurriéndose entre sus dientes. La algarabía estalló. Miles de voces exaltadas lanzaron sus gritos al aire. Quedaban cuatro gladiadores en pie. Inidze levantó el brazo. Los supervivientes se enfrentarían al día siguiente en la gran final, donde se decidiría quien sería el nuevo Señor de la Arena.

Hxuneditz se levantó y habló. Anunció luchas contra Hryeth, Thyrgazu y criaturas del Mundo sin Luz y un inigualable espectáculo de naumáquia para el cual se inundaría la arena con las aguas del cercano Mar de Syndalla. Fue aclamado durante minutos y así consiguió mitigar la ansiedad hasta el día siguiente...

Amaneció nuboso y muchos pensaron que la lluvia iba a estropear el espectáculo. Pero el sol se hizo fuerte y despejó el cielo. En Saratza no se hablaba de otra cosa que no fueran los juegos funerarios, las anécdotas de los días anteriores, de los locos que habían gastado en bebidas y estupidez todo lo que habían ganado apostando por los gladiadores victoriosos. Pero sobre todo, no había quién que no tuviera a un Señor de la Arena en la mente. La gente discutía en las calles, en las tabernas y en sus casas como si la vida les fuera en ello...

El momento llegó. La ciudadanos de Saratza se agolpaban en las gradas, hablando, protestando ansiosos de ver un espectáculo que duraría minutos. Pero hoy no pararía. Sólo podía quedar un gladiador vivo o capaz sobre la arena. Y todos lo sabían. Hxuneditz les dió un discurso

lo suficientemente largo como para aumentar su expectación, pero lo suficientemente

corto para impedir que toda aquella turba iniciara un tumulto. Los rojizos trajes de la guardia se podían ver en todas las gradas, tratando de mantener el orden, con sus lanzas y escudos prestos, y un arco a la espalda. Fue su misión excelencia quien dio la señal esta vez. Las portillas se abrieron.

Ocho gladiadores saltaron hacia adelante, pero esta vez se observaron unos a otros en silencio. Khoraghilda, Korr-Broj-Yii, Lapora, Só y'ur-náh, Vozgura, Tu'o Ne-p'ah, Lazgoza y Nogóra. El público gritaba sus nombres, pero ellos no les oían. Los espectadores también cayeron y el silencio se apoderó de la escena, sintiendo cada uno como se le aceleraba el corazón en su pecho.

Khoragilda fue el primero en romper la quietud. Hizo gestos con la mano a Korr-Broj-Yii. Tu'o Ne-p'ah hizo lo propio con Vozgura. Y todos comenzaron a correr, coreados por miles de gargantas. Só y'urnáh comenzó a danzar invocando a los espíritus, pero no tardó en empezar a dar vueltas

como si estuviera mareado. Lapora se acercó a él con la intención de aprovecharse del momento, pero la pequeña criatura se recuperó lo suficiente como para colarse entre sus piernas y correr en dirección contraria. Nogóra se encaró con Lapora y comenzaron a cruzar golpes. Khoraghilda dejó abandonado al Xyarjar y decidió ayudar al afamado Taengryza a luchar contra su congénere.

Korr-Broj-Yii cargó contra Lazgoza y comenzaron un duelo lanza contra palo que será recordado durante generaciones. Ambos se movían con una fluidez increíble para sus enormes cuerpos ejecutando una danza de paradas y golpes que hizo enmudecer al público de puro júbilo. Mientras, Tu'o Ne-p'ah se subió a la

grupa de Vozgura a la vez

que éste cargaba contra el resto de gladiadores.

El Kuannachta se agachó rápidamente y cortó uno de los tendones de las patas de Lapora. Nogóra realizó un gran arco con su almádena y con una precisión impresionante destrozó el cráneo de su adversario. El cuerpo, como si quisiera contribuir al espectáculo, se movió durante unos metros agitando sus brazos antes de desplomarse. El primer luchador había caído.

El Xyarjar y Lazgoza seguían combatiendo, ajenos al resto. Korr-Broj-Yii lanzó un golpe rápido y potencialmente letal contra la garganta de



Las Legiones de Dahak aún nos aguantaban después de los combates...

la Taengryza, que ésta paró con elegancia antes de iniciar un contraataque que estuvo a punto de herir en la cara al afamado guerrero proveniente del Mundo sin Luz. Ella cargó. Korr-Broj-Yii se agachó para realizar un barrido con su palo, pero Lazgoza se anticipó y descargó todo el peso de sus paratas delanteras sobre el palo de su contrincante, rompiéndolo, mientras que empujaba ferozmente su lanza hacia arriba atravesando limpiamente la garganta del Xyarjar. Korr-Broj-Yii, famoso durante años en la arena de Saratza por su残酷 and eficacia, quedó paralizado mientras la

sangre comenzaba a chorrear por la herida, confundiéndose con su pelaje rojizo. Unos

segundos después, su enorme cuerpo cayó hacia atrás levantando arena. Los espectadores no reaccionaron igual que en otras ocasiones. Uno de sus mitos había muerto después de un combate glorioso. Tras el silencio inicial los vátors comenzaron a desatarse poco a poco, y terminaron desbordándose como un río en primavera.

Vozgura y su "jinete" llegaron a la escena, corriendo hacia Lazgoza. De pronto, y como si todos se hubiesen olvidado de él, S'ó y'ur-náh saltó a su grupa para enfrentarse con el otro Nidanyira. Nada similar había ocurrido jamás. La excitación corría por las gradas como nunca, y Hxuneditz miró a Inidze y le guiñó un ojo.

Los juegos funerarios habían sido una buena idea para calmar y canalizar las iras del populacho.

Las pequeñas bestias se miraban mientras trataban de mantener el equilibrio encima del Taengryza. El recién llegado intentó apuñalar a su congénere pero éste interpuso rápidamente su escudo de cuero y plumas. Y no tuvieron tiempo para más, porque la almádena de

Nogóra impactó contra el pecho de S'ó y'ur-náh y arrojó su cuerpo, desmadejado y roto, a muchos metros de distancia. Las carcajadas resonaron en el estadio. La mayoría de los Humanos presentes consideraban a los Nidanyira como animales, como ratas más grandes y algo más avispas.

Sólo quedaban cinco. Se pararon durante un instante, mirándose. Un Kuannachta, un Nidanyira y tres Taengryza. Los gestos y las palabras no se hicieron esperar, y Khoraghilda pronto comprendió que los demás habían decidido ir a por él. Era más rápido que ellos, así que hechó a correr abucheado por el público y perseguido por tres enormes cuadrúpedos y una bestia insana y enloquecida pero muy peligrosa.

Tu'ó Ne-p'áh, que se había bajado del lomo de Vozgura, se acercaba peligrosamente a él.

El Kunnochta no tenía otra posibilidad. Sacó una daga

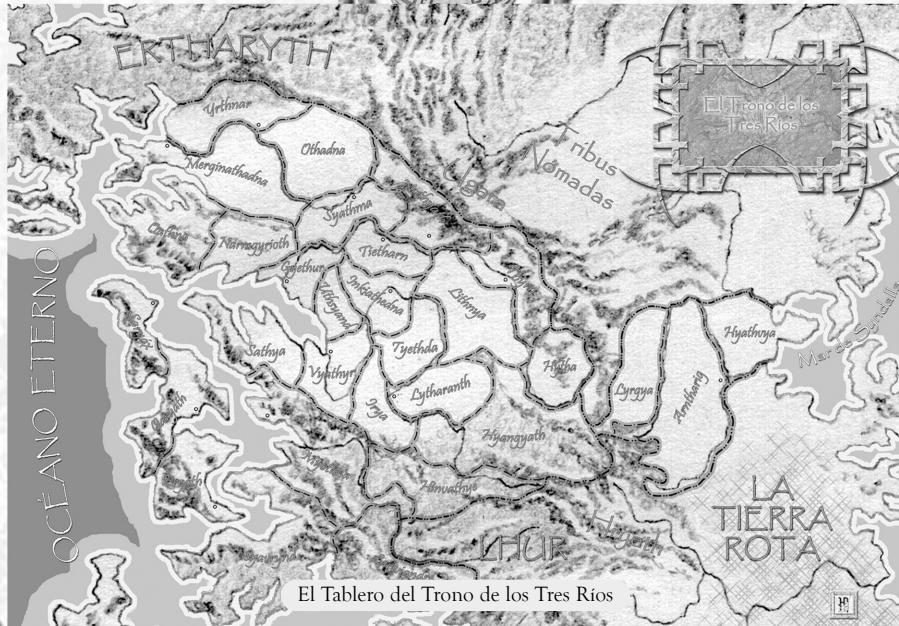
de su bota y la arrojó hacia el Nidanyira. Nadie sabrá nunca si era lo que pretendía o es que el lanzamiento estaba tocado por el destino. Pero la daga se coló entre las mandíbulas del Nidayira y se clavó en la parte de atrás de su boca, atravesando el cráneo. La pequeña alimaña cayó fulminada. Los guardias tuvieron que contener a un público cada vez más encrespado y salvaje. La sangre parecía volverles locos.

Khoraghilda comenzó a hablar con Nogóra, ofreciéndole un combate singular entre ellos, algo que el Taengryza llevaba deseando desde hacía mucho. Cargaron contra Lazgoza y Vozgura, pero éstos ignoraron al pequeño Hijo de la Piedra y cargaron contra su congénere. Su ataque conjunto fue rápido y coordinado. Nogóra consiguió herir al otro macho, pero la hembra le amputó una pierna de cuajo. Cayó pesadamente al suelo, en estado de shock. Vozgura lo remató. Otro de los grandes héroes de la arena de Saratza había caído, pero ¡que muertes más gloriosas!

Khoraghilda no perdió el tiempo y volvió a hablar. Todos sabían que era el más rápido. Ninguno de ellos poseía un arma arrojadiza, o siquiera una maldita piedra que lanzar. Sabedor de su debilidad, tentó a sus adversarios ofreciéndole a uno de ellos la victoria en bandeja. Pero Vozgura y Lazgoza habían pasado mucho juntos y entre ellos se había establecido un lazo de fidelidad. Se negaron a escuchar las melosas palabras del Kuannachta. Éste comenzó a correr esquivándoles.

Al principio, los asistentes consideraban aquello divertido pero no tardaron en cansarse. Si la situación seguía igual, Khoraghilda podría escapar todo el rato de sus contrincantes, más pesados y lentos. Los abucheos se extendieron por entre las filas del estadio y las protestas comenzaron. Los ánimos se caldearon rápidamente, como si se hubiese alcanzado

algún tipo de acuerdo comunal. Los guardias tuvieron



que ponerse duros y estó provocó todavía más a los espectadores. Hxuneditzá hizo un gesto y los arqueros dispuestos por toda la arena comenzaron a arrojar flechas contra los gladiadores en la arena, alcanzando a los Taengryza. El

Hijo de la Piedra no perdió la oportunidad. Se acercó al que parecía más debilitado y le clavó su pico en el pecho, antes de volver a alejarse. Vozgura cayó como una piedra al suelo, vibrando la arena como si fuera agua con sus últimos estertores.

Lazgoza, presa de la furia, del cansancio y de la pérdida de sangre, cargó. Khoraghilda aguantó sus ataques hasta que la gran hembra bajó su guardia demasiado. Murió antes de caer al suelo, con el pico de su adversario clavado entre sus ojos-oído. El silencio se apoderó de la arena.

Contra todo pronóstico, un Kuannachta se había convertido en el nuevo Señor de la Arena. Sólo algunos de sus congéneres habían apostado por él. La sangre de sus adversarios mojaba la arena, mientras él respiraba con dificultad. Alzó

los brazos y gritó con toda la fuerza de su espíritu, girándose y

jaleando al público. Éste no tardó en corresponderle, rindiéndose por fin a la realidad.

Khoraghilda era el nuevo Señor de la Arena. Hxuneditzá estaba contrariado. Había apostado por Nogóra, que le había servido fielmente en muchas otras ocasiones fuera de la arena. Miró a Inidze y éste asintió. Aquello no podía quedar así...

LA TIERRA DE LOS TRES RÍOS

Tyethsinnúma es una región fértil y peligrosa, llena de riqueza y muerte. El Emperador que se sienta en el Trono de los Tres Ríos controla muchas tierras y etnias distintas, y las corrientes de poder se mueven en muchos sentidos y direcciones. Pero cuando uno de los emperadores muere sin descendencia, todas las dinastías provinciales y la burocracia imperial se ponen en movimiento para tratar de subir a su elegido al trono y para que las cosas no cambien demasiado...

El emperador había

muerto. La mayoría de los suthyarrath tenían demasiados problemas internos o externos como para preocuparse demasiado por quien se sentaría en el trono. Pero no ocurrió así con los Señores y Señoras de Inkiathedna, Saryáx, Hyangyath, Myothna y Vyathyr, ni con los líderes del Culto a Igliath, la Burocracia Imperial o los Mithyarg Syrkáx. Todos ellos ansían alcanzar el poder o, cuando menos, controlar a quienes lo fueran a ostentar.

Inkiathedna y Hyangyath se unieron en secreto. Miraban con ojos avariciosos las fértiles y ricas tierras de Vyathyr. Pocos se fiaban de Myothna y sus aliados Syavrynd y Larwiandre, pues siempre han tenido fama de traidores y de faltar a su palabra con la misma facilidad con la que la dan. Y el Señor de Saryáx sabe que las tierras del norte están demasiado preocupadas por lo que pueda surgir de Tegu-Ti-Ithwa como para estar pendientes de otros "adversarios"...

Inkiathedna se movió con rapidez. Trató de parlamentar con el Señor de Gyethur, pero éste se negó por considerar a los inkiedna como decadentes y pervertidos. Tathvethyé, llevó a sus ejérci-

tos a Gyethur y derrotó a un gran ejército enemigo antes de asediar la ciudad. Su impaciencia y audacia le hicieron tomarla al asalto, para sorpresa de todos, incluida ella misma que no se esperaba una victoria tan rápida y contundente. Muchos piensan que contó con la inestimable ayuda de los Mithyarg Syrkáx y el Culto a Igliath, pero pocos son los que se atreven a expresar esta idea en voz alta. El Señor de Vyathyr se movió hacia Uthsyand y tomó posesión de esa tierra, mientras que Hyangyath y Myothna hacían levas y preparaban a sus hombres y mujeres para la guerra. En Saryáx comenzó la construcción de una flota, aún a pesar de que su Señora fue asesinada por la Burocracia Imperial que sabía que ésta conocía secretos de la anterior dinastía que era mejor

que permanecieran ocultos.

Semanas después, Sary-

áx se vió conmocionada por la aparición de un culto demoníaco que a punto estuvo de llevar la desgracia a Qariathern. La rápida actuación de la hija de la difunta señora, puso fin a sus desmanes y pretensiones. Pero acabó con su valor y apenas salió de su palacio-fortaleza debido a un miedo paranoico a ser asesinada como su madre. Mientras, Hyangyath invadió Lytharanth e Inkiathedna entraba en Uthsyand para arrebatarla a Vyathyr, que estaba creando levas y llamando a sus guerreros a las armas sabedor de lo que se le venía encima. Se salvó por los pelos de un intento de asesinato por parte del Culto a Igliath. La Burocracia Imperial y los Mithyarg Syrkáx movieron sus hilos y decidieron apoyar a Inkiathedna en la batalla por Uthsyand. Las tropas vyathna fueron arrasadas irremediablemente, pero la provincia quedó asolada por los cadáveres, las incursiones en busca de comida y la locura.

Pasó un mes, y las luchas seguían siendo encarnizadas sin que ninguno de los Señores se alzara lo suficiente por encima de los demás como para ser proclamado emperador de la Tierra de los Tres Ríos. El culto demoníaco volvió a resurgir en Saryáx y esta vez no pudieron ser detenidos antes de que invocaran a un demonio. Qariathern sufrió las horribles consecuencias y muchos inocentes murieron antes de que las tropas pudieran terminar con la abominación de los Mundos Más Allá de la Creación. Hyangyath, Myothna y Vyathyr se unieron a los grupos de poder contra Inkiathedna, pues temían su influencia creciente. Los seguidores de Tathvethyé fueron traicionados en tres campos de batalla distintos, pero a pesar de ello lucharon con valor. Pocos sobrevivieron para proteger sus provincias de lo que se avecinaba. Aún así, sólo Uthsyand cambió de manos nuevamente, hundiendo a la provincia aún más en la pobreza y la desgracia.

Pero en los días siguien-

tes, la Señora de Inkia-
thedna mandó emisarios
por todas las tierras de Tyethsinnú-
ma, convenciendo a muchos señores para que se
unieran a su causa y abandonaran la del Señor
de Hyangath que había maquinado sus derrotas
anteriores. Muchos de ellos no parecían conven-
cidos al principio, pero los grupos de poder
pronto se dieron cuenta de cual era la dirección
en la que soplaba el viento y no lo dudaron.
Mientras, las tropas de Saryáx, una vez calmados
sus problemas internos, desembarcaron en
Merginathadna y se enfrentaron contra los seño-
res de la guerra que se habían adueñado de la
región, derrotándoles con el apoyo de
la Burocracia Imperial.

Hyangath perdió gran parte de
sus territorios en las semanas si-
guientes, a manos de Inkia-
thedna y Myothna. Consiguió
evitar una rebelión que ame-
nazaba con disminuir más su
poder -instigada por los siem-
pre siniestros propósitos del
Culto a Iglath-, pero sus aspi-
raciones se vieron seriamente
mermadas. Y en medio de todo

ésto una voz nueva surgió en las
regiones montañosas de Thýrn, un
nuevo aspirante que proclamaba a los
cuatro vientos sus derechos. Se alzó
con el poder en su tierra y anunció a
todos sus intenciones de pelear por el Trono de
los Tres Ríos. Saryáx tomó Othadna, no sin difi-
cultades pues los guerreros othadna son famosos
por su agresividad y ferocidad. Fue ampliamente
ayudado por la Burocracia Imperial que parecía
favorecer a la hija de aquéllo a la que había asesi-
nado. Los rumores corrían. Las historias llega-
ban tarde y mal, mientras los hombres y las muje-
res de Tyethsinnúma daban su sangre y su vida
por la tierra que tanto amaban.

Myothna y Vyathyr decidieron aliarse para
defender una provincia del ataque de
los avariciosos ojos de Tath-
vethyé de Inkia-thedna. Pe-

ro los Mithyarg Syrkáx avisaron de la misma a la Señora
de ese sythyarath, y le hicieron pactar
con Myothna para traicionar a Vyathyr. Y ella no
lo dudó, pues poco a poco estaba consgiriendo
la influencia que necesitaba para acabar coro-
nándose como Emperatriz. El aspirante de
Thýrn comenzó a ocupar las tierras de Nathyath
y arrebató Lytnia a Hyangath con la ayuda de
Inkiathedna y los grupos de poder. Saryáx tomó
Narmgiryoth y ocupó sus minas de plata, vitales
para sus aspiraciones de ascender al trono.

La traición de Myothna se consumó. Ga-nó
una provincia a cambio de no atacar a las tropas



Eva, Fran y Moisés que aguantaron a los chicos de Alkaendra en más de un sentido

de Inkia-thedna. El líder de Vyathyr fue asesina-
do, y su sustituto heredó la muy difícil tarea de
evitar ser arrasados por los otros príncipes. Su
situación era desesperada. Una gran horda de
Ugara apareció en Nathyath. Cuando todos pen-
saban que ésta acabaría con las pretensiones
imperiales del Señor de Thýrn, llegó la noticia de
que se habían aliado a él. Gracias a ellos ocupó
dos provincias más y su influencia empezó a
hacerse notar. La Burocracia Imperial comenzó a
plantearse seriamente las aspiraciones de Thýrn
y a legalizar sus pretensiones según las

leyes ancestrales heredadas de
Inkia, el fundador de la

Tierra de los Tres Ríos.

Hyangath comenzó a expandirse hacia el este, ocupando las pobres y poco desarrolladas provincias orientales que apenas ofrecieron resistencia.

En vez de aclararse, la situación parecía volverse cada vez más complicada con cada día que pasaba. Pero entonces algo ocurrió. Comenzaron los persistentes rumores de que se estaban produciendo grandes movimientos de tribus humanas y no-humanas en Tegu-Ti-Ithwa. Los rumores pronto se convirtieron en certezas y a la amenaza comenzaba a ser muy real.

Una enorme horda de Ylmaries, más grande de lo que jamás se hubiera visto u oído en la historia de Tyethsinnúma, estaba descendiendo por las grandes extensiones nevadas y había

comenzado a internarse en el gigantesco bosque de Ertharyth. La Burocracia Imperial envió emisarios, pero estos no tuvieron éxito y fueron asesinados. No había pacto posible. Los grupos de poder se reunieron con los príncipes durante días. Hubo duras discusiones, peleas e incluso a asesinatos. Pero ante todo, el Trono de los Tres Ríos debía permanecer. Tathvethyé de Inkiathedna fue

nombrada emperatriz, y los Mithyarg Syrkáx, los guerreros mentalistas vieron su fama acrecentada por su actuación durante la guerra y en la consecución de la paz. Sin embargo, los señores de Thýrn y Saryáx tenían otras ideas en mente que no tardarían poner en marcha una vez la amenaza ylmary fuese eliminada...

LAS CLN

Bueno, que puedo decir que no se haya dicho ya. ¿Qué son una auténtica pasada? ¿Qué conoces a gente increíble, a esa gente que te hubiera gustado conocer mucho antes? Pues sí, y

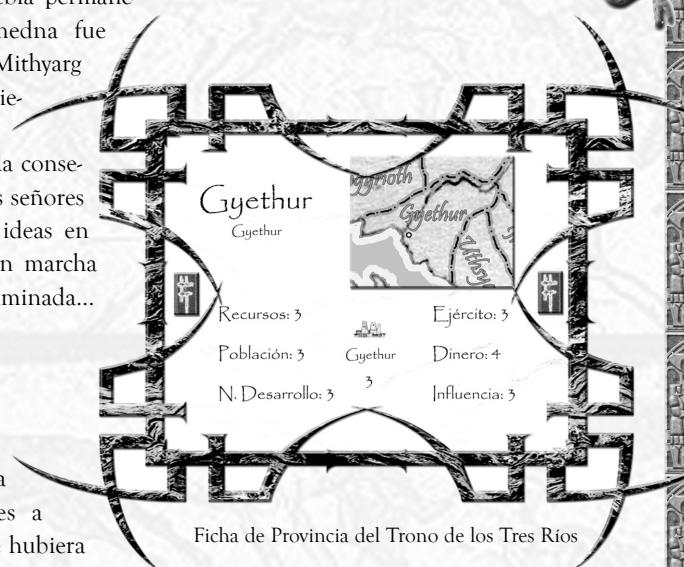
me da igual que esto parezca una lista de tópicos. No creo

que pueda olvidar a Nacho, Carmen y José David de

Madrid ni a sus amigos, por la simpatía y la paciencia que tuvieron conmigo. Nuestra sorpresa al ver que el stand que se nos había asignado era como tres veces más grande de lo que habíamos imaginado y que teníamos que improvisar sobre la marcha con lo que llevamos para llenarlo -cosa que apenas conseguimos-. Las legiones de Dahak de Valencia -Carlos, Fran, Iñaki, Lorena, Miguel, Javi y los demás- que se tomaron con mucho entusiasmo el Juegos de Sangre y que nos enseñaron que en Alkaendra hay tanques -un Taengryza de Fueza 10 y Resistencia 7 con cota de mallas, uffff.

Cuatro días de locura donde no paras, te diviertes y encima conoces gente, ¿que más se puede pedir? Y eso que yo no jugué a ninguno de los vivos de allí... De hecho, el primero -suena raro, ¿verdad?- fue en las ERA y fue el de Alkaendra y me diverti mucho.

Pero eso es otra historia y deberá ser contada en otro momento...





Vuestra Tierra.

¿Cómo es tu tierra ideal?

Aquí tienes la oportunidad de desarrollar
todas las ideas que tengas.

Ela está pensada para que creéis
toda una tierra con nosotros.

Podéis hacerlo todo, desde la orografía hasta el más mínimo
detalle de una cultura, o bien nosotros lo vamos haciendo
sobre vuestras ideas generales.

Aparecerá en Syndalla y el resto de las gente os
presentará dudas o ideas

Es vuestro juego de rol narrativo personal:
Vosotros imaganáis. Nosotros maquetamos.



Los Secretos de Nazedna

Gracias, gracias, no es para tanto, gracias. Bueno nos ha llegado la petición de una de las nobles casas del barrio de Hxitze. La Noble Dama Szarida prepara un banquete para su próxima fiesta de fin de verano y quiere algo nuevo, algo extraño, algo de los salvajes mit-thana, de las tierras salvajes y lejanas del norte....Como ya me han advertido, debo ser breve, así que os daré una receta para un postre succulento de esas tierras....Vamos a ello:

Una nueva sección, en la que Nazedna, uno de los mejores cocineros de Saratza, expone sus secretos culinarios...

CRANACHAN DE LA DIOSA RHAGALYSA

por Diagu Alvarez Fernandez

15 MINUTOS

Se necesitan:

4 cucharadas soperas de harina de avena.
1/4 de cuchara pequeña de esencia de vainilla.
3 tacitas de nata, muy fría.
2 cucharas soperas de azúcar.
225 gr. de frambuesas frescas limpias vendidas por la diosa.
Ramita de hierbabuena (opcional).

Preparación

Caliente el grill a medio-bajo y tueste ligeramente la harina de avena en una placa de horno. Reserve.

Monte la nata con la esencia de vainilla, añadiendo luego poco a poco, y batiendo (con las mismas varillas, por el sabor) el azúcar.

Incorpore la harina de avena tostada a la nata montada. Reserve unas cuantas de las frambuesas, para adornar e incorpore las demás a la nata.

Pase la mezcla a unas copas de postre. Adorne con las frambuesas reservadas y las ramitas de hierbabuena, si la usa, y sirva.

Probará uno de los placeres que les ha concedido la diosa Rhagalya a estos salvajes de tierras lejanas.

Los Secretos de Nazedna

SOL Y LUNA DE INÚE

por Mikel Cabriada Martínez

A pesar de la ferocidad de los hombres y mujeres de Inúe, y de sus salvajes monturas, tienen un don para platos fríos, rápidos y ligeros, que pese a su simplicidad llenan de sabor cualquier reunión social. Tzilavi de la casa Zistza, quedó encantada cuando se lo recomendé para una de esas fiestas fastuosas que tanto le gusta celebrar...

Ingredientes:

Nueces
Almendras
Avellanas napéa
Uvas pasas
Requesón de Nashúa
Miel
Albaricoques
Pan (tierno, tostado o integral)

Preparación:

Se lavan los frutos secos para desprenderles el pellejillo. Se machacan o pican muy fino.

Se coloca en un bol el requesón y se le añade miel, el picado de frutos secos y las uvas pasas, removiendo hasta formar una pasta uniforme.

Se rebanan los albaricoques en forma de "orejones" (rodajas redondas, aunque se desperdicia bastante fruta con esta forma de cortar)

Se corta el pan en rebanadas finas, se unta la pasta de requesón (si el pan es más o menos rígido, como el integral, mejor) y se coloca encima una o dos rodajas de albaricoque.

Listo para servir.

Alternativamente se puede sustituir las rebanadas de pan por tartaletas pequeñas para pasteles y colocar guindas en almíbar, o cortar el albaricoque en daditos colocando unos cuantos encima.

Si te interesa alguna de nuestras ofertas, por favor, envíanos esta página

¡Aquí tú eres lo más importante!

Envía esta oferta a:

Alkaendra, S.L. C/ Gutiérrez Herrero 52, Avilés, Asturias, C.P. 33405

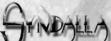
Un Pago

Libro ALKAENDRA

25,50 € CONTRARREEMBOLSO

Revista Electrónica 

9 €

Revista Papel 

18 €

Elea

60 €

Datos Personales

Sí, deseo aceptar la Oferta. Recibiré lo marcado arriba por los precios expresados en las ofertas presentadas.

Nombre..... 1erApellido..... 2ºApellido.....

Domicilio..... Nº Piso Puerta Esc/Bloque

CP..... Población..... Provincia.....

Teléfono..... Fecha de Nacimiento..... / /

E-mail.....

Domiciliación Bancaria

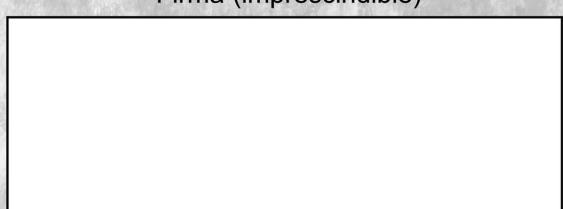
Les ruego se sirvan atender los recibos presentados para su cobro por Alkaendra, S.L.

Nombre y Apellidos del titular.....

C.C.C.(Código Cuenta Cliente)

Entidad Agencia DC Nº Cuenta

Firma (imprescindible)



La respuesta a este cupón es voluntaria; los datos que nos facilite serán incorporados a nuestro fichero automatizado de clientes y amigos de Alkaendra, S.L. en Avilés, y se destinarán a ofrecerle periódicamente todo tipo de información sobre sus publicaciones y productos. Si usted desea acceder, rectificar o cancelar sus datos en todo lo referente a la ley orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, diríjase por carta certificada al responsable del fichero: Alkaendra, c/Gutiérrez Herrero, 52 33405 Avilés Asturias. Los datos que nos facilite podrán ser comunicados a otras empresas asociadas para enviarle información comercial que pueda ser de su interés. Por favor, si no lo desea marque esta casilla.

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de la oferta.